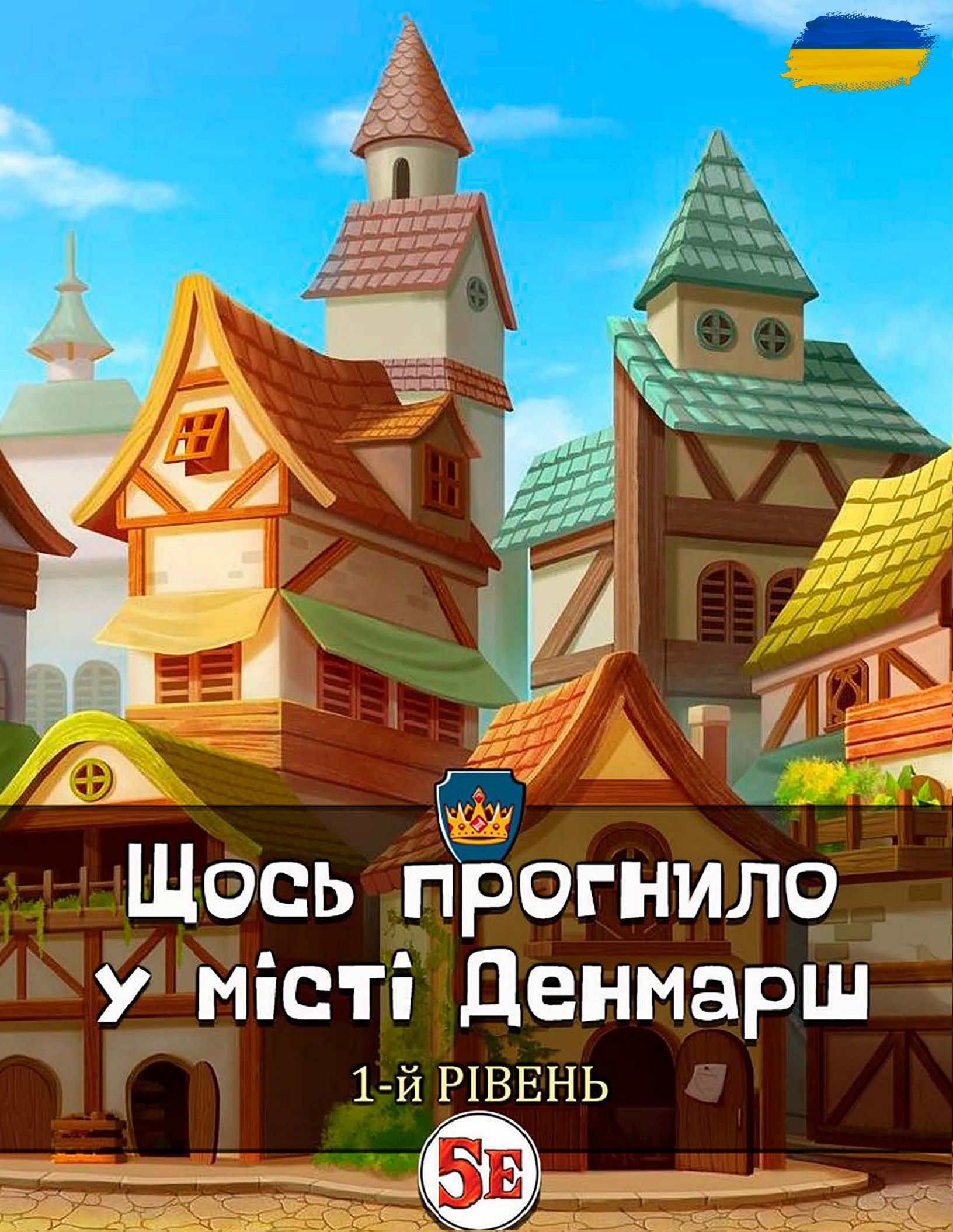




Щось прогнило у місті Денмарш

1-й РІВЕНЬ



Вступне слово перекладача

Вітаю, друзі! Мене звати Shyama Hari das. Можна просто Шьям! Сьогодні ми збираємося з вами в нову пригоду по всесвіту Dungeons & Dragons, але перед тим, як ми поринемо у світ пригод, смороду та неймовірних випробувань, хочу звернутися до вас з деякими словами.

Нагадаю, що головне у іграх - це не слідувати строго правилам чи плану сюжету. Наша мета - це отримувати задоволення від ігрового процесу, відкривати нові історії, створювати цікаві ситуації та взаємодіяти один з одним.

Отже, сьогодні у нас невелике місто-держава Денмарш, яке опинилося в неприємній ситуації. Жахливий сморід, який тут прозвали "скверною", поширюється, через що починають хворіти люди!

Мета шукачів пригод - знайти та знищити джерело "скверни". Воно десь у каналізації. Але вашим героям ще рано про це знати)

Нажаль тут, як і в усіх інших пригодах ваши герої пойдуть по шляху, який вам і не снився. Будьте гнучкі та терплячі! В цьому сюжеті, як і в багатьох інших є купа того, що було упущено автором. Наприклад "як працює каналізація? Туалети, чи тільки зливи? Що за хімікати та навіщо вони в кімнаті 3? Як саме герої знаходять підказки у домах в Вейл Гарде, там ходить прислуга, чи вони підслухують?" Саме ВАМ предстоїть це вгадати. Ви будете полагатись лише на кидок гральних кісток, чи ви будете вимагати від ваших героїв відіграшу ролі? Це тільки ВАШ вибір. Зробіть цю пригоду своєю!

Але пам'ятайте, головне у цій пригоді – не обмежувати себе правилами та сценарієм. Насолоджуйтеся кожним моментом, будуючи вашу власну історію у цьому темному та моторошному світі, де кожен ваш хід може виявитися вирішальним.

Тепер ви тут майстер! Майстер вигаданого світу! Щастить!

Майстер Шьям



Щось прогнило у місті Денмарш



Пригода «Щось прогнило у місті Денмарш» розрахована на чотирьох персонажів першого рівня. Після закінчення герої отримують достатньо досвіду, щоб отримати другий рівень. Персонажі повинні знайти джерело неприємного запаху, що наповнює місто, і розібратися з ним. Дія цієї пригоди відбувається в Ардені, але її можна вписати і у ваш власний світ. Не так важливо, з кого складається група героїв, якщо вони діятимуть з розумом.

Пролог

Місто-держава Денмарш височіє навколо боліт на північному сході Ардену, і є bastіоном цивілізації в диких землях біля моря. Його портом користуються купці та мандрівники з усього континенту, а кораблі, наповнені вантажем із Лустри чи Дорейі, часто причалюють тут перед тим, як вирушити до Валхенгі і далі на південь.

Один із таких торговців — людина на ім'я Вольга Казам — контрабандист, який отримав знатний титул і займається екзотичними товарами. Він часто привозить додому подарунки зі всього світу для свого улюбленого племінника. В одній із недавніх поїздок він роздобув невеликого дрейка. Хоча торговець припускав, що істота стане вихованцем та другом для маленького хлопчика, його мати, Ферра, не горіла бажанням дбати про цю істоту і викинула його в зливу в таємниці від усіх, сказавши хлопцеві, що дрейк утік.

Через тижні переїдання алхімічними відходами дрейк виріс приблизно до дорослої людини. Він спорудив гніздо у каналізації, провокуючи засмічення.

«Скверна», як охрестили цю напасть місцеві жителі, змусила всіх сидіти по будинках, тому що ті, хто вдихає її, сильно хворіють. Побоюючись за своє місто, Рада дев'яти — правлячий орган — призначила нагороду для будь-кого, хто зможе покінчити зі «Скверною».

Сюжетні зачіпки

- **Новоприбулі.** Група нещодавно прибула до Денмаршу. Міська варта зупиняє їх і проводить до Ради.
- **Міські жителі.** Група вже пожила тривалий час у Денмарші до «Скверни». Коли вона почалася, Рада надіслала за персонажами, щоб попросити розібратися з нею.
- **Шукачі слави.** Група почула про «Скверну» під час подорожі та вирішила зазнати успіху, запропонувавши свої послуги міській раді.
- **Найманці.** Група перебуває в таверні, де на дошці об'ява знаходять листовку з Денмаршу.

(Не зовсім) королівський прийом

Персонажі прибувають до будівлі Ради у центрі міста. Ця будівля знаходиться на пагорбі за укріпленою стіною та закутими залізом воротами. Усі члени ради крім Казама належать до знаті з права народження. Вони прямо розмовляють із персонажами. Втома від проблем зі Скверною позбавляє їх більшої частини манер, властивих знаті. Коли шукачі пригод прибудуть, Рада привітає їх і пояснить ситуацію:

Ласкаво просимо, браві шукачі пригод! Дякуємо вам за візит. Прошу пробачити нам, але доведеться пропустити всі формальні привітання у цей важкий час. Як ви, безперечно, помітили, жахливий запах скував наше місто. Настільки, що вода перетворилася на нечистоти. Найбільш постраждала частина міста - Вейл Гарден, місце, де деякі з нас і мешкають. Ми припускаємо, що ключ до того, що сталося, таїться саме там, хоча наше власне розслідування нічого не дало. Ми готові винагородити ваші старання у звільненні міста від цього прокляття та пропонуємо вам 100 золотих монет.

Якщо персонажі хочуть поторгуватися, вони можуть перевірити Харизми з РС 16. Залежно від конкретних намірів це може бути:

- **Обман:** наприклад, використовуючи вигадані історії про їхні пригоди, герої натякають, що подібна робота має оплачуватись краще.
- **Залюкування:** описують, чим загрожує бездіяльність або навіть перешкода з їхнього боку, якщо нагороду не буде збільшено.
- **Переконання:** пояснюють поради, чому вони заслуговують на більшу нагороду.

У разі успіху Рада готова підвищити нагороду до 150 зм. Якщо вони зазнають невдачі, то не можуть спробувати знову, і нагорода залишиться незмінною.

Щойно з розмовами про гроші буде покінчено, Рада негайно направить їх у бік Вейл Гарден, щоб знайти джерело Скверни. Два стражники будуть призначені у супровід. Якщо групі знадобляться якісь загальнодоступні необхідні речі, вони будуть надані за рахунок майбутньої нагороди. Також Казам надасть кожному по зіллу лікування та склянці з протиотрутою.



Поки партія йтиме містом, вони можуть помітити наскільки воно спустошене: вулиці практично безлюдні, а ті, хто наважиться вийти назовні, прикривають ніс і рот шматками тканин або затискають ніс, щоб не вдихати цей запах. Всі магазини на даний момент закриті, і якщо група спробує постукати в будь-які двері, відповіді не буде.

Вейл Гарден

Коли група прибуває в район Вейл Гарден, сморід стає нестерпним. Кожен персонаж повинен здійснити **ряткидок Статури з РС 12**, при провалі стаючи отруєним на 1 годину. Будь-який персонаж, який заткнув ніс або спробував заблокувати запах іншим чином, отримує перевагу до цієї перевірки.

Коли стражники виконують своє доручення, вони біжать назад до укріпленого центру міста з очима, що сльозяться від сморіду. Вейл Гарден – будинок для невеликої кількості привілейованих мешканців Денмаршу. З півдюжини сімейств встановили знаки перед житлом, даючи зрозуміти, що майже всі, крім двох, тимчасово перебралися в інші місця (поза містом або в центрі, де запах не настільки жакливий).

Два сімейства, що залишилися, проживають у центрі району на великому пагорбі. Якщо піднятися на пагорб, можна виявити, що запах стає слабшим зі збільшенням висоти.

На вершині пагорба знаходяться два великі будинки. Група може їх досліджувати. Будинок ліворуч належить Малвусу Дуерса, члену Ради, який найняв групу. Його дружина Ферра та їхній син Джорха зараз удома. Якщо група хоче дослідити їхній будинок, вони можуть виявити наступне, успішно пройшовши **перевірку Переконавання з РС 12** під час спілкування з сім'єю та слугами:

- Джорха засмучений. Його вихованець — ящір Скевіс втік близько місяця тому, і більше він його не бачив.
- Ферра прекрасна, але взагалі несамотійна. Вона нічого не може робити без слуг, а також ненавидить тварин, особливо ящірку Джорхі.
- Брат Ферри – Вольга Казам, власник іншого будинку, підозрілий торговець, який забезпечив групу додатковою провізією.

Будинок праворуч належить Вользі Казаму — вічному холостяку. Він живе з кількома слугами, але проводить більшу частину часу в поїздах екзотичними країнами. Якщо група вирішує дослідити його маєток, вони можуть знайти наступне, успішно пройшовши **перевірку Переконавання з РС 12** під час спілкування зі слугами:

- Козам дуже любить свого племінника. Він часто привозить йому різні подарунки зі своїх подорожей.
- Здебільшого він веде справи чесно, хоч і приторгує забороненими товарами, екзотичними тваринами та забороненими магичними предметами.
- Він переписувався з людиною на ім'я Візла Охран із далекого королівства Верулія. Вони обговорювали підвиди дрейків, зокрема, їхнє гніздування, спарювання та харчування.

Незалежно від того, який будинок вони досліджують першим, перед тим як відвідати другий, з вулиці лунає крик. Якщо група відправляється на звук, їм відкривається така картина:

Вийшовши з дому, ви бачите перед собою щось, що може бути описане як море нечистот. Одна з злив переповнилася, що призвело до того, що тухла вода рікою ллється вниз вулицею. Люди забираються куди можуть, щоб врятуватися від потоку. Через кілька хвилин потік починає стихати і зрештою припиняється.

Якщо група вирішує дослідити зливу або поговорити з городянами, вони виявляють, що каналізація періодично переповнюється, щоразу призводячи до того, що “Скверна”, схоже, тільки погіршується. Якщо вони хочуть дослідити каналізацію, можуть знайти люк неподалік. Щоб відкрити його, буде потрібна успішна **перевірка Сили з РС 14** або зусилля кількох членів групи.

Каналізація Денмаршу

1. Вхід

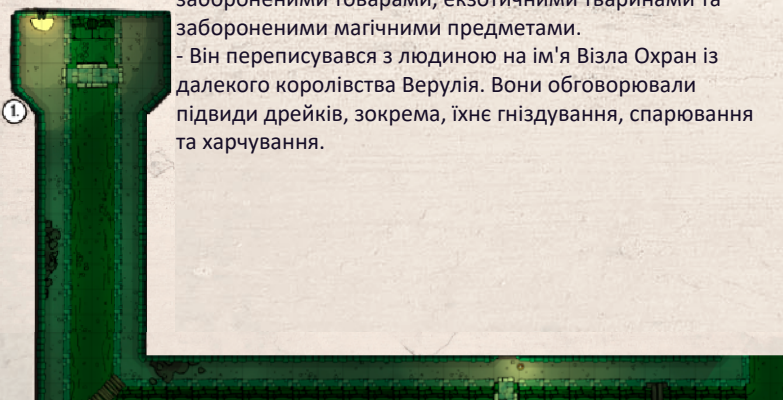
Коли герої спускаються в каналізацію, жакливий сморід знов нагадує про себе. Кожен персонаж повинен здійснити **спаскидок Статури з РС 14**. При провалі вони проводять наступну хвилину блуючи. У будь-якому випадку вони отримують імунітет до цього ефекту на наступні 24 години.

Тьмяне світло з вулиць ллється зверху через зливи, заповнюючи каналізацію. Річка нечистот, що тече тут близько 10 фт. завширшки та 10 фт. у глибину, рухається досить повільно. На кожній стороні річки є кам'яні стежки 5 фт. шириною, де-не-де завалені камінням та іншим сміттям.

Коли група вперше залишає яскраве світло від люка, два **гігантські щури** та **рій щурів** вилазять із куп сміття та нападають.

Під час руху далі, партія може виявити великі металеві двері. Вони замкнені і дуже важкі. Двері можуть бути зламані успішною **перевіркою Спритності рук з РС 20**. Використання крадійських інструментів дає перевагу цій перевірці.

Попереду біля дальньої стіни лежить труп. Це тіло гобліна, що частково розклатося. Успішна **перевірка Медицини з РС 15** покаже, що той помер від кислотної отрути. Обшук тіла дозволить знайти іржавий ключ, який можна використати, щоб відкрити великі двері. Коли група відходить від трупа, ще два **гігантські щури** та **рій щурів** вилазять із річки з відходами та атакують.



2. Нетрах

Коли група заходить за кут, вони помічають щось, схоже на укріплений аванпост. Дерев'яні барилади, зроблені з уламків та сміття, виловлених з річки, і з'єднаних разом, щоб створити стіни, а також дерев'яні платформи з настільки ж сумнівних матеріалів перекинуто між "берегами" річки.

Якщо герої пробираються до аванпосту, вони знаходять щось, що нагадує табір безпритульних. Скрізь існують представники менших рас на кшталт гоблінів, кобольдів, кенку тощо, зайнятих своїми повсякденними справами. Як тільки вони помічають героїв, відразу намагаються озброїтися, чим можливо. Проте вони не атакують, а лише намагаються відлякати непроханих гостей.

Маленький гоблін трясє зламаним мечем перед вами: "Ми не боятися вас! Ви у наше місто! Ви повертатися та йти! Вам не раді тут!". Молодий гоблін тремтить - важко сказати, від страху чи агресії. Озирнувшись, ви помічаєте гоблінів та кобольдів, які повільно вилазять зі своїх наметів із саморобною зброєю наготові.

Персонажі можуть вирішити всі у різний спосіб.

Дипломатія: Група спробує заспокоїти каналізаційних мешканців.

Вони жили у місті, проте їх виселили під землю городяни, які звинувачували їх у всіх бідах. Вони звикли до гноблення та брехні, тому **перевірки Залякування з РС 12** або **Обману з РС 12** будуть відбуватися з перешкодою. Якщо герої говорять відкрито і чесно, і спілкуються з ними як із рівними, вони отримують перевагу до **перевірки Переконавання з РС 12**, щоб запевнити істот у тому, що вони не бажають завдати їм шкоди. Група отримує кількість успіхів відповідно до значень, що випали:

РС 12 : 1 Успіх
РС 14 : 2 Успіхи
РС 16 : 3 Успіхи
РС 18 : 4 Успіхи
РС 20 : 5 Успіхів

Коли група набере у сумі 5 успіхів, монстри опустять зброю. Тепер вони готові відповісти на будь-яке запитання, яке турбує героїв. З розмови може бути отримана наступна інформація:

- Раніше у них був табір глибше у каналізації, але їх вигнав звідти гігантський павук.
- Гоблін Норкл кілька днів тому пішов зібрати деякі речі, але з того часу його ніхто не бачив. Він мав ключ від великих дверей.
- Кімната за великими дверима дивно пахне.

Насильство: Група може вирішити боротися. Каналізаційні жителі не дуже сильні, але програючи в силі, вони беруть числом. Додайте по два **кобольди** або по одному **гобліну** на кожного члена групи. Для монстрів це битва на смерть. Це їхній будинок, і їм більше нема куди йти. Якщо їм вдається опустити хіти будь-якого персонажа до 0, вони групуються, і кожен монстр відновлює 1к6 хітів.

Якщо партія перемагає озброєних істот, решта тікає до темряви, залишаючи свій табір. Група може спокійно обшукати поселення.

Серед пожитків, вони знаходять таке:

2 зм
14 см
32 мм
3 раціони
3 спальники
2 масляні ліхтарі

Вони також отримують зламаний меч, яким був озброєний молодий гоблін. Насправді це **Меч сміливця +1**, що дає перевагу до спаски проти переляку.

3. Великі двері

Великі металеві двері відчиняються з звучним глухим ударом. Як тільки це відбувається, група відчуває щось їдке, що обпалює їх носи та легені. Успішна **перевірка Медицини з РС 10** покаже, що відчуття відрізняються від тих, що можуть бути спричинені "Скверною". При перевищенні РС на 5 і більше також можна зрозуміти, що газ отруйний.

Зазираючи в кімнату, ви бачите зелений серпанок, що клубився всюди. З того місця, де ви стоїте, будь-який вдих палить ваш ніс і легені, далі ж серпанок тільки згущується. Попереду ви бачите труп, він частково розклався та лежить біля великої труби. Над ним знаходиться металевий кран, а біля дальньої стіни — два великі баки з вибуховими хімікатами.

Газ випускається із баків у задній частині кімнати. Щоб припинити його подачу, потрібно повернути кран. Будь-хто, хто вдихає газ, повинен зробити **ряткидок Статури з РС 14**, отримуючи один рівень Виснаження при провалі. Спасбросок повторюється кожну хвилину перебування у газовій хмарі, накопичуючи виснаження. Це триває доти, поки персонажі або покинуть кімнату, або помруть від виснаження, викликаного газом.

Якщо істота затримує дихання, вона несприйнятлива до ефектів газу. Партія може зробити **перевірку Аналізу з РС 14** або **Уваги з РС 16**, щоб зрозуміти, що поворот крана очищає кімнату від газу.



Для його повороту потрібні спільні зусилля двох чи більше людей. Після цього характерний звук дасть зрозуміти, що газ видаляється з кімнати і закачується кудись в інше місце. Для повного очищення кімнати потрібно 15 хвилин. Як варіант, партія може затримати дихання і просто пробігти скрізь газ.

Тіло, розпластане перед величезною трубою, схоже на людське, хоча воно досягло стадії сильного розкладання. Більшість його пожитків згнили, хоча меч і щит все ще на місці. Щит - звичайний дерев'яний щит, але меч - магічний і наносить додатково 1к4 пошкодження шкідникам на кшталт щурів, павуків та змії.

Баки у задній частині кімнати містять газ у зрідженому вигляді. Він набагато більш їдкий і завдає 2к4 пошкодження кислотою будь-кому, хто його торкнеться. Крім того будь-яка немагічна зброя, поміщена в один з цих баків, отримує штраф -1 до вредителям доти, доки власник не знайде час її відремонтувати.

Наступна кімната знаходиться за великою сталевією стіною, схожою на ту, якою група вже пройшла. Вона не замкнена, хоча є великий металевий засув, що блокує її. Щоб прибрати його будуть потрібні спільні зусилля мінімум 3 істот, також при виконанні цього завдання буде непросто затримувати дихання. Якщо газ все ще знаходиться в кімнаті, той хто рухає засув і затримує дихання, повинен здійснити **ряткидок Статури з РС 10**, при провалі починаючи хрипіти і має зробити звичайний спаскидок від газу.

4. Чистий басейн

Ця велике приміщення з басейном, заповненим водою.

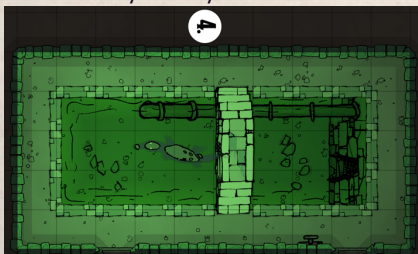
Якщо група викачала газ...

Вода тут каламутно-зеленого кольору, схожого на той, що був у чанах у попередньому приміщенні. Тут також є міст через середину басейну та великий вентиль на стіні праворуч.

Якщо не викачувала газ...

Вода тут чиста, наскільки це взагалі можливо у каналізації. Тут також є міст через середину басейну та великий вентиль на стіні праворуч.

Якщо вода каламутно-зелена, то **каналізаційний дрек** ховається під поверхнею води. Якщо хтось переходить по мосту, він швидко атакує його, перш ніж відійти під воду і повернутися до свого лігва. Якщо вода прозора, селезень спить у своєму лігві.



Якщо група намагається повернути вентиль, вони виявляють, що той приржавів і що поруч є невеликі вказівки, що вказують на запасний вентиль далі коридорами.

5. Павукове лігво

Схоже, що у цій кімнаті раніше хтось жив.

Багато пожитків розкидано тут і там, разом із ящиками та навісами. З того часу тут облаштувався **гігантський павук**, павутиння закриває більшу частину кімнати, а великі яйця павука можна помітити нагорі в кутку. Остеронь можна побачити тіло бідолахи, загорнуте в павутиння.

Коли герої заходять до кімнати, гігантський павук атакує. Простір біля стін (крім того, що біля дверей) затягнутий павутинням і вважається місцевістю, що важко проходити. Щоразу, коли персонаж переміщається крізь нього, киньте 1к10. При випадінні 1 рух закінчується на першій клітині з павутиною.

Якщо група перемагає павука, вона виявляє, що ворота попереду зачинені. Вони можуть бути відкриті істотами із сумарною Силою 50 або за допомогою механізму праворуч від дверей. У нього відсутній вентиль, але його можна виявити в останках трупа в павутинному коноті.

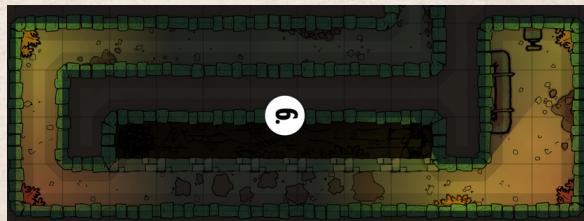
6. Брудна миля

При русі далі тунелем, ви майже послизуетесь на доріжці, що йде під ухилом над прірвою з... навіть не хочеться уявляти з чим. Попереду ви помічаєте механізми, залиті світлом фосфорних грибів.

Канал з нечистотами зліва вкрай токсичний і трохи переповнений. В результаті доріжка надзвичайно слизька. Кожен персонаж має здійснити **перевірку Акробатики з РС 12**, щоб не посковзнутися і не почати падати. Перевірку можна повторити один раз. При другому провалі персонаж падає і отримує 4к4 пошкодження отрутою і стає отруєним на 1 годину.

Загорнувши за кут, ви бачите запасний вентиль із плану. На відміну від попереднього він практично без іржі і повертається без проблем.

Якщо герої повертають вентиль, він крутиться без проблем, фіксуючись після кількох повних обертів. Після чого персонажі можуть почути звук нечистот, що відкачуються з каналу, а вдаліні — шум води, що біжить по сливу.



Так як нечистот більше немає, персонажам не доведеться здійснювати перевірки, щоб пройти тунелем. Крім того, якщо вони не злізуть у порожній басейн у зоні 4, то зможуть безперешкодно вибратися з каналізації, щоб доповісти Раді, і навіть шури не завдадуть їм проблем.

Лігво монстра

Якщо група була атакована дрейком у зоні 4, можуть здогадатися, що пригода не обмежується лише спустошенням басейну. Якщо ні, вони можуть повернутись до Ради за нагородою, отримати своє золото і бути вільними.

Але, через тиждень "Скверна" повернеться. Якщо група все ще буде в Денмарші, варта знайде їх і супроводить назад до Ради, яка вимагатиме завершення розпочатого завдання, інакше персонажам будуть звинувачені в шахрайстві. Якщо герої відмовляються, то будуть арештовані. Їм доведеться сплатити штраф і, можливо, виконати інше доручення для Ради.

Якщо партія спускається до порожнього басейну, каналізаційний дрейк вилазить зі свого притулку і атакує. Він фокусується на тих, хто падав у річку з відходами, канал з нечистотами або торкався баків з хімікатами, тому що все це його улюблені ласощі.

Після перемоги над дрейком група може дослідити його лігво. Там вони знайдуть:

- 74 зм
- 37 см
- 1 рубін вартістю 50 зм
- потерту синю стрічку
- зачарований шматок пергаменту

На стрічці є ім'я: «Скевіс». Записка говорить: «Джорхе. Сподіваюся, цей хлопець стане тобі чудовим другом! З любов'ю, дядько Каз».

Якщо герої не прогнали каналізаційних мешканців і вирішать розповісти їм про перемогу над дрейком та павуком, гоблін віддасть їм свій Меч сміливця, сказавши, що той йому більше не потрібен, адже «великих страшин» більше немає.

Якщо група здогадається, що до розвитку "Скверни" привів подарунок Казама (і безглузде рішення Ферри), Ферра зблідне, а Казам запропонує додати до їхньої нагороди 100 золотих, якщо вони забудуть згадати зв'язок монстра з його родиною.

Якщо герої спробують торгуватися, вони можуть зробити **перевірку Переконання з РС 20** або **Залякування з РС 20**, щоб отримати більше грошей від цих двох. У разі успіху Казам озвучить свою остаточну пропозицію – 150 зм. Коли всі домовляться, Казам виплатить гроші та піде з Феррою додому.

Епілог

Якщо група вирішить розповісти все Раді, не взявши гроші, Казам змириться з їх чесністю, але більше не матиме з ними справ.

Малвус же виглядатиме засоромленим і вибачиться за шурина та дружину. Він візьме на себе відповідальність і запевнить своїх колег за Радю, що зробить усе, як треба. Щоб подякувати героям за їхню чесність та старанність, він видасть кожному додатково по 50 зм, а також документи на власність у місті, сподіваючись, що група продовжуватиме допомагати місту в майбутньому. Якщо герої беруть гроші Казама і все одно здають його, Малвус діє як вище. Все завершується тим самим, за винятком того, що Казам посилає за героями двох розбійників та двох головорізів, які нападають протягом 2-4 днів.

Назад на поверхню

Залишивши каналізацію і обтрусившись від бруду, ви можете вдихнути на повні груди. Повітря вже почало потроху очищатися ... хоча що завгодно буде пахнути краще, ніж каналізація. Раптом ви бачите Казама і Ферру, що йдуть до вас. Ферра тримає хустку біля рота. Казам, у свою чергу, йде прямо до вас, щоб потиснути руки.

«Гарна робота, друзі! Просто відмінно! Ви розібралися із нашою проблемою. Ми назавжди у вас у боргу!»



Каналізаційний дрейк

Середній дракон, нейтральний

Клас броні: 16 (природна броня)
Хіти: 33 (6к8+6)
Швидкість – 30 фт., Плаваючи – 30 фт.

СИЛ	СПР	СТА	ІНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	13 (+1)

Спаскидки: Спр +2, Ста +3, Муд +2, Хар +3
Навички: Сприйняття +4, Скритність+2
Імунітет до пошкодження: кислота, отрута
Імунітет до станів: отруєння
Відчуття: Темний зір 60 фт., сліпий зір 10 фт., пасивне Сприйняття 14
Мови: драконів
Небезпечність: 1 (200 ХР)

Дії

Укус. Рукопашна атака зброєю: +4 до влучення, досяжність 5 футів, одна ціль.
Влучення: 7 (1к10 + 2) колючого пошкодження.

Кислотне дихання (перезаряджання 6).
Каналізаційний дрейк плює кислотою лінією 20 футів завдовжки і 5 завширшки. Кожна істота в цій області повинна зробити **ряткидок**
Спритності з УС 11, при провалі отримуючи 7 (2к6) пошкодження кислотою або половину цього пошкодження при успіху

Рій щурів

Середня зграя крихітних звірів, без світогляду

Клас броні: 10
Хіти: 24 (7к8-7)
Швидкість - 30 фт.

СИЛ	СПР	СТА	ІНТ	МУД	ХАР
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Спротив до пошкодження: дроблячий, колючий, рубаючий
Імунітет до станів: зачарування, переляк, захоплення, параліч, скам'яніння, збивання з ніг, сплутаність приголомшення.
Відчуття: Темний зір 30 фт., пасивне Сприйняття 10
Мови: -
Небезпечність: 1/4 (50 ХР)

Дії

Укуси. Рукопашна атака зброєю: +2 до влучення, досяжність 0 фт., одна ціль у просторі рою.
Попадання: 7 (2к6) колючого пошкодження, або 3 (1к6) колючого пошкодження, якщо у рою половина хітів або менше.
Рой. Рой може займати простір іншої істоти, і навпаки, також рій може переміщатися через будь-який прохід, достатній для крихітних щурів.

Гігантський павук

Великий звір, без світогляду

Клас броні: 14 (природна броня)
Хіти: 26 (4к10+4)
Швидкість - 30 фт., лазаючи - 30 фт.

СИЛ	СПР	СТА	ІНТ	МУД	ХАР
14(+2)	16(+3)	12(+1)	2(-4)	11(+0)	4(-3)

Навички: скритність +7
Відчуття: Темний зір 60 фт., сліпий зір 10 фт., пасивне Сприйняття 10
Мови: -
Небезпечність: 1 (200 ХР)

Павуче лазіння. Павук може лазити по складних поверхнях, включаючи стелі, без перевірок характеристик.

Відчуття павутиння. Перебуваючи в контакт з павутиною, павук знає точне розташування всіх інших істот, що знаходяться в контакт з тією ж павутиною.

Дії

Укус. Рукопашна атака зброєю: +5 до влучення, досяжність 5 фт., одна істота. Влучення: 7 (1к8 + 3) колючого пошкодження, і ціль повинна зробити **ряткидок Статури зі РС 11**, отримуючи 9 (2к8) пошкодження отрутою при провалі, або половину цього пошкодження при успіху. Якщо пошкодження отрутою зменшує хіти цілі до 0, ціль залишається стабілізованою, але отруєна таким чином.

Павутина (перезаряджання 5-6). Дальнобійна атака зброєю: +5 до влучення, дистанція 30/60 фт., одна істота. Ціль стає обплутаним павутиням. Обплутана ціль може Дією здійснити **перевірку Сили зі РС 12**, розриваючи павутину за успіх. Павутину можна атакувати і знищити (КБ10; 5 хітів; вразливість до пошкодження вогнем; імунітет до дроблячого пошкодження, а також пошкодження отрутою та психічною енергією).

Гігантський щур

Маленький звір, без світогляду

Клас броні: 12

Хіти 7 (2к6)

Швидкість: 30 фт.

СИЛ	СПР	СТА	ІНТ	МУД	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Відчуття: Темний зір 60 фт., пасивне Сприйняття 10

Мови: -

Небезпечність: 1/8 (25 ХР)

Бонус майстерності: 2

Тактика зграї. Щур отримує перевагу при кидках на атаку проти істоти, якщо принаймні один спільник щура, здатний діяти, знаходиться у межах 5 футів від цієї істоти.

Дії

Укус. Рукопашна атака зброєю: +4 до влучення, досяжність 5 фт., одна ціль.

Влучення: 4 (1к4+2) колючого пошкодження.

Гоблін

Маленький гуманоїд (гобліноїд), нейтрально-злий

Клас броні: 15 (кожана броня, щит)

Хіти 7 (2к6)

Швидкість: 30 фт.

СИЛ	СПР	СТА	ІНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Навички: скритність +6

Відчуття: Темний зір 60 фт., пасивне Сприйняття 9

Мови: гоблінська, загальна

Небезпечність: 1/4 (50 ХР)

Бонус майстерності: 2

Спритна втеча. Гоблін може у кожному своєму ході бонусною дією здійснювати дію Засідка або Відхід.

Дії

Скимитар. Рукопашна атака зброєю: +4 до влучення, досяжність 5 фт., одна ціль.

Влучення: 5 (1к6 + 2) рубаючого пошкодження.

Короткий лук. Дальнобійна атака зброєю: +4 до влучання, дистанція 80/320 фт., одна ціль.

Влучення: 5 (1к6 + 2) колючого пошкодження.

Кобольд

Маленький гуманоїд (кобольд), законно-злий

Клас броні: 12

Хіти 5 (2к6-2)

Швидкість: 30 фт.

СИЛ	СПР	СТА	ІНТ	МУД	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Відчуття: Темний зір 60 фт., пасивне Сприйняття 8

Мови: драконів, загальна

Небезпечність: 1/8 (25 ХР)

Бонус майстерності: 2

Тактика зграї. Кобольд має перевагу на кидки атаки проти істоти, якщо хоча б один його союзник знаходиться на відстані 5 футів від істоти і якщо при цьому цей союзник не є недієздатним.

Дії

Кинжал. Рукопашна атака зброєю: +4 до влучення, досяжність 5 фт., одна ціль.

Влучення: 4 (1к4 + 2) колючого пошкодження.

Праща. Дальнобійна атака зброєю: +4 до влучення, дистанція 30/120 фт., одна ціль.

Влучення: 4 (1к4 + 2) дроблячого пошкодження.





Art: Shutterstock

Writing: Benjamin Palmer

www.adventuresawaitstudios.com

Open Gaming License The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.





14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a
Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Copyright 2021 Adventures Await Studios

Абревіатури з урахуванням цього перекладу:

РС - рівень складності;

СИЛ - сила;

СТА - статура (condition);

СПР - спритність;

ІНТ - інтелект;

МУД - мудрість;

ХАР - харізма;

ЗМ, СМ, ММ - золота, срібна, мідна монети.

Ряткидок - рятівний кидок ігрової кістки.

Посилання на карту та картинки до пригоди:

https://drive.google.com/drive/folders/1uoFDuSj-l2yA784K20llsvofYD4WW_ai?usp=drive_link

