

Долаючи ймовірності

Містична зустріч, неможливе завдання і таємниця.



Неможливе завдання

Викликаний містичною чарівницею Інгранд ЛаРуа до її вежі Горобине гніздо посеред пустки, гурт пригодників постає перед смертельною пригодою. Треба спуститись у підземелля під вежею і знешкодити древню магічну бомбу, створену якимось шаленцем кілька сторіч тому. Інгранд лиш нещодавно знайшла цю бомбу і вважає, що та перебуває на кінцевих стадіях свого існування, тобто найімовірніше вона незабаром вибухне. Обіцяючи славу та гроші, Інгранд відправляє гурт (вельми ймовірно) на смерть. Без надії сподіваючись, що на них чекає успіх. Долаючи ймовірності.

- **Кількість гравців:** 5
- **Приблизна довжина:** 4-5 годин
- **Початковий рівень:** 5
- **Складність:** Висока

Під Горобиним гніздом

Ця пригода є важкою, вона переважно складається з дослідження підземелля, але має кілька інших особливостей. Гурт гратиме ролі загону суїцидальних маніяків, котрі погодилися на неможливе завдання. Їм доведеться знайти власний шлях крізь заплутане підземелля під вежею до того, як вибухне бомба, а Інгранд допомагатиме через телепатичний зв'язок. Власниця вежі знає певні речі про підземелля, та далеко не все, тож їм доведеться приймати рішення, спираючись на оточення, а інколи просто імпровізувати. Попередьте своїх гравців, аби були обережні, адже близька до вибуху бомба — не єдина небезпека в цьому підземеллі!

Пригода розпочинається на 5-му рівні і розрахована на досвідчених гравців у D&D. Вона не підходить для початківців. Варто її завершити протягом однієї-двох сесій і не даючи персонажам відпочивати. Один короткий відпочинок можливий, але тоді важче буде вчасно відшукати бомбу.

Гравці можуть увійти до підземелля через будь-який із трьох входів (див. мапу підземелля). Проте попередьте їх, що коли хочуть розділитись, аби швидше дати собі раду, вони наражаються на значно більшу небезпеку. Причиною тут є те, що більшість бойових сутичок стають то смертельнішими, що менше гравців у групі, аби посунути дієвий баланс у їхній бік. Хоч це досі буде можливо, у такому випадку провал для гравців стає значно ймовірнішим.

Інша цікава річ про підземелля — воно асиметричне, і до певної міри має значення те, звідки увійти. Три можливі входи — це північно-східний, північно-західний та південно-західний. Якщо гравці попросять надати інформацію про різні входи, Інгранд знатиме, що північно-східний є найближчим до бомби. Проте, вона також згадає, що це підземелля виникло тут не природним чином, а отже, цілком можливо, що для доступу до бомби доведеться його значно дослідити, якщо не повністю. В механічному сенсі це означає, що навіть, якби вони швидко знайшли бомбу, гуртові все одно знадобляться певні предмети з підземелля, аби її знешкодити. Вони описані далі внизу. Будьте певні, що ознайомитеся з ними, адже вони важливі для загального розуміння того, як працює вся пригода.

Жителі підземелля

У підземеллі попід вежею є декілька різних видів ворогів. Деякотрі з них блукають коридорами, а інших можна зустріти лиш у відповідних кімнатах. Якщо хочете створити для гравців випадкову сутичку, нехай кожен кине d20. Якщо двоє або більше викинуть 3 чи менше, то зустрінуть одного з блукаючих елементалів. Ці сутички існують не зовсім для того, аби створити для гравців серйозні неприємності, а більш як спосіб змусити їх використати частину ресурсів перш ніж зустрінуть більші загрози надалі. Хоча випадкові сутички тематично пов'язані з елементаліями описаними нижче, не зволікайте, щоб замінити їх на будь-яких інших ворогів відповідного рівня. Ніщо не буде *справді* поза межами в цьому підземеллі завдяки причинам, котрі дізнаєтесь пізніше.

Важливо: У цій пригоді є високий шанс того, що персонажі загинуть. Смертоносні сутички, приховані пастки та дивні загадки. Все, що ви любите. Всі повинні розуміти, у що вони гратимуть.

Блукаючі елементалі

Можете представляти елементалів по-своєму чи скористатися цими заготовками.

Пошкоджений елементаль землі. Стіна неподалік вибухає фонтаном каміння та уламків, коли з'являється істота, створена з каменю. Деякі її частини відсутні, та це не надто заважає цій істоті. Вона б'є своїми великими каменеподібними ручищами по землі й біжить у вашому напрямку.

Спустошений елементаль вогню. Раптом навколо стає невимовно гаряче. Озираючись навкруги, розумієте чому. Позаду вас матеріалізується істота з вогню та полум'я, готова до нападу.

Шалений елементаль повітря. Що спочатку видається повільним подмухом вітру швидко переростає у маленький шторм навколо вас. Ледь утримуючись на ногах, бачите, як із повітря формується істота, навколо неї на великих швидкостях літає листя й камінці.

Нестримний елементаль води. Помічаєте над головами нібито щось мокре капає. Не минає й секунди, стає свідками того, як воно перетворюється на калюжу, а тоді за мить на гуманоїдну істоту з чистої води. Вона махає своїми кінцівками і рухається прямо на вас.

Пошкоджений елементаль землі

Великий елементаль, нейтральний

Рівень захисту 16 (природний захист)

Одиниці здоров'я 106 (10к10 + 56)

Швидкість 30 фт., риття 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
20(+5)	8(-1)	20(+5)	5(-3)	10(+0)	5(-3)

Слабкість до ушкоджень громові, дробильні
Опір до ушкоджень проколювальні та рубальні від немагічних атак

Імунітет до ушкоджень отруйні

Імунітет до станів виснаження, параліч, скам'яніння, отруєння, без тям

Відчуття темнозір 60 фт., струсослух 60 фт., пасивне сприйняття 10

Мови теранська

Виклик 5 (1800 ОД)

Ковзання крізь землю. Елементаль вміє рити крізь немагічну, необроблену землю та камінь. Під час цього елементаль не порушує речовину, крізь яку рухається.

Недосконалість. Схоже, цього елементаля не було створено чи викликано належним чином. У кінці кожного ходу частинка елементаля вибухає в напрямку найближчої істоти. При невдалій протидії спритності з межею складності МС 12 ціль отримує 2кб+2 дробильних ушкоджень.

Дії

Мультиатака. Елементаль виконує дві атаки "Грюк".

Грюк. Атака зброєю ближнього бою: +8 до влучання, сягання 10 фт., одна ціль. Влучання: 14 (2к8 + 5) дробильних ушкоджень.

Спустошений елементаль вогню

Великий елементаль, нейтральний

Рівень захисту 17 (природний захист)

Одиниці здоров'я 86 (10к10 + 36)

Швидкість 50 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
10(+0)	17(+3)	16(+3)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

Слабкість до ушкоджень морозні

Опір до ушкоджень дробильні, проколювальні та рубальні від немагічних атак

Імунітет до ушкоджень отруйні, вогняні

Імунітет до станів виснаження, схоплення, параліч, скам'яніння, отруєння, ниць, стримання, без тям

Відчуття темнозір 60 фт., пасивне сприйняття 10

Мови ігнанська

Виклик 5 (1800 ОД)

Вогняна подоба. Елементаль може просуватися крізь вузькі місцини до 1 дюйму шириною без спротиву. Істота, яка торкається елементаля чи нападає в ближньому бою, перебуваючи в межах 5 футів від елементаля, отримує 5 (1к10) вогняних ушкоджень. Додатково, елементаль може увійти до простору ворожої істоти та зупинитись там. Вперше входячи до простору істоти за хід, він завдає цій істоті 5 (1к10) вогняних ушкоджень і вона починає палати; доки хтось не використає дію, аби загасити полум'я, істота отримує 5 (1к10) вогняних ушкоджень на початку кожного свого ходу.

Освітлення. Від елементаля лине яскраве світло в радіусі 30 футів і тьмяне світло в додатковому радіусі 30 футів.

Вразливість до води. За кожні 5 футів, які елементаль проходить по воді, чи за кожен галон води вилитий на нього, він отримує 1 морозних ушкоджень.

Недосконалість. Схоже, цього елементаля не було створено чи викликано належним чином. У кінці кожного ходу частинка елементаля вибухає в напрямку найближчої істоти. При невдалій протидії тілобудови МС 12 ціль отримує 2кб+2 вогняних ушкоджень.

Дії

Мультиатака. Елементаль виконує дві атаки "Дотик".

Дотик. Атака зброєю ближнього бою: +6 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання: 10 (2к6 + 3) вогняних ушкоджень. Якщо ціллю є істота чи займистий предмет, вони починають палати. Доки істота не використає дію, аби загасити полум'я, ціль отримує 5 (1к10) вогняних ушкоджень на початку кожного свого ходу.

Шалений елементаль повітря

Великий елементаль, нейтральний

Рівень захисту 16 (природній захист)

Одиниці здоров'я 78 (10к10 + 28)

Швидкість політ 90 фт. (ширяння)

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
14(+2)	20(+5)	14(+2)	6(-2)	10(+0)	6(-2)

Слабкість до ушкоджень силові

Опір до ушкоджень блискавкові, громові; дробильні, проколповальні та рубальні від немагічних атак

Імунітет до ушкоджень отруйні

Імунітет до станів виснаження, схоплення, параліч, скам'яніння, отруєння, ниць, стримання, без тями

Відчуття темнозір 60 фт., пасивне сприйняття 10

Мови ауранська

Виклик 5 (1800 ОД)

Повітряна подоба. Елементаль може увійти до простору ворожої істоти та зупинитись там. Він може просуватися крізь вузькі місцини до 1 дюйму шириною без спротиву.

Недосконалість. Схоже, цього елементаля не було створено чи викликано належним чином. У кінці кожного ходу частинка елементаля вибухає в напрямку найближчої істоти. При невдалій протидії сили МС 12 ціль отримує 2к6+2 громових ушкоджень.

Дії

Мультиатака. Елементаль виконує дві атаки "Грюк".

Грюк. Атака зброєю ближнього бою: +8 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання: 14 (2к8 + 5) дробильних ушкоджень.

Нестримний елементаль води

Великий елементаль, нейтральний

Рівень захисту 15 (природній захист)

Одиниці здоров'я 98 (10к10 + 48)

Швидкість 30 фт., плав 90 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
18(+4)	14(+2)	18(+4)	5(-3)	10(+0)	8(-1)

Слабкість до ушкоджень некротичні

Опір до ушкоджень кислотні; рубальні, дробильні та проколювальні від немагічних атак

Імунітет до ушкоджень отруйні

Імунітет до станів виснаження, схоплення, параліч, скам'яніння, отруєння, ниць, стримання, без тями

Відчуття темнозір 60 фт., пасивне сприйняття 10

Мови акванська

Виклик 5 (1800 ОД)

Заморозка. Якщо елементаль отримує холодні ушкодження, то частково замерзає; його швидкість знижується на 20 футів до кінця його наступного ходу.

Водяна подоба. Елементаль може увійти до простору ворожої істоти та зупинитись там. Він може просуватися крізь вузькі місцини до 1 дюйму шириною без спротиву.

Недосконалість. Схоже, цього елементаля не було створено чи викликано належним чином. У кінці кожного ходу частинка елементаля вибухає в напрямку найближчої істоти. При невдалій протидії тілобудови МС 12 ціль отримує 2к6+2 силових ушкоджень.

Дії

Мультиатака. Елементаль виконує дві атаки "Грюк".

Грюк. Атака зброєю ближнього бою: +7 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання: 14 (2к8 + 5) дробильних ушкоджень.

Наплив. (Перезарядка 4-6) Кожна істота у просторі елементаля повинна зробити протидію сили МС 15. Ті, хто провалив кидки, отримують 13 (2к8 + 5) дробильних ушкоджень. Великі або менші істоти також стають схопленими (втеча МС 14). Доки це схоплення не завершиться, ціль є стриманою і не може дихати, за винятком можливості дихати водою. Якщо протидія успішна, ціль викидається з простору елементаля. Елементаль може схопити одну велику або дві середні чи менші істоти одночасно. На початку кожного елементального ходу кожна ціль схоплена ним отримує 13 (2к8 + 5) дробильних ушкоджень. Істота в межах 5 футів од елементаля може витягти істоту чи об'єкт з нього використавши дію щоб зробити перевірку сили МС 14.

Небезпечні місцеві

Окрім незвичайних елементалів, які блукають коридорами, багато ворогів можна зустріти лиш у відповідних кімнатах. Вони або щось охороняють, або знаходяться там, аби власне спинити надто допитливих пригодників.

Привид меча

Середній мертвяк, хаотичний злий

Рівень захисту 18

Одиниці здоров'я 69 (10к8 + 29)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
15(+2)	13(+2)	18(+4)	4(-3)	12(+1)	6(-2)

Опір до ушкоджень некротичні; дробильні, проколывальні та рубальні від немагічних атак

Імунітет до станів виснаження, страх, отруєння, без тьми

Відчуття темнозір 60 фт., пасивне сприйняття 14

Мови всі

Виклик 5 (1650 ОД)

Нематеріальна зброя. Привид меча може втілювати власну зброю на відстані. Додатковою дією він створює примарну копію свого меча біля шиї істоти на відстані 60 фт. При невдалій протидії харизми МС 13 ціль отримує 1к10+4 психічних ушкоджень або половину при успішній протидії. Цю особливість можна використовувати кількість разів, яка дорівнює модифікатору мудрості Привида меча.

Дії

Мультиатака. Привид меча двічі атакує своєю зброєю.

Примарний меч. Атака зброєю ближнього бою: +6 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 11 (3к6 + 2)

Оманливий

Середній відхильник (перевертень), хаотичний злий

Рівень захисту 16 (природній захист)

Одиниці здоров'я 125 (20к8 + 45)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
20(+5)	15(+4)	19(+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Навички Аркана +6, Сприйняття +8

Слабкість до ушкоджень психічні

Опір до ушкоджень кислотні, холодні, вогняні, блискавкові, громові

Відчуття внутрізір 60 фт., темнозір 60 фт., пасивне сприйняття 18

Мови слаадська, загальна, телепатія 60 фт.

Виклик 9 (5000 ОД)

Перевертень. Слаад може використати дію, аби поліморфувати в середнього чи малого гуманоїда або назад до справжньої подобі. Його характеристики, за винятком розміру, не змінюються залежно від форми. Будь-яке спорядження, котре він несе чи має на собі, не перетворюється. Слаад повертається до справжньої подобі, якщо помирає.

Опір чарам. Слаад має перевагу на протидіях проти заклять та інших чарівних ефектів.

Регенерація. Слаад відновлює 10 одиниць здоров'я на початку свого ходу, якщо має принаймні 1 одиницю здоров'я.

Дії

Мультиатака. Слаад виконує дві атаки кігтями та одну язиком.

Кігті Оманливого. Атака зброєю ближнього бою: +7 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 10 (2к6 + 4) рубальних ушкоджень

Язик Оманливого. Атака зброєю дальнього бою: +5 до влучання, сягання 25 фт., одна ціль. Влучання 12 (3к6 + 4) кислотних ушкоджень, і ціль повинна здійснити протидію тілобудови МС 13. При провалі ціль є паралізованою до кінця її наступного ходу.

Містична зустріч

Вежа, в котрій розпочинається пригода, була створена Інгранд ЛаРуа, коли вона стала достатньо могутньою, аби бути відлюдницею, про що міряла здавна. Вдалині від суспільства, у неї нарешті був час зосередитись на собі і своїх дослідах без нічиїх втручань. Але Інгранд була необречною. Під її вежею знайшлося ціле підземелля, про котре вона не знала. І надзвичайно сильне джерело магичної енергії звідкись глибоко всередині. Дослідивши підземелля очима свого джурозвіра, вона знайшла стару пошкоджену магичну бомбу в одній із кімнат підземелля. Чому вона там? Їй невідомо. Інгранд випробувала всі чарівні способи знешкодити чи телепортувати бомбу геть, але нічого не спрацювало.

Сповнена відчайдушної рішучості врятувати власну новеньку вежу, Інгранд вирішує просити допомоги в найманців, пригодників, та будь-кого, хто погодиться спуститись та знешкодити бомбу чи зробити що завгодно, що врятувало б вежу. Інгранд готова запропонувати скрині з золотом і чарівні предмети будь-кому, хто успішно виконає завдання.

Перед блимаючим зображенням людини на дзеркалі стоїть жінка. Вона стискає губи і хитає головою, сповнена відчайдушності й заглиблена в думках.

- "І що, гадаєш, їм це вдасться?"
- "Не знаю. Вони компетентні, це без сумніву. Мабуть, нічого не вийде. Але й у нас із тобою нічого не вийшло. Вони — наша найкраща надія, коли хочемо, аби все це чимось закінчилося."

Тримаючи зв'язок

У багатьох сенсах ця пригода зосереджується саме на Інгранд. Всі взаємодії з НІПами будуть із нею, адже вона — єдиний НІП. Якщо Інгранд відразу після зустрічі сподобається вашим гравцям, тоді все добре. Вони готові їй допомогти, з тієї чи іншої причини. Якщо ж ні, то це й не обов'язково. Ваше завдання як оповідача полягатиме в тому, аби гравцям було не байдуже до бомби та дослідження підземелля. Причинами для них можуть бути пошуки скарбів, слава як ті, хто виконали неможливе завдання, або ж щось зовсім інше, що їх мотивуватиме. Якщо гравці питатимуть, чому Інгранд сама не піде й не знешкодить цю бомбу, вона може назвати дві причини. По-перше, вона вважає, що це підземелля створене особисто проти неї як власника Горобиного гнізда. По-друге, доки вона лишається у вежі, коли бомбу буде знайдено, у неї є ризикований, шалений метод спробувати її роззброїти, якщо гуртові це не вдасться. Пояснення для обох можна знайти далі в розділі "Тасмниця".

Хоча буде й зрозуміло, що Інгранд намагається уникнути казати всю правду, те, що гравці злегка підозрюватимуть її — навіть добре. Це триматиме всіх у напрузі та, є надія, зробить взаємодію між Інгранд і гравцями більш змістовною. У певних кімнатах підземелля буде кілька предметів, які можуть посунути сприйняття Інгранд гравцями в той чи інший бік. Пам'ятайте підкреслювати їх, бо вони важливі для загальної картини. Будь-які знайдені предмети не є суттєвими для розвитку сюжету, а радше розташовані там третьою стороною як частина підземелля у спробі викривити сприйняття Інгранд іншими.

Джурозвір чарівниці

Першим підземелля під Горобиним гніздом досліджував Йорен, джурозвір Інгранд. Це великий чорний крук з широкими крилами, котрі лишають легенький темно-рожевий слід у польоті. Коли Інгранд контролює Йорена, крукове пір'я змінюється з чорного на темно-рожеве і починає ледь світитися.

Коли власниця не контролює його, то Йорен час від часу то з'являється, то зникає. Він може сісти на чийсь плече, літати собі де завгодно і назагал бути нечуттєвим щодо особистого простору інших істот. Але робить це він грайливо, та якщо особа дасть зрозуміти, що їй це не подобається, він умить припиняє.

Йорен

Крихітний фей, хаотичний добрий

Рівень захисту 10

Одиниці здоров'я 10 (3к4 + 4)

Швидкість 10 фт., політ 60 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
5(-3)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	12(+1)	8(-1)

Імунітет до станів причарування, отруєння

Відчуття пасивне сприйняття 15

Мови -

Виклик 0 (10 ОД)

Миготіння. Використавши дію, Йорен може телепортуватися поміж Матеріальним і Феєвим вимірами.

Імітація. Йорен може імітувати прості звуки, які він чув, особливо добре. Наприклад шепотіння, плач дитини, або шурхіт тварини. Істота, яка чує ці звуки, може зрозуміти, що це імітації, зробивши успішну перевірку мудрості (прозорливості) МС 16.

Дії

Гострий дзьоб. Атака зброєю ближнього бою:

+5 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль.

Влучання 5 (1к6 + 2) проколювальних ушкоджень

Інгранд ЛаРуа

Середній гуманоїд, нейтральна

Рівень захисту 12

Одиниці здоров'я 124 (15к10 + 49)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
8(-1)	14(+2)	18(+4)	21(+5)	12(+1)	19(+5)

Імунітет до станів недієздатність, глухота, сліпота, страх, приголомшення, причарування, схоплення, стримання

Відчуття пасивне сприйняття 13, справжнєзір 15 фт.

Мови загальна, ельфійська, драконяча, небесна, безодняна, фейська, велетова

Виклик 15 (12,500 ОД)

Вчена-відлюдниця. Інгранд — різностороння та повна знань. Двічі до короткого відпочинку вона може додати свій модифікатор інтелекту до перевірки будь-якої навички, що не базується на інтелекті. Також, вона може використати будь-яке закляття чарівників до 6-го рівня включно, і робити це кількість разів, яка дорівнює 10 + її модифікатор інтелекту до довгого відпочинку.

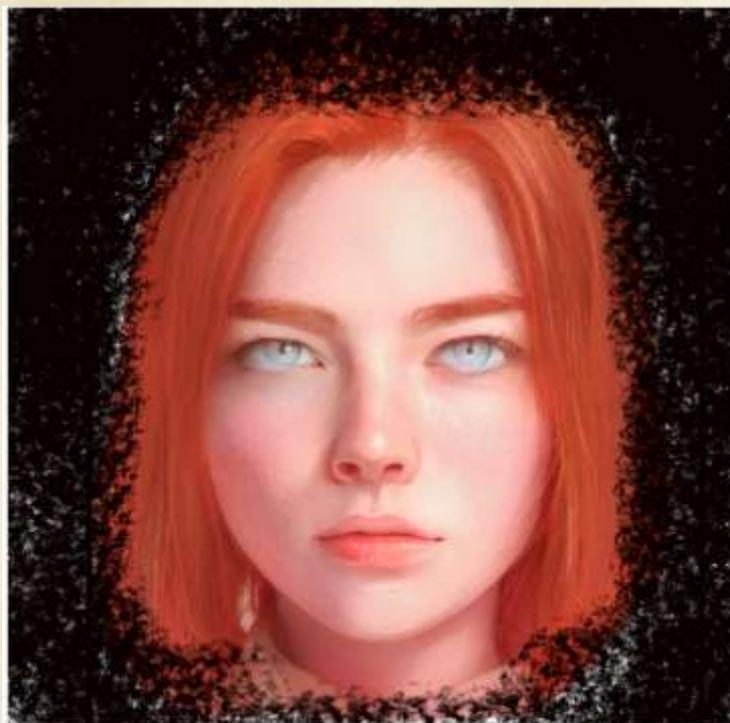
І було слово. Перо справді могутніше за будь-який меч. Один раз до короткого відпочинку Інгранд може використати реакцію, аби перетворити будь-яку поверхню, на якій щонебудь написано, на зброю. Букви починають мерехтіти і летіти в напрямку цілі. При проваленій протидії спритності МС 18 ціль отримує 6к6 рубальних ушкоджень і стає сліпою на 1 хвилину, або половину при успішному і не стає сліпою.

Словесний щит. Тричі до довгого відпочинку, використавши додаткову дію, Інгранд оточує себе швидкісним ураганом книг, паперу і пергаменту. До початку наступного ходу її рівень захисту (РЗ) стає 22.

Дії

Потрійна блискавиця. Атака чарами дальнього бою: +11 до влучання, сягання 45 фт., до 3 цілей. Влучання 29 (8к6 + 5) блискавкових ушкоджень

Лишіть мене у спокої! Атака чарами ближнього бою: +8 до влучання, сягання 10 фт. Влучання 18 (4к6 + 4) силових ушкоджень, всі цілі відштовхуються на 15 фт.



Таємниця

Хоча Інгранд використовуватиме телепатичний зв'язок, який вона сформує з гуртом, аби спілкуватись і вести їх крізь деякі з кімнат підземелля, вона також зможе відчувати що відбувається з ними до певної міри. Наприклад, коли вони в небезпеці, чи приховують щось від неї. Це означає, що як гравці будуть відкритими і чесними з нею, то з більшою ймовірністю вона допоможе гуртові у важливі моменти. Наприклад, коли на кону чиєсь життя, або коли гурту не вдається знешкодити бомбу. Якою буде ця допомога лишається вирішити оповідачеві. Це буде суперечити багатьом речам, які гурт знайде чи дізнається в підземеллі про Інгранд, адже ці речі навмисно встановлені творцем підземелля (він описаний пізніше) аби спотворити сприйняття Інгранд тим, хто їх знайде. Отже, в найкращому випадку перед гравцями постане суперечливість недовіри до Інгранд і бажання їй допомогти.

Але в Інгранд ЛаРуа є таємниця. Горобине гніздо насправді не було нею створене. Вона так і не досягла цього самостійно після років досліджень, тож, у мить слабкості та відчаю, Інгранд продала частку душі могутньому ракшасі в обмін на те, чого хотіла найбільше в житті — бути на самоті та поринути у вивчення аркани. Вона отримала цей дарунок, та не просто так. Єдиним мотивом ракшаси в цій угоді була можливість отримати владу над чарівницею, розкошуючи на її безпорадності. Усе її єство було з'єднане з вежею, тож коли будь-яка шкода завдавалась каменям і глині, що тримали Горобине гніздо вкупі, вона також це відчувала. Захищати вежу означало захищати себе.

Щодо підземелля попід вежею, то воно було перенесене у своїй цілості ракшасою з Дев'яти пекел. Частина жорстокого жарту, яким був пакт між Інгранд і ракшасою. Вона не може покинути вежу, а має прямо під ногами небезпечно підземелля, повне різних чарівних цікавинок.

Виклики самотності

Це, щоправда, була не єдина причина для Інгранд відрізати себе від суспільства. Вона справді обожнює бути на самоті, свої досліди і чари, котрі створює. Та вона ніколи б не наважилась на цей крок, якби не той інцидент, що стався раніше.

Під час одного з експериментів, пов'язаних з подорожами поміж вимірами, закляття вийшло з-під контролю і неввинний житель виявився перенесеним до Елементарного виміру вогню. Інгранд в кінцевому результаті знайшла його і повернула додому, та саме тоді вирішила, що її експерименти занадто небезпечні. Тож запряглась, що єдиною особою, котру вона відтепер наражатиме на небезпеку, буде вона сама. І це перетікає в істинну причину, чому Інгранд не може сама піти в підземелля та знешкодити бомбу. Бо вона не може піти нікуди. Угода з ракшасою спрацювала так, що чарівниця нездатна покинути вежу. Але вона розповість це тільки, якщо буде в повному відчаї чи загнана в кут, інакше мовчатиме.

Древній магічний вибуховий пристрій

Довгий вузький предмет із заокругленими краями. Вкритий рунами і гліфами незрозумілого походження. Перевірка аркани МС 17 надасть таку інформацію: бомбу виготовлено два-три сторіччя тому, вона заповнена залишковою енергією чарів, зібраною після створеного закляття. Ця енергія зберігається в нейтральному стані і детонується додаванням реагентного магічного порошку, коли закінчується таймер. Сам таймер є переобладнаним метрономом, налаштованим, аби додавати порошок на одинадцятому кивку. Весь механізм є доволі вишуканим. Майже шкода, що вся ця винахідливість змарнована на створення бомби.

Знешкодження Арканобомби

Бомба на таймері, про зміни в якому Інгранд завжди повідомляє гурт. Сам таймер починається з 0 і доходить до 10. (Уточнення, бомба вибухає після 10, тож 10 є останньою позначкою. Іншими словами, бомба вибухає, коли таймер доходить до 11). Певні кімнати можуть додавати чи віднімати 1 від таймера. Вхід у кімнату завжди додає 1 до таймера. За будь-яких змін Інгранд повідомлятиме це гравцям, кажучи, що бомба здається ближчою до вибуху чи далі від вибуху. Якщо гравці вирішать зробити довгий відпочинок, бомба безсумнівно вибухає за цей час. Якщо захочуть зробити короткий відпочинок, це додасть 1к4 до таймера.

Аби знешкодити Арканобомбу, гравцям доведеться зробити декілька перевірок навичок (МС 14). На час знешкодження таймер зупиняється. Знешкодження є каскадом перевірок навичок, в якому гравцям треба мати 5 успіхів перш, ніж зароблять 3 провали. Перевага чи завада на перевірці можуть бути надані ігромайстром залежно від креативності та рольової гри.

Гравцям знадобляться три предмети з підземелля, аби знешкодити бомбу. Це щит з орлом, лабораторний флакон і жовтий діамант. Якщо у них немає всіх трьох предметів, коли знайдуть бомбу, гравці можуть захотіти повернутись по них. Це, звичайно, можливо, і вони не зустрінуть там більше жодного опору та пасток, але вхід у кімнати знову активуватиме таймер щоразу. Впевніться, що доведете цю інформацію до гравців, аби вони мали всю необхідну інформацію для прийняття рішення. Можете сказати їм це поза роллю чи зробити це вустами Інгранд, як раніше під час дослідження підземелля.

Кожного разу, як таймер бомби посувається вгору, вона отримує 1×10^3 психічних ушкоджень через напругу, під якою перебуває її розум. Вона намагатиметься утримувати постійний зв'язок із гуртом, допомагати їм, як зможе, вірячи, що загроза її життю виправдана спробою врятувати вежу, стиль життя, угоду з дияволом, яка це все розпочала, і саму себе. Якщо гравці не знайдуть бомбу перш, ніж таймер досягне 10, вона вибухає і всі гинуть. Інгранд і вежу знищено. Якщо ж гравці знайдуть бомбу, але не зможуть знешкодити її, Інгранд спробує метод останньої надії. Ризикуючи життям, вона збере всі ниточки аркани, які зможе контролювати, і спрямує їх до бомби у спробі перевантажити її зсередини та знешкодити. Інгранд отримає 10×10^5 психічних ушкоджень, роблячи це. Гравці повинні описати, яким чином вони намагаються допомогти, використовуючи навички, в котрих спеціалізуються. Якщо 3 з 5 гравців успішно кинуть перевірки навичок MC 14, бомбу перевантажено і знешкоджено. Гурт переноситься назад у вежу.

Зважений ризик

З цієї миті можливі два варіанти розвитку подій. Якщо гравці знайдуть Інгранд живою, тоді все продовжується як зазвичай, можете завершити пригоду або дати гравцям зачіпку на битву з кінцевим лиходієм.

Та як ні, вони знаходять її мертве тіло, з вух і носа витікає кров, а погляд заціплений у нікуди. В кінці чарівниця змогла врятувати всіх і все, окрім себе. Якщо гурт обшукуватиме вежу, вони можуть знайти інформацію про таємницю Інгранд, про її угоду і яким чином було створено Горобине гніздо. Також можуть знайти сувій Зсуву виміру та камертон, налаштований на лівго ракшаси. На сувої з іншого боку видно напис "Кветир".



Прихований лиходій

Якщо гурт знешкодить бомбу і дізнається таємницю Інгранд, вони, ймовірно, захочуть розправитися з ракшасою. Якщо це так, Інгранд пояснить, що зараз хороший час, аби використати Зеув виміру і перенести гурт прямо до нього, адже план про бомбу в підземеллі провалився. Інгранд може перенести їх туди й назад, та це означає, що битись із ракшасою доведеться, не відпочиваючи. Якщо відмовляться, можете додати цю сюжетну гілку в одну зі своїх наступних пригод. Якщо погодяться, Іняранд використає Зеув виміру й перенесе їх до лігва ракшаси на нелегкий бій. (Альтернативно, якщо Інгранд мертва, гуртові доведеться в усьому цьому розібратись самостійно).

Прибуваючи на місце, гравці бачать кімнату, заповнену подушками, м'якими диванами, шовком, і затягнуту різнокольоровим димом. Старий неприємний гуманоїд сидить у дальньому кутку. Та будучи безперечно старим, в ньому є беззаперечна енергія, навіть якась дитяча безпосередність. Він видається доволі повільним, навіть вайлуватим, коли рухається, та це може бути лиш обманом, аби змусити необачного суперника розслабитись. Коли він встає і підходить ближче, гравці бачать усміхненого тигролюда, він тримає батога у правій руці та люльку в лівій. Тримач батога зроблений з пари людських кісток, решта загострена і вкрита якимись пекельними рунами, що злегка світяться. Дим із люльки повільно змінює колір, від зеленого до пурпуру й помаранчу. Ракшаса починає обходити гурт, розглядаючи їх, моторошно втручаючись в їхній особистий простір. Тоді стає перед ними і каже стандартною мовою, розможуючи батога.

"То моя невеличка ідейка провалилася, га? Не важливо, отримаю задоволення, споглядаючи, як ви зраджуєте одне одного. А тоді повернуся по решту душі тієї клятої чарівниці. Вона створила мені занадто багато незручностей."

План Кветира

Цей конкретний ракшаса не є звичайним чи схожим на собі подібних. Кветир має багату історію життя в Пеклах і в Безодні, над ним знущались, і він знущався над іншими. В одному з найжорстокіших катувань йому поламали і вивернули руки, зробивши його "неправильним" ракшасою. Його зраджували, і так ві навчився зраджувати, або змусити когось віддати йому найдорожче. Все це до того, що в нього виник план.

Він вирішив, що збере стільки душ, скільки зможе, і тоді, коли вважатиме себе готовим, спробує здійснитися до статусу напівбога, жертвуючи всі ці душі одночасно. Хоча й амбіційна ця затія, він швидко рухався в напрямку її здійснення, володіючи вже кількома десятками душ, частково чи повністю. На час зустрічі з Інгранд Кветир вже був на півшляху до того, що він вважав необхідним для ритуалу.

Кветир від свого плану ніколи не відступить, бо вважає, що саме так лишить свою мітку на світі. А це була його кінцева мета — бути могутнім й аби всі знали його ім'я. Жорстокість, зради, катування були для нього лиш інструментами на шляху до мети.

Можете використати цю інформацію для власного вжитку пізніше або повністю її ігнорувати. Вона тут надана лиш для кращого розуміння того, ким є лиходій, і для можливого додавання його до вашої власної гри.

Тактика Кветира

Будучи істотою з прадавніми звичками Кветир найперше перейматиметься власним благополуччям, а тоді вже усім решта. Якщо є найменший натяк на те, що ситуація розвивається не на його користь, він пробуватиме втікати. Використає Зеув виміру, чи Невидимість, чи будь-який інший доступний спосіб.

З іншого боку, якщо Кветир вважає, що бій іде за його планом, він намагатиметься завдати якомога більше страждань і побачити якомога більше зрад у рядах ворогів. Спробує маніпулювати ними, натравлюючи одне на одного, але залишаючись поза їхньою досяжністю. Переманюватиме на свій бік, обіцяючи здійснення найпотаємніших бажань. Робитиме засідки, нападатиме з тіней і намагатиметься отримати будь-яку можливу перевагу. Чесний двобій — це не про нього.

Кветир вважає себе кращим за всіх, кого б не зустрів, і це відображається й на полі бою. Він може стати самовпевненим і зарозумілим. Але не самовдоволенням. ніколи не дозволить собі недооцінити суперника, хоча й відомий тим, що не поважає ворогів і б'ється безчесно.

"Тут не я твій ворог. А вони. Подумай. Вони притягли тебе сюди, аби протистояти такій могутній істоті, як я, і заради чого? Честь? Справедливість? Ці речі — ніщо! Вони — лиш пляма на тканині себелюбства. А саме воно робить тебе щасливим! Себелюбство підвищує тебе над ніщими. Себелюбство робить тебе особливим. Приєднуйтеся, станьте нарешті щасливими!"



Автор: u/EmmyNorman

Кветир, Усміхнений зрадник

Середня нечисть, законослухняний злий

Рівень захисту 19 (природній захист)

Одиниці здоров'я 125 (15к10 + 50)

Швидкість 45 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
16(+3)	18(+4)	18(+4)	20(+5)	8(-1)	16(+3)

Навички Обман +8, Сприйняття +6

Слабкість до ушкоджень проколювальні від чарвної зброї добрих істот

Імунітет до ушкоджень дробильні, проколювальні та рубальні від немагічних атак

Опір до ушкоджень некротичні

Імунітет до станів причарування, схоплення, стримання, приголомшення, отруєння

Відчуття темноті 60 фт., пасивне сприйняття 12

Мови загальна, пекельна, безодняна

Виклик 11 (7500 ОД)

Вроджені чари. Здібність вроджених чарів ракшаси — Харизма (протидія чарам МС 18, +10 до влучання чарами). Ракшаса може вроджено створювати такі закляття, не потребуючи матеріальних компонентів:

- За бажанням: дізнатись думки, маскуваня
- 3/день кожне: невидимість, велика омана, навіювання, вогняна куля
- 1/день кожне: домінування над особою, політ, зсув виміру, бачення істини

Обмежений магічний імунітет. Кветир не піддається впливу і не може бути ціллю заклять 5 чи нижчого рівня без свого бажання. Він має перевагу на протидіях проти інших заклять та чарівних ефектів.

Легендарний опір (3/день). Якщо Кветир провалив протидію, він може натомість зробити її успішною.

Дії

Мультиатака. Кветир двічі атакує Зрадою, своїм батою, або створює одне закляття і атакує один раз батою.

Зрада. Атака зброєю ближнього бою: +8 до влучання, сягання 25 фт., одна ціль. Влучання 10 (2к6 + 4) дробильних ушкоджень, ціль повинна зробити протидію харизми МС 14. При провалі ціль атакує найближчого союзника будь-яким доступним способом, обираючи найсильнішу зброю чи закляття. Якщо ціль не може атакувати союзника, вона стає причарованою до кінця свого наступного ходу. При успішній протидії ціль опирається ефекту і МС для неї знижується на 1.

Предмети

Порушений елементальний самоцвіт (жовтий діамант)

Дивовижний предмет, незвичайний

В цьому самоцвіті зберігається частка елементальної енергії. Коли використовуєте дію, аби зламати самоцвіт, прикликається елементаль землі ефектом, ідентичним закляттю Начаклувати елементалю землі, і магія в самоцвіті зникає. Начаклувавши елементалю, зробіть перевірку харизми МС 12. При успіху елементаль б'ється на вашому боці. При провалі він атакує найближчу істоту кожного ходу.

Зілля умовного відновлення

Зілля, звичайне

Дивна рідина у прозорій пляшечці. Коли порухати нею, рідина переливається безліччю кольорів і таке враження, що ніколи повністю не зупиняється. Випивши це зілля, істота може отримати всі вигоди короткого відпочинку, присівши для медитації протягом однієї хвилини. Зілля діє лише тоді, коли в істоту, котра його випиває, зараз менше за 33% максимальних одиниць здоров'я і вона перебуває в тямі.

Скарб Зрадника

Зрадницька пов'язка

Дивовижний предмет, незвичайний (потребує гармоніювання)

Красива металева пов'язка, створена для носіння на голові на кшталт тонкої корони. Доки носите цю пов'язку, ваш показник харизми дорівнює 20 і отримуєте +3 до протидій та перевірок харизми. [Кожного дня, доки ви гармоніювані з цим предметом, кидайте к20. Якщо кинете 1, пов'язка стає проклятою і може бути дисгармоніювана лише після успішної протидії мудрості МС 10. Кожного разу, як кидаєте 1 в подальшому, МС зростає 1.] (Текст у курсиві можна показати гравцеві лиш після того, як прокляття подіяло).



Довбня самодостатності

Бойова зброя (бойовий молот), зброя ближнього бою, рідкісна (потребує гармоніювання), 2к8 дробильні - універсальна (2к10) дробильні

Отримуєте +1 до влучань і ушкоджень з цією чарівною зброєю.

Коли наносите ушкодження цією зброєю, можете використати заряд, аби відновити 2к10+2 одиниць здоров'я. Ця зброя зберігає кількість зарядів, яка дорівнює вашому модифікатору сили. [За кожен використаний заряд кидайте к20. Якщо викинете 1, довбня стає проклятою і може бути дисгармоніювана лише після успішної протидії мудрості МС 10. Також, бонус зіллення зменшується на 1 кожного разу, як викидаєте 1, падаючи до +1, +0, -1, -2 і т.д.] (Текст у курсиві можна показати гравцеві лиш після того, як прокляття подіяло).

Універсальна. Цю зброю можна використовувати в одній чи обох руках. Значення ушкоджень у дужках застосовується при використанні в обох руках.

Зеленоріг

Бойова зброя (довгий лук), зброя дальнього бою, рідкісна (потребує гармоніювання) 2к8 проколювальні - набіі (120/400 фт.), важка, дворучна

Отримуєте +1 до влучань і ушкоджень з цією чарівною зброєю.

Коли наносите ушкодження істоті цією зброєю, можете створити товсті зелені лози навколо цілі. Лози вилазять з-під землі й оповивають ціль, роблячи її стриманою при проваленій протидії сили МС 13. Якщо ціль не стоїть на землі або не може бути стриманою, ця особливість не працює. [Кожного разу, як істоту овивають лози, особа, гармоніювана з цим луком отримує 1к6+1 психічних ушкоджень. Прокляття на цій зброї завжди діє, але може бути зняте закляттям Скинути прокляття чи схожими засобами.]



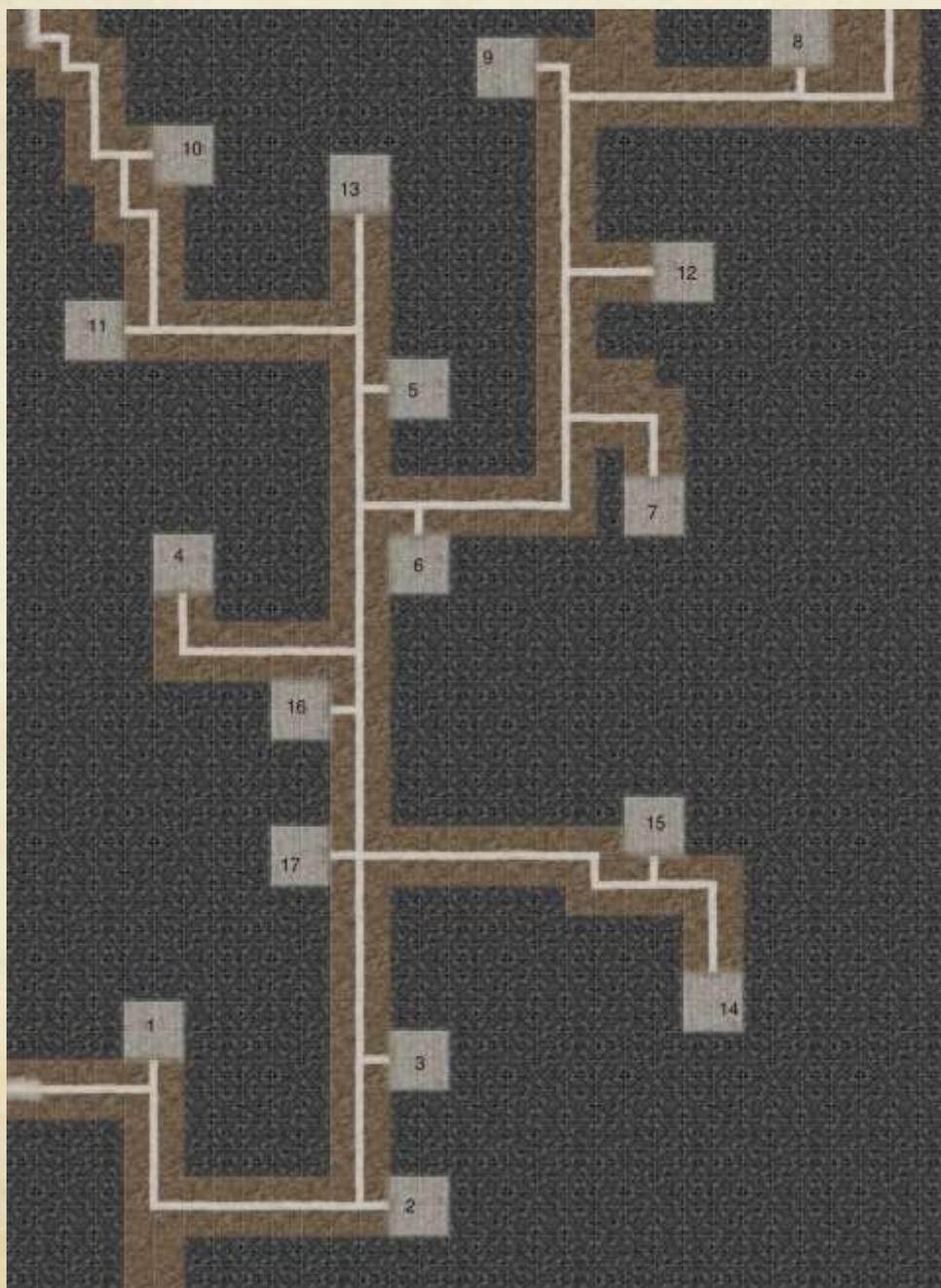
Опис підземелля

- 1. Лабораторія.** Різноманітні інструменти, алхімічні формули, інгредієнти та апарати вистилають столи та стіни в цій кімнаті. Тут переважає сильний запах сірки, що ускладнює дихання. Немає вікон та повітряних отворів, що ускладнює провітрювання лабораторії. С невелика ніша з порожньою тарілкою. Кілька цікавих предметів, таких як пробірки та хімічні набори, можна знайти навколо лабораторії. Найбільш недоречні з них - це дивний лабораторний флакон, невеликий шматок льоду, що не тане, кусень нитки та рулон тканини. На одній із полиць видно журнал, відкритий на певній сторінці. Там написано: "Достатньо могутній, аби розбити кораблі та розтрощити дахи. Проте він все одно сонця боїться". Щоб розгадати загадку, гравцям потрібно покласти шматок льоду на тарілку в ніші. Коли гравці розгадують головоломку, лід просочується в стіну і відкривається прихована кімната. У дверях чекає непомітна пастка. Щоб її помітити, потрібна перевірка сприйняття МС 19. Якщо активована, ця пастка завдає 5кб+5 силових ушкоджень одній цілі при проваленій протидії сили МС 18. У прихованій кімнаті гравці можуть знайти зілля значного цілення. Розв'язування головоломки віднімає 1 від таймера.
- 2. Експериментальна кімната.** На багатьох столах лежать всілякі пристосування. Частина з них користована, інші новенькі. Увійшовши, гравці бачать високого чоловіка, який безтурботно стоїть посеред кімнати. У чоловіка в грудях інкрустований червоний самоцвіт. Він не говорить, натомість манить гравців ближче. Якщо на чоловіка напасти з відстані, більшої за 5 футів, він зникає. Якщо хтось потрапляє на відстань до 5 футів, чоловік змінюється у свою справжню форму Слаада смерті (Оманливий) і робить три несподівані атаки. Оманливий використовує закляття Велика омана, щоби викликати 1к4+2 своїх копій, аби заплутати гравців. Кожна копія має 1 ОД. Знищивши самоцвіт слаада (рівень захисту 10, 1 ОД), з таймера віднімається 1. Якщо гравці обшукують труп Слаада, вони знаходять кулон із вирізаними на внутрішній стороні ініціалами «ІЛ».
- 3. Кімната пошти.** Стіни й полиці завалені конвертами та пакетами різних розмірів. Читаючи конверти, гравці помічають, що вони адресовані до міст по всьому світу. В одному з конвертів є загадка «Яке слово містить усі 26 букв?» (Абетка), в іншому - загадка «Яка тварина — найкращий охоронець?» (Сторожовий пес). Коли гравці починають переглядати пошту, вихід із кімнати зникає. Щоб розкрити вихід, гравцям потрібно розгадати обидві загадки. Якщо вони ще раз озирнуться по кімнаті, то знайдуть лист від когось на ім'я Блакитний м'ясник, адресований Інгранд ЛаРуа. Гравці можуть вийти крізь ілюзорний вихід, не розгадуючи загадок, але це додасть 1 до таймеру.
- 4. Гардероб.** Кімната, повна плащів, мантій, пальто, чоботів на підборах та капелюхів. Ніщо не видається недоречним, але перевірка розслідування МС 18 виявить, що одяг є майстерною ілюзією. Насправді це висушені шкури та шкіри. Як гуманодів, так і звірів. Розкриття цієї ілюзії віднімає 1 із таймера.
- 5. Кухня.** Різноманітний посуд, каструлі й тарілки. Оглядаючись, гравці бачать, що в деяких горщиках повно пальців, людських черепів, гнилих очей та інших огидних кривавих страв. Якщо гравці намагаються винести щонебудь із кухні в коридор, гліф на дверях вибухає закляттям Райдужні бризки (протидія спритності МС 15).
- 6. Кімната з мечами.** Зброярня, але незвична. Тут десятки бочок з мечами, короткими та довгими, всілякими на різний смак. Гравець із найвищим пасивним сприйняттям кидає перевірку сприйняття МС 17. При невдачі нічого не помічає та на них нападає Привид меча і два Летючі мечі. При успіху бачить, що один із мечів відрізняється від інших, маючи ручку іншого кольору. Якщо гравці витягнуть цей меч із бочки, з'являється Привид меча, а потім розсіюється, віднімаючи від таймера 1. Якщо гравці були атаковані та не зазнали шкоди в першому раунді бою, 1 віднімається з таймера.
- 7. Комора.** Колись заповнена продовольством, але давно. Зараз це переважно порожні банки та пусті полиці. Проте є кілька банок із фарбами: жовта, синя, зелена, червона, пурпурна. На стіні - сіре коло, а поруч - порожній контур кола. Щоби продовжити, гравцям потрібно змішати синій, зелений, червоний кольори на стіні поруч із сірим колом, створюючи ще одне таке ж сіре коло. Невдала спроба додає 1 до таймера. Успіх віднімає з таймера 1 і цілює кожного гравця на 3к4+3 ОД, коли обидва кола виділяють дивні цілючі пари.
- 8. Обідня зала.** Величезна зала з невимовними вітражами, за якими одразу тверда скеля. На одному зі столів є закляття Гліф оборони 6-го рівня (перевірка розслідування МС 15). Гліф зберігає закляття Шкода 6-го рівня. Під столом із гліфом можна знайти сувій із закляттям Сповільнення (перевірка сприйняття МС 12). Якщо гравці помітять гліф і досягнуть успіху під час перевірки аркани МС 18, то гліф буде знешкоджено, і 1 віднімається з таймера. Роздивлюючись сувій Сповільнення, гравці помічають, що він, здається, був створений Інгранд, бо має її особисту печатку (вони могли б помітити її раніше у вежі).
- 9. Кімната зі щитами.** Геральдика десятків сімей зображена на стількох же щитах, що встановлені на стінах цієї кімнати. На одному зі щитів без геральдики написано ельфійською мовою: «Звірі-мисливці не є відповіддю». На деяких щитах зображені такі тварини: вовк, лев, орел, ведмідь, химера, лань. Перевернувши щит із ельфійським письмом, гравці побачать інший запис на внутрішній стороні щита, цього разу стандартною. "Тут має бути та, що не полює". Аби пройти, гравцям потрібно зняти щит лані і встановити його там, де був щит із написами. Успіх віднімає 1 із таймера.
- 10. Спальні.** Ряди односпальних ліжок. Імовірно, тут спали слуги чи гості. В кожному ліжку є скелет, загалом їх шестеро. Скелети за життя, схоже, були: карликом, ельфом, драконичем, ааракрою, людиною, недоросликом. У скелета драконича в пальцях жовтий самоцвіт. Це порушений елементарний самоцвіт (жовтий діамант). Його можна взяти лише при успішній перевірці харизми МС 12. При невдачі гравець отримує 3к10 психічних ушкоджень.

11. **В'язниця.** Камери та столи охоронців. Ланцюги та пристрої для тортур. Скрізь жахи. Якщо гравці заходять у будь-яку камеру, навколо них з'являються 3 дияволикайданники й атакують. Перемігши дияволів, гравці знаходять зілля опору психіки в одній із камер.
12. **Перший глухий кут.** Щєбінь та стара кам'яна кладка засмічують підлогу, пройти неможливо. Якщо розслідувати навколо, гравці знайдуть шматок тканини, котрий нагадує те, що було одягнене на Інгранд, коли вони спілкувалися з нею.
13. **Другий глухий кут.** Кілька великих каменів закривають цей прохід, але не можуть затемнити яскраво-синє сьйво за ними. Арканобомба розташована тут. Вона лежить у відкритій скрині, схоже, її кудись мали перевозити, але просто покинули тут. На корпусі бомби є кілька зображень. Це щит із орлом, лабораторний флакон та жовтий діамант. Всі три предмети повинні бути на особах гравців, аби знешкодити бомбу. За кожен відсутній предмет можете підвищити МС перевірок навичок знешкодження на 1. Пробираючись через завали, гравцям потрібно перемагти Невидимого ловця, що ховається неподалік. Якщо вони не перемагли Оманливого з експериментальної кімнати (кімната 2), він також телепортується сюди, щоб захистити бомбу.
14. **Третій глухий кут.** Старі розбиті меблі лежать у залишках великої пожежі. Прохід далі перекритий. На одному зі стільців на спинці висічене зображення обличчя гуманоїдного тигра.
15. **Коло телепортації.** Велике магічне коло, здавалося б, усе ще активне. Під час розслідування (аркана МС 14) гравці можуть знайти на ньому печатку Інгранд посеред рун і зрозуміти, що коло пов'язане з виміром землі. Коли гравці наближаються, коло оживає, щоразу начакловуючи Елементалю-мірмідона землі. Щоб деактивувати коло, гравцям потрібно порушити його цілісність, або використавши Розвіяти чари, або фізично знищивши коло (подряпавши його, видаливши його частину тощо). Деактивоване коло віднімає 1 із таймера.
16. **Склад.** Наповнений віниками, палицями, дровами та іншим мотлохом. Нічого цікавого. Якщо розслідувати, гравці можуть знайти такі предмети: сувій Захист від елементалів (розслідування МС 18), сувій Удар сталевітру (розслідування МС 14), зілля значного зцілення (розслідування МС 10). Ви можете дозволити групі зробити лиш одну перевірку на один із предметів або три перевірки задля шансу на всі три, залежно від того, наскільки добре, на вашу думку, вони собі дають раду. Якщо знайдуть усі три предмети, один із гравців помітить за однією з полиць дивну інертну руну. На руні є позначка грому, а перевірка аркани МС 19 може виявити, що вона зі школи втілення. Починаючи створювати будь-яке закляття, що завдає громових ушкоджень, гравці бачать, що руна світиться (при цьому не витрачається комірка закляття), віднімаючи 1 із таймера.
17. **Бібліотека.** Книги, книги, книги та ряди полиць. Є кілька книжок, взятих із полиць і залишених відкритими на одному зі столів. Всі вони стосуються теми створення магічного вибухового пристрою. Деякі рядки закреслені, деякі підкреслені. Перевірка сприйняття МС 20 виявляє прихований аркуш паперу серед книг, який містить інструкції щодо знешкодження бомби (знижує МС перших двох перевірок знешкодження на 2).
18. **Печерний прохід.** Невеликий прохід крізь печеру, що з'єднує спальні (кімната 10) та гардероб (кімната 4). Це дозволяє пересуватися між цими кімнатами, не додаючи 1 до таймера. Проходячи тут уперше, якщо гравці озирнуться, вони можуть знайти зілля умовного відновлення при успішній перевірці сприйняття МС 11.
19. **Коридок.** Простір, яким гравці користуються, аби дістатися від кімнати до кімнати. Не впливає на таймер і не вважається кімнатою.

Мапи

Підземелля



Печерний прохід





Коло телепортації



Спальні



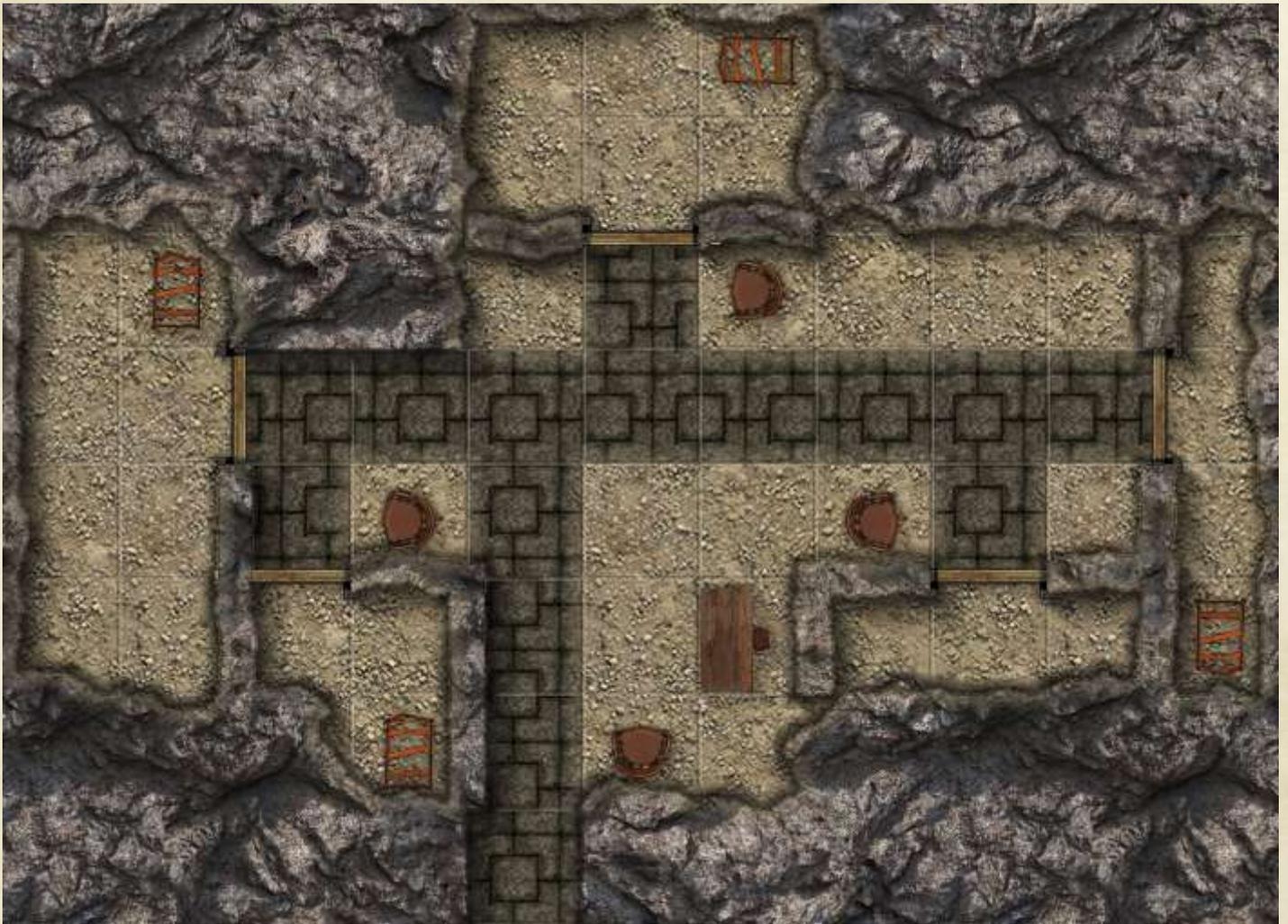
Експериментальна кімната



Кімната з мечами



В'язниця



Різне

Дякую за інтерес у цій пригоді. Я важко працював, аби вона була легкою для використання, і щоб підходила для більшості столів. Коли щось видається незбалансованим, то мабуть так воно і є, не зволікайте, аби щось змінити, додати, чи викинути. Цю пригоду ще не було достатньо перевірено в живих іграх.

Сподіваюсь, вона сподобається вам настільки, аби представити її вашим гравцям.

Закликаю красти будь-яку частину цієї пригоді і використовувати у власних іграх.

Будь-які характеристики чи дані, які тут відсутні, можна знайти у посібнику ігромайстра, книзі гравця чи збірнику чудовиськ.

Подяки

Мапи створені в Illwinter's Floorplan Generator.

Обкладинка та портрет Інгранд створені в Artbreeder.

Ілюстрації зброї створені в Roll For Fantasy Weapon Creator.

Ілюстрація Кветира виконана u/EmmyNorman.

PDF створено в Homebrewery.

Всім щастя-здоров'я.