

Гиксад. Человек, друид круга земли (пустыня), 12 уровень.

Заговор.

Песчаный панцирь.

Реакцией блокирует свободной рукой атаку, которую видит. Один раз можно заблокировать D6 урона, кроме колющего.

1 уровень.

Песчаный панцирь.

Покрывает область вокруг себя твёрдым песком, блокирующим 2D6 урона. За каждый уровень +D6 прочности. Колющие атаки наносят половину урона.

1 уровень.

Песчаная дубина.

Создаёт дубину на D6 успешных атак. Каждая атака наносит D6 дробящего урона. За каждый уровень +D6 прочности.

2 уровень.

Песчаный гроб.

Покрывает цели в радиусе D2 клеток твёрдым песком, блокирующим 2D6 урона. За каждый уровень +D6 прочности. Врагу нужно пройти спасбросок ловкости, иначе он попадаетея и получает D6 колющего урона, если не проходит проверку силы, чтобы выбраться оттуда. Колющие атаки наносят половину урона.

3 уровень.

Зыбучие пески.

Создаёт воронку радиусом D4 (A) клеток. R - расстояние от цели до центра. Сила затягивания $D2 \cdot (A-R)$ клеток. Цель должна пройти спасбросок ловкости, чтобы не попасться, а затем каждый ход - проверку мудрости сложности A, чтобы не получить A-R психического урона, но при этом получает D4 колющего урона. За каждый уровень +D4 радиус, +D4 колющего урона.

4 уровень.

Песчаная черепаха.

Создаёт черепаху из песка прочностью 4d6 и диаметром 20 футов. За каждый уровень +2d6 прочности и +5 футов диаметра.

4 уровень.

Песчаный носорог.

Создаёт носорога из песка прочностью 3d6 и размером 5x10 футов. Спокойно он передвигается 30 футов, но разгоняется до 60 и бьёт всё на своём пути.

За каждый уровень +1 клетка в длину и затем в ширину и +d6 прочности.

5 уровень.

Иллюзорный червь.

Призывает червя радиусом D4 (A) клеток и длиной 2D10 (B) клеток, который выпрыгивает из земли и по душе падает обратно, поглощая на пути всё живое, D2 раз. При каждом проглатывании существо должно совершить спасбросок мудрости сложности $A \cdot B \cdot 10$, чтобы не получить $A \cdot 2 \cdot D8$ психического урона. Каждое поглощение наносит 2D10 колющего урона. За каждый уровень +D10 длина, +D4 радиус, +D2 раз, +D10 колющего урона.

Прибытие (рассвет) -> поиск Гиксада (день+ночь, утро) -> договор (бой) с Гиксадом -> Возвращение на базу (день) -> Письмо (вечер) -> Хаос в деревне -> Финальная битва (ночь) -> Добивание (утро).

Варфоломей встречает вас с объятиями у деревенских ворот: "Как же я рад вас видеть! У вас была долгая дорога, но, как мне сообщили, трудной она не была. Надеюсь, вы хорошо выспались накануне, потому что для вас уже есть работа. Пройдёмте со мной". Конечно, вы знали, что приехали к лорду Варфоломею, но не ожидали, что он будет пухлым и бородатым. Вы даже не думали, что он построит деревню в пустыне недалеко от Кладбища Королей Кошмаров. Вы не очень понимаете, как в таких условиях люди не просто выживают, а живут, причём достаточно комфортно. Внешние стены большинства домов из дерева, но у многих построек из него только внутреннее убранство, а внешняя часть из камня. Пока вы осматриваете дома, Варфоломей, видя ваши изумлённые лица, отвечает на вопросы, которые видит на них.

Король Ихаан рассудил: "Чтобы не допустить поселения зла, добру нужно поселиться первым". Мы знаем, что зло есть, но не где именно. Оно может быть в горе или песке, под землёй и на морском дне. Мы ежедневно прочёсываем каждый закоулок и пока это ни к чему не привело.

- Нам необходимо найти Гексада.

- Как он выглядит?

- По правде говоря, мы даже не знаем, жив ли он сейчас. Он был уже не молод, когда отправился в поход. Когда здесь была битва с Шаттерстаром, я был ещё ребёнком и тогда мне рассказывали уцелевшие, что какой-то черноволосый заросший мужчина дрался на равных с кем-то из пантеона ужаса. Хотя его способности мало что могли сделать проходящим сквозь тьму, он взял на себя очень много материальных врагов и выиграл время для решающего удара. А потом он исчез. И несколько групп, которые отправлялись его искать, тоже пропали. А потом мы обнаружили могильную плиту, где было высечено: "Моя мудрость не ценнее воды и питья". Мы раскопали могилу и нашли там наших товарищей. Пришлось их забрать и отвезти в столицу, где их родственники уже за счёт пожертвований похоронили почеловечески. Это произошло ещё около года назад, когда мы только осваивались в этом месте.

- А зачем он вам нужен?

- Вряд ли он станет нашим союзником, иначе бы он не отправился в эти края, но если он и правда может погрузить всё наше поселение под землю, его лучше не гневить. Он мог бы существенно ускорить строительство стен вокруг Кладбища Королей Кошмаров и нашей деревни. Он хорошо ориентируется в этой бескрайней пустыне. Но мы ему за это ничего не можем дать..

- И всё же, нам бы не помешал сильный союзник. Как видите, находящиеся здесь существ сложно назвать организованной и боевой единицей, как и меня - прославленным воином. У Крестена есть пьяный пыряльщик, у Стефана - предатель, у Тетриана - ушастый чёрт...

После этих слов вы слышите голос у себя в головах: "Извинись". Вас даже немного вбивает в землю, отчего ваши колени подгибаются.

Варфоломей говорит куда-то вверх: "Простите, пожалуйста, господин Юнейс, я не думал, что вы слышите это с другого конца материка".

Юнейс: "Скажи спасибо, что я больше не слышу ваших мыслей. Тебе нужно найти элементаря песка? Я за одну секунду прилечу на свою могилу, за вторую - выслежу элементаря, за третью выманю его и за четвёртую, если ты ОЧЕНЬ хорошо меня попросишь, уничтожу. Но ты даже не представляешь, какую цену придётся заплатить этой земле и её обитателям".

Варфоломей: "Нет, господин Юнейс, не нужно. Мы как-нибудь своими силами справимся".

Юнейс: "А ещё я могу за секунду найти Эйбдухроза, за вторую - переместить его к Рюкладу, за третью - отправить их к вам и тебе придётся лично перед ними извиняться. А если у тебя это не получится, на вашу стычку Гиксад точно откликнется и, как её инициатору, мне придётся вмешаться. Ты только попроси, за мной теперь не затемнеет".

Варфоломей: "Гиксад жив?".

Юнейс: "Мой кристалл говорит мне, что сейчас он находится к востоку-северо-востоку от твоего местоположения в нескольких километрах от края пустыни, незначительно перемещаясь возле одной точки. Он собирается найти элементаря руды, чтобы усилить свои техники. Это всё, что я могу сказать тебе просто так".

Варфоломей: "Спасибо вам огромное, великий кристалл".

Юнейс: "Спасибо на шею не нацепишь. Удачи".

Варфоломей: "Вот такие величины ходят по планете. У нас, конечно, есть несколько козырей, но короля кошмаров нам крыть нечем. Ориентир получен, выдвигайтесь".

1-2. Доппельгангер лидера ордена проходит к воротам.

3-8. Мёртвый человек с письмом и оружием лидера ордена.

9-20. Живой человек с письмом и оружием лидера ордена.

Текст письма: "Демоны во главе с сиреной и живыми мешками с металлом пробili стену кладбища. Орден пал. Кованные окружены. Мы в опасности. Спасайтесь".

Оружие: боевой телескопический шест, в концы которого встраивается кристалл светлой энергии, который питает лезвия на 1 час или позволяет сделать 60 слабых выстрелов на 30 футов, 30 средних выстрелов на 60 футов или 10 сильных выстрелов на 180 футов. Удар наносит d8 дробящего урона, удар лезвием наносит 6 святого урона, слабый выстрел наносит 3 святого урона, средний - 6 святого урона, сильный - 18 святого урона.

Вы слышите отдалённое пение. Тоук оборачивается и кричит: "Закройте уши! Если вы его услышите достаточно близко, замрётё!".

Вы и остальные за вами уже с небольшим трудом закрываете уши. На вас бежит сотня мехимер и ещё больше демонов, подгоняемые ветром и песней.

(При наличии Гиксада). Тоук поворачивается к Гиксаду и, двигая лишь головой, что-то ему говорит. Тот в ответ кивает и становится перед Тоуком, поднимает руки перед собой и разводит в стороны, отдаляя от себя. Появляются две высоких песчаных стены и небольшой проход между ними. Враги бегут через узкий проём, некоторые перелезают через стены.

(При наличии Гиксада). Гиксад размахивает руками и вы видите, как врагов в проходе засасывает куда-то позади. Сбитые с ног мехимеры цепляются когтями за песок, но это им не помогает.

(При наличии Гиксада). Гиксад вращает руками ещё быстрее, трясется и кричит от боли.

Тоук падает на колени. У него желтеет кожа, отрастают две руки, рога и змеиный хвост вместо ног. Он говорит в головы всем вам: "Когда я закричу, открывайте уши, готовьте самые сильные атаки и идите за мной".

Что вы успеете сделать за этот небольшой промежуток?

Пока вы собирались с силами и мыслями.

(При наличии Гиксада). Гиксад упал лицом в песок и исчез под ним.

До врагов остаются считанные метры. Когда превращение Тоука заканчивается, он поднимается с земли, срывает со своей шеи красный волнистый кристалл и бьёт им себя в грудь, складывает руки в в рупор и поёт так громко, что ближайших к вам врагов отбрасывает на пару метров. Тоук движется вперёд, вы идёте за ним.

Тоук говорит вам шёпотом: "Остерегайтесь Николаса, Нитхео и Фарава и ни в коем случае не используйте при них обнаружение магии и не провоцируйте их. Потом объясню".

Когда Тоук берёт шест в руки, он успокаивается, выдыхает и закрывает глаза, которые через несколько секунд внезапно широко открываются и начинают светиться фиолетово-чёрным, как и его пепельно-снежные волосы. Он швыряет оружие в стену со словами: "Уничтожь эту мразотную палку! Отправь её на план сумерек или кинь в вулкан, но не смей брать это в руки, если не хочешь после смерти вечность корчиться в муках! ". Потом глаза Тоука покраснели, волосы стали прозрачно-красными, а на лице появились множественные шрамы. Что-то как будто ударило его под дых с такой силой, что он отлетел на метр назад в столпившихся посетителей, но продолжил говорить: "Как смеешь ты брать в руки то, что убило твоих братьев по вере?! Я запрещаю тебе этим убивать мне подобных! ". После этого глаза Тоука почернели и стали стеклянными, а его уши стали длиннее и острее, он выпрямился, поправил несуществующий воротник своего плаща и продолжил: "А я запрещаю сородичу предателя моего господина открывать свою infernalную пасть! Не хочешь к его могиле прогуляться? Тебя там уже заждались Скрежет мрака, Пиркль, Кха'Та Чхор и весь мой пантеон!".

После этого Тоук пришёл в себя, огляделся и спросил: "Вы в порядке? ".

Игрок: Что это сейчас было?

Вы не знаете о калаштарах? Мы можем связываться с духами умерших. Иногда они управляют нашими телами, если позволить им это сделать. Похоже, сейчас внутри моего разума чуть не произошла драка между медведемоном и Кузнецом агонии, которую прервал Сами-знаете-кто.

Повисшую тишину прервала пара сдавленных криков на втором этаже. Один человек повис на перилах, а второй упал с грохотом туда, где минуту назад стоял Тоук. После этого на втором этаже разбилось стекло и через пару секунд на землю приземлилось нечто и кто-то на первом этаже вскрикнул: "Николас допдельгангер! ".

И вот здесь можно прерваться

Рхейхэйо Пустотный смех - жрец-пиромант. Он же Агнитес - пришёл в составе первой волны в качестве повара.

После этого крика бармен достаёт откуда-то снизу две бутылки и бросает одну из них в дверь, а вторую - в окно на первом этаже, но попадает в стоящих перед ним людей. Дверь, часть стены и пола загораются вместе с людьми. Бармен, судя по звуку, куда-то падает. Тоук быстро оглядывается, разворачивается и говорит вам: "Кто умеет - тушите позар, кто может - найдите Николаса, кузнеца и торговца зельями. Они все допдельгангеры. Агнитеса брать живым. Я уведу жителей".

Что вы делаете?

#УРОВЕНЬ1

Адское возмездие.

Базовый урон 1+d12.

При использовании ячейки большего уровня добавляется 10 футов к дальности и 1+d12 за уровень.

При использовании ячейки 3 уровня и выше видеть цель и указывать на неё пальцем необязательно.

При использовании ячейки 5 уровня и выше необязательно получать урон для активации.

При использовании ячейки 7 уровня и выше не обязательно пережить атаку для использования.

#ЗАГОВОР

Брызги кислоты.

Дистанция 10 футов в конусе. Выбрасывается d6 брызгов.

Каждая цель, попавшая в область, проходит спасбросок ловкости, иначе получает d4 урона от каждого попавшего брызга (от 0 до 11).

При открытии каждого нового уровня заклинаний добавляется d6 брызгов и 5 футов дальности.

При изучении первого заклинания 3 уровня урон от каждого брызга d6, 5 уровня - d8, 7 уровня - d10, 9 уровня - d12.

Крестен Серебряная кровь.

Пьяный пырьальщик - Эйбдухроз. Дварф в экзоскелете с рапирами.

Стефан Чумобой.

Предатель - Рюклад. Хамелеон-плут с нитями.

Пиркль (Пирклитид) – полуорк-пиромант.

Кха'Та Чхор - юань-ти плут.