

# ТЕНИ ПОД КУПОЛОМ

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ДОЛЖНО ПРОДОЛЖАТЬСЯ!

DUNGEONS & DRAGONS

приключение для 3-5 игроков 1го уровня

# ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	2
АКТ ПЕРВЫЙ. ОБЫЧНАЯ НОЧЬ.....	3
1. ТОРГОВЫЕ ПАЛАТКИ .....	3
2. ФУРГОН УКРОТИТЕЛЯ.....	3
3. ШАТЕР ГАДАЛКИ .....	4
4. ШАТЕР МАЭСТРО .....	4
АКТ ВТОРОЙ. ВСЕГДА НА ШАГ ПОЗАДИ .....	5
0. СТОЯНКА ФУРГОНОВ.....	5
1. ТОРГОВЫЕ ПАЛАТКИ .....	5
2. ФУРГОН УКРОТИТЕЛЯ.....	6
3. ШАТЕР ГАДАЛКИ .....	6
4. ШАТЕР МАЭСТРО .....	7
АКТ ТРЕТИЙ. ГЕРОИ .....	8
ФИНАЛ .....	9
1. ГЕРОИ УХОДЯТ .....	9
2. ГЕРОИ ПОБЕЖДАЮТ.....	9
3. ГЕРОИ ПРОИГРЫВАЮТ.....	9
Приложение: Характеристики монстров/НИП.....	10
Зловещая марионетка.....	10
Пряничный человечек .....	10
Механический совомед .....	11
Воин Брантон .....	12
Волшебница Эльмина.....	12
Плут Вулфи .....	13
Жрица Джоан.....	13
Приложение: Карта цирка Маэстро Лорана .....	14
Приложение: Карта центрального шатра .....	15

# ВВЕДЕНИЕ

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

«Тени под куполом» — приключение для системы Dungeons&Dragons 5e (2014) для трех-пяти персонажей 1-го уровня.

Ориентировочное время прохождения 4-5 часов.

Это приключение-атмосфера в жанре готической драмы. События разворачиваются на территории бродячего цирка и могут быть адаптированы для любого фэнтези сеттинга.

*Автор: К. Филлин aka HolyMoonkin*

*Приключение создано в рамках конкурса от NiceTableGame «Сценарная Школа НРИ 2026» (#Тень #Жертва)*

## О ЧЕМ ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

Цирк Маэстро Лорана колесит по свету в расписных фургонах и дает представления в деревнях. Между представлениями артисты живут своей жизнью, создают семьи и воспитывают детей. Именно роль детей Цирка предлагает игрокам это приключение. Их детство наполнено веселой магией и актерской рутинной, и ничего другого они до сих пор не видели. На момент приключения им 10-15 лет.

Сам Маэстро — волшебник из мира фей с сильным, но весьма своеобразным даром. Он никому не желает зла и старается избегать конфликтов, но если смертные покушаются на его Цирк, они узнают, какой страшной может быть магия мастера-кукольника.

Трагедия начинается, когда в очередной деревне, у которой останавливается бродячий цирк, находится несколько героев.

Пораженные мрачным представлением и наслышанные о том, как вокруг подобных сборищ пропадают дети, они отправляются в свое первое приключение.

Узнав об этом, Маэстро спешит спасти как можно больше своих подопечных, и поэтому первыми эвакуирует фургоны, где живут семьи персонажей игроков. Дети оказываются одни в ночном Цирке, где один за другим гибнут их друзья.

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРОВЕДЕНИЮ

В первом акте игроки знакомятся с обычной жизнью своих героев: бытом и окружением. В ходе выполнения простого задания с доставкой покажите значимых для них персонажей и локации, задайте тон и атмосферу. Постарайтесь подать расовую принадлежность НИПов, не называя ее, работайте через описания и контраст «странное для игроков/обыденность для героев».

Во втором акте персонажи должны столкнуться с личной трагедией и собрать усиления. Нарращивайте темп и напряжение, используйте ворона. Можете ввести софт-таймер: если персонажи проваливают проверку, но хотят тщательно все обыскать, скажите, что они тратят на это некоторое время, и уменьшите количество возможных для прохождения локаций на одну.

Не сводите финальный бой к механической работе по манекенам. Покажите врагов как живых людей со своей правдой.

Наконец, постарайтесь, чтобы фраза «Представление должно продолжаться!» звучала в этом приключении рефреном.

# АКТ ПЕРВЫЙ. ОБЫЧНАЯ НОЧЬ

Представление для деревеньки Тихий Лист только что отгрело. Зрители разошлись. Полосатый купол цирка еще висит над сонными деревьями, ночной мрак разгоняют факелы на шестах вдоль вытопанных дорожек. Уставшие, но довольные артисты разбирают сейчас в большом шатре лавки и реквизит. С рассветом вы отправитесь дальше, а пока — возбужденной стайкой толкаетесь у разрисованных яркими красками торговых палаток, ожидая, когда добрая матушка Ква поделится чем-нибудь вкусным.

## 1. ТОРГОВЫЕ ПАЛАТКИ

Здесь пахнет жженым сахаром и болотной тиной. Открытые разноцветные тенты со сколоченными из досок прилавками и стеллажами. На полках можно обычно найти множество всякой всячины от игрушек и ярких сувениров до снеди и сладостей. Но сейчас большая часть этого богатства распродана или уложена в сундуки. Отдельно висит шкафчик с волшебными эликсирами Ква.

Матушка Ква — низенькая дородная жаболюдка в фартуке поверх цветастого платья. Она улыбается своей широкой лягушачьей улыбкой и угощает персонажей чудесным мороженым, от которого по коже вместе с мурашками пробегают безвредные разноцветные искры.

Когда персонажи пробуют угощение, дайте им героическое вдохновение.

Ква просит отнести старику Теодосию бутылку снотворного и *зелье увеличения*, а бабушке Вангелии — *зелье лечения* для ее ворона.

---

— *Поддай мне бутылочку во-он с той полки. Нет, не ту, с красным зельем. Синюшное — это яд, не бери его!*

---

## 2. ФУРГОН УКРОТИТЕЛЯ

Теодосий живет в отдалении от остального цирка, у самого леса. Его старый фургон, вымытый до серости, стоит на опушке в окружении клеток и ящиков. Между ними носится, исчезая и появляясь с самых неожиданных сторон, пес с гладкой золотистой шкурой, острыми стоячими ушами и шпорами на лапах.

Теодосий — полностью седой сатир с роскошными рогами и щегольской бородкой. Когда персонажи приходят, он сидит на подножке фургона и играет на свирели. Птицы из большой клетки подпевают ему. В последнее время старик плохо спит и очень благодарен детям и Ква за зелье сна. Зелье увеличения понадобится ему утром, чтобы сделать из собаки тягловое животное.

В награду он дает каждому из персонажей по особенной *чудо-ягоде*.

---

— *Завтра мы будем идти весь день. Вот вам, вместо обеда, чтоб не терять целый час на привалы.*

---

### Особая чудо-ягода

Красивый упругий плод размером с яблоко. Требуется 1 минута, чтобы съесть его целиком. Съевший плод таким образом получает все преимущества короткого отдыха и насыщается на весь день.

При виде ягод к персонажам перемещается [мерцающий пёс](#). Его зовут Лаелапс. Теодосий запрещает его кормить и по-доброму журит, что кто-то ест все без разбора, а после хворает. Лаелапс на диете.

Отдав ягоды, Теодосий отправляет персонажей домой или к Вангелии, если они еще не были у нее.

### 3. ШАТЕР ГАДАЛКИ

Небольшой шатер кажется очень тесным из-за обилия расставленных вдоль стен предметов, плохо различимых в полутьме. Единственным источником света служит хрустальный шар на круглом столике в центре. В воздухе стоит тяжелый аромат благовоний. Под потолком висит клетка с вороном.

[Бабушка Вангелия](#) — костлявая сгорбленная старуха с крючковатым носом и живописно разбросанными по зеленоватому лицу бородавками. Из-под вышитого платка свисают яркие лиловые волосы, а в складках широкой шерстяной шали видны только руки с узловатыми беспокойными пальцами. Она радушно приветствует персонажей. Ее **ворон** Гарван сильно повредил крыло в драке и теперь восстанавливается. По совету Теодосия она дает ему по ложке лечебного зелья в день. Ворон внезапно произносит:

*Трижды каркнет черный ворон!  
Жертва жертв накормит скоро.  
Вестник смерть найдет в пути.  
Будут к голосу идти  
Те, кто защитит не смог.  
И откинется полог,  
В белый круг пустив врага,  
Лишь закончит каркать вран!*

Обеспокоенная неожиданным выступлением Гарвана Вангелия скажет, что ей нужно раскинуть карты и переговорить с Маэстро. Она отправляет персонажей домой или к Теодосию, если они у него еще не были.

### 4. ШАТЕР МАЭСТРО

Игроки могут посетить Теодосия и Вангелию в любом порядке. На пути между этими двумя локациями они должны пройти мимо шатра Маэстро. Когда это происходит, зачитайте:

Идя по вытоптанной дорожке, вы видите, как из высокого и узкого шатра со шпилем в виде пружины появляется мальчик. На вид ему лет тринадцать, но он выглядел так же и три, и пять лет назад, когда только появился в Цирке. Его гладкое лицо цвета древесного спила, черные вихры из конского волоса, а в худых руках с шарнирами вместо суставов он держит длинный ажурный жезл. Это Гиньоль, ученик Маэстро. Он пятится, выставив жезл вперед, будто тащит кого-то на привязи. И действительно, через мгновение из шатра медленно выходит, лязгая шестернями, механический совомед.

Заметив группу, [Гиньоль](#) застенчиво здоровается и немного невпопад сообщает, что Маэстро временно отбыл, а он ведет Болтика в главный шатер на ночь. Гиньоль дружелюбен, но очень неловок в общении. Он может рассказать о работе кукольника или о жезле Маэстро, если его спросят, и будет мяться, пока персонажи сами не решат идти дальше.

## АКТ ВТОРОЙ. ВСЕГДА НА ШАГ ПОЗАДИ

*К началу этого акта герои должны прийти к стоянке жилых фургонов. Если по какой-то причине они не здесь, пропустите эту локацию. При желании, группа может посетить ее в любое другое время.*

### О. СТОЯНКА ФУРГОНОВ

Вы идете по натопанной широкой дороге, и впереди на фоне темного леса уже виднеются разноцветные фургончики. Но что-то как будто не так. Чем ближе вы подходите, тем отчетливей ощущаете эту неправильность. Наконец, вы понимаете, что. В лагере тишина. Ни смеха, ни музыки, ни скрипа старых петель на ставнях. И ни огонька.

На стоянке никого нет, ни живых, ни мертвых. Даже питомцы артистов куда-то пропали. Нет и какого-либо беспорядка. Все огни погашены, а вещи оставлены, будто их хозяева отошли на минутку. Персонажи здесь никого не встретят, но могут найти любое снаряжение из Книги игрока.

### Что здесь случилось?

Маэстро Лоран самостоятельно узнал, что группа из деревни собирается совершить налет на Цирк, и поспешил увести обитателей в безопасное место. Его магия своеобразна, и ей требуется время. Поэтому он начал с самого большого скопления людей, надеясь помочь оставшимся позже.

В тот момент, когда группа начнет решать, что делать дальше, звучит вскрик первой жертвы и громкое «КАР!» Гарвана.

### Когда каркает ворон?

Первое «кар» звучит в момент смерти первой жертвы.

Второе «кар» звучит, когда убиты Ква, Вангелия, Теодосий и Гиньоль.

Третье «кар» звучит, когда деревенские авантюристы входят в главный шатер.

**Важно!** Какой бы маршрут не избрала группа, они всегда приходят только к последствиям.

Если игроки отказываются покидать стоянку фургонов, перенесите финальный бой туда.

### 1. ТОРГОВЫЕ ПАЛАТКИ

За прилавком лежит тело матушки Ква. Арбалетный болт пробил ей висок, она мертва. Вокруг жуткий беспорядок: разбросаны вещи, осколки склянкой, опрокинутая мебель. В углу подрагивает большой чугунный котел с запертой на палку крышкой, в которую изнутри колотит ложкой **пряничный человечек**. Если герои постучат в ответ, он начнет бранить их тоненьким голосом. Если открыть котел, начнется бой.

### ПРЯНИЧНЫЙ ЧЕЛОВЕЧЕК

Бросок Интеллекта (История) Сл 10 поможет персонажам вспомнить о пряничных человечках матушки Ква, с которыми устраивают потешные бои на зимние праздники, а после раздают их съедобные останки детям. Они очень вкусные.

Одно существо, съевшее останки пряничного человечка, получит *5 временных хитов*.

**Сокровище:** в щель между шкафами закатилась бутылка с [зельем понимания](#). Чтобы ее найти, необходимо пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Также обратите внимание игроков, которые обыскивают палатки, что нигде нет *зелья яда*, о котором говорила матушка Ква.

### Что здесь случилось?

Группа авантюристов из деревни напала на матушку Ква. Она успела призвать пряничного человечка себе на помощь, но слишком поздно. Авантюристы не стали разбираться с человечком и просто заперли его в котле, а палатки разграбили, забрав с собой *зелье яда*.

## 2. Фургон укротителя

Зловещая тишина на опушке леса нарушает тихий жалобный скулеж. Перед входом в фургон лежит Лаелапс. Все птицы в большой клетке мертвы. Старик Теодосий находится в фургоне, в своей постели под пропитанным кровью одеялом. Он мертв.

У Лаелапса 1 хит, он обессилен и отказывается есть что-либо. Его можно вылечить, если пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10 и дать *зелье лечения* или *особую чудо-ягоду* (восстановит  $4k8+1$  здоровья). Также можно вылечить его заклинанием без проверок. В любом случае, после этого Лаелапс пойдет к мертвому хозяину и будет выть. Персонажи могут уговорить Лаелапса стать их спутником, только успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) Сл 18.

Снизьте сложность проверки Харизмы до 13, если персонажи общаются с Лаелапсом понятным для него способом (используя сильван, телепатию, напоив его зельем понимания и т.д.), и до 10, если Лаелапсу при этом дадут *зелье увеличения* или каким-либо образом наделят бесстрашием (например, заклинание героизм [heroism]).

Проверив поилку для птиц и пройдя проверку Интеллекта (Анализ/Магия) Сл 10, можно понять, что в воде сильно разбавленное *зелье яда*.

**Сокровище:** на полке в фургоне Теодосия стоит *зелье увеличения*. Вспомнившие о нем, найдут *зелье* без проверок, иначе придется пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12.

### Что знает Лаелапс?

Пришел маленький человек, дал мяса. Лаелапс был голодный, а мясо вкусное. Потом стало больно. Лаелапс упал. Человек подходил к птицам. Птицы тоже упали. Потом пришел человек в железе и зашел вместе с маленьким в фургон. Потом они оба ушли. От них пахло кровью. Лаелапс их боится.

### Что здесь случилось?

Группа авантюристов из деревни соблазнила доверчивого и голодного Лаелапса куском отравленного мяса. Другой частью яда они отравили птиц. Теодосий не проснулся, приняв снотворное, и его закололи прямо в постели.

## 3. Шатер гадалки

Бабушки Вангелии в шатре нет. На столе светится хрустальный шар. В клетке под толчком бьет крыльями Гарван. Если выпустить его из клетки, он перепорхнет на плечо ближайшего персонажа и отправится с группой. Из-за сложной травмы крыла Гарван не летает, его нельзя вылечить.

**Сокровище:** шар на столе — *треснувшая парящая сфера*. Любой, кто возьмет ее в руки, поймет это без проверок.

На полке рядом с клеткой Гарвана *зелье лечения*. Если персонажи вспомнят о нем, то найдут без проверок. Иначе им придется пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 18 — шатер Вангелии очень захламлен.

#### Что знает Гарван?

Вангелия разложила карты. Карты сказали, четверо придут из деревни. Вангелия сказала, беда, нужно сказать Маэстро. Вангелия ушла и не возвращалась. Больше никто не приходил.

#### Где Вангелия?

Мертвое тело гадалки можно найти на дороге вокруг главного шатра в любой ее точке. Она могла пойти к Маэстро или, не найдя его, отправиться к другим обитателям Цирка. Решите это в зависимости от маршрута группы и задач повествования. По умолчанию тело находится между шатром гадалки и шатром Маэстро. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 покажет, что на Вангелии нет видимых повреждений. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 13 определит, что гадалка погибла от заклинания волшебная стрела [magic missile] (владеющий этим заклинанием проходит проверку автоматически).

#### 4. ШАТЕР МАЭСТРО

Увидеть, что в шатре, извне невозможно, проход заволакивает плотный мрак. Внутри тоже темно, стен не видно, но кажется, что он гораздо больше, чем выглядит снаружи. По периметру расположились верстак, стол, кровать, ящики и коробки с куклами. С потолка свисает несколько марионеток на крестовинах. Посреди шатра лежит шарнирная кукла ростом с ребенка. У нее нет головы. Вокруг в разных позах застыли еще с десяток кукол обычного размера. Пахнет дымом.

Как только полог за героями опускается, выход теряется из виду. Внутри стены равномерно покрывает магическая тьма. Сквозь нее можно пройти на ощупь, но нельзя посмотреть. Заклинания и способности, обнаруживающие магию, показывают школу воплощения. Кукла в центре — Гиньоль, он мертв. Его головы нигде нет, шея обуглена. Гиньоль лежит на животе, его руки прижимают к груди жезл Маэстро. Разбросанные

по полу куклы — зловещие марионетки. Часть из них сломана: конечности отсечены, фарфоровые лица расколоты. Как только кто-либо в шатре заговаривает вслух, у неповрежденных марионеток зажигаются глаза, и они атакуют.

Оптимальное число противников равно количеству персонажей в группе плюс один.

Проведите этот бой в театре разума, чтобы игроки потеряли четкое понимание пространства. При этом акцентируйте внимание на предметах окружения. Это подскажет лучшие тактические решения.

**Сокровище:** у Гиньоля находятся *брошь защиты* (*не требует настройки*) и *жезл Маэстро*. Среди бумаг на столе Маэстро лежит свиток заклинания починка [mending], чтобы его найти, необходимо пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12.

#### Что здесь случилось?

Столкнувшись с чужаками, Гиньоль побежал в шатер Маэстро и активировал марионеток. Но вбежавшие следом авантюристы обезглавили живую куклу огненным снарядом издалека. Нескольких марионеток они уничтожили, от остальных сбежали, найдя в магической тьме выход. Оставшиеся марионетки потеряли цель и остались на месте, пока звучание голоса вновь не побудило их к атаке.

#### Жезл Маэстро

Не требует настройки. Держа жезл в руках, персонаж может действовать:

- отдавать простые приказы созданным Маэстро конструктам
- управлять магией шатра Маэстро (освещение, защита, уборка)
- накладывать заклинание фокусы [prestidigitation] на территории Цирка без ограничения количества одновременных эффектов

## АКТ ТРЕТИЙ. ГЕРОИ

Как только персонажи игроков выходят из последней локации, Гарван каркает в третий раз. Деревенские авантюристы входят в главный шатер.

### 5. ГЛАВНЫЙ ШАТЕР

Это огромное помещение с матерчатыми стенами и куполообразным потолком способно вместить несколько десятков зрителей. Манеж диаметром 45 футов засыпан белым песком. Сейчас на нем сложены штабеля досок от разобранных лавок и ящики с реквизитом. В начале первого акта здесь работают циркачи, собирая и подготавливая вещи для транспортировки.

Если персонажи игроков приходят сюда во втором акте, здесь темно, а по манежу ходит туда-сюда **механический совомед**. Он может проявить дружелюбие к героям, но никак не реагирует на их команды и не покидает манеж. Персонажи могут попробовать организовать здесь засаду на неведомого врага.

Если персонажи игроков приходят сюда в третьем акте, они застают на манеже момент, когда **воин Брантон** наносит совомеду последний удар. Манеж хорошо освещен заклинанием свет [light] **жрицы Джоан**, наложенным на ее посох. **Волшебница Эльмина** находится дальше всего от персонажей игроков, **плут Вулфи** притаился за штабелями досок и не спешит выйти на свет.

Персонажи могут попробовать подобраться скрытно и услышать спор авантюристов. Они так и не нашли Маэстро и большинство циркачей и в конце концов решают просто сжечь здесь все.

Также персонажи могут вступить с авантюристами в диалог. Когда деревенские замечают их, Брантон направляет оружие, но Джоан останавливает его: «Стой, это всего лишь дети». Авантюристы уверены, что персонажей игроков похитили в других деревнях (если только они не выглядят совсем странно) и предлагают уйти с ними. Если персонажи соглашаются, переходите к **Финалу 1**. В любом другом случае начинается бой.

Разговаривая с авантюристами, персонажи игроков могут пройти проверку Харизмы (Убеждение) на очень высокий результат. Не делайте их противников непробиваемыми. Пусть осознают свои преступления, но не смогут смириться и нападут от отчаяния. Или пока остальные сомневаются, нападет Вулфи, делая этот бой неизбежным.

Рекомендация к тактике: если игроки взяли **брошь защиты**, пусть Эльмина отдаст волшебную стрелу в ее владельца.

#### МЕХАНИЧЕСКИЙ СОВОМЕД

У совомеда инструкция защищать имущество Цирка (сам совомед также считается имуществом). Если совомед убит, заклинание починка [mending] вернет его к жизни с 5 хитами. Если у кого-то из группы есть жезл Маэстро, совомед выполняет его приказ реакцией и пропускает ход. Не получив приказа, совомед в свой ход будет выполнять инструкцию, атакуя ближайшего злоумышленника. Совомед не будет атаковать без приказа жрицу Джоан, поскольку та не причинил имуществу Цирка прямого урона.

# ФИНАЛ

## 1. ГЕРОИ УХОДЯТ

---

Это может произойти в любой момент времени: персонажи могут захотеть сбежать перед лицом опасности или поддаться на уговоры авантюристов и мирно уйти с ними. Возможно, они попадут в приют, организуют собственную труппу или же станут искателями приключений и когда-нибудь отомстят убийцам своих друзей. Выберите подходящий вариант и коротко расскажите об их судьбе или позвольте игрокам самим описать это. Но помните, что рано или поздно Цирк может вновь найти их, ведь представление должно продолжаться.

## 2. ГЕРОИ ПОБЕЖДАЮТ

---

Группа чужаков из деревни побеждена и лежит на забрызганном кровью манеже. Они еще живы, ведь технически это *персонажи игроков*, проходящие спасброски от смерти. В этот момент в шатер врывается Маэстро. Он объясняет, что прятал циркачей в безопасном месте, но это потребовало больше времени, чем хотелось. Он сожалеет, что не успел забрать всех, и детям пришлось пережить все это, хвалит их за героизм. После этого из его широких рукавов появляются игла с нитью и куколки, странно похожие на побежденных авантюристов. Маэстро начинает перешивать куколок на глазах у героев, предавая им черты Ква, Вангелии, Теодосия и Гиньоля. Тела авантюристов в это время корчатся и меняются, в конце концов поднимаясь уже в виде убитых ими членов труппы. Ведь представление должно продолжаться.

## 3. ГЕРОИ ПРОИГРЫВАЮТ

---

Если все персонажи игроков гибнут в сражении, мир погружается во мрак. Затем один из группы открывает глаза и видит лицо Маэстро прямо перед собой. «Теперь все будет хорошо», — улыбается Маэстро и отходит. Под его ногами трясется пол катящегося по ухабам фургона, а на соседней лавке сидят остальные персонажи. Их кожа выглядит деревянной, вместо суставов шарниры. В фургон заглядывает чернявый вихрастый мальчик. Это Гиньоль. Он смотрит немного грустно и говорит: «Ну, вы все-таки есть друг у друга, вам будет проще». Маэстро принимает его: «Все так, Гиньоль, все так. Но представление должно продолжаться!».

# ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

## ЗЛОВЕЩАЯ МАРИОНЕТКА

*Крошечный конструктор, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12 (естественная броня)

**Хиты** 5 (2к4)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	10 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

**Сопротивление урону** колющий

**Иммунитет к урону** психический, яд

**Иммунитет к состояниям** ослепление, очарование, глухота, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

**Чувства** слепое зрение 60 фт, пассивная Внимательность 10

**Языки** —

**Уровень опасности** 1/8 (25 опыта)

**Бонус мастерства** 2

**Голосовое наведение.** Зловещая марионетка обязана двигаться в направлении и атаковать только источник последнего произнесенного слова в пределах 60 футов от нее, игнорируя все другие цели, до тех пор, пока находится во включенном состоянии.

**Создание Мастра.** Марионетка активируется и деактивируется по слову своего создателя или существа, воздействующего на нее Жезлом Мастра.

### Действия

**Ножик.** *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона.



## ПРЯНИЧНЫЙ ЧЕЛОВЕЧЕК

*Крошечный конструктор, хаотично-нейтральный*

**Класс Доспеха** 14

**Хиты** 18 (4к4+8)

**Скорость** 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	7 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

**Навыки** Акробатика +6, Атлетика +3

**Уязвимость к урону** дробящий

**Иммунитет к урону** психический, яд

**Иммунитет к состояниям** истощение

**Чувства** пассивная Внимательность 10

**Языки** общий

**Уровень опасности** 1/2 (100 опыта)

**Бонус мастерства** 2

**Не лови меня.** Пряничный человечек имеет преимущество на любые проверки характеристик или спасброски, которые он совершает, чтобы избежать или прекратить состояние схваченный.

**Сладкая победа.** Как только пряничный человечек уничтожен, существо может Действием съесть все останки и получить 5 временных хитов. Останки рассыпаются через 24 часа, если их не съесть.

### Действия

**Мультиатака.** Пряничный человечек совершает две атаки **Ложкой**, две атаки **Леденцом рогаткой** или по одной атаке каждым.

**Ложка.** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4+1) дробящего урона.

**Леденец рогатка.** *Дальнебойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к4+4) дробящего урона.

## МЕХАНИЧЕСКИЙ СОВОМЕД

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 15

Хиты 13 (2к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	1 (-5)

**Иммунитет к урону** психический, яд

**Иммунитет к состояниям** очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

**Чувства** пассивная Внимательность 10

**Языки** —

**Уровень опасности** 1/2 (100 опыта)

**Бонус мастерства** 2



**Восприимчивость к антимагии.**

Механический совомед становится недееспособным, пока находится в пределах области преграды магии [antimagic field]. Если он станет целью заклинания рассеивание магии [dispel magic], совомед должен пройти спасбросок Телосложения со Сл равной сложности спасброска от заклинаний сотворившего рассеивание, в случае провала механический совомед теряет сознание на 1 минуту.

### Действия

#### **Мультиатака.**

Совомед совершает две атаки: одну Клювом и одну Когтями.

#### **Клюв.**

Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 7 (1к6 + 3) колющего урона.

#### **Когти.**

Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (2к4 + 3) рубящего урона.

### Реакции

**Создание Мастра.** Механический совомед подчиняется голосовым приказам своего создателя или существа, воздействующего на него *Жезлом Мастра*. Если приказ включает атаку цели, он использует мультиатаку.

Механический совомед исполняет приказ *реакцией*, после чего пропускает свой следующий ход.

## ВОИН БРАНТОН

Гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 18 (кольчуга и щит)

Хиты 12

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	13 (+1)

**Спасброски:** Сила +5, Телосложение +4

**Навыки** Атлетика +5, Выживание +2, Уход за животными +2, Запугивание +3

**Чувства** пассивная Внимательность 10

**Языки** общий

**Бонус мастерства** 2

**Второе дыхание (1/день).** В свой ход Брантон может *бонусным действием* восстановить хиты в размере 1к10+1

### Действия

**Короткий меч.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1к6+3 колющего урона.

### Реакции

**Защита.** Если существо, которое Брантон видит, атакует отличное от него существо, находящееся в пределах 5 фт. от Брантона, он может *реакцией* создать помеху броску атаки. Для этого Брантон должен держать в руке щит.

## ВОЛШЕБНИЦА ЭЛЬМИНА

Гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс Доспеха 10

Хиты 8

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)

**Спасброски:** Интеллект +5, Мудрость +4

**Навыки** Анализ +5, История +5, Магия +5, Проницательность +4

**Чувства** пассивная Внимательность 12

**Языки** общий

**Бонус мастерства** 2

**Использование заклинаний.** Эльмина является заклинателем 1 уровня. Ее базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаки заклинанием). У нее подготовлены следующие заклинания волшебника:

**Заговоры (неограниченно):** малая иллюзия [minor illusion], огненный снаряд [fire bolt], шквал [gust]

**1 уровень (2 ячейки\*):** волшебная стрела [magic missile], маскировка [disguise self], обнаружение магии [detect magic], скольжение [grease], сверкающие брызги [color spray], щит [shield]

\*Если на момент встречи с Эльминой Вангелия уже мертва, то у Эльмины только 1 ячейка.

### Действия

**Кинжал.** *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1к4 колющего урона.

## Плут Вулфи

Гуманоид (человек), законно-злой

**Класс Доспеха** 14 (кожаный доспех)

**Хиты** 7

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	9 (-1)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

**Спасброски:** Ловкость +5, Интеллект +4

**Навыки** Внимательность +4, Проницательность +4, Ловкость рук +5, Скрытность +7, Обман +3, Убеждение +3

**Чувства** пассивная Внимательность 14

**Языки** общий

**Бонус мастерства** 2

**Скрытая атака (1/ход).** Вулфи причиняет дополнительный урон 1кб, если попадает по цели атакой оружием, совершенной с преимуществом, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Вулфи, и Вулфи совершал бросок атаки без помехи.

### Действия

**Кинжал.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1к4+3 колющего урона.

**Легкий арбалет.** *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8+3) колющего урона.

## Жрица Джоан

Гуманоид (человек), нейтрально-добрый

**Класс Доспеха** 9

**Хиты** 10

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

**Спасброски:** Мудрость +5, Харизма +4

**Навыки** Медицина +5, Религия +3, Проницательность +5, Убеждение +4

**Чувства** пассивная Внимательность 13

**Языки** общий

**Бонус мастерства** 2

**Поборник жизни.** Каждый раз, когда Джоан использует заклинание 1 уровня или выше, восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно 3 хита.

**Использование заклинаний.** Джоан является заклинателем 1 уровня. Ее базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаки заклинанием). У нее подготовлены следующие заклинания жреца:

**Заговоры (неограниченно):** свет [light], указание [guidance], уход за умирающим [spare the dying]

**1 уровень (2 ячейки):** благословение [bless], лечащее слово [healing word], щит веры [shield of faith]

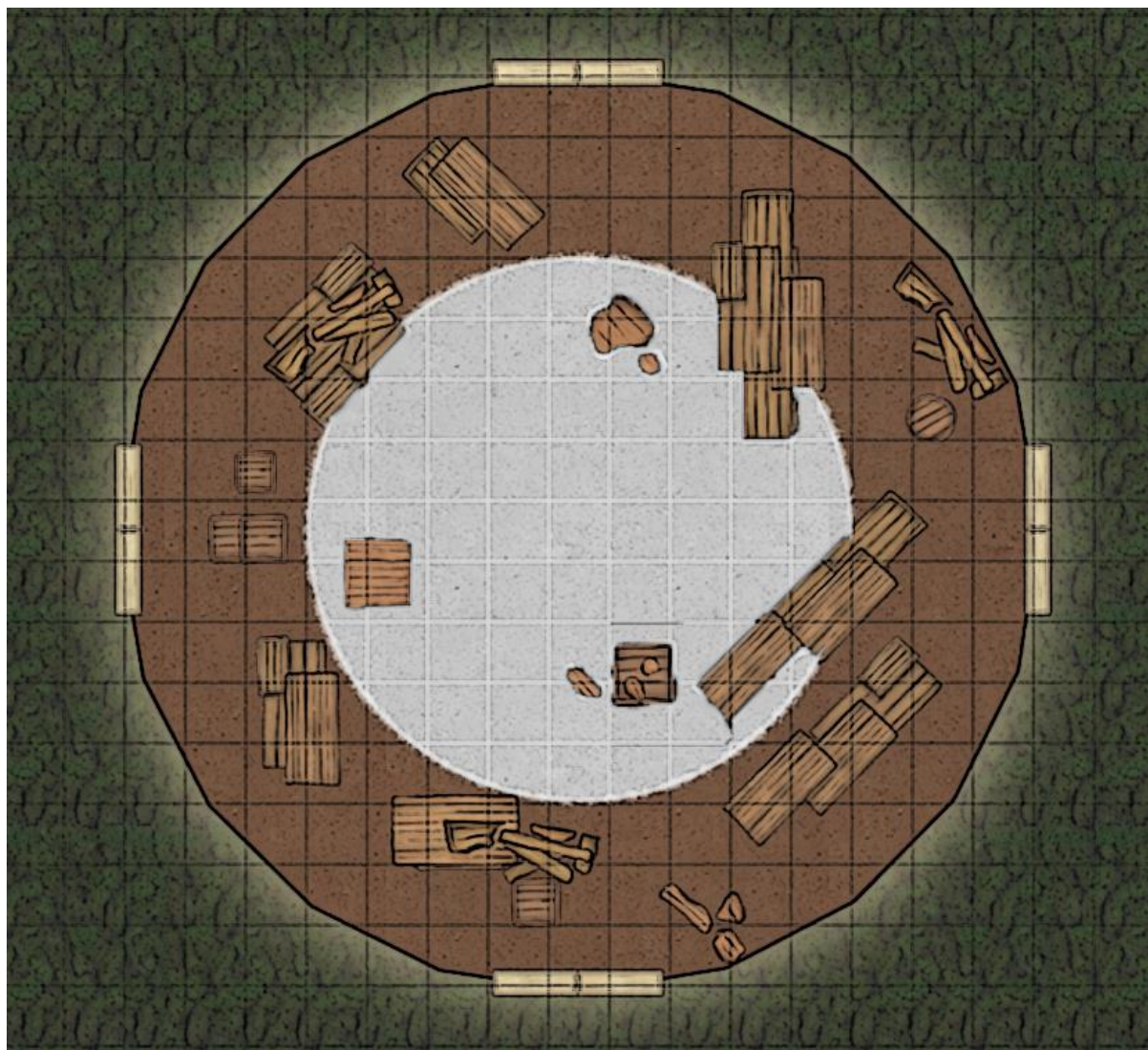
### Действия

**Посох.** *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1кб дробящего урона или 1к8, если держит посох двумя руками.

# Приложение: Карта цирка Маэстро Лорана



## ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ЦЕНТРАЛЬНОГО ШАТРА



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ