

АББАТ ДОЛИНЫ Плающая

Приключение написано в рамках конкурса хоррор ваншотов от Sneaky Dice.



Блекинвирские псы.

2022

Оглавление

Вступаем в темный лес	3
Предыстория. О гнили и камнях.	3
Завязка. Зря мы сюда сунулись.....	3
Локации и персонажи.....	5
Хоррвуд	5
Река Пепельная и Хижина Мага	6
Урочище Выветрень.....	7
Ферма Морганов	7
Гнилой аббат	8
Поклонитесь лесу!.....	8
Встречи с судьбой.....	9
Гниение	9
Всему приходит конец.	10
Приложение.....	11
Бестиарий.	11
Предметы.....	15
Карты.....	16



Вступаем в темный лес

Этот файл только для глаз бесстрашных Мастеров, решившихся отодвинуть тонкую завесу уютной и светлой реальности и вступить в мрачный мир теней. Он содержит законченное короткое приключение, а также описание всех существ, которые могут встретиться в ваншоте. Текст, написанный *курсивом*, рекомендован к прочтению вашим игрокам, а слова, выделенные **жирным шрифтом**, относятся к важным сюжетным терминам или местам.

«Аббат Долины Плюща» — это приключение для трех-четырех героев **6-7 уровня**.

Предыстория. О гнили и камнях.

Приключение проходит в спрятанной среди гор Долине Плюща, далекой от торговых путей и основных событий «Большого мира» вашего сеттинга. Это суровый северный край, безлюдный и, как водится, мрачный. Властителей «Большого мира» не заботит этот маленький неприятный уголок угрюмых людей. Де-юре правит этими землями магистрат единственного города – **Хоррвуда**, но истинный правитель долины – **Гнилой Аббат**.



У людей Долины Плюща короткая память – Аббат обрел власть над долиной всего лишь около 50 лет назад. Именно тогда юная **Анастриана**, ученица старого волшебника **Тэррона**, обнаружила, что в древних кромлехах среди лесов таится страшная болезнь – **гниение**. Изначально ее помыслы

были чисты – помочь жителям долины и изучить эту мрачную, великую силу. Не сразу, но девице удалось ее обуздать, но цену она заплатила ужасную – отдала гнили свой рассудок, тело и юность.

Теперь она несет свою болезнь как благо для жителей долины. Неразумные, они принимают гниение за великую честь, почитают как истинное единение с природой.



«Только сгнив заживо ты сольешься с Природой».

Гнилой аббат

Анастриана прозвала себя Гнилым аббатом, устроила логово в сырой земле у кромлехов и вынашивает планы по распространению гниения на весь мир, ведь долина уже в ее власти. Жрецы проводят обряды посвящения, даря гниение молодым послушникам, что и придает сил аббату. И лишь немногие готовы противостоять ей - одинокий старик в хижине, что у реки, и заблудшая семья фермеров.

Помогут ли ваши герои очистить долину или падут в сладкие объятия гнили?

Завязка. Зря мы сюда сунулись

Приключение начинается у **водопада Чернильный**, где заканчивается единственная горная тропа из «Большого мира» в долину. Зачем персонажи игроков прибывают в столь неприятное место? Возможно, чтобы получить плату за свой предыдущий заказ, а может они оказались здесь абсолютно случайно. Мастер может

выбрать любую причину появления игроков в долине, тем самым, можно сделать этот ваншот ответвлением компании.

Итак, приключение начинается.

Под грохот падающей воды вы вышли с узкой тропы и наконец оказались на месте –

Долина Плюща открылась вашим взорам.

Зрелище, не без малого, угнетающе. Вы знали, что обычно пейзажи этой долины отпугивают случайно забредших путников – съевшие почти всю долину темные леса полнятся стонами, суровые ветра несут ледяной холод, острые, оскаленные пики горных хребтов режут неприветливое небо.

Немудрено, что местные жители склоняются к земле, горбятся и огрызаются. Вы слышали, что они ищут побег от страха и холода на дне стакана или в фанатичных, буйных песнопениях.

От водопада ведут несколько троп: **направо**, самая хоженная к **Хоррвуду**, прямо, самая заросшая ведет к реке. Если герои пройдут проверку мудрости (внимательность) со сложностью 17, то увидят, что есть и тропинка налево – почти незаметный путь, ведущий напрямиком к урочищу.

Куда пойдут ваши герои? Смотрите раздел локации и дайте им выбор! Если вы хотите лишить их привилегии побродить по темным тропам долины, начните сразу с раздела «Поклонитесь лесу».



Локации и персонажи

Хоррвуд

Маленькое поселение Хоррвуд едва ли имеет право называться городом, но надпись на покошенных деревянных воротах гласит именно об этом. Мрачное место, полное теней и завываний, порывистых ветров, хлопающих ставней и грубого шёпота. Деревянные покосившиеся здания, полные луж и грязи дороги, но хуже всего – отвратительный запах. Сладковатый смрад разложения, казалось оседает у вас на языке, проникает пряником в мысли и обволакивает разум.

Хоррвуд – место полное мрака и агрессии. Из домов доносится плачь детей, крики женщин, причитания и вой, который перемешивается с исступленными возгласами во славу Аббата. Улицы пустыют, а те немногие прохожие, которых могут встретить герои подвержены **гниению**. Горожане не будут подходить к героям близко, но могут из далека кричать на них, оскорблять, а если кто-то из персонажей решит ответить – трусливо убежать, взывая к Аббату.

«Чужаки! Вам не место в нашем прекрасном городе! Убирайтесь немедленно! Или несите свои уродливые рожи в церковь! Очиститесь! В церковь, чужаки! В церковь!»

Горбатая Старуха кричит на героев, плюясь гнилью.

В Хоррвуде герои могут посетить **Таверну, Церковь Аббата, Магистрат и Лавку**.

Таверна – покосившееся от ветхости сырое здание. Она может служить местом отдыха – героев покормят невкусно, а за постель возьмут дорого – 10 золотых монет. Хозяин – **Одноглазый Берроуз**. Это оплесневелый старик, его левый глаз закрыт желтыми вислыми опухолями, из которых сочится жидкость. Этот гной постоянно капает на стойку и посуду, а Берроуз монотонно и небрежно вытирает его тряпкой. Мерзкий тип.

Кроме хозяина, в таверне отдыхают еще три человека. Двое из них, видимо, муж и жена, **Мюриэль и Клинт** обсуждают обряд посвящения, который скоро ждет их ребенка.

Они настроены фанатично и боготворят аббата. С героями будут общаться неохотно, а если те будут настойчивы, позовут жрецов.

Кроме них в углу зала сидит худощавый **дворф Ванберг** с серым, понурым лицом. Если герои будут внимательны (проверка мудрости (внимательность) со сл. 10), то они заметят, что в отличие от других жителей города, он не выставляет на показ свое «гниение» и даже прячет его. Героям удастся его разговорить, если они угостят его пивом (4 серебряных) или пройдут проверку **харизмы (убеждение) со сл. 12**. **Ванберг** поведает героям, что не все в долине привержены аббату, есть и отступники: одинокий старик у реки и фермеры-тифлинги. Он также скажет, что некогда был ремесленником-пороховых дел мастером в Хоррвуде и изготавливал **бомбы**. Когда к власти пришел Аббат, то их производство запретили. Он припрятал несколько своих изделий в подполе этой самой таверны.

В подвале таверны и впрямь замурованы **четыре бомбы**. Если герои спросят о них у Берроуза, хозяин таверны покажет точное место, где они спрятаны, после пройденной **проверки харизмы (запугивание) (сл. 16)**.

В **магистрате** героев пустят в архив, если они пройдут проверку харизмы (обман или убеждение сл.15). Там можно будет пройти проверку интеллекта (расследование) со сл. 15 и найти документы, содержащие следующие сведения:

- Жителям долины запрещено ходить на Урочище
- Аббат пришел в долину около 50 лет назад
- Большинство жителей не ставит под сомнение, что гниение – это привилегия, единственный путь слиться с природой
- Аббат добр и планирует нести гниение за пределы долины
- Некто Тэррон подвержен остракизму

Церковь – старое каменное здание, опутанное гнилыми ветвями и красным плющом. Там герои увидят обряд посвящения детей – осквернения их гнилью.



Перед ваши глазами открывается воистину ужасное зрелище – на каменном постаменте, перед алтарем стоят жрец и трое детей – младшему не больше десяти лет. Старший из них, уже подросток, сняв свою рубаху, первым подходит к скрюченной фигуре служителя. Медленно выплевывая слова посвящения, жрец дает юноше испить тягучую желтую жидкость из чаши. Тот, морщась и явно борясь с

тошнотой, глотает вино причастия и падает на колени. Выхватив кривой кинжал, жрец резко делает широкий разрез на спине подростка – прямо по выпуклой линии позвоночника. Не обращая внимания на хлынувшую кровь, служитель вставляет гнилые пальцы в его рану, касаясь позвонков. Он поднимает другую руку и поет, видимо, молитву.

После произойдут события «Поклонитесь лесу!» и к героям явятся жрецы.

В **лавке** герои могут приобрести припасы, зараженную гниением еду и воду, простое оружие.

Река Пепельная и Хижина Мага

Перед вами предстала широкая, неторопливая река. Ее черные воды несли одеяло опавших листьев, а косые глиняные берега обрамляли ее извилистый путь. Река



полнилась ряской и тиной, отчего над ней стоял мерзкий запах. Во всем ощущалось, что эта некогда сильная река сейчас гнила и болела.

У берегов реки обитают стаи **Гнилых Кабанов** – игроки могут столкнуться с

группой из **1д4 гнилых кабанов**, если не будут достаточно осторожны.

Если персонаж коснется воды, он должен **пройти проверку телосложения со сложностью 13** – иначе заболит гниением.

У реки, в небольшой хижине живет **Старый колдун Тэррон**.

На берегу стояла покосившаяся хижина – она выглядела одиноко, без единого дерева или куста на территории, старая, но крепкая. На крыльце курил трубку седой старик.

Тэррон – старик с грустным взглядом. В его хижине герои увидят множество защитных символов разных богов.

Чтобы он поведал сведения нужно пройти **проверку харизмы (обман или убеждение) со сложностью 17**.

Что он знает:

- При проверке харизмы больше 10 – Тэррон поведаст, что некогда был учителем юной Анастрианы, но некие «темные силы» совратили ее, и ныне она носит имя Гнилого Аббата. Сам маг не покидает долину, потому что считает это своим наказанием – он взрастил то, что сейчас несет великое зло.
- При проверке харизмы больше 15 – Тэррон признается, что сила Аббата связана с кромлехами. Она черпает силу не из природы, а из этих таинственных идолов. Что в них?
- При проверке харизмы больше 17 – Тэррон поделится, что ранее он вынашивал план взорвать кромлехи. Но чем?

**Почему она не убила меня?
Осталась ли в ней та девчушка,
прибежавшая ко мне в слезах? Или
она играет со мной, и моим костям
суждено разложиться в гной и
прах?**

Урочище Выветрень

Ветер стих, стихли и без того редкие голоса птиц, даже серые облака встали на месте – здесь, в круге каменных кромлехов, покрытых красным плющом не было никакой жизни. Ужасный запах гнилости выходил из земли и не было от него спасения. Холод шел от жухлой травы – и нет от него спасения. Каменные глыбы будто давили на ваше сознание – нет от них спасения.

Персонажи получают 1д10 психического урона, когда увидят кромлехи и еще 1д10 при входе в круг кромлехов. Чтобы понять, что нанесло урон нужно пройти проверку интеллекта (магия) со сложностью 15. Пусть они не знают, что происходит!

Каменные кромлехи – четыре каменных столба, которые полны ужасающих спор. Они являются источником силы Аббата, местом отдыха и восстановления. В земле под урочищем она напитывается силами смерти и гниения. Здесь она фактически бессмертна – идолы дают ей силы. **Только уничтожив их, герои смогут победить Аббата.**

При уничтожении каждый кромлех наносят **2д6 урона ядом всем в радиусе 5 футов от себя**. Кромлехи **уязвимы** ко всем видам физического урона, но имеют сопротивление магическому урону.

Характеристики кромлехов: КД – 10, ХП-50.

Ферма Морганов

Вы оказались на ферме – и хотя стройные сады яблонь плодоносили гнилыми фруктами, а рожь колосилась зеленой спорыньей, место это хоть немного, но выглядело дружелюбным. Двухэтажный особняк выглядел ухожено, а окна светились теплым гостеприимным светом. Но не ловушка ли это?

Семья Морган – тифлинги, достаточно упрямые, чтобы не покидать долину, при этом не принимающие дар Гнили. Глава семьи – **Бас Морган** не решается на сопротивление и старается просто не мешать аббату, закрывая глаза на

его зло. В обмен на то, что его семью не трогают, он отдает большую часть урожая в Хоррвуд. Его жену зовут **Корэлия**, она родом не из Долины, но остается здесь из-за мужа.

Их дети: Бальтазар и Астара.

Бальтазар хочет скорее сбежать из долины и не вмешиваться в дела Аббата. **Астара** благоразумнее брата и боится, что зараза Аббата перекинется на другие территории. Она начинающий алхимик и хочет найти лекарство. Девушка единственная, кто хочет бороться с Аббатом, но без поддержки семьи слишком боится. У Астары также есть **свиток с заклинанием «Малое восстановление»**, который она готова отдать героям.

Чтобы семья выдала сведения, нужно пройти проверку харизмы (обман или выступление) сложностью 14.

Что они знают:

- Бас: Аббат как-то связан со стариком, живущим у реки.
- Бас: мы знаем способы вылечить гниение – спасает ампутация и заклинание «**Малое восстановление**».
- Корэлия: Аббат не любит огонь, и его можно выманить, если начать лесной пожар. Как-то раз мы сильно пострадали из-за этого.
- Бальтазар: Аббат – девушка, полуэльфийка. Наверное, симпатичная. Когда-то была.
- Астара: Неужели Аббат боится, что кромлехи в лесу могут быть уничтожены? Связан ли с этим запрет на изготовление бомб? Вроде бы, некоторые из снарядов удалось спрятать, можно поискать тайник контрабандистов в Хоррвуде. Стоит расспросить об этом тавернщика.

Гнилой аббат

Поклонитесь лесу!

Встреча с жрецами, где бы она ни была, происходит так:

Внезапный гнилотный смрад окатил ваших героев, и перед ними, из теней и сырой земли, появились несколько странных существ.

Один только взгляд на незнакомцев бросал в дрожь, вызывая тошнотворное отвращение.

Возможно, некогда это были люди – или эльфы, но сейчас их лица обезображены – гнилая, отвратительная плесень покрывала их кожу, пузыри гноя пульсировали в складках лица, налитые кровью воспаленные глаза смотрели прямо на вас. Одетые в зеленые бесформенные балахоны, с глефами на спинах, они обступили вас. Один из них, с мерзким чавканьем выступил вперед и открыл жёлтые губы, окатив вас волной еще более ужасного запаха, заговорил:

-Еретики! Вы разгуливайте на землях Аббата, оскверняя травы, деревья и сам воздух. Покайтесь и склонитесь перед ним, ибо он есть все. Следуйте за нами.

Боевое столкновение начнется, если игроки откажутся идти. В ином случае, жрецы приведут героев к аббату, но только после того как они примут **ритуал гниения**. (см. раздел «Гниение»)

Ганс, мы что, злодеи?

Не ограничивайте игроков – если хотят, то конечно пусть они помогают аббату, медленно сгнивая заживо. Это весело! Если герои пойдут по такому пути, они могут получить бонус от своей болезни – их атаки и заклинания наносят дополнительно 1д8 урона ядом. Просьбы аббата описаны ниже.

Аббат Анастриана – личность, не без малого, темная. Высокомерная полуэльфка, обнаружившая древние тотемы гниения, обуздавшая их силу и завоевавшая долину. Она рада путникам – их можно обратить и пустить в большой мир, а можно просто искушать и мучить... Будет здорово, если ее фигура до конца останется покрыта паутиной

тайны – постарайтесь скрыть ее пол как можно дольше, пусть НПС говорят просто «Аббат».



Если персонажи все же добровольно пришли к Аббату, та явится к ним из сырой земли, источая сладкий аромат гнилого мяса.

Бейте колокола, шумите деревья! Гнилой Аббат, властитель Долины Плюща явился. Некогда она была прекрасна – но сейчас серая кожа сползает с тела, обнажая желтые наросты гнилых мышц. Лицо обезображено нарывами и следами собственных когтей, оставшихся с тех времен, когда Аббат пыталась сорвать его. За куцыми седыми волосами, спадающими до обвисшей груди, виден блеск зеленых глаз, манящих светом боли. Она вступает на землю босыми ногам. Движения неестественно резкие, отрывистые, как у марионетки в руках неумелого кукловода. Ее скрюченная рука, на которой можно увидеть червей и опарышей, потянулась вперед. Аббат манит вас, подойдите, поздоровайтесь!

Аббат предложит сделку – она отпустит героев из долины живыми, но в обмен им нужно убить старика у реки (см. локацию **Река Пепельная и Хижина Мага**). Аббат также не будет возражать, если вы заберете его имущество и «нелепые магические приبلуды».

Если герои сделают это, Аббат нарушит сделку – она только засмеется и скажет, что долина еще не чиста – тогда героям будет предложено убить семью Морганов (**см. локацию Ферма Морганов**). Их характеристики ищите в бестиарии как «Обыватели».

«А уже после того, как с ними будет покончено – убирайтесь из долины!».

Встречи с судьбой

Самый лучший вариант для проведения игры – устроить персонажам несколько встреч с аббатом до того, как игроки найдут способ лишить его бессмертия. Бросок встречи можно делать при переходе на новую локацию, и когда мастер посчитает это необходимым. Попробуйте напугать ваших игроков, держите их в напряжении.

В таблице представлена механика встречи:

Бросок дб	Результат
1	Аббат появляется из-под земли и ведет бой, пока герои не сбегут или не нанесут ему суммарно 20 урона – тогда она рассыплется и уйдет в землю с коварным смехом
2	Аббат появляется из-под земли, но единственное ее действие в бою – призыв 2д4 роя ядовитых змей. Затем она исчезает в гнилую землю.
3	Неожиданно слышится звук колоколов. Игроки должны пройти спасбросок телосложения со сложностью 13, иначе каждый получит 2дб психического урона и оглохнет на минуту. Избавиться от звука колокола можно прогнав воронов, заметив появление которых можно пройдя проверку анализа (сл. 12).
4	Тени персонажей преобразуются и становятся тенью аббата – проведите проверку ловкости со сложностью 15 или персонажи окажутся лежащими ничком и скованными ветвями, которые наносят 1дб урона ядом каждый раунд. Высвободиться

	можно пройдя проверку силы (атлетика) со сл. 16.
5	Земля под ногами игроков вдруг оказывается трясиной. Персонажи оказываются скованны. Высвободиться можно пройдя проверку силы (атлетика) со сл. 16. Погрузившиеся в трясину получают 2дб урона ядом каждый раунд.
6	Аббат появляется из-под земли и ведет бой, пока герои не сбегут или не нанесут ему суммарно 50 урона – тогда она уйдет в землю с коварным смехом.

Аббат – **бессмертна и неуязвима ко всем видам урона**, пока на урочище Выветрень в кромлехах есть споры. Когда идолы уничтожаются, аббату становится возможно нанести урон. Она получает **уязвимость к урону излучением**.

Гниение

В приключении также есть механика болезни – **Гниения плоти**. Основной способ ею заразиться – в бою или же при питании здешней пищей, если ее предварительно не очистить заклинаниями, например, **«Очищение пищи и воды»**.

Пораженная конечность источает гнилостный запах, покрывается плесенью и заживо гниет. В зависимости от того, какая часть тела оказывается очагом поражения, это вызывает следующие негативные эффекты:

Бросок д4	Часть тела	Симптомы
1	Рука	Рукопашные атаки и атаки заклинания, требующие соматического компонента совершаются с помехой. Персонаж получает 1д8

		урона ядом каждый час.
2	Нога	Уменьшение скорости в половину. Персонаж получает 1д8 урона ядом каждый час.
3	Корпус	Персонаж считается отравленным и получает 1д8 урона каждый час
4	Голова	Персонаж ослеплен и получает 1д8 урона каждый час

КАК ВЫЛЕЧИТЬ ГНИЕНИЕ:

Самый верный способ - ампутировать гниющую конечность, но вашим игрокам не обязательно до такого доходить

Заклинание «Малое восстановление» замедляет процесс. «Высшее восстановление» – останавливает полностью.

Всему приходит конец.

Ваше приключение считается законченным, когда аббат убит. В таком случае, конечно, следует наградить героев – в кургане, что обнаружился под кромлехами герои найдут старые склепы и вполне удачно могут обокрасть мертвых на **2000 золотых монет**.

Отблагодарят ли их жители? Конечно нет! Старик оставит лишь пару **свитков заклинаний: «Огненный шар» и «Высшее восстановление»**. Морганы, в свою очередь, могут дать лишь золото – **500 монет**.

А если герои выполнили просьбу аббата? С тела Тэррона они могут забрать **кинжал +2**, а в его доме найти сбережения на **800 монет**, а также **два свитка заклинания «Огненный шар» и свиток «Высшего восстановления»**.

Также герои получат стремительное развитие гниения внутри них и, вероятно, обратятся в нежить, а если повезет – в лужу гноя на траве. Вопрос лишь в том, сколько человек в «Большом мире» успеет попасть под проклятие гниения?..



Приложение

Бестиарий.

Лесной Аббат Анастриана

Средний Гуманоид (полуэльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 футов

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

10 (+0) 14 (+2) 12 (+1) 13 (+1) 17 (+3) 18 (+4)

Спасброски ТЕЛ +4, МДР +6, ХАР +7

Навыки Скрытность +5, Религия +4, Проницательность +6, Восприятие +6

Чувства тёмное зрение **120 футов**, пассивное Восприятие **16**

Языки Общий, Эльфийский

Бонус мастерства +3

Врождённое колдовство. Аббат является друидом 6 уровня. Базовой характеристикой для заклинаний аббата является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 15). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: пляшущие огоньки ;

1/день каждое: *левитация*] (только на себя), *тьма*

Использование заклинаний. Аббат является заклинателем 10-го уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): сопротивление , *указание* , *ядовитые брызги*, *погребальный звон*

1 уровень (4 ячейки): *погребальный звон*, вызов страха, луч болезни

2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота*, *паутина*;

3 уровень (2 ячейки): *призыв животных(2 роя змей)*, рассеивание магии

4 уровень (2 ячейки): усыхание

5 уровень (1 ячейка): *нашествие насекомых* .

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аббат совершает две атаки плетью.

Плеть. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2) плюс урон ядом 3 (1к6).

Гнилое касание – рукопашная атака +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2) плюс урон ядом 17 (5к6). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, иначе заразиться **гниением**.

Жрец Лесного аббата

Средний Гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 футов

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15 (+2) 11 (+0) 14 (+2) 12 (+1) 16 (+3) 9 (-1)

Навыки Запугивание +5, Религия +3, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий,

Бонус мастерства +2

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): брызги кислоты, защита от оружия починка, лепка земли

1 уровень (4 ячейки): погребальный звон, поспешное отступление, щит

2 уровень (3 ячейки): дребезги, паук

3 уровень (3 ячейки): замедление

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки.

Глефа. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 7 (1к10 + 2).

Гнилое касание – рукопашная атака +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 5 (1к4 + 2) плюс урон ядом 7 (1к6+2). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, иначе заразиться **гниением**.

Рой мёртвых змей

Средний рой крошечной Нежити

Класс Доспеха 14

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 футов, плавая 30 футов

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

8 (-1) 18 (+4) 11 (+0) 1 (-5) 10 (+0) 3 (-4)

Сопrotивление урону колющий, рубящий, дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, отравление, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 10 футов, пассивное Восприятие 10

Опасность 2 - 450 опыта

Бонус мастерства +2

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных змей. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 0 футов, одно существо в пространстве роя. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона или 3 (1к6) колющего урона, если у роя половина хитов или меньше. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, иначе заразиться **гниением**.

Старый маг Тэррен

Средний, человек, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Навыки История +6, Магия +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Все

Опасность 6 - 2300 опыта

Бонус мастерства +3

Местность обитания город

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука, огненный снаряд, свет, фокусы;*

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела, доспехи мага, обнаружение магии, малое восстановление*

2 уровень (3 ячейки): *внушение, туманный шаг*

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар, полёт;*

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость, град;*

5 уровень (1 ячейка): *конус холода, высшее восстановление*

ДЕЙСТВИЯ

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

Обыватель

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 футов

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

10(+0) 10(+0) 10(+0) 10(+0) 10(+0) 10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 0 - 0 или 10 опыта

Бонус мастерства +2

Местность обитания арктика, город, лес, луг, побережье, пустыня, холмы

ДЕЙСТВИЯ

Дубина. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

Гигантский гнилой кабан

Большой Зверь

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 42 (5к10 + 15)

Скорость 40 футов

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

17 (+3) 10 (+0) 16 (+3) 2 (-4) 7 (-2) 5 (-3)

Чувства пассивное Восприятие 8

Опасность 2 - 450 опыта

Бонус мастерства +2

Местность обитания лес, луг, холмы

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 10 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Клык. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 10 (2к6 + 3). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12, иначе заразиться гниением.

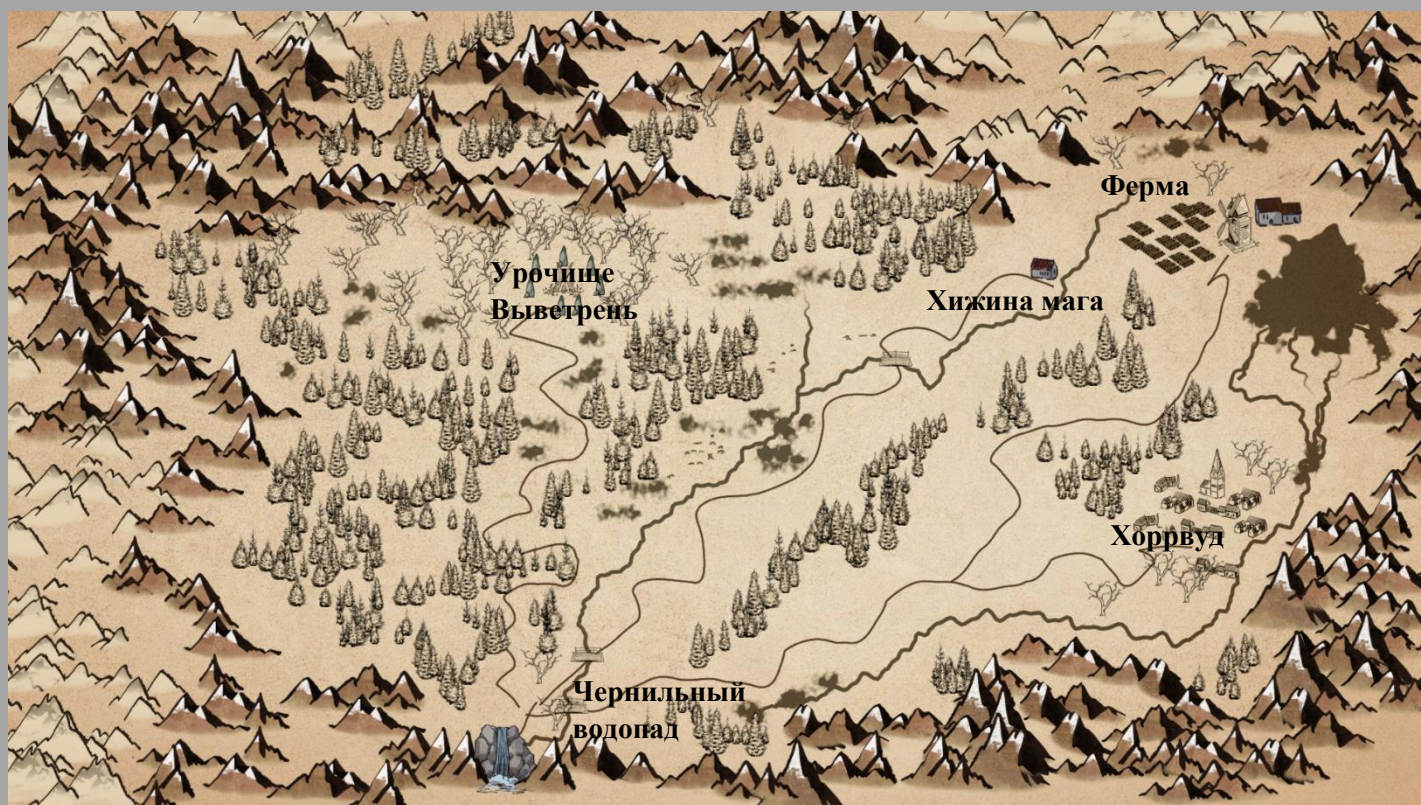
Предметы

Бомба из Долины Плюща

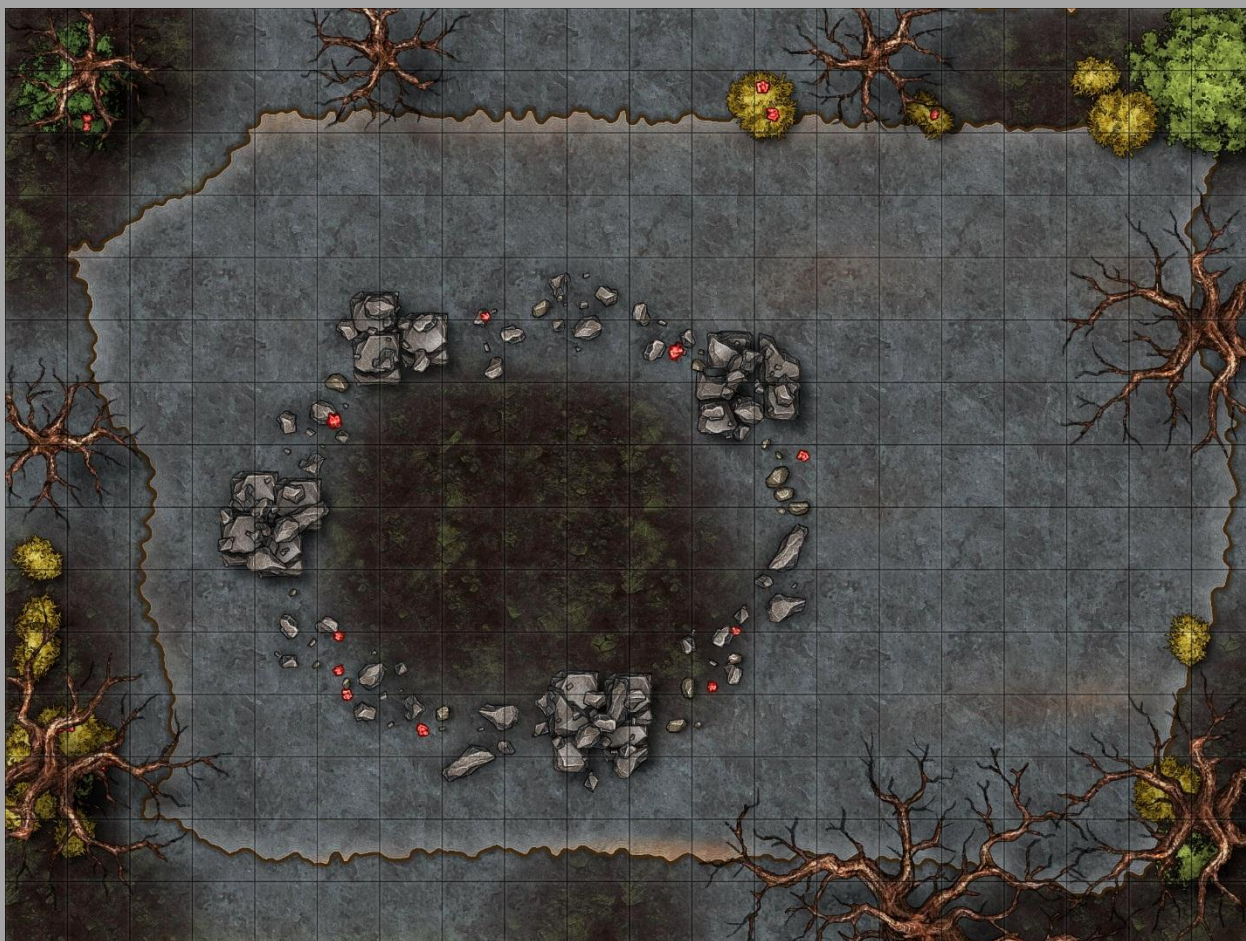
Чудесный предмет (взрывчатка), обычный

Персонаж может действием поджечь бомбу и бросить её на расстояние до 60 футов все существа и сооружения в пределах 5 футов от этой точки должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12(сооружения автоматически проигрывают бросок) , иначе они получат урон огнём 1к6 и дробящий урон 4к10. Попадаете по сооружениям и конструктам считаются критическими.

Карты:
Карта Долины Плюща.



Урочище Выветрень



Хижина Тэррона



Берег реки

