



ДРАКОНЬИ ПЕЩЕРЫ

D&D 5E HOME BREW

Приключение для 4 игроков 3-го уровня

ДРАКОНЬИ ПЕЩЕРЫ

6-ти часовое приключение для 4-х игроков 3-го уровня.



Автор – Титов Михаил (Загадочный Оракул)

#Пещеры #Руины #Лагерь

Оглавление

Аннотация	4
Перед игрой	4
Советы Мастеру	4
Предыстория и знания о локациях	5
Глава 1: Лагерь	6
1. Место раскопок и лагерь Велиссы	6
2. Стихийный рынок торговцев	8
3. Гостиница Хидео	9
4. Шатер Донаара	10
5. Лагерь Закарда	11
6. Вход в пещеры	13
События:	13
Силы сторон в лагере:	13
Глава 2: Руины Цитадели	14
1. Входная зала	14
2. Комната ритуалов	15
3. Комната мастеров	17
4. Дракониий алтарь	18
Глава 3: Пещеры Кобольдов	19
5. Пещера разведчиков	19
6. Кристальная пещера	20
7. Верхний тоннель	20
8. Нижний тоннель	20
9. Оружейная кобольдов	21
10. Свалка	21
11. Основной тоннель	21
12. Святилище кобольдов	21
13. Место сбора Ракста	22
14. Ложный тоннель	22
15. Тоннель к Основной пещере	22
16. Основная пещера	23
17. Дверь секретов	24
18. Логово дракона	24
Глава 4: Возвращение в лагерь	25
НПС	26
Приложения	27
Карта лагеря	27
Карта Пещер	27
Записка мелефита	29
Книга о драконах и их повадках	30

АННОТАЦИЯ

Недавнее обрушение горных пород у южных склонов хребта Штормовых Рогов обнажило вход в легендарные Дракони пещеры. Искатели приключений, маги, ученые и археологические экспедиции со всего королевства спешат к месту происшествия стараясь успеть первыми и покрыть себя славой. Сможете ли вы раскрыть тайны древней цитадели или сгинете в глубинах тёмных пещер?

ПЕРЕД ИГРОЙ

Все дополнительные файлы для игры лежат на **Гугл Диске** [Картинки](#), [карты](#) и [пр.](#)

Во время прочтения данного документа вы можете встретиться с различными обозначениями, созданными для удобства и понимания контекста:

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например, когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия. (Текст в скобках служит для уточнения. Его зачитывать не нужно)

Если текст указан в подобном поле, он обозначает особые знания или события, которые произойдут, если в группе присутствует персонаж с определенной предысторией или при определенных обстоятельствах. Если триггера нет, можете игнорировать данный текст.

СОВЕТЫ МАСТЕРУ

Помните, что это не линейное приключение, игроки могут различными способами достичь желаемого: заключать союзы с разными сторонами конфликта, заручаться поддержкой одних и натравливать других друг на друга. Не сдерживайте их порыв и старайтесь максимально реалистично отобразить поведение сторон.

Не стесняйтесь по ходу игры выдавать вдохновение, за хороший отыгрыш персонажа и его предыстории. Но также выдавайте и степени истощения в случае провала некоторых проверок или попадания героев в тяжелые условия. Истощение рекомендуется использовать по правилам Книги Игрока 2024.

Для того чтобы заход в каждую комнату не превращался в бесконечные броски на Восприятие. Старайтесь спрашивать у ваших игроков, что конкретно они осматривают, какую часть статуи, тоннеля они инспектируют и, что конкретно они пытаются отыскать.

Для облегчения прохождения новичками и уменьшения летальности можно выдать игрокам 4-ый уровень на старте вместо 3-го.

Перед игрой выдайте персонажам по 100 зм на каждого и один волшебный предмет необычной редкости или ниже.

Предыстория и знания о локациях

Около тысячи лет назад в горах Штормовых рогов находилась цитадель, штаб-квартира Ордена Знаний.

Сюда стекались лучшие волшебники, ученые и великие умы. Под покровительством грандиозного волшебника и покровителя имеющего легендарный статус, а на самом деле, в тайне, являющимся Древним Синим Драконом, они проводили здесь свои исследования и пополняли сокровищницу и огромное хранилище знаний – Великую Библиотеку.

Многие сородичи Синего Дракона прознали о сокровищнице до конца не понимая, что в ней храниться. И вот в один день, под покровом ночи на крепость напал жаждущий наживы Красный дракон. Силами и жизнями множества адептов атака была отбита. После битвы возник вопрос, что делать с оставшимися без своего владыки кобольдами, участвовавшими в штурме.

Было принято решение оставить их для услужения Ордену, но спустя несколько лет, когда Владыка Ордена удалился в свои покои для долгосрочного исследования, они восстали. Не ожидая атаки изнутри, все еще не восстановивший силы Орден пал и был разграблен. Однако адепты успели запечатать вход в крепость и дверь секретов, ведущую в покои Синего Дракона и недра Великой Библиотеки.

Так что древние знания и исследования остаются нетронутыми и поныне вместе с древним синим драконом что ведет свои исследования.

Перед отправкой, герои могли слышать некоторые слухи о местности, в которую отправляются:

к4	Слух
1	В глубинах пещер когда-то давно жил дракон
2	В скале существовал древний орден
3	В местности вокруг этого хребта часто пропадают люди
4	Странные погодные эффекты и шторма всегда окутывали эти горные пики

Известная информация:

Никто из ныне живущих не знает о том, что покровителем Ордена был дракон. Немногие помнят информацию о том, что им якобы был великий волшебник Мавромон, который разгадал секрет долголетия, и сотни лет руководил Орденом.

Недавно экспедиция Велиссы Элентайн во время своих изысканий наткнулась на вход в цитадель и скелет дракона. Того самого красного дракона что когда-то напал на крепость. Однако же все думают, что этот дракон живший когда-то в глубинах пещер. А значит без дракона и Ордена сокровища в глубинах гор никто не охраняет. Ну или по крайней мере так кажется большинству...

На слухи налетели торговцы, исследователи, искатели приключений и различные группы с разными целями и методами.

Первые вылазки авантюристов, после расчистки завалов, закончились очень быстро, не успев исследовать первую комнату, после пары подземных толчков и провалов грунта, исследователи были вынуждены retirроваться из пещер.

Герои пребывают, как раз когда завал после обрушения будет вот-вот разобран.

ГЛАВА 1: ЛАГЕРЬ

Карта

После продолжительного путешествия по пустыне вы прибываете к подножию огромной отвесной скалы, что доминирует над местным ландшафтом. Вокруг скалы и всего горного хребта собралось множество темных туч, громыхающих время от времени. В тени грозовой вершины покоится небольшая каменистая долина, вокруг которой растут редкие вековые деревья, раскачиваемые порывистым ветром. Здесь многие искатели наживы, торговцы и ученые разбили свои лагеря. Их флаги и вывески треплются на ветру заманивая покупателей и авантюристов.

В лагере персонажи смогут найти работу и заручиться поддержкой у одной из фракций или ни у одной. Получат возможность закупиться снаряжением и пополнить запасы. Раздобыть информацию и ценные сведения, перед тем как отправиться в пещеры.

Силы сторон в лагере и события, которые могут произойти, указаны в конце этой главы.

1. МЕСТО РАСКОПОК И ЛАГЕРЬ ВЕЛИССЫ

В центре долины, где расположился лагерь, вы видите сошедший в процессе обрушения кусок скалы, глубоко вошедший в землю и открывший исследователям покоившийся тут скелет дракона. Рядом стоит небольшой палаточный лагерь, где люди спуют туда-сюда, подготавливая снаряжение и припасы. Вокруг скелета стоит наспех воздвигнутое ограждение, за которым уже ведутся раскопки под руководством бойкой женщины полу-эльфийки.

Велисса Элентайн - Полу-эльф 70-ти лет, молодая женщина с горящими глазами и заинтересованностью в своем деле. Она одержима поиском древностей и знаний. Одет в удобную рабочую одежду и пробковый шлем с большими полями. На поясе и через торс перекинута множество кожаных ремешков с различными принадлежностями для раскопок. Аккуратно перескакивая с одной точки площадки на другую, постоянно раздает указания, параллельно что-то зарисовывая в свою записную книжку.



Эксцентричная и любознательная девушка, задающая много вопросов, иногда сама же на них отвечающая, бывает груба и нерациональна. Руководитель собственной археологической группы. Скрытная в своих мотивах и выдаче информации, потому как боится, что ей могут помешать. Однако верная делу и своей цели пустить находки и найденное на благо обществу. Негативно относится к Донаару и Закарду, обосновывая это тем, что и тот и другой не понимают истинной ценности древностей и видят в них лишь деньги и способ достичь желаемого. И тот и другой уже не однократно пытались помешать Велиссе в своих расследованиях.

Информация: Велисса думает, что дракона в пещерах нету уже очень давно и найденный скелет тому доказательство. А там где он обитал обосновался орден владевший множеством богатств и знаний.

Увидев героев, она быстро перемещается в их сторону и с подозрительным прищуром интересуется, кто они такие и что тут забыли, подозревая персонажей в принадлежности к одному из противоборствующих лагерей. Пройдя **проверку Убеждения Сл 12** или проявив интерес к раскопкам, **проверка Истории Сл 12** вы заручитесь её доверием.

Если герои смогли заручиться доверием Велиссы то она даст им свободный доступ к площадке раскопок со скелетом дракона, в ином случае туда никого не пустят.

Так же в случае доверительного отношения Велисса предложит персонажам объединиться с ней, в попытках найти легендарную сокровищницу, скрытую в горах. Из-за того, что несколько групп не вернулись с последних вылазок и произошло обрушение, сейчас отправляться в горный проход не каждый рискнет. За вылазку Велисса предложит 600 зм, взамен она желает безопасный проход и доступ к сокровищнице. То, что внутри будет поделено поровну, но все что представляет историческую ценность безоговорочно должно достаться ей.

Сама Велисса отправится не может и послать кого-то из своих людей тоже, т.к. между 3-мя лагерями царит напряжение, и любое изменение в балансе сил может быстро обострить ситуацию.

Велисса так же намекает, что героям лучше бы заручиться поддержкой одной из фракций. Потому как даже если они найдут сокровище сами, им все еще предстоит выйти из пещеры вместе с ценностями и добраться до безопасного места через три лагеря недобро настроенных групп.

Похожими доводами будут пользоваться и другие главы групп.

Место раскопок – из-под песка и земли видны кости и останки огромного скелета древнего дракона. Если персонажи захотят его обследовать и осмотреть, то в зависимости от того как они это делают вы можете попросить их пройти следующие проверки:

Проверка Восприятия Сл 12 – Тщательно осматривая кости, вы замечаете, что на многих из них остались глубокие отметины чьих-то огромных когтей. В челюсти дракона отсутствует правый клык.

Проверка Истории Сл 13 – Вспоминая обрывки из старых текстов о драконах, вы понимаете, что скелет, лежащий перед вами, принадлежал взрослому красному дракону.

Проверка Магии Сл 14 (автоматический успех при использовании обнаружения магии) – Даже спустя длительное время, проведенное под землей, на костях есть небольшое количество остаточной магии от использованных боевых заклинаний различных школ. Противник этого дракона был искусным магом.

Проверка Медицины 14 – Некоторые кости не принадлежат дракону, это останки каких-то небольших драконоподобных существ.



2. СТИХИЙНЫЙ РЫНОК ТОРГОВЦЕВ

Поодаль от места раскопок, в древних, наспех укрепленных руинах, образовался небольшой рынок. Телеги, пестрые шатры и наспех выставленные прилавки встречают путников. Тут странствующие торговцы, кузнецы и ремесленники продают то, что успели забрать из открывшихся руин набежавшие искатели приключений и просто предметы первой необходимости.

Здесь герои могут приобрести различные базовые инструменты и предметы из Книги игрока (веревки, крюки, ломы, кирки, факела, провиант и пр.) с наценкой в половину стоимости (стоимость смотреть по нижней границе цены из Руководства Мастера). Сбить наценку можно **проверкой Убеждения Сл 12**.

Один из торговцев зазывает народ вокруг и предлагает к продаже найденные в пещерах предметы и безделушки, например: большая синяя драконья чешуйка, кусок обсидиана, всегда тёплый на ощупь и пр. по таблице безделушек. Однако рассматривая товары на его прилавке герои замечают нечто интересное. Пятиугольный металлический амулет с драконьим глазом, внутри которого, инкрустирован сапфир (**Драконий амулет**). Торговец хочет за него 25 золотых.

Осмотрев Драконий амулет, (**проверка Истории Сл 16**) в голове всплывают истории о древнем Ордена хранителей знаний с могущественным покровителем, которые обитали в этих местах. К сожалению, столетия назад они все исчезли, не оставив и следа, лишь пара историй и символ их ордена остался в многочисленных летописях.

Проверка Магии Сл 12 позволит обнаружить, что в амулете есть небольшое количество магии достаточной для активации какого-то механизма.

События на рынке:

к4	События
1	Из небольшого песчаного вихря посреди рынка вдруг вырастает Пыльный дьявол , который нападает на всех присутствующих. Главы лагерей придут на помощь через 1к3 раундов.
2	Кузнец устроил соревнование на силу, кто сможет разбить найденную им драконью кость (КД 20 15 хитов) получит в два раза больше ставки. Ставка от 5 до 30 зм. Три попытки
3	Внезапно из темных облаков на вершине горы доносится звук похожий на рык древнего дракона. Однако кажется это всего лишь гром
4	Один из покупателей закатывает истерику в попытке сбить цену, обвиняя продавца в том, что его товары прокляты

Рыцари короля на подходе! После или во время изучения локации рынка, туда, как к главной площади, прискакивает гонец и сообщает, что в эту сторону движется отряд королевских рыцарей, которые **прибудут утром следующего дня** и очистят древнюю обитель от зла именем Его величества.

Все вокруг начинают негодовать и возмущаться. Любой сможет объяснить персонажам, что рыцари Короля известны своей грубостью в таких миссиях. После них там камня на камне не останется, лишь тлеющие угольки и трупы их врагов, а о золоте и говорить нечего.

Если герои не посещали рынок, то они получают эту весть от рабочих перед входом в пещеры.



3. Гостиница Хидео

Небольшое двухэтажное здание таверны как будто вырванное из картины мирного городка в одиночестве стоит на небольшом пригорке. Владелец гостиницы расчищает ступени на входе под качающейся вывеской с надписью – “Приют Странника” и машет вам, приглашая заходить.

Хидео – гном, возрастом около 300 лет. Седовласый, с хитрым прищуром и доброй ухмылкой, постоянно курит свою чудовищно большую резную трубку. Повидал немало интересного за свои века жизни. Он и его многочисленная семья живут за счет разворачивающейся в любом месте, переносной гостиницы под названием “Приют странника”. Хидео путешествует по землям, собирая слухи и давая кров и еду тем, кто готов за это заплатить, там, где таких людей может быть больше всего.

Фирменный напиток - Голубая даль. Бледно-голубой слоеный напиток, отчетливо пахнущий свежим морским бризом. Очень легко воспламеняется.
Эффект – в течение 1к4 часов, все, кого вы встретите, утверждают, что откуда-то вас знают.

Распрашивая об этих местах можно узнать:

- Много лет как местные деревушки терроризируют кобольды и сколько бы их логово не искали, найти никак не могли, но все следы вели в эту часть гор.
- Частенько местные путешественники находили светящиеся кристаллы и охранявших их песчаных монстров.
- Грозы и шторма всегда окутывали пики этих гор

Так же Хидео может дать базовую информацию про всех трех лидеров экспедиций.

Закард – человек около 50 лет. Богатый торговец и известный в узких кругах делец на черном рынке. Готов пойти на многое ради выгоды и богатства, плюет на историческую ценность и видит в предприятии лишь выгоду. Однако верен своим людям и честно платит за работу.

Донаар – драконорожденный, 30-ти лет. Наследник богатого дома, надменный и тщеславный, однако трепетно относится к истории своего рода и хочет сберечь крупицы знаний и наследие драконов, считает их своими по праву.

Велисса – Полу-эльф 70-ти лет. Одержима поиском древностей и знаний. Эксцентричная и любознательная девушка. Руководитель археологической группы. Скрытная в своих мотивах и выдаче информации. Однако верная делу и своей цели пустить находки и найденное на благо обществу.

Хидео не поддерживает никого из них, для него выгодны мир и спокойствие и чтоб народу вокруг было побольше.



Таверна не поражает воображение, но поесть и переночевать сойдет. С порога вас окутывает запах выпивки и табачного дыма. Помещение среднего размера. Здесь довольно чисто и садиться за стол можно без боязни испачкать одежду. По всем стенам развешены картины, изображающие эту самую таверну, но находящуюся в самых интересных и неожиданных местах, от Авернуса до Фейского плана. Посетителей обслуживают дети хозяина, которым он раздает указания.

В зале отдыхают рабочие и за отдельным столом сидят, судя по снаряжению, авантюристы, ранее попытавшие удачу в Пещерах.

Если заказать авантюристам выпивку или поговорить, они с радостью расскажут, что первую залу они обшарили лишь наполовину, но дальше сунуться побоялись, так как в глубине темных залов все время видели чьи-то маленькие злобные светящиеся глаза, а парнишка Якоб, что таки сунулся так и не вернулся, после чего произошел обвал.

Судя по разрухе и обстановке, что они видели, цитадель была разорена изнутри.



4. ШАТЕР ДОНААРА

Огромный расписной белый шатер красуется на отдалении от других, вокруг него стоит множество телег, с которых, пытая и пыжась, стаскивают множество вещей и скарба, от ковров и ваз до табуреток и комодов. Стража состоит сплошь из драконорожденных в белых плащах и блестящей дорогой броне.

На шатре и имуществе изображены символы, которые, при успешной **проверке Истории Сл 10**, можно распознать как принадлежащие знатному роду драконорожденных - Блит'зен. Они славятся своим недоверием к другим расам, гордостью за свое драконье наследие, влиятельностью и богатством. Их множественные принцы постоянно борются за влияние и право когда-нибудь стать во главе семьи.

Осматривая стражу, можно заметить хорошее снаряжение и их строевую выправку. Частые покушения и войны внутри клана нередки, поэтому Донаара сопровождают опытные солдаты.

Если герои пришли без приглашения, и предлагают услуги, то стража с позволения Донаара их пропустит. Тот готов дать щедрую награду тому, кто ему поможет.

Информация: Донаар думает, что дракон еще жив или очень крепко спит где-то в глубине и хочет отыскать его сокровища.



Донаар (без способности Кислотная рвота) – драконорожденный, 30-ти лет, с зеленой изумрудной чешуей покрытой редкими желтыми полосками. Смотрит на всех свысока, однако своих соплеменников уважает вне зависимости от их происхождения. Растягивает слова и любит пускаться в длинные громкие речи, уходящие от темы.

Наследник богатого дома, надменный и тщеславный, однако не обделен силой и умом, трепетно относится к истории своего рода и хочет сберечь крупницы знаний и наследие драконов, считает их своими по праву. Рядом с Донааром почти все время находится его телохранитель.

Надарр (с мечом +1) – телохранитель Донаара, высокий и молчаливый, пепельного цвета драконорожденный с лицом покрытым шрамами и огромным черным двуручным мечом, испускающим волны магической энергии.

Донаар заинтересован в сотрудничестве. За вылазку и безопасный доступ к сокровищнице он предложит героям 800 золотых и магическое оружие +1 любого типа из своей оружейной в качестве аванса. В сокровищнице он заберет лишь вещи, касающиеся драконьего наследия, всё золото герои могут оставить себе.



5. ЛАГЕРЬ ЗАКАРДА

Незранный и не привлекающий внимания лагерь из нескольких крупных серых шатров расположен недалеко от рынка. Стоящие там на страже ребята выглядят довольно угрюмо и грозно. Из одного из шатров оглядываясь по сторонам, выходит человек, засовывая в сумку небольшой мешок и натягивая капюшон удаляется в сторону рынка.

Грозные парни на входе не пропускают героев, а на многочисленные вопросы будут молчать или огрызаться. Если герои продолжают напирать Закард выйдет на шум и, извинившись за своих людей, предложит пообщаться.

В случае успешной **проверки Убеждения/Обмана Сл 14** бандиты на входе могут их пропустить думая, что те пришли за товаром/совершить сделку.

Информация: Закард слышал лишь о сокровище и несметных богатствах, что лежат в пещерах.

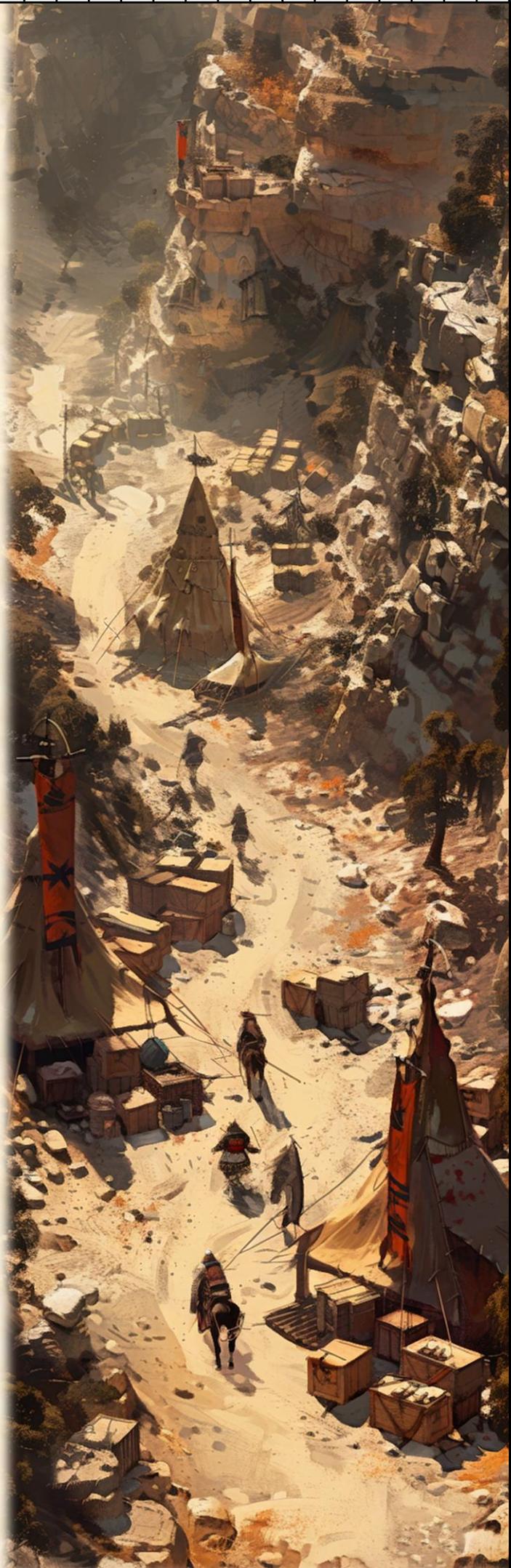
Закард – худощавый седой человек, около 60 лет с острыми чертами лица, серыми глазами и суровым взглядом. Богатый торговец и известный в узких кругах делец на черном рынке. Готов пойти на многое ради выгоды и богатства, плюет на историческую ценность и видит в предприятии лишь выгоду. Однако верен своим людям и своему слову, имеет стойкие моральные устои, не идя на убийство без важной цели и честно платит за работу. Имеет обширные связи и знакомства в разных сферах. Закард, говорит тихо, но властно, всегда говорит по делу и постоянно ищет возможности заключить выгодную сделку.

За вылазку и безопасный проход к сокровищнице Закард предложит героям 800 зм или удвоенную сумму от той, что им уже предложили другие главы экспедиций, сам Закард заберет 2/3 всех найденных богатств. В дополнение, авансом он предложит один любой яд из своего ассортимента на выбор.

В лагере занимаются тайной продажей наркотиков и ядов. **К продаже из наркотиков доступны:**

Порция наркотика схожего с марихуаной готовая к употреблению, стоит 20 зм. Употребивший должен пройти **спасбросок Телосложения Сл 12**, получая преимущество на проверки, связанные с Мудростью в течение следующих 30 минут, в случае провала после окончания действия употребивший получает одну степень истощения и сильно хочет есть.

Флакон “Драконьей крови”, порция стоит 200 зм. Непредсказуемая субстанция, после употребления вызывает один эффект по таблице **Дикой магии**.



К продаже из ядов доступны:

Яд	Вид	Цена за дозу
Дым жжённого отура	Вдыхаемый	500 зм
Злоба	Вдыхаемый	250 зм
Змеиный яд	Оружейный	200 зм
Масло таггита	Контактный	400 зм
Сыворотка правды	Поглощаемый	150 зм

Подробнее о ядах можно почитать [ТУТ](#)

Дым жжённого отура (Вдыхаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе оно получит 10 (Зкб) урона ядом и будет должно повторять этот спасбросок в начале каждого своего хода. При каждом провале персонаж получит 3 (1кб) урона ядом. После трёх успехов яд прекратит своё действие.

Злоба (Вдыхаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе оно станет отравленным на 1 час. Существо ослеплено, пока отравлено.

Змеиный яд (Оружейный). Этот яд собирают с мёртвой или недееспособной гигантской ядовитой змеи. Существо, подвергшееся действию этого яда, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 11, получая 10 (Зкб) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Масло таггита (Контактный). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе оно станет отравленным на 24 часа. Существо также лишено сознания, пока отравлено. Существо приходит в сознание, если получает урон.

Сыворотка правды (Поглощаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе станет отравленным на 1 час. Пока существо отравлено, оно не может сознательно говорить ложь, как если бы оно находилось под действием заклинания **область истины [zone of truth]**.



6. Вход в пещеры

Груды камней и сошедшей породы лежат в кучах по обе стороны от небольшого прохода в скалу, внутри него трудится несколько рабочих, расставляя балки и распорки, разбирая завалы и разгребая камни

У входа в Пещеры работает группа строителей, которая предупреждает героев, что до сегодняшнего дня проход в пещеры был нестабилен и забирались туда только смельчаки, не все из которых вернулись. После последней вылазки все обрушилось, однако работы ведутся, проход в течение часа укрепят, и он будет безопасен.

Герои могут помочь рабочим, тогда проход будет готов к использованию в течение 15 минут. В таком случае во время расчистки прохода среди камней герои находят - **Защитную сферу** из фернийского базальта.

Если проход расчищен, то взору открывается большая металлическая резная дверь, покрытая письменами. Если кто-то владеет драконьим он сможет прочитать: *“Обитель хранителя знаний, Мавромона. Будет благословенен тот, кто принесет в храм его знание и проклят тот, кто придет с оружием и нечистыми помыслами”*

События:

Если в отряде есть драконорожденный, аристократ или персона с хорошей репутацией, то к персонажам в какой-то момент подойдет высокий драконорожденный (**Надарр**) с пепельной чешуёй в белом плаще и сверкающих доспехах. Он сообщает им о том, что их господин, Донаар, желает с ними встретиться, для обсуждения одного дела.

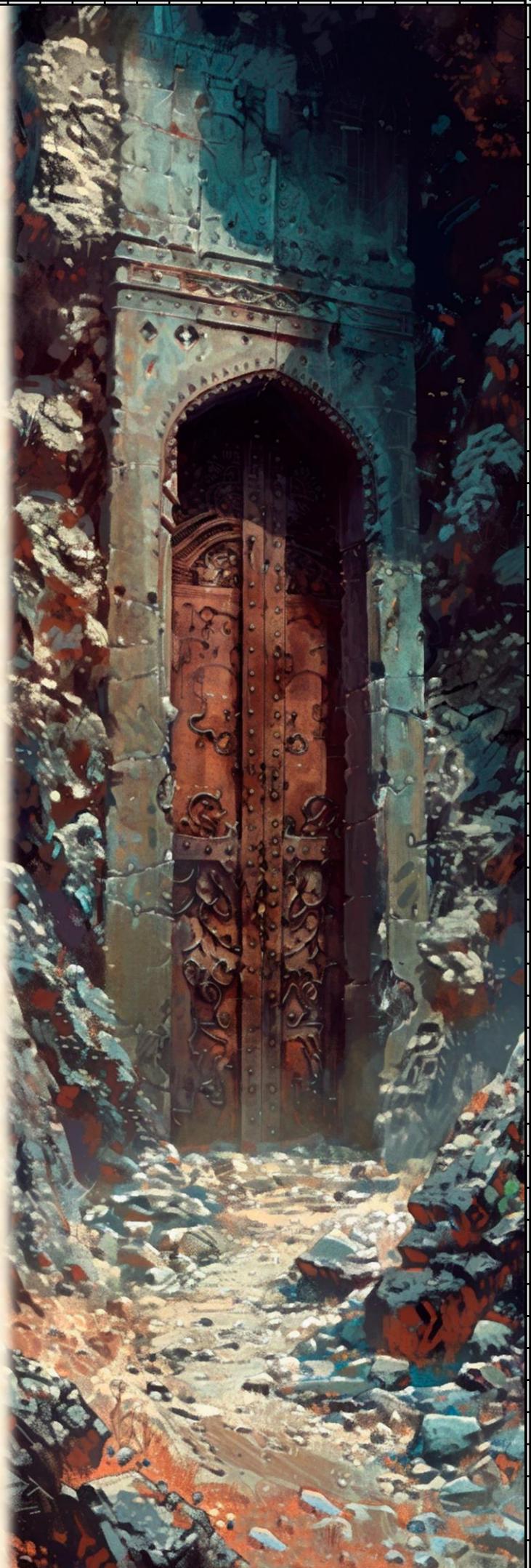
Если в отряде есть кто-то с предысторией вора, соответствующим классом (Плут) или имеющий плохую репутацию то к героям обратится подозрительный тип в капюшоне, который сообщит им, что Закард хочет дать им работу.

Силы сторон в лагере:

Велисса, 6 **стражей** и **лекарь**

Донаар, 3 **драконорожденных** и **телохранитель**

Закард, активно использующий яды. На первый взгляд в его рядах всего около 6 человек, но еще 8 скрываются в толпе и в группах рабочих Донаара и Велиссы, готовые в любой момент вступить в бой. Обнаружить их можно, пройдя **проверку Восприятия Сл 15** всматриваясь в обстановку лагерей и рынка. Статблок **разбойника**.



ГЛАВА 2: РУИНЫ ЦИТАДЕЛИ

Карта

В этой главе героям предстоит исследовать остатки цитадели ордена, находя различные ценности, а так же отыскать вход в пещеры кобольдов.

1. ВХОДНАЯ ЗАЛА

Пробравшись через узкий проход и открыв массивные железные ставни, вас чуть не сбивает с ног внезапный и затхлый поток воздуха. Поднятые с пола песчинки начинают кружиться в замысловатых завихрениях, а затем резко застыв в середине полета, падают на землю.

За дверью открывается вид на величественную залу, когда-то служившую парадным входом в эту крепость. Однако сейчас это место пришло в запустение и лишь напоминает о былом величии.

Два ряда массивных, потрескавшихся колонн из черного мрамора устремляются к черноте потолка, который находится настолько высоко, что его трудно разглядеть. Между колоннами развешено множество обветшалых флагов и баннеров, а на полу раскиданы фрагменты пергамента и то тут то там валяются книги.

Пространство заполнено сгнившей мебелью и если тут что-то и было раньше, то это либо уничтожило время, либо было разворовано.

Баннеры - можно изучить, **проверка Истории Сл 14**, в случае успеха можно узнать один из флагов, принадлежавший Республике Деримар, что существовала около 800 лет назад.

Истлевшие части книг и бумаги - слишком повреждены чтобы хоть что-то разобрать и рассыпаются при первом прикосновении.

Проверка Ловкости рук Сл 14 - в случае успеха одну из книг удастся частично прочитать. В ней содержатся рисунки и зарисовки различных драконов. После ознакомления с парой страниц книга рассыпается в прах.

Колонны - У дальней колонны сидит скелет, облаченный в полуистлевший балахон и пригвождённый к колонне рогатиной. В руках он держит большой, позолоченный и хорошо сохранившийся том. Если герои попытаются забрать том из рук скелета тот дернется и ухватится за книгу щелкавая челюстью. Однако вскоре успокоится.

Успокоившись, скелет оглядывает вас, поднимает руки и машет, чтобы вы остановились и не убивали его. После этого достает из одной глазницы сверток пергамента, а из другой продолговатый предмет, который волшебным образом начинает писать чернилами. Написав слово на давно мертвом языке, он показывает его вам, не найдя понимания он продолжает писать слова в столбик и затем показывает снова.

В столбце героям неизвестна большая часть языков, однако там есть Общий и, если кто-то владеет так же Драконий и Инфернальный. Если герои показывают нужный язык, скелет удовлетворенно кивает головой и пишет на листочке свое имя - **Мелефит** и показывает нужную страницу в манускрипте чтобы герои могли прочитать. **Запись в дневнике.**

Если герои захотят, Мелефит будет сопровождать их на пути к сокровищнице и помогать по мере сил стараясь избегать сражений и коммуницируя с героями посредством записей.



Мелефит - скелет человека, мужчины, очень хочет увидеть великого покровителя и готов отдать за это все что есть. При жизни он был простым послушником ордена только недавно вступившим в его ряды. Выполнял простейшие задачи и так и не удостоился личной встречи. Знает множество мертвых языков, Общий, Драконий и Инфернальный, может писать и понимать их, но будучи скелетом не может говорить.

Может рассказать героям о том, что кобольды много лет назад захватили их Орден и о местонахождении главного входа в их сети пещер. Будучи послушником, Мелефит не заходил в Здание Ордена дальше **2. Комнаты Ритуалов.**

Если герои помогут ему встретиться с покровителем, он отдаст им свою **Волшебную автоматическую перьевую ручку** в которой никогда не заканчиваются чернила.

Когда герои исследуют первую комнату, произойдет очередное обрушение, которое перекроет путь наружу. Рабочие по ту сторону, будут разбирать завал несколько часов.

2. КОМНАТА РИТУАЛОВ

Заходя в помещение, в нос бросается запах гнили и разложения. Вы видите несколько рядов скамеек напротив каменного постамента, за которым, в центре помещения, стоит большая и сияющая металлическая статуя дракона. По правой стене комнаты размещены несколько скромных алтарей, а в левой стене, в нишах, расположено множество каменных богатых саркофагов.

В противоположной части комнаты находится высокая арка прохода, который когда-то вел в глубины крепости, однако он обрушился и сейчас полностью завален обломками.

Справа от входа в комнату находится заваленная несколькими тяжелыми обломками дверь. (Ведёт в 3 Комната мастеров)

Слева также находится резная каменная дверь (ведущая в 5 Драконий алтарь)

Мелефит что-то пишет и показывает вам: В этом помещении проводили ритуалы очищения, принимали жертвоприношения и устраивали лекции служители ордена, говорят когда-то давно, сам повелитель иногда поднимался сюда, чтобы поделиться знаниями.

Алтари - по правой стене комнаты находится 3 алтаря для подношений, каменный пол там украшен рунами и символами, усеян свечами и истлевшими останками жертвоприношений, а на стенах висят вырезанные из камня драконьи головы.

На полу каждого алтаря есть надпись на драконьем. А на лбу каждой из голов видна пятиугольная выемка. Если в неё вставить драконий амулет это вызовет один из следующих эффектов:

Левая голова.

Надпись: *Пройдёт тот кто верует*

Откроет каменную дверь в 5. Драконий алтарь.

Средняя голова. Надпись: *Падёт не принесший дар*

Активирует статую дракона, если она деактивирована и деактивирует если активна.

Правая. Надпись: *Откроет для тех кто верен*

Открывает скрытую нишу за головой дракона на алтаре, тут герои найдут:

- 2х малых зелья лечения
- Драконий перстень – Мифриловый перстень, выполненный в форме драконьей головы, дает возможность говорить, понимать и читать на драконьем, не требует настройки.

Если обследовать выемки под амулет, то становится понятно, что на левой и правой голове они намного более потертые и сколотые.

Заваленная дверь - ведет в **3. Комнату мастеров.**

Во время разбора завалов необходимо пройти **проверку Атлетики Сл 15**, в случае провала слышится звон разбивающихся колб и на тех, кто разбирает завал, разбрызгивается кислота, они должны пройти **спасбросок Ловкости Сл 12**, получая 2кб урона в случае провала и половину в случае успеха. Если герои прошли проверку Атлетики или решили осмотреть завал внимательнее перед его разборкой, то находят в завалах два стеклянных флакона с кислотой, оставленные тут в качестве ловушки.

Каменная дверь – ведет в **5. Драконий алтарь.**

Дверь не имеет замочной скважины и представляет собой резную каменную плиту, обследовав её, становится понятно, что она минимум 5 футов в толщину и должна сдвигаться в сторону каким-то механизмом. Сделать это своими силами невозможно.

В камне выгравирована сцена принесения в пещеру огромному дракону множества сокровищ.



Статуя Дракона - массивная статуя дракона, около 4 метров в высоту, выполненная из сияющего металла, на месте глаз инкрустированы два сапфира каждый стоимостью около 50 зм.

Статуя является хранителем ордена и в случае попытки украсть сапфиры, обокрасть могилы, богохульного отношения к святыне, глаза статуи загораются синим и, сходя со своего постамента она атакует героев. **Проверка Магии Сл 18** или Обнаружение магии выявит сильную ауру магии школы Преобразования вокруг статуи.

У подножия статуи находится аккуратно сложенная куча подгнивающего мяса и человек, судя по обмундированию авантюрист, лежащий лицом вниз, истекающий кровью (Якоб, при смерти). И то и другое было оставлено тут недавно в качестве подношений кобольдами по велению Таклака.

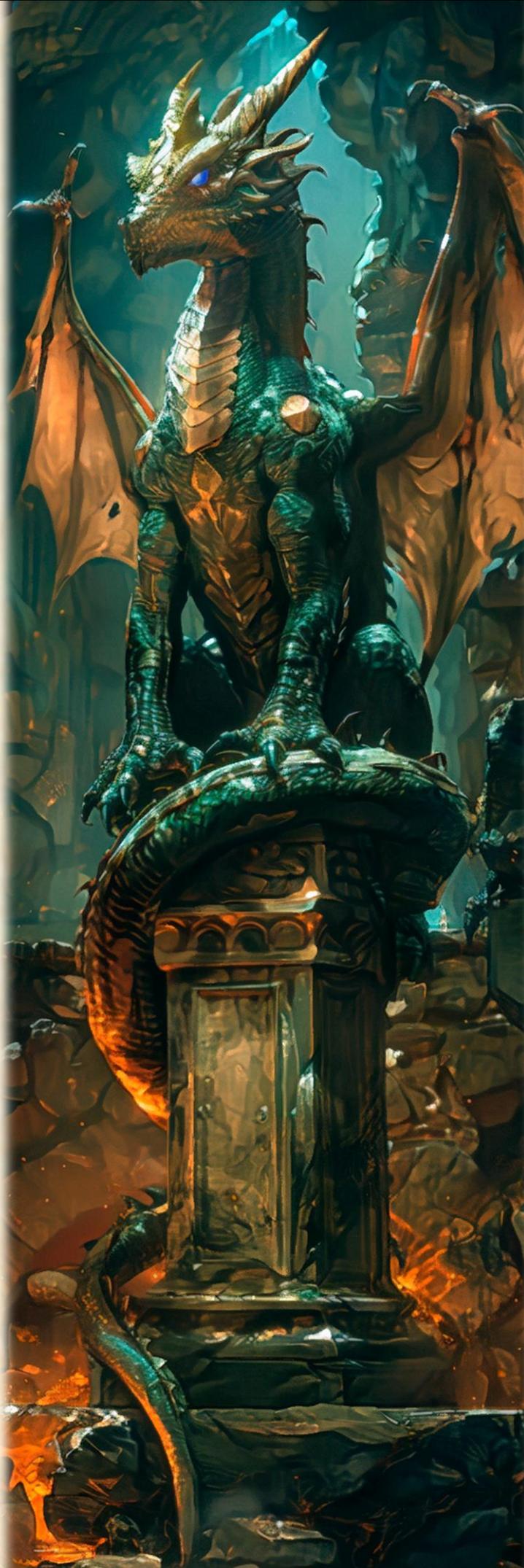
Человек что-то неразборчиво и тихо хрипит, чтобы разобрать, что он говорит, требуется успешная **проверка Восприятия/Анализа Сл 16**, в случае успеха среди хрипов слышится: *...ловушка... помогите...*

На одежде проступают многочисленные кровавые пятна. Руки его скрещены на груди и кажется, что-то держат мертвой хваткой. При переворачивании тела необходимо пройти **проверку Восприятия Сл 14**, при провале активируется спрятанная растяжка, взрыв наносит 2кб урона огнем всем существам в радиусе 10 футов, при этом активируется статуя дракона. В случае успеха, получается вовремя заметить растяжку, **проверка Ловкости рук Сл 14** для обезвреживания, активация в случае провала.

Если удалось перевернуть человека, в его руках виден Драконий амулет. На теле множество колотых ран. Для стабилизации необходимо пройти **проверку Медицины Сл 10**. В случае провала есть еще одна попытка со **Сл 14**, в случае успеха любой из них Якоб стабилизируется. В случае провала второй умирает.

Саркофаги - В западной стене во множестве ниш стоят саркофаги с каменными табличками с именами усопших на драконьем языке. Если герои решат потревожить покой мертвых они пробудят статую дракона в центре зала. Мелефит будет всячески уговаривать их не делать этого. В саркофагах герои найдут 15 см и Драконий амулет (идентичный тому, что у торговца в лагере и того что у Якоба).

Осматривая саркофаги, можно заметить, что между двумя из них проломлена стена и за обломками виднеется узкий проход, ведущий в темный тоннель (ведет в **9 Оружейная Кобольдов**).



3. КОМНАТА МАСТЕРОВ

Вас приветствует широкая комната, в которой прямо напротив находится еще одна дверь (Ведет в 4. Ремесленная). В левой и правой вытянутых частях комнаты расставлены ряды с экспонатами и трудами. Статуи, картины и множественные произведения искусства не пощадило время. С высокого потолка и до самого пола свисают промасленные пергаменты с именами избранных принятых в ряды ордена.

Мелефит сокрушенно рассматривает эти длинные списки, понимая, что скорее всего никогда не сможет внести сюда своего имени.

Он пишет, что экспонаты принесли в дар ордену или они были изготовлены великими мастерами, когда-то населявшими эту обитель.

На столах и постаментах лежат различные реликвии и ценные предметы. Среди множества артефактов, представляющих лишь историческую ценность, такие как мощи древних мудрецов, ржавые остатки легендарного оружия и различные манускрипты вы замечаете несколько интересных экспонатов:

Книга о Драконах и их повадках – гласит название большого, позолоченного тома толщиной с ладонь взрослого мужчины, с богато украшенной обложкой. Книга покоится под толстым стеклянным колпаком.

Книга под колпаком является мимиком. Осматривая Книгу, становится заметно, что на одной из сторон колпака есть затертая табличка с надписью на драконьем – “По.....ь (Покормить) *перед чтением!*” Надпись можно восстановить магией, например заклинанием **Починка**.

У самого колпака есть отверстие сверху, в которое может пройти небольшой предмет и два отверстия сбоку достаточно больших, чтобы просунуть туда руки и пролистывать книгу, читая, но недостаточно больших, чтобы её оттуда вытащить. При использовании обнаружения магии или при успешной **проверке Магии Сл 14**, становится ясно, что стекло зачарованно и невосприимчиво к магии (Стеклянный колпак имеет КД 18, 12 хитов и уязвимость к дробящему урону).

Если выполнить условие и покормить книгу, мимик успокоится и откроется на странице с описаниями основных пяти драконов. Книга написана на Общем, в ней подробно описаны с иллюстрациями виды различных драконов и всех существ, связанных с ними родством. См. **приложение**.

Если мимик не покормлен, он атакует прикоснувшегося к книге игрока. Если убить мимика, то купол откроется вместе с верхней частью пьедестала, внутри которого спрятана обычная бумажная версия книги.



Сфера вечного пламени – небольшая стеклянная сфера диаметром около 30 см внутри которой виднеется тусклый огонёк в виде дракончика.

Успешная **проверка Магии Сл 14** или обнаружение магии покажет исходящую магию школы Воплощения от сферы и даст понять что артефакт не активирован.

Пламя внутри разгорается и меняет свой цвет на один из пяти, при произнесении названия цвета на драконьем, если произнести “Тиамат” пламя станет пяти цветным.

Сфера достаточно хрупкая и если её бросить или разбить она взрывается в 10 футовом радиусе, наноса всем существам урон 2к10 с типом урона зависящем от цвета пламени:

- Синее – урон молнией
- Красное – урон огнем
- Белое – урон холодом
- Зеленое – урон ядом
- Черное – урон кислотой
- Пятицветный – урон всеми вышеперечисленными типами + дополнительный к10 к урону от взрыва

Большой богато украшенный клык, на котором вырезана сцена битвы двух драконов (Стоимость около 50 зм). **Успешная проверка Анализа / Истории Сл 10** позволяет определить, что клык принадлежит взрослому красному дракону.

Резной витиеватый боевой рог - длиной в метр, украшенный различными рунами. Если подуть в него он издает громкий рёв точь-в-точь как рык взрослого дракона.

4. ДРАКОНИЙ АЛТАРЬ

Пустая комната, освещаемая тусклыми кристаллами, пробивающимися из стен и потолка. В бледном белом свете видны надписи и руны на разных языках украшающие пол. На стене расположены высеченные из мрамора, 5 скалящихся драконьих голов, разного цвета. Перед каждой из них расположена большая стальная чаша с широкими бортами.

Надписи на полу, на Общем:

Поднеси дары с умом и принеси клятву службы верному дракону покровителю. И твои старания окупятся десятикратно.

Успешная **проверка Магии Сл 14** или использование обнаружении магии раскроет присутствие магии школы воплощения в чашах и в головах драконов.

Обследова головы драконов между двумя из них можно найти скрытый лаз, ведущий тоннелем в **6. Пещеру разведчиков.**

Для активации алтаря должны быть принесены все дары в соответствии с записями ниже и выбран дракон хранитель. Как только правильный дар кладется в чашу перед головой дракона соответствующего цвета, он сгорает в цветном пламени и огонь продолжает полыхать в чаше.

Если дар, опущенный в чашу, не соответствует повадкам и характеру дракона, то вместо чаши у голов драконов, загораются глаза. В случае следующей ошибки у них загорается огонь в пастьях. В случае 3-ей ошибки все головы изрыгают поток пламени, заполняющий комнату. Все существа в ней должны пройти **спасбросок Ловкости Сл 14**, получая 4кб урона или половину в случае успеха.

Дар **красному дракону** – ценный предмет. В т.ч. золото (как минимум 1 зм), ювелирные украшения, драгоценные камни и пр.

Дар **синему дракону** – любой источник магии или знаний. Свиток, книга, артефакт безделушка и пр.

Дар **черному дракону** – страдания. Пролить кровь (свою или спутника).

Дар **зеленому дракону** – что-либо дающее нечестное преимущество. Зелье или яд, кинжал, инструменты отравителя и пр.

Дар **белому дракону** – трофей. Шкура, череп, часть тела (возможно и само тело).

Вы можете интерпретировать другие подношения игроков, помимо указанных выше, как правильные, если они будут соответствовать повадкам дракона.

Подсказка: пройдя **проверку Анализа Сл 12**, герои поймут, что вероятно дары должны соответствовать типу дракона, его характеру и предпочтениям.

После принесения всех подношений и активации алтаря, центральная часть подиума, покрытая рунами, загорается синим светом, и сдвигается в сторону, а из образовавшегося проема поднимается большая статуя пятиглавого божества драконов - Тиамат.

В зависимости от щедрости подношений, на ваше усмотрение, в пастьях драконов могут быть или не быть следующие предметы:

Синий Дракон - **Адамантиновый Чешуйчатый доспех**

Красный Дракон - **Зелье огненного дыхания**

Зеленый Дракон - **Перчатки воровства**

Белый Дракон - **Ощущающий драконов длинный меч**

Черный Дракон - **Камень неудачи**



ГЛАВА 3: ПЕЩЕРЫ КОБОЛЬДОВ

В этой главе герои могут исследовать наполненные ловушками пещеры кобольдов, возможно найти сокровища и помощь в предстоящем столкновении.

Если не сказано иного, потолок в пещерах высотой 10 футов, а пол и стены из известняка присыпанного небольшим слоем песка.

По пещерам ходят патрули кобольдов (6 **кобольдов**), которые могут наткнуться на героев в самый неподходящий и неожиданный момент. Например, при коротком отдыхе, длительном исследовании или деактивации ловушки, на которую наступил один из персонажей прямо посреди туннеля.

Каждый раз, когда герои проходят через локацию в пещерах кобольдов, бросайте 1к6, если выпала 1, то через 1к3 раундов тут пройдет патруль, который слышно издалека.

Если патруль натывается на героев и получает сильный отпор, они бегут обратно в логово, пытаются предупредить сородичей и организовать оборону.

Если героев побеждают в пещерах, то их не убьют. Тела персонажей, без сознания, привококут в Основную пещеру, в клетку.

Если героев сопровождал Мелефит, он притворится мертвым и его кинут в одну из куч мусора рядом с клетками, он подаст сигналы жестами и когда никто не видит освободит героев. В ином случае им придется подговорить одного из любопытных кобольдов (возможно Ракста) освободить их или найти другой путь к освобождению. Оружие и снаряжение в рюкзаках находится в куче рядом с клеткой.

Если персонажи сильно шумели до того как попасть в пещеры кобольдов то они усият патрули, теперь при броске кб на 1-2 будет являться патруль. А каждый третий кобольд успеет вооружиться в оружейной и будет иметь ржавый доспех (КД 16) и потрепанный скимитар вместо кинжала.

5. ПЕЩЕРА РАЗВЕДЧИКОВ

Сухая пещера со свежим воздухом, высоким потолком (20 футов). Стены пещеры из известняка с западной части покрыты множеством небольших отверстий, к которым ведут верёвочные лестницы. У стен раскиданы различные вещи, ящики, лежанки и бочки с припасами. Рядом со стенами расположено множество крупных сталагмитов и наростов.

Из этого места, группы разведчиков кобольдов выходят на поверхность и терроризируют местные деревни и поселения, складывая тут награбленное и готовясь к новым вылазкам.

8 **кобольдов** и 1 **крылатый** (их командир), сидят у небольшого костра и обсуждают прошлый набег на деревню. Жалуясь, что удалось прихватить совсем немного. Кобольды сетуют на то, что прошлый богатый улов с авантюристов отобрал песчаный монстр из **7. Кристальная пещера**.

Один из кобольдов говорит, что можно пойти и забрать его, но остальные его отговаривают, говоря, что это слишком опасно и парочка их сородичей уже так погибла.

Кобольдов можно запугать, **проверка Запугивания Сл 14**. В случае успеха они согласятся не докладывать вождю, не мешать героям и выложат правдивую информацию о количестве их сородичей и устройстве пещер, однако умолчат о ловушках.

В случае провала они так же согласятся не докладывать и остаться тут, однако обманут героев и в будущем нанесут им удар в спину. Так же в случае допроса выдадут ложную информацию и скажут что основная их пещера в **15. Ложный туннель**.

Кобольдов можно подкупить и договориться с ними как-то по-другому, **проверка Убеждения Сл 12**. Они падки на золото и ценные предметы и готовы предать свое племя и уйти, сдав информацию, если получат что-то ценное взамен или почувствуют реальную угрозу.

Отверстия в стене – ведут наружу через толщу скалы, длинные, замысловатые и очень узкие туннели, через которые сможет пролезть лишь маленькое существо.

Припасы – порывшись в скудных запасах кобольдов разведчиков, можно найти: 12 зм, зелье лечения.



6. КРИСТАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

Обширная пещера, усеянная маленькими и большими, размером с валун, синими кристаллами, которые мягко освещают помещение. В центре комнаты над трупами и небольшой горкой вещей клубится большое облако воздуха, пыли и песка.

Пещера, в которой обитает **пыльный дьявол** и охраняет сокровища мертвых авантюристов. Их тела и тела кобольдов лежат рядом.

Элементаль нейтрален ко всем и просто парит в центре комнаты, прямо над ценными вещами. Он становится враждебным если кто-то подходит к нему на расстояние 15 футов или ближе. От больших кристаллов по краям пещеры периодически исходят электрические импульсы, соединяющие их друг с другом и с элементом.

Элементаль привязан к кристаллам и не в состоянии покинуть их дальше, чем на 20 футов. Уничтожив ближайший к нему кристалл элементаль начнет клубиться возле следующего. Если уничтожить все кристаллы, то пыльный дьявол придет в бешенство и атакует героев, однако рассыпется в обычный песок через 1к4+1 раундов боя.

Большие кристаллы (КД 16, 10 хитов, уязвимость к дробящему урону) – при успешной **проверке Магии Сл 16** или при использовании обнаружении магии, понятно, что эти кристаллы излучают сильную магическую энергию школы Вызова. В случае провала проверки понятно лишь то, что они излучают ману.

Трупы авантюристов – разложились до скелетов и лежат тут, судя по всему, довольно давно. Можно найти:

- 80зм
- 2 зелья лечения
- Щит +1, покрытый дварфийскими рунами
- Посох из камня, на рукоятке написано: *и камень расступится перед тобой*. В посохе осталось 1к3+1 зарядов заклинания **Создание прохода** (не требуется настройка, после использования всех зарядов рассыпается в каменную крошку, заряды не восстанавливаются)

7. ВЕРХНИЙ ТОННЕЛЬ

В середине тоннеля находится провал в песчаном полу, который можно обнаружить пройдя успешную **проверку Восприятия Сл 16**, осматривая пол. Провал можно обнаружить без проверок, если искать в нужном месте с помощью соответствующих инструментов.

Ловушка срабатывает только на существ Среднего и большего размера, когда они наступают на неё. В случае активации пол с песком проваливается, и жертва падает вниз на 20 футов (2кб урона).

8. НИЖНИЙ ТОННЕЛЬ

В середине тоннеля находится нажимная плита, если герои не несут источник света все проверки на её обнаружение проходятся с помехой. Плиту можно обнаружить пройдя **проверку Восприятия Сл 16**. Её можно обнаружить без проверок, если искать в нужном месте с помощью соответствующих инструментов.

Когда один из героев размером Средний или больше, наступает на плиту, опишите это и громко скажите: **“КЛИК!”**, затем в порядке инициативы примите заявки от игроков. Они могут сделать одно простое действие или переместиться на 10 футов.

Как только тот, кто активировал плиту снимет с неё ногу произойдёт активация ловушки, прописанная ниже. Ловушку можно деактивировать пройдя **проверку Ловкости рук Сл 16**, в случае провала больше чем на 5, ловушка активируется.

Активация ловушки: Плита активируется если по ней проходит персонаж размера Средний или больше. В случае активации, потолок в тоннеле начинает обрушиваться и полностью заваливает его камнями. Все находящиеся в зоне обрушения должны пройти **спасбросок Ловкости Сл 14**. В случае провала, огромный валун перед которым они не успели проскользнуть преграждает им путь назад, и они оказываются по ту сторону завала в **12. Основном тоннеле**, получая 4кб урона. В случае успеха персонажи получают половину урона и оказываются перед завалом рядом с **6. Кристальная пещера**.



9. ОРУЖЕЙНАЯ КОБОЛЬДОВ

Небольшая затхлая пещера, в которой находятся стойки с ужасного качества оружием, боеприпасами и проржавевшими доспехами.

Здесь храниться оружие кобольдов и несколько из них расположились тут на стульях и играют в какую-то игру с костями.

4 **кобольда** (КД 16, кинжал меняется на скимитар (1кб урона)) из этой пещеры одеты в подобие латного доспеха, ржавого и неказистого, но выполняющего свою функцию, а так же вооружены скимитарами.

10. СВАЛКА

Ужасная мусорная вонь поражает вас на входе в пещеру. Пещера с довольно высоким потолком (40 футов) почти доверху заполнена кучей отходов, в том числе и пищевых. В дальней части пещеры слышно чье-то ворчание, шорох и лязг метала.

Куча мусора и живущий на ней старый ворчливый кобольд **Петри**, который знает о тайном проходе, но расскажет, только если герои найдут его потерянный кулон из костей. Медальон из костей в виде драконьей лапы он потерял где-то рядом с **12. Святилище кобольдов**.

Петри – старый кобольд, возрастом около 100 лет. Говорит сбивчиво, иногда забывая к чему вел и уходя в пространные размышления. На поясе носит внушительный мешок, полный своих зубов, которые выпадали и отрастали у него на протяжении жизни. Как доказательство своего почтенного возраста. Сварливый, но не через чур, идет на контакт со всеми, находит выгодные сделки и обычно решает проблемы дипломатией. Таким образом и дожил до старости.

Петри, если его спросят, может рассказать героям о том, что раньше, по рассказам деда, их племя служило красному дракону. Однако после того, как его победил хранитель этой крепости они попали в услужение Ордену. Однако в какой-то момент они восстали против своих угнетателей и захватили контроль над крепостью. Сейчас занимаются грабежами, а Таклак, чародей племени пытается открыть одну очень древнюю дверь, считая, что там ждет богатство.

Тайный проход в 16. Основная пещера, запрятан под кучей мусора и найти его можно, методично обшаривая всю мусорную кучу, пройдя успешную **проверку Воспития Сл 22**.

Петри не нравится сложившаяся ситуация и он считает, что влияние Таклака не идет на пользу племени. Успешная **проверка Убеждения Сл 14** или верные аргументы и подход, помогут ему встать на сторону героев. И он поможет в бою.

11. ОСНОВНОЙ ТОННЕЛЬ

Широкий тоннель тускло освещаемый светом кристаллов. На стенах видны грубые попытки изобразить драконов с помощью подручных красителей.

Здесь, ближе к концу тоннеля установлено заклинающее сигнала тревоги, которое сработает со звуком колокола разносясь по пещерам. На звук, через 2 раунда придет передовой отряд кобольдов из Основной пещеры в составе 9 **кобольдов** и 3 **крылатых**.

На конце тоннеля развилка.

Левый тоннель (15 Тоннель к основной пещере) выглядит невзрачно и в глубине его темно.

Средний тоннель (14 Ложный тоннель) украшен факелами и символами на языке кобольдов, если кто-то сможет прочитать, то там будет написано: *ложная дорога, впереди смерть*. В глубине тоннеля виднеется свет от факелов.

Из правого тоннеля (13 Место сбора Ракста) доносятся переговаривающиеся и спорящие голоса.

12. СВАТИЛИЩЕ КОБОЛЬДОВ

Небольшая темная пещера, посередине которой стоит злоецающая статуя бога Куртулмака, слепленная из мусора, с медальоном из костей в виде лапы дракона на шее.

Персонажи с **Пассивным Восприятием 15** или выше, а так же при осмотре пещеры с источником света, заметят, что на подходе к статуе расположена тонкая и полупрозрачная паутина. Она тянется к углам пещеры и расходится по стенам, на которых сидят, выпучив маленькие красные глаза 2 **гигантских паука** и **рой пауков**. Не заметившие паутину попадают в её сети и запутываются.

Проверка Силы Сл 12 для освобождения из паутины. КД 10; хиты 5; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, урону ядом и урону психической энергией.

Как только кто-то попадет в паутину, пауки начнут медленно и осторожно к нему приближаться. Они рады добыче, но готовы уступить ее, если им предложат другую еду. В случае смертельной опасности они не станут драться насмерть, а просто отступят в узкие норы на потолке и стенах.

Если кто-то из героев может разговаривать с ними, то пауки сразу откажутся от своих враждебных намерений и расскажут героям что заключили сделку с кобольдами. Они их кормят, а пауки оберегают их святилище. Если герои предложат какой-то особо вкусный деликатес, который пауки никогда не пробовали, то они согласятся расторгнуть сделку с кобольдами и помочь в битве.

Медальон нашли неподалёку и забрали себе, надев на статую. Они готовы отдать его за любую вкусняшку.

13. МЕСТО СБОРА РАКСТА

В пещере с высоким потолком (60 футов), с которого свисают длинные сталактиты, под звук падающих капель переговариваются и спорят 3 кобольда.

В небольшой пещере, в свете синих кристаллов сидят на камнях и переговариваются 3 кобольда, 2-е из них выглядят довольно невзрачно (Гару и Тес), но 3-ий выделяется большими ушными перепончатыми наростами и размашистыми крыльями, большими даже для крылатых кобольдов (Ракст).

Ракст (16 хитов) – молодой кобольд наследник клана, одаренный большими крыльями, с красной чешуей с черными пятнами. Он устал от глупого пребывания в этой цитадели и хочет покинуть её. Подозревает в чем-то Таклака. И хочет добиться одобрения отца. В обрушении породы он видит шанс, однако все ещё колеблется. С ним последуют его 2 верных друга: Гару и Тес. (**Статблоки**)

Кобольды увлечены беседой. Ракст хочет убедить отца (Вождя) уйти из этих пещер и не прислушиваться к Таклаку, который использует темную магию. Гару говорит, что лучше просто сбежать, так как Ракста никто слушать не будет. Тес настаивает на том, что нужно просто подождать и все образуется.

Если герои предложат свою помощь, Ракст согласится. Когда-то ему помогли люди из внешнего мира, когда его ранили на вылазке, несмотря на то, что он кобольд. Однако Ракст примет сделку лишь на условиях минимального проявления насилия. Он не хочет, чтобы без причины пострадала его семья или другие кобольды.

Раксту кажется что поведение его отца изменилось, он стал агрессивным и заставляет других работать без продыху. По мнению Ракста в этом виноват чародей Таклак. Таклака все боятся, поэтому никто ему не перечит.

Ракст с друзьями готовы пойти с героями и, в крайнем случае, встать на их сторону в бою.



14. ЛОЖНЫЙ ТОННЕЛЬ

Вход в широкий, хорошо освещенный факелами тоннель, украшен скульптурами из различного мусора и символами на языке кобольдов. Стены тоннеля украшают различные баннеры, рваные флаги и старые щиты с гербами различных семей и рыцарских орденов.

Если кто-то сможет прочесть символы на входе, то там будет написано: *ложная дорога, впереди смерть*. В глубине тоннеля виднеется свет от факелов.

Тоннель довольно широкий и вытесан давно. Если кто-то начнет осматривать пол то заметит, что на небольшом слое песка очень мало следов кобольдов.

В самом конце тоннеля, за поворотом, расположен большой богато украшенный бронзовый сундук. Вокруг него лежат скелеты и кости гуманоидов различных рас. Эти останки устилают пол толстым слоем, все они сильно повреждены.

Кости устилающие пол это - **Рой скелетов** который ждет момента для атаки, когда кто-либо зайдет на него в попытке открыть сундук. Сундук пуст, однако сам по себе представляет ценность (200зм).

15. ТОННЕЛЬ К ОСНОВНОЙ ПЕЩЕРЕ

Темный тоннель, на другом конце которого виден тусклый отсвет костров.

Тоннель снабжен прорезями и фальш стенами, через которые можно стрелять и атаковать противников. Если кобольды знают, что герои скоро придут к их логову. За стенами будут дежурить 4 кобольда, по 2 за каждой из стен. Они будут обстреливать героев из узких бойниц в стенах, получая выгоду от укрытия.

16. ОСНОВНАЯ ПЕЩЕРА

Большая пещера с высоким потолком (40 футов), с которого свисают большие синие кристаллы освещающие помещение. То тут, то там в небольших кучах хлама и мусора копаются кобольды, периодически тихо переругивающиеся друг с другом и в страхе поглядывающие в сторону большого костяного трона в мрачном углу пещеры. На нём восседает фигура массивного красного кобольда, в три раза превышающая обычную особь по размерам. Рядом с ним стоит высокий черный кобольд в рваном балахоне и что-то нашептывает вождю.

Место обитания кобольдов. В стенах узкие тоннели. За тронем проход к **17. Дверь секретов**.

В пещере присутствуют: Хокс (Вождь), Таклак и передовой отряд кобольдов в составе 9 **кобольдов** и 3 **крылатых**

На стенах есть выступы, на которых могут на большой высоте расположиться крылатые кобольды и от туда вести стрельбу.

Хокс – глава клана, массивный кобольд с красной чешуей и рывкающим голосом. Давным-давно увел бы отсюда своих сородичей, но его одурманил его ближайший советник, Таклак. Хокс находится в дурмане, под воздействием болезни сводящей с ума и помешан на поклонении Великому дракону, который, как он верит, сокрыт в глубинах этой скалы.



Таклак – Высокий худощавый кобольд с черной чешуей в серую сетку. Говорит хриплым голосом с придыханием. Любыми способами пытается проникнуть за дверь секретов, пытаясь найти богатство.



Для того чтобы освободить Хокса от влияния Таклака можно использовать:

- Заклинания или магические эффекты, исцеляющие болезни или снимающие негативные эффекты.
- Воззвать к совести и разуму. **Проверка Убеждения Сл 18**, если с героями пришел сын вождя (Ракст), то проверка осуществляется с преимуществом. В случае успеха Хокс стряхивает с себя пелену безумия, возвращаясь в сознание.
- Убив Таклака, странная болезнь так же уйдет.

Для битвы с Кобольдами используйте приведенные ниже правила логова:

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Кобольды могут совершить действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов (Нельзя использовать один эффект два раунда подряд):

- Из щелей в стенах пещеры кобольды начинают обстрел ядовитыми дротиками, все персонажи должны пройти **спасбросок Ловкости Сл 12** получая 2к4 урона ядом или лишь половину урона в случае успеха
- На поле боя, из тоннелей в стене, откликнувшись на призыв главаря, прибывает еще 1к4+1 кобольда (Нельзя использовать после смерти Вождя)
- Таклак начинает возносить молитву эхом, отдающуюся по пещере и резонирующую от стен. Один из кристаллов на поле боя, на выбор начинает искриться. Все существа находящиеся в 15 футах от него должны пройти **спасбросок Телосложения Сл 12** получая 2кб урона электричеством или половину в случае успеха (Нельзя использовать после смерти Таклака)

Если герои заключили союз с Ракстом, то кобольды обретут новую цель и лидера. Хокс, если выживет, отринет роль вождя и довериться новому поколению в принятии решений. Ракст изъявит желание отправиться за дверь секретов вместе с героями.

Если герои не встретили Ракста то тот примет решение сбежать из пещеры. Когда персонажи убьют Хокса и Таклака, оставшиеся кобольды просто сбегут и покинут эти горы.

17. ДВЕРЬ СЕКРЕТОВ

В полуразваленном помещении цитадели находится высокая каменная дверь, покрытая выбоинами и украшенная резными сценами на которых великий волшебник побеждает дракона.

Дверь в **18. Логово Дракона**. Открывается тем, кто имеет при себе Драконий амулет или принес клятву дракону в **5. Драконий Алтарь**. Можно проникнуть с помощью заклинания создания прохода.

Дверь невосприимчива к физическому урону. Дверь так же откроется, если игроки придут к какому-то креативному и интересному решению.

18. ЛОГОВО ДРАКОНА

Дверь открывается, и вы оказываетесь в большом помещении с высокими потолками. Вокруг все заставлено огромными, многометровыми стопками свитков, манускриптов, книг и записок. Они написаны на драконьем языке с примесью неизвестной древней письменности.

Успешная **проверка Истории/Магии Сл 20** и знание драконьего языка дает понять, что речь в заметках идет о каком-то очень сложном исследовании магической связанности существ, в основном драконов и людей.

Пробираясь через лабиринты записей, среди шкафов и стеллажей вы обнаруживаете человека. Сгорбленная фигура сидит за столом, что-то борочет и делает какие-то заметки. Человек среднего роста в синей богато украшенной шелковой робе с длинной бородой и тонкими квадратными очками как будто вросшими ему в переносицу не обращает внимания на ваше присутствие. Возле него находится несколько гуманоидных скелетов в робах, держащих книги и различные письменные принадлежности. Рядом с ним в стене скалы расположена огромная дверь высотой около 150 футов.

Дверь имеет небольшую замочную скважину, но не поддается взлому.

Успешная **проверка Медицины Сл 10** на скелетах даст понять, что они умерли от старости.

Человек за столом является древним синим драконом Мавромоном, главой ордена. Погрузившимся в исследования настолько, что потерял счет времени. Он абсолютно не обращает внимания на вошедших героев. Если попытаться с ним заговорить, то он, не отвлекаясь от работы, попросит налить ему кофе. Порывшись в залежах, вы найдете нужные ингредиенты и инструменты для его приготовления. После этого так же, не отрываясь от работы он попросит принести его заметки под номерами 10457 и 2375, если потратить час на их поиски и принести их ему, то спустя еще 10 мин ожидания он дописывает последнюю строчку в огромной книге, в которой на вид несколько тысяч страниц и с громким звуком захлопывает ее, оборачиваясь.

- Хмм... да кажется на этом и закончим 18-ый том, но еще многое предстоит изучить и проанализировать. – Он поправляет очки, разглаживая бороду и осматривает стоящих перед ним героев.

– Кхм, я немного припоздился, уже успели отправить мои поздравления Годрику в связи с рождением его сына? Кажется, он хотел навестить ко мне в ближайшее время, спросить пару советов, обсудить прошлое...

Старец встает из-за стола, ожидая ответа, и смотрит на вас сапфировыми глазами, в которых виден вытянутый по вертикали, хищно сужающийся зрачок. Даже без слов, чувствуется исходящая от старика угроза и сильное магическое присутствие.

Успешная **проверка Истории Сл 14** дает вам понять, что речь идет о Годрике Освободителе, 450 лет назад правившим данным регионом. Его династии, и самого королевства ныне уже не существует.

Если герои рассказывают Мавромоону правду о том, что с момента начала его исследований прошли столетия. После небольшого замешательства, он посетует о том, как коротки человеческие жизни и что ему теперь придется вновь собирать последователей.

Если с героями есть Мелефит, он попросит чтобы его представили. Узнав, что остался в живых один из его служителей, Мавромон немедленно, в пару взмахов, магией наделяет его голосом и нарекает новым главой Ордена Синего Дракона. В качестве благодарности Мелефит дарит героям свою волшебную перьевую авторучку.

Если герои не истребили кобольдов, а заключили союз с Ракстом, то Дракон поощрит их и разрешит прислуживать и состоять в ордене.

После этого Древний Синий Дракон улыбается и говорит, что в награду за решение вопроса с кобольдами, он позволит вам взглянуть на его богатства и выдаст **награду в размере 5000 зм**.

Мавромон подводит вас к огромной стальной двери, достаточно большой, чтобы через нее прошел дракон. Владыка достает из кармана ключ и, окропив его своей кровью, вставляет в небольшую замочную скважину, несколько раз его проворачивая. Древние механизмы внутри начинают шевелиться, стуча и с грохотом крутя заржавевшие шестерни. Ставни, что не открывались многие столетия, заскрипели и, осыпаясь пылью, начали распахиваться.

Как пыль осела, перед вами предстала величайшая библиотека, что вы когда-либо видели, невероятных масштабов сокровищница знаний. Стеллажи высокие как многоэтажные дома, а проходы между ними как улицы небольшого городка и кажется, что тут можно провести пару человеческих жизней и все равно не изучить всего.

Дракон подходит к вам, отряхивая робу от пыли:

- Можете чувствовать себя тут как дома и читать что вздумается, но аккуратнее с секцией Д, там я припрятал парочку плотоядных томов. Ах да и не выносите что-то отсюда без моего ведома, не хотелось бы отскрести вас потом от стен.

Мавромон скажет, что его ждут намного более важные дела, чем разборки смертных, он не хочет вникать во всю эту мороку. Ему легче изгнать всех и сразу, испепелив лагерь, чем тратить драгоценное время на выслушивание доводов и упреков. Он дает вам полномочия выбрать наиболее подходящих представителей для взаимовыгодного сотрудничества, а остальные пусть проваливаются к черту. Если они найдут общий язык славно, если нет, то пусть будет лишь один.

ГЛАВА 4: ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛАГЕРЬ

По возвращению в лагерь, героев встретят все три группы, дежуря у выхода и ожидая добычи.

Если герои выберут одного из представителей, остальные двое их сразу атакуют.

Персонажи могут так же заключить союз с двумя или всеми тремя группами, если смогут уговорить их к сотрудничеству и разделить обязанности, приведя разумные аргументы.

Если персонажи не истребили кобольдов, то Ракст станет новым вождем и со своими сородичами, поможет героям в битве или при переговорах.

Мотивации и желания глав групп:

Закард	<ul style="list-style-type: none"> • Хочет прибыли • Хочет контроля над ситуацией • Хочет получить ценную информацию
Донаар	<ul style="list-style-type: none"> • Хочет быть во главе • Хочет все ценности, связанные с его родом и расой • Хочет повысить свою значимость и влияние
Велисса	<ul style="list-style-type: none"> • Хочет все исторические ценности • Хочет иметь свободу действий в рамках исследований и раскопок • Хочет невмешательства в свои дела и знания из пещер

Если хотя бы два пункта из трех будут выполнены или игроки смогут убедить глав, как-то сдвинут свои позиции, предложив им что-то взамен или пойдя на компромисс, то три экспедиции смогут сосуществовать вместе и заниматься одним делом. Когда главы узнают о синем драконе, то все захотят с ним сотрудничать и не уступать другому. Если в результате переговоров не выйдет прийти к какому-то решению, то сторона, с которой игроки договорились изначально, встанет на их сторону, и они будут биться с двумя другими. Возможно, удастся уговорить двух и тогда третьего победить будет легче.

Каждая из сторон теоретически может объединиться против третьей, но на это их должны подтолкнуть персонажи убеждениями и доводами.

В конце приключения, если вы включаете данный ваншот в вашу текущую кампанию, то игроки могут проработать в библиотеке длительное время и в древних книгах и скрижалях найти ответы на вопросы, которые стоят перед ними в данный момент в кампании.

Или найти дополнительную информацию о каком-то НПС или событии. Так же герои могут обрести в лице Древнего Дракона нового покровителя, вероятно после долгого отсутствия в мире он захочет наладить старые связи и даст героям пару заданий.

Возможно, игроки захотят вступить в Орден и реорганизовать его, восстановив цитадель.

НПС

Велисса – Полу-эльф 80-ти лет, молодая женщина с горящими глазами и заинтересованностью в своем деле. Она одержима поиском древностей и знаний. Эксцентричная и любознательная девушка, задающая много вопросов, иногда сама же на них отвечающая. Руководитель археологической группы. Скрытная в своих мотивах и выдаче информации, потому как боится, что ей могут помешать. Однако верная делу и своей цели пустить находки и найденное на благо обществу.

Закард – человек около 50 лет. Богатый торговец и известный в узких кругах делец на черном рынке. Готов пойти на многое ради выгоды и богатства, плюет на историческую ценность и видит в предприятии лишь выгоду. Однако верен своим людям и своему слову, имеет стойкие моральные устои, не идя на убийство без цели и честно платит за работу. Имеет обширные связи и знакомства в разных сферах.

Донаар – драконорожденный, 30-ти лет. Наследник богатого дома, надменный и тщеславный, однако трепетно относится к истории своего рода и хочет сберечь крупицы знаний и наследие драконов, считает их своими по праву. Ценит честность и падок на лесть, хороший управленец.

Хидео – гном, возрастом около 300 лет. Повидал немало интересного за свои века жизни. Он и его семья живут за счет разворачивающейся в любом месте, переносной гостиницы. Хидео путешествует по землям, собирая слухи и давая кров и еду тем, кто готов за это заплатить, там, где таких людей может быть больше всего.

Мелефит – скелет человека, мужчины, он жаждет увидеть своего повелителя и готов отдать все, что есть ради этого. Немного безумен от столетий, проведенных во тьме и взаперти. Был простым аколитом, однако знает множество мертвых языков, однако не способен говорить, общается записями.

Может рассказать героям о нападении предавших их кобольдов. Так и не смог проникнуть в чертоги дальше двери секретов. Место, через которое могут пройти лишь посвященные в тайны ордена.

Ракст (16 хитов)– молодой кобольд наследник клана, одаренный большими крыльями, с красной чешуёй с черными пятнами. Он который устал от глупого пребывания в этой цитадели и хочет покинуть её. Подозревает в чем-то Таклака. И хочет добиться одобрения отца. В обрушении он видит шанс, однако все еще колеблется. С ним последуют его 2 верных друга: Гару и Тес. (**Статблоки**)

Хокс – глава клана, массивный кобольд с красной чешуёй и рывкающим голосом. Давным-давно увел бы отсюда своих сородичей, но его одурманил его

ближайший советник, владеющий магией Таклак. Хокс находится в дурмане и помешан на поклонении Великому дракону, что сокрыт в глубинах.

Таклак – Высокий худощавый кобольд с черной чешуёй в серую сетку. Говорит хриплым голосом с придыханием. Нашел источник бессмертия в этих стенах и долгие века пытается проникнуть за дверь секретов.

Мотивации и желания представителей групп:

Закард	<ul style="list-style-type: none">• Хочет прибыли• Хочет контроля над ситуацией• Хочет получить ценную информацию
Донаар	<ul style="list-style-type: none">• Хочет быть во главе• Хочет все ценности, связанные с его родом и расой• Хочет повысить свою значимость и влияние
Велисса	<ul style="list-style-type: none">• Хочет все исторические ценности• Хочет иметь свободу действий в рамках исследований и раскопок• Хочет невмешательства в свои дела и знания из пещер

Если хотя бы два пункта из трех будут выполнены или игроки смогут убедить глав, как-то сдвинут свои позиции, предложив им что-то взамен или пойдя на компромисс, то три экспедиции смогут сосуществовать вместе и заниматься одним делом. Когда главы узнают о синем драконе, то все захотят с ним сотрудничать и не уступать другому. Если в результате переговоров не выйдет прийти к какому-то решению, то сторона, с которой игроки договорились изначально встанет на их сторону, и они будут биться с двумя другими. Возможно, удастся уговорить двух и тогда третьего победить будет легче.

Каждая из сторон теоретически может объединиться против третьей, но на это их должны подтолкнуть персонажи убеждениями и доводами.

Дракон скажет, что его ждут намного более важные дела, чем разборки смертных, он не хочет вникать во всю эту мороку. Ему легче изгнать всех и сразу испепелив лагерь, чем тратить драгоценное время на выслушивание доводов и упреков. Он дает вам полномочия выбрать наиболее подходящих представителей для взаимовыгодного сотрудничества, а остальные пусть проваливаются к черту. Если они найдут общий язык славно, если нет, то пусть будет лишь один.

Приложения

Карта лагеря



КАРТА ПЕЩЕР

- 1 - Входная зала
- 2 - Комната ритуалов
- 3 - Комната мастеров
- 4 - Драконий алтарь
- 5 - Пещера разведчиков
- 6 - Кристалльная пещера
- 7 - Верхний тоннель
- 8 - Нижний тоннель
- 9 - Оружейная koboldов
- 10 - Свалка
- 11 - Основной тоннель
- 12 - Святилище koboldов
- 13 - Место сбора Ракста
- 14 - Ложный тоннель
- 15 - Тоннель к пещере
- 16 - Основная пещера
- 17 - Дверь секретов



ЗАПИСКА МЕЛЕФИТА

Наконец, спустя столько лет путешествий я прибыл в храм и прошел в орден на службу аколитом. Старшие рассказывают, что великий волшебник и покровитель ордена, победивший дракона, иногда лично выступает с лекциями. Жду не дождусь момента чтобы увидеть его вживую.

Не успела начаться служба случилась беда, кобольды что были на службе в ордене взбунтовались и начали резню. Вокруг творится черт пойми что. Старейшины ушли за дверь секретов, а мы спрятались в одной из каморок. Кажется, они выламывают дверь...

Я чертов скелет!!!! Магия чертогов или чудо нашего покровителя, неважно, теперь я снова смогу служить! Вокруг никого, а будучи скелетом, служить повелителю довольно сложно, сил совсем никаких, проходы завалены обломками.

Нашел себя в уборке, буду поддерживать чертог в чистоте до тех пор, пока кто-нибудь не покарает этих недодраконов.

Надоело ждать, пойду, разведу, что кобольды там затеяли, что они мне сделают в конце то концов я ведь и так уже умер.

Запутал в их тоннелях и пытался убежать, пригвоздили презубцем к колонне, видимо остаток веков проведу в этом месте.

На четвертой колонне насчитал 386 трещинок... Жуткий грохот прервал меня от пересчета трещин, кажется, обрушилась скала, у входа слышу какое-то копошение.

Нечестивцы проникли в стены храма! Припворюсь мертвым и буду выжидать...

Наконец, спустя столько лет путешествий я прибыл в храм и прошел в орден на службу аколитом. Старшие рассказывают, что великий волшебник и покровитель ордена, победивший дракона, иногда лично выступает с лекциями. Жду не дождусь момента чтобы увидеть его вживую.

Не успела начаться служба случилась беда, кобольды что были на службе в ордене взбунтовались и начали резню. Вокруг творится черт пойми что. Старейшины ушли за дверь секретов, а мы спрятались в одной из каморок. Кажется, они выламывают дверь...

Я чертов скелет!!!! Магия чертогов или чудо нашего покровителя, неважно, теперь я снова смогу служить! Вокруг никого, а будучи скелетом, служить повелителю довольно сложно, сил совсем никаких, проходы завалены обломками.

Нашел себя в уборке, буду поддерживать чертог в чистоте до тех пор, пока кто-нибудь непокарает этих недодраконов.

Надоело ждать, пойду, разведу, что кобольды там затеяли, что они мне сделают в конце то концов я ведь и так уже умер. Запутал в их тоннелях и пытался убежать, пригвоздили презубцем к колонне, видимо остаток веков проведу в этом месте.

На четвертой колонне насчитал 386 трещинок... Жуткий грохот прервал меня от пересчета трещин, кажется, обрушилась скала, у входа слышу какое-то копошение.

Нечестивцы проникли в стены храма! Припворюсь мертвым и буду выжидать...

Красные Драконы



Наиболее алчные всех драконов, красные драконы безудержно ищут способ пополнить свои сокровища. Они исключительно тщеславны, даже по драконьим меркам. Их самомнение отражается в надменном обращении и презрении к другим существам. Красный дракон отлично помнит ценность и происхождение каждого предмета в своей сокровищнице, также как и его точное место. Он может заметить пропажу одной монеты и впасть от этого в ярость, бросаясь в погоню за вором

Черные драконы

Выделяются садизмом. Они живут моментами, когда жертва умоляет о пощаде, и часто предлагает иллюзию спасения или побега, заставляя союзников обращаться друг против друга себе на забаву, прежде чем покончить с врагом и пролить его кровь.



Белые Драконы

Наиболее звероподобные из цветных драконов эти чудища злобны, жестоки и ведомы голодом и жадностью. Белым драконам не хватает хитрости и тактики, присущей другим драконам. Но их звериная природа делает их лучшими охотниками среди драконьего племени, полностью сосредоточенными на выживании и уничтожении врагов и коллекционировании жутких трофеев.



Синие Драконы

Умнейшие из всех драконов, великие покровители магов и ценных знаний. Размах их крыльев покрывает города, а их волшебство покоряет королевства. Верные своему слову и дарующие силу, великие синие драконы по праву считаются самыми могущественными существами этого мира.

Синий дракон не потерпит замечаний или намёков на его слабость или унижающих его, они обожают магические предметы в своей сокровищнице коллекционируют множество источников знаний. Синие драконы стараются привлечь ценных и талантливых существ, чья служба укрепит их чувство превосходства. Барды, мудрецы, художники, волшебники становятся ценными агентами синих драконов.



Зеленые Драконы

Наиболее изворотливые и коварные из истинных драконов, зелёные драконы используют любую хитрость и обман, чтобы получить преимущество над врагом. Вредные по натуре и злые до глубины души, они испытывают особое удовольствие, расстраивая планы и совращая добросердечных.



Красные драконы

Наиболее алчные всех драконов, красные драконы безудержно ищут способ пополнить свои сокровища. Они исключительно тщеславны, даже по драконьим меркам. Их самомнение отражается в надменном обращении и презрении к другим существам. Красный дракон отлично помнит ценность и происхождение каждого предмета в своей сокровищнице, также как и его точное место. Он может заметить пропажу одной монеты и впасть от этого в ярость, бросаясь в погоню за вором.



Черные Драконы

Наиболее злобные и подлые из цветных драконов, чёрные драконы собирают сокровища погибших народов. Чёрные драконы особо выделяются садизмом. Они живут моментами, когда жертва умоляет о пощаде, и часто предлагает иллюзию спасения или побега, заставляя союзников обращаться друг против друга себе на забаву, прежде чем покончить с врагом и пролить его кровь.



Белые драконы

Наиболее звероподобные из цветных драконов эти чудища злобны, жестоки и ведомы голодом и жадностью. Белым драконам не хватает хитрости и тактики, присущей другим драконам. Но их звериная природа делает их лучшими охотниками среди драконьего племени, полностью сосредоточенными на выживании и уничтожении врагов и коллекционировании жутких трофеев.



Синие драконы

Умнейшие из всех драконов, великие покровители магов и ценных знаний этого мира. Размах их крыльев накрывает города, а их волшебство покоряет королевства. Верные своему слову и дарующие силу, великие синие драконы по праву считаются самыми могущественными существами этого мира. Синий дракон не потерпит каких либо замечаний или намёков на его слабость или унижающих его, они обожают магические предметы в своей сокровищнице коллекционируют множество источников знаний. Синие драконы стараются привлечь ценных и талантливых существ, чья служба укрепит их чувство превосходства. Барды, мудрецы, художники, волшебники становятся ценными агентами синих драконов.



Зеленые драконы

Наиболее изворотливые и коварные из истинных драконов, зелёные драконы используют любую хитрость и обман, чтобы получить преимущество над врагом. Вредные по натуре и злые до глубины души, они испытывают особое удовольствие, расстраивая планы и совращая добросердечных.



Благодарю за прочтение!

Все арты, были созданы с помощью Midjourney (спасибо Korozy ([Таверна Короза](#))). Работа выполнена и оформлена в Microsoft Word. Для редактирования изображений использовался Adobe Photoshop.

Если хотите поддержать автора:

[Бусты](#) и [Ютюб](#)



© 2024 год, Титов Михаил.

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 владельцу