

Пригода для "Підземель і драконів" 5 редакції українською мовою

Шукачі Слави

Гурт пригодників шукає вкраденого меча. Що на них чекає?



ШЛЯКБИТРАФ
локалізаційна спілка



Втрачена Слава

Пригода розпочинається з того, що наш гурт прибуває до Лібвика, невеликого засніженого селища посеред степу. В Лібвику зараз єдина тема для розмов: у Свартана, місцевого багатого купця й колекціонера, вкрадено дорогий античний меч, і він шукає найманців, аби його повернути. Та ще й обіцяє велику винагороду.

Ця пригода є нетривалою, вона пов'язана з дослідженням підземелля та логічною послідовністю. Вороги нещадні, а пастки безжалюї, а пастки нещадні. Використовуйте оточення на свою користь і намагайтеся перехитрити ворогів. Чи вдасться вам вижити і знайти Славу?

Місцевий король

Лібвик — невелике селище, всього кілька будівель. Найвидатнішою з них є особняк Свартана, величезна будівля з колонами, садом і статуями. Окрім того, шинок, де можна випити, але не можна переночувати, і храм Келемвора з одним священником, велебним Алетом.

В шинку можна отримати інформацію про те, що відбувається в навколишніх землях, або кухоль поганенького елю. Натомість у храмі велебний Алет продає зілля зцілення та вибір сувоїв, пов'язаних із божественними чарами.

Але найбільшою і, фактично, єдиною цікавою місциною в Лібвику є особняк Свартана. Це не так будинок, як палац. Свартан використав свої безмірні статки, зароблені за роки торгівлі по цілому світу, аби влаштувати собі ранню пенсію. Й обрав він саме Лібвик, бо тут він — місцевий король, його всі знають і поважають. Як любить казати сам Свартан, "Тут я народився, тут у розкоші й помру!"

- *Кількість гравців:* 4
- *Приблизна довжина:* 3-4 год.
- *Початковий рівень:* 3
- *Складність:* Висока

Невибагливе прохання

Гурт прибуває до особняка, де їх зустрічає прислуга і просить зачекати, доки пан Свартан зійде. Після двадцяти хвилин очікування він з'являється, повільно рухаючись сходами. Обширний, вишукано вдягнутий чоловік, замотаний у декілька шовкових шалів, усміхнений і неспішний. Свартан ще на сходах починає свій монолог і завершує його, дійшовши донизу.

"Мої відважні друзі!"

"Радий бачити, що загін таких тренуваних і добре споряджених пригодників таки відгукнувся на мій заклик. Як можете помітити, я зараз, божечки, перебуваю на межі трауру, адже біда прийшла в мій дім. Злодії! Негідники! Вкрали дорогу мені річ і, божечки, навіть оком не моргнули. Як у цьому світі чесному колекціонеру насолоджуватися власною колекцією, коли такі неприємні типи дозволяють собі брати чуже та й привласнювати? Божечки... Що ж це робиться зі світом... Ось те місце, де була моя Слава. А тепер її немає, вона в руках якогось підлого злодюжки. Мої відважні пригодники, друзі, поверніть Славу на її законне місце, нехай знову тішить моє око вечорами, божечки! Суттєва нагорода чекатиме на вас, коли повернетесь зі Славою."

Свартан зупиняється під пустою підставкою на стіні, де, очевидно, колись був меч. Якщо у гурту будуть якісь додаткові запитання, вони зможуть у Свартана дізнатися таку інформацію: йому відомо, що меч не потрапив іще до жодного з навколишніх міст, отже, має бути неподалік; був украдений два дні тому; меч не є чарівним, але він чарівний у Свартановому серці; в навколишніх полях є багато печер, де злодії можуть переховуватись.

Це вся інформація, котру гравці зможуть отримати на цій стадії. Вирушивши на пошуки меча, їм доведеться визначити, де шукати і куди йти. Якщо в гурті є слідопит, всі перевірки навичок на цьому етапі матимуть перевагу. Знайти в засніжених полях правильну печеру вони можуть будь-яким чином, в якому буде присутня логіка, кмітливість або креатив. Аби знайти правильну печеру першого дня, одному з гравців потрібно кинути успішну перевірку навички, яку вони використовуватимуть, МС 17. Відповідно, другого дня, МС 15. Третього дня, МС 11. Якщо після трьох днів їм це не вдасться, гурт натрапить на цю печеру на четвертий день у будь-якому випадку.

Що швидше печеру буде знайдено, то менш організованими будуть вороги, маючи менше часу на підготовку. Можете обрати такі ускладнення за кожен день, який минає в пошуках:

- вороги отримують + 1 до РЗ
- вороги отримують + 1к4 до ушкоджень
- гравці втрачають 1 КЗ (кубик здоров'я)
- швидкість пересування гравців у печері зменшується на 5 фт.

Сутички в п'їтьмі



Війшовши до печери, гурт бачить вологу, неосвітлену місцину, вкриту тонким шаром льоду. Лід повільно тоне і в печері є постійне відлуння того, як додолу падають краплі. Перебувати тут неприємно, адже щось підказує, що ця печера приховує багато небезпек.

Перша кімната

Великий простір із мармуровою підлогою, але вона, безумовно, бачила і кращі дні. Схоже, тут обвалювалась стеля, адже підлога засмічена каменями різних розмірів. Навпроти однієї зі стін — цілий ряд давно зігнилих тіл. У центрі є криниця та кам'яний стіл. Кілька ґнолів, здається, про щось говорять, надто зайняті, аби відразу когось помітити. Щоб не насторожити ворогів і напасти зненацька, гурт повинен кинути перевірку непомітності з середнім значенням МС 14.

- 5 ґнолів-зłodіїв.

Друга кімната

Віттар посередині кімнати зі щілиною для стікання рідини. Два ряди лавок, занедбаних і понівечених часом. Дев'ять однакових статуй біля західної стіни. Якщо підійти до будь-якої зі статуй, одна з них починає рухатися, здіймаючи руки вперед і вгору. Відчиняється ніша усередині віттаря, в котрій видно велике дзеркало, оздоблене маленькими фігурками людей та ельфів. Дзеркало невелике, його можна взяти до рук і носити кімнатою. На перший погляд, це звичайне дзеркало, та є відчуття, що з ним щось не так.

- Головоломка — Дзеркальна невідповідність. (Вся кімната відображається в дзеркалі ідентично, крім однієї деталі. Одна зі статуй у відображенні не має голови. Аби відкрити прохід до наступної кімнати, гравцям потрібно будь-яким чином обезголовити цю статую.)

Третя кімната

Сира кімната з мокрою, неприємною підлогою, невеликими деревами та кущами, що ростуть із землі та стін. Мох тут вкриває майже все. На західній стіні видно двері. Повітря стає дуже густим і дихання ускладнюється. Мох навколо починає повільно тягнутися до персонажів. В кімнаті зростає вологість, рухатися щораз важче.

- Швидкість руху зменшена вдвічі. 1к6 кислотних ушкоджень на початку кожного ходу. Потрібно дістатися до дверей західної стіни перш, ніж мох захопить кімнату через три раунди. Гравці отримують 2к12 кислотних ушкоджень, якщо не встигають і контактують з мохом. Будь-яке закляття, створене в цій кімнаті, замість звичного ефекту, додає всьому гуртові 1к4 + 2 тимчасових ОЗ.

Четверта кімната

Щось на кшталт кімнати відпочинку або приміщення для працівників у минулому, тепер лиш асортимент розламаних меблів. Деякі ліжка виглядають краще за інші. При наближенні до тих ліжок, які в гіршому стані, звідти вилітає рій жуків. Коли гравці пройдуть половину кімнати, з-за кута з'являються ґноли.

- Жуки - 1к12 + 1 рубальних ушкоджень при невдалій протидії тілобудови МС 11.
- 3 ґноли-зłodії, 1 ґнол-арбалетник.

П'ята кімната

Менша печера, яка має отвір у північній стіні. Два мінотаври стоять на варті біля отвору, жорсткі та нерухомі, немов статуї.

Мінотаври в заціпенінні, можна пройти повз них за допомогою двох послідовних перевірок непомітності МС 14 і 15 відповідно. При невдачі мінотаври помічають гурт і нападають.

- 2 "вічні" мінотаври.

Шоста кімната

Велика освітлена частина печери, в одному з кутів складені припаси та різноманітні речі. Також тут є величезні гриби, червоного та жовтого кольору. Ороґ та його оточення стоять біля дальньої стіни. В ороґа за спиною прив'язаний красивий лискучий меч.

- 3 орки-шаленці та нестримний ороґ.
- Червоні гриби випускають хмару спор на початку кожного раунду, 1к8 отруйних ушкоджень, радіус 10 футів.
- Жовті гриби випускають споровий дим на початку кожного раунду, істоти мають заваду при атаках в диму, радіус 15 футів.

Викрадачі Слави

Гнол-зłodий

Середній гуманoїд, хаотичний злий

Рівень захисту 14

Одиниці здоров'я 21 (4к8 + 5)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
12(+1)	16(+3)	11(+0)	6(-2)	11(+0)	7(-2)

Імунітет до станів отруєння

Відчуття пасивне сприйняття 12

Мови гнольська

Виклик 1/2 (125 ОД)

Спритний зłodюжка. Завжди напоготові. Перебуваючи в межах 20 фт. від ворожої істоти, гнол має перевагу до кидків протидії спритності.

Оком не зморгнув. Будь-яка тактика задля перемоги. Якщо гнол-зłodий завдав ушкоджень ворожій істоті під час свого ходу, він може використати додаткову дію, аби засліпити цю істоту до початку її наступного ходу (протидія тілобудови МС 11).

Дії

Короткий лук із кісток. Атака зброєю дальнього бою: +3 до влучання, сягання 45/105 фт., одна ціль. Влучання 5 (1к6 + 2) проколювальних ушкоджень.

Отруйний кинджал із кісток. Атака зброєю ближнього бою: +4 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 5 (1к6 + 2) проколювальних ушкоджень. Ціль повинна кинути протидію тілобудови МС 12, при невдачі вона отримує 2к6 + 3 отруйних ушкоджень.

Гнол-арбалетник

Середній гуманoїд, хаотичний злий

Рівень захисту 13

Одиниці здоров'я 21 (4к8 + 5)

Швидкість 35 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
11(+0)	17(+3)	12(+1)	6(-2)	12(+1)	6(-2)

Вміння непомітність +7

Імунітет до станів отруєння, схоплення

Відчуття пасивне сприйняття 14

Мови гнольська

Виклик 1/2 (125 ОД)

Спритний зłodюжка. Завжди напоготові. Перебуваючи в межах 20 фт. від ворожої істоти, гнол має перевагу до кидків протидії спритності.

Отруйна небалість. Гнол-арбалетник обожноє свої баночки з отрутою настільки, що забуває про все на світі. Завдаючи ушкоджень зброєю дальнього бою, він може використати додаткову дію, аби завдати додаткових 1к8 + 1 отруйних ушкоджень, зменшивши свій РЗ на 1.

Дії

Арбалет із кісток. Атака зброєю дальнього бою: +5 до влучання, сягання 145/450 фт., одна ціль. Влучання 8 (2к6 + 2) проколювальних ушкоджень та 4 (1к4 + 2) отруйних ушкоджень.

"Вічний" мінотавр

Велика спотвора, без світогляду

Рівень захисту 18

Одиниці здоров'я 54 (8к8 + 22)

Швидкість 25 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
17(+3)	11(+0)	20(+5)	4(-3)	10(+0)	6(-2)

Імунітет до станів отруєння, схоплення, стримання, приголомшення

Опір до ушкоджень рубальні, силові

Слабкість до ушкоджень громові

Відчуття пасивне сприйняття 11, внутрізір 15 фт.

Мови -

Виклик 5 (1600 ОД)

Незрівнянний вартовий (Перезарядка 5-6). Цей мінотавр є спотворою, створеною виключно для охорони важливих приміщень. Для знешкодження суперників він може випустити паралізувальний газ із ніші на грудях. Всі істоти в конусі (15 фт.) перед мінотавром повинні кинути протидію тілобудови МС 11. Три невдачі, істоту паралізовано до кінця її наступного ходу.

Дії

Довбня мінотавра. Атака зброєю ближнього бою: +4 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 12 (3к6 + 4) дробильних ушкоджень.

Орк-шаленець

Середній гуманоїд, хаотичний злий

Рівень захисту 12

Одиниці здоров'я 34 (4к12 + 10)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
15(+2)	14(+2)	13(+1)	8(-1)	11(+0)	9(-1)

Відчуття пасивне сприйняття 12

Мови оркська, гоблінська

Виклик 1 (200 ОД)

Шаленство. Жодного самоконтролю, лише агресія. Наніши ушкодження ворожій істоті, орк-шаленець не припиняє свій напад. Киньте 1к6. 1-3 — він повторно атакує найближчу до нього істоту, незалежно друг чи ворог; 4-6 — він повторно атакує ту ж істоту, що й уперше.

Дії

Шалена сокира. Атака зброєю ближнього бою: +3 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 8 (1к12 + 2) рубальних ушкоджень.

Нестримність. Атака зброєю дальнього бою: +2 до влучання, сягання 30 фт., одна ціль. Влучання 7 (1к12 + 1) рубальних ушкоджень. Орк-шаленець метає власну сокиру. Якщо вона влучає в ціль, він може використати бонусну дію, аби рухатись до неї в межах власної швидкості.

Нестримний орог

Середній гуманоїд (орк), хаотичний злий

Рівень захисту 16 (пошкоджені лати)

Одиниці здоров'я 64 (6к12 + 26)

Швидкість 30 фт.

СИЛ	СПР	ТІЛ	ІНТ	МУД	ХАР
18(+4)	12(+1)	18(+4)	12(+1)	11(+0)	10(+0)

Вміння залякування +3, виживання +3

Відчуття пасивне сприйняття 12

Мови загальна, орська, гоблінська

Виклик 2 (400 ОД)

Агресивний напад. Спочатку б'є ворога, тоді хвилюється про себе. Атакуючи ворожу істоту в ближньому бою, нестримний орог може атакувати з перевагою, але всі атаки проти нього до початку його наступного ходу теж будуть з перевагою.

Віддай сюди! Нестримний орог намагається позбавити суперників будь-яких способів нашкодити йому, тому відбирає зброю. Перебуваючи на відстані 5 фт. від ворожої істоти, він кидає перевірку сили. Ціль також кидає перевірку сили, але з перевагою. Якщо орог перемагає, будь-яка зброя, котру ціль тримала в руках, переходить до орога і зберігається в нього на поясі.

Дії

Жорстокі кастети. Атака зброєю ближнього бою: +5 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 12 (1к12 + 6) рубальних ушкоджень.

Нестримність. Атака зброєю дальнього бою: +2 до влучання, сягання 30 фт., одна ціль. Влучання 7 (1к12 + 1) рубальних ушкоджень. нестримний орог метає зброю, відібрану в ворога. Якщо вона влучає в ціль, він може використати бонусну дію, аби рухатись до неї в межах власної швидкості.

Отруєна сокира. Атака зброєю ближнього бою: +4 до влучання, сягання 5 фт., одна ціль. Влучання 6 (1к10 + 1) рубальних ушкоджень та 10 (1к10 + 5) отруйних ушкоджень.



Зі Славою в руках

Перемігши ороґа і здолавши всі небезпеки в печері, гурт знаходить Славу. Меч замотаний у біле полотно і зачеплений до ороґової спини. Обшукавши тіла орків та ороґа, гурт знайде на одному з них лист із наказами від якогось невідомого зловісника.

"Не зволікайте з мечем. Відправте того ґнола з арбалетом, котрий помішаний на отруті, він може бути непомітним, коли захоче. Тоді сядьте в тій печері, яку ми вам раніше показували, неподалік від Лібвика, і чекайте. За певний час прибуде посланець, передасте йому меча. Що буде далі, вас не стосується. Зробіть це, і нагорода буде щедрою."

Особа замовників крадіжки меча та їхні мотиви навмисно залишаються відкритими. Можете на тому закінчити й не розвивати цю гілку надалі або створити цілу подальшу мережу пригод, котра базується на цьому гакові.

Обсидіан і мармур

Слава — це меч, викуваний дуже давно майстрами, таємниці котрих втрачені в минувшині. На перший погляд це надзвичайно дивна зброя, адже руків'я виконане з чогось на кшталт мармуру, а саме лезо — із загартованого обсидіану. Це надає мечеві вельми незвичайного лиску навіть за слабкого освітлення. А коли на лезо падають прямі сонячні промені, воно виблискує всіма відтінками сірого — від ледь не білого до майже чорного.

Іншою важливою особливістю цього меча є те, що він колись був зачарованим, але зараз уся магія, котра колись була присутня в ньому, втрачена. Чи то через плин часу, чи з інших причин, але Слава більше не є чарівною зброєю. Утім, вона досі лишається зачарованою. Це означає, що ті чари можна пробудити.

У лезі чорному чари віків

Аби пробудити ту магію, яка спить уже віками у Славі, необхідно буде здійснити цілу серію доволі неочевидних вчинків. Та й нічого легкого в цьому не буде також.

Отже, найперше, істота, котра уперше візьме Славу до рук, відчує легке потріскування поміж пальцями, немов слабкий електричний струм. Нічого болючого, але відчуття не з приємних. Та воно одразу мине. В подальшому, це відчуття повторюватиметься кожного дня, коли будь-яка істота бере меч до рук вперше за цей день. Це відбувається з тією метою, аби вказати гравцям на те, що ця зброя — незвичайна і на неї варто звернути увагу.

Аби продовжити процес пробудження чарів Слави, лезові знадобиться кров. Адже, хай там як, це інструмент, створений для війни, для перемоги над ворогами. Байдуже, яка кров і чия, та це має бути принаймні одна крапля. Потрапивши на обсидіанове лезо Слави, кров миттєво випаровується, не лишаючи жодного сліду, окрім густого диму, котрий незабаром теж зникає. Цей процес необхідно повторити тричі у три окремі дні, адже при повторній спробі в той же день кров просто лишатиметься на лезі, як і очікувано. "Напившись" крові, магія, що спить у мечеві, починає пробуджуватися.



Пробудження Слави

Сапфір, інкрустований в руків'я, починає сяяти. Меч стає легшим і таке враження, що зручнішим у руці. Це означає, що почалася перша стадія пробудження Слави, яких загалом є три. Досягнувши третьої стадії пробудження, меч уважається остаточною версією себе.

Сяйво сапфіра сповіщає про те, що Слава зі звичайного дворучного меча стала дворучним мечем +1, тобто чарівною зброєю. Навколо обсидіанового леза також з'являється тонке, ледь помітне блакитне сяйво.

Наступним кроком до пробудження другої стадії є "зарядження" Слави енергією чарів, тобто чистою арканою. Кожного разу, коли в радіусі 30 фт. від меча створюється будь-яке закляття 1-го рівня або вищого, сяйво сапфіра на кілька секунд стає значно яскравішим, поглинаючи залишкову аркану. Як і з кров'ю до того, це потрібно повторити тричі протягом трьох окремих днів. "Напившись" чарів, Слава переходить до другої стадії пробудження.

Про другу стадію пробудження сповіщає те, що у тонкому блакитному сяйві, котре присутнє навколо леза, з'являються малесенькі блискавки. Вони не створюють звуку (тобто грому), але віддають трішки тепла і світла, хоч і небагато, зважаючи на свою природу. Це означає, що з дворучного меча +1 Слава стала дворучним мечем +2.

І нарешті, про перехід до третьої, останньої стадії пробудження чарів у мечі. Вона є найскладнішою з усіх та вимагатиме найбільше часу.

Довгий шлях до Слави

Процес пробудження чарів у Славі доволі тривалий, тому варто повідомити цей факт гравцям. Хоча, може, й не прямо, але дати зрозуміти, що чари, котрі лежать в основі Слави, древні та можуть вимагати терпіння й винахідливості від того, хто забажає їх пробудити.

Аби розпочати перехід до третьої стадії, необхідно мати розуміння того, як працювали дві попередні стадії. Базуючись на цьому, можна буде зробити певні висновки, аби дійти до тієї логіки, котра описана в подальшому.

Перехід до третьої стадії починається тоді, коли гравець, котрий володіє Славою, перемагає першого ворога наступного дня після досягнення другої стадії. В цю мить блискавки навколо леза припиняються, а сапфір у руків'ї перестає сяяти. Меч стає звичайним із вигляду, наскільки це можливо. Та це триває лиш декілька секунд. Тоді, немовби нізвідки, навколо Слави починає вирувати невеликий локалізований буревій. Він складається з тих самих блискавок, але вже значно більших та з громом, усе оповите блакитним сяйвом сапфіра, але тепер сліпучим і невпинним.

Цей буревій поступово розширюється, охоплюючи щораз більшу площу, доки не розростається до діаметру 120 фт. В цю мить буревій зникає і до меча повертаються попередні властивості на кшталт сяйва сапфіра та блискавок навколо леза. Але з'являється й дещо нове. Власник меча (персонаж, гармонійований із ним) починає відчувати на підсвідомому рівні, що це ще не все. Відчуття, котре можна описати найкраще як "незначна тривога". Зрозуміло, що вона походить від Слави, але не ясно, яка причина.

Це відчуття постійно присутнє у власника Слави, як хробачок, який повільно прогризає собі шлях через підсвідомість. І з кожним днем тривога поступово збільшуватиметься, доки не дійде до фізичного відчуття параної та страху за сім днів. На сьомий день попросіть власника меча кинути к20. За результату 1-9 необхідно здійснити протидію харизми МС 12. За результату 11-20 необхідно здійснити протидію мудрості МС 12. При успішній протидії відчуття тривоги зникає і власник меча розуміє, що треба робити далі. При невдачі відчуття тривоги залишається і власник меча отримує заваду до всіх перевірок мудрості й харизми. Після завершення наступного довгого відпочинку цей процес повторюється, тобто кидок к20 і відповідна протидія.

У всій своїй красі

Зрозумівши, що робити далі, та позбавившись тривоги, власник меча отримує таку інформацію: аби завершити пробудження чарів у Славі, потрібно здійснити кілька чітких кроків.

1. "Напоїти" меч іще трьома краплями крові та трьома закляттями 1-го чи вищого рівня не пізніше, ніж за 30 днів після чарівного буревію.
2. Не переривати гармоніювання зі Славою протягом наступних семи днів.
3. Убивши Славою ворожу істоту протягом наступних семи днів створити у межах 30 фт. могутнє джерело аркани (закляття 5-го рівня або вищого).

Після виконання цих трьох кроків, чари меча остаточно пробуджені й він отримує повну можливу міць.

Слава, обсидіанове лезо Тал'Рен

Бойова зброя (дворучний меч), зброя ближнього бою, надзвичайно рідкісна (потребус гармоніювання), 1к12 рубальні + 1к6 психічні

Отримуєте +2 до влучань і ушкоджень цією чарівною зброєю.

Цей широкий дворучний меч із обсидіановим лезом постійно оточений тонким блакитним сяйвом, що походить від сапфіра, інкрустованого в руків'я, а також маленькими, ледь помітними блискавками, що зрідка з'являються навколо леза.

Назавжди і до кінця. Могутність не терпить розлуки. За спроби дисгармоніювання зі Славою зробіть перевірку мудрості або харизми (на вибір) МС 12. При успіху дисгармоніювання відбувається, як зазвичай. При невдачі всі чари зникають зі Слави (стає звичайним дворучним мечем) і не можуть бути знову пробуджені протягом 30 днів.

Блакитні блискавиці. Вороги йшли рядами на Тал'Рен, та лягали снопами незмінно. Тричі до довгого відпочинку можете використати дію, аби зарядити та з'єднати блакитне сяйво та блискавки і спрямувати їх у ворогів. Оберіть до 4-х ворожих цілей, вони повинні здійснити протидію спритності МС 13. При невдачі вони отримують 6к6 блискавкових ушкоджень або половину при успіху.

Незгасиме полум'я Тал'Рен. Не здолати іскру, коли для вогню призначена. Одного разу до довгого відпочинку можете використати додаткову дію, аби оповити лезо Слави блакитним пломенем та іскрами. Оберіть тип ушкоджень: холодні, осяйні, громові або блискавкові. Протягом 1 хвилини, коли завдає ушкоджень ворожій істоті, додатково завдаватимете 1к10 обраного типу ушкоджень.

Вітер з горизонту. Немов нізвідки, буревій нестримний. Одного разу до довгого відпочинку можете використати дію, аби здійснити Славу догори та викликати буревій навколо себе з радіусом 60 фт. і шириною 5 фт. Будь-яка істота, що пробує пройти крізь межу буревію, повинна здійснити протидію тілобудови МС 16. При невдачі ціль отримує 8к6 громових ушкоджень і не проходить крізь межу. При успіху отримує половину цих ушкоджень і проходить усередину. Істоти ззовні не бачать істот усередині буревію. Жодне закляття 2-го рівня або нижчого не може пройти крізь межу буревію досередини.

Опис, наданий вище, є третьою стадією пробудження чарів Слави, тобто версією остаточною. На раніших стадіях використовуйте лише бонуси до влучань +1 і +2 відповідно. Якщо є таке бажання, можете для себе вирішити, ким або чим є Тал'Рен. Чи, як варіант, дозволять це зробити вашим гравцям, вони незмінно до чогось додуматься.



Повернення

К оли гравці повертаються до Лібвика, вони ще здалеку бачать, що селище палає. Дим стоїть над засніженим степом, а від хат лишилися хіба стіни. Багато людей мертвих на вулицях, частина ховається в уламках, чекаючи на якийсь ефемерний порятунок.

Особняк Свартана зруйнований ущент і спалений. Сам купець лежить напівголий біля сходів, а в нього зі спини стирчить велика оркська сокира. Навколо абсолютний гармидер і хаос, все знищене безжально. Якщо гравці захочуть дослідити, що тут відбулося, то перевірка розслідування МС 15 дасть інформацію про те, що, найімовірніше, на Лібвик напала група гнолів та орків, з котрими гурт бився у печері. Чому вони напали ще раз, вже після викрадення Слави? Відповідь на це питання гравці зможуть отримати, трохи дослідивши особняк і зробивши перевірку виживання МС 16.

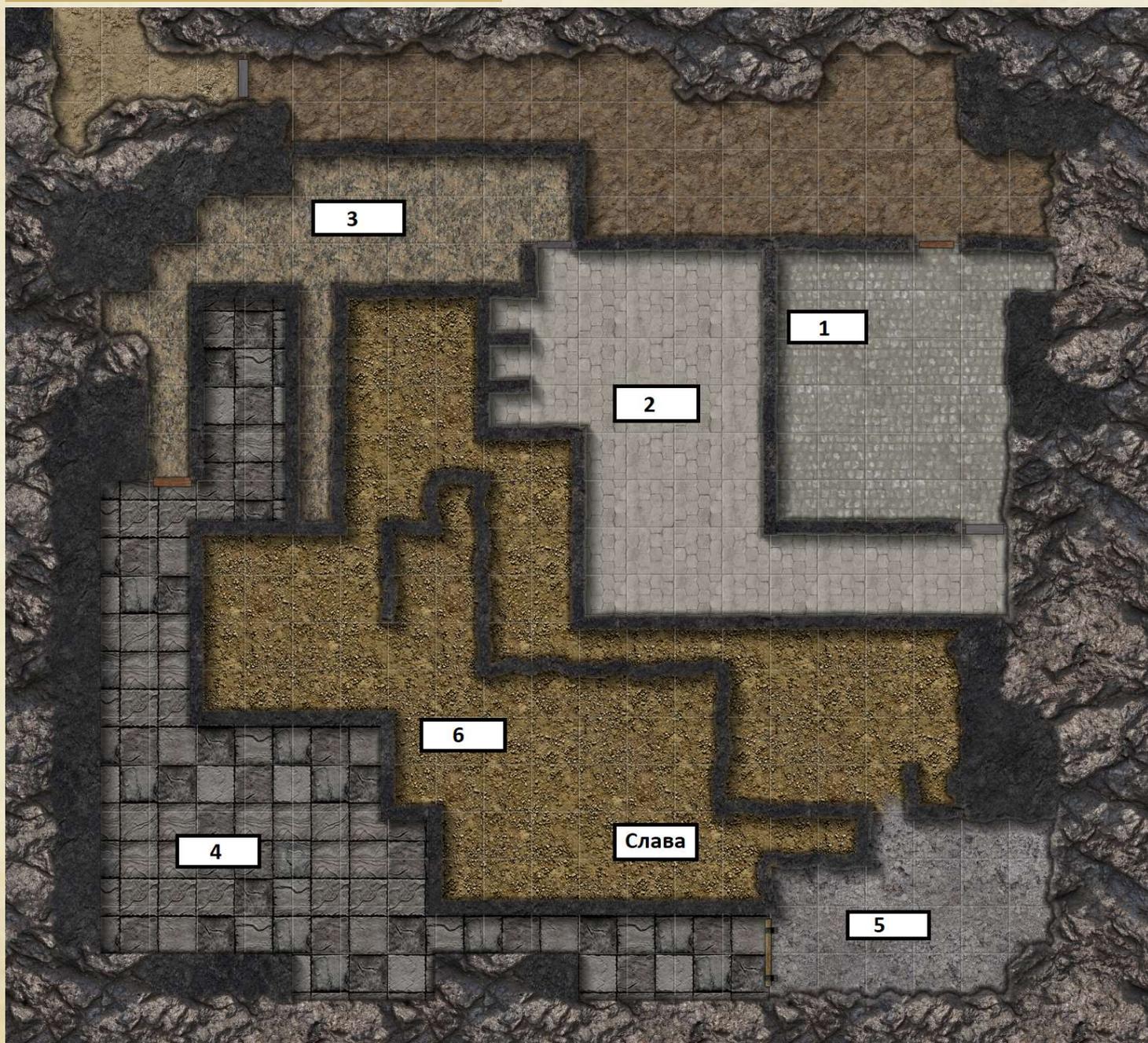
Нездоланна туга

Насправді Славу вперше ніхто не викрадав. Свартан у своїй безмежній хитрості просто заховав меч, аби таким чином спробувати привернути увагу до своєї колекції. Хоч він і був місцевим королем у Лібвику, та як він виявив згодом, йому досі хотілося гулянь, прийомів і світських заходів. Тож так, він справді привернув увагу до своєї колекції. Лиш увагу не тих, на кого він розраховував.

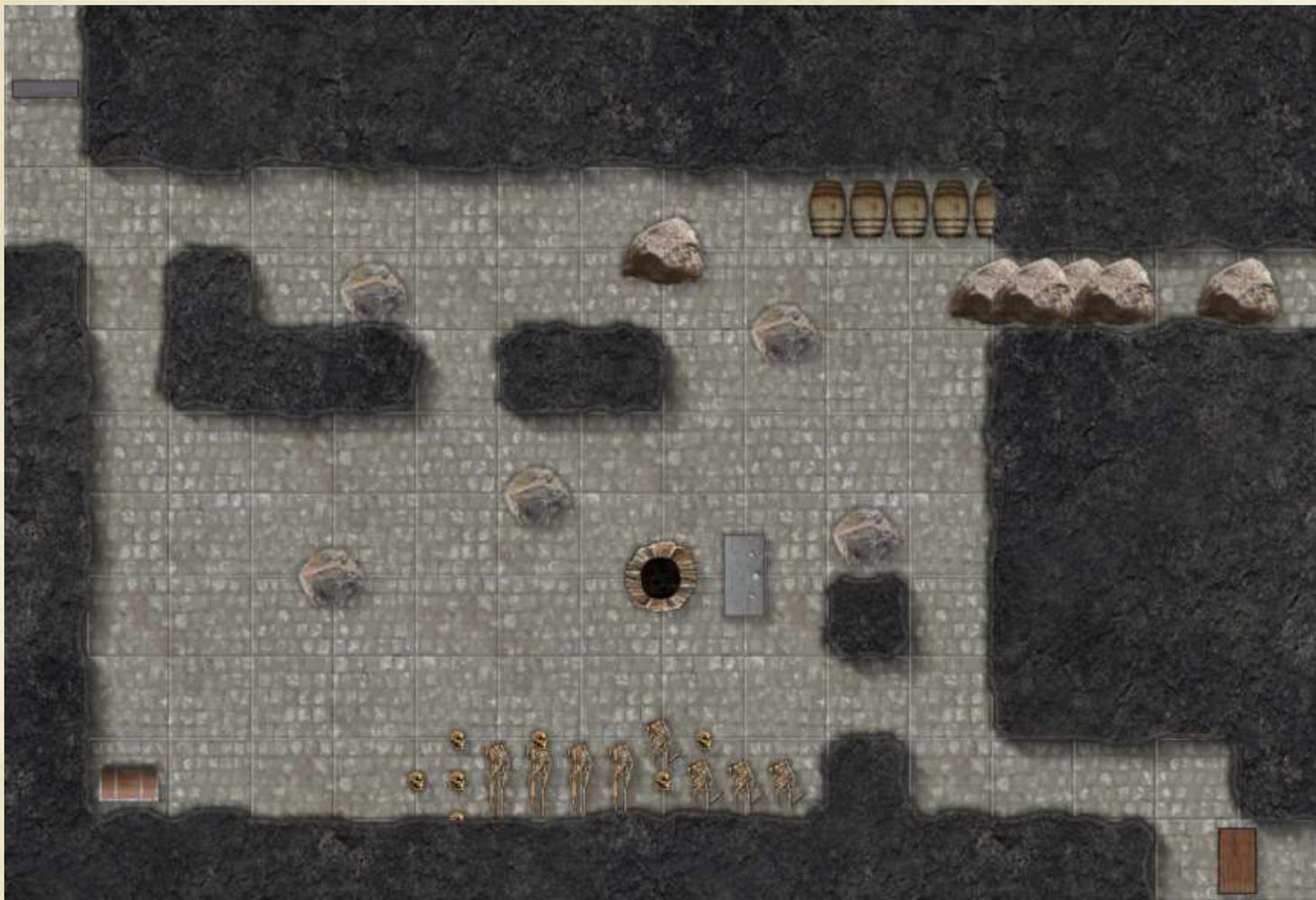


Мапи

Підземелля



Кімната 1



Кімната 2



Кімната 3





Кімната 6



Подяки



Дякую всім, хто дочитав досі. Класних вам ігромайстрів і розумних гравців. Хай оберігає Аюн.

PDF створено в [Homebrewery](#).

Ілюстрації в [Artbreeder](#).

Зображення Слави в [Roll For Fantasy Weapon Creator](#).

Мапи в [Illwinter's Floorplan Generator](#).

Всім щастя-здоровля.