

ОГРАНИЧЕНИЯ.

Справедливо для всей Вселенной:

Нельзя взять Тифлинга, Крысолюда, Юань-ти, Три-Крина, Дженази.

Справедливо для этой локации:

Нельзя взять кентавра, грунга.

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

ЗАКЛИНАНИЯ.

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 попадаетеся 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.

СЮЖЕТ.

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).

ПРЕДЫСТОРИЯ (читается под праздную средневековую музыку).

Двадцать лет до наших дней здесь правил деспотичный Салазар Ксенофил, который, несмотря на большое влияние на обширной территории, не давал её никому, кроме представителей других рас (его почитали три-крины, кентавры, орки, эльфы и особенно юань-ти, которые входили в его постоянное окружение). Этим были недовольны люди, которые были вынуждены ютиться в крохотных деревянных и даже соломенных домах, в то время как весь камень уходил на утолщение крепостных стен и поселения во многом пользующихся своим положением существ.

В конце концов, произошёл бунт. Его возглавил человек, заручившийся поддержкой сильнейших эльфов-магов и кентавров-воинов в королевстве (представители обеих рас терпеть не могли насекомых и рептилий, поэтому охотно способствовали их устранению, чтобы получить больше территорий для оттачивания своих навыков). Люди массово бежали из запланированной области поражения, после чего туда было отправлено множество разрушительных заклинаний, а сопротивляющиеся остатки были добыты.

Лидер восстания был коронован и получил к имени прозвище Иххаан Рассадник за то, что первым делом он занялся увеличением площадей для пахоты, а также собрал своих 32 ближайших подданных и верил каждому из них землю, которую они отправились осваивать и приводить к процветанию.

В отличие от лордов Крестена, Тетриана и Стефана Чумобоя, лорд Варфоломей не имел сильных и преданных соратников, поэтому с ним отправились в основном добровольцы и Кованные (поскольку даже через несколько десятков лет в той области может быть зло, Кованные едва ли не лучше всех подходят для охраны подобных территорий — они не стареют, не болеют, не нуждаются в пище и воде, а также их разум нельзя сломать). Более того, Лорду Варфоломею при распределении территорий достались суровые Юго-Восточные пустыни, в которых без должной подготовки даже выжить было непросто, но по информации разведчиков те места лучше всех подходят для поклонения светлым божествам, ведь именно там находится Кладбище Королей Кошмаров — место битвы Шаттерстара и его тёмного пантеона с сотнями сильнейших паладинов и жрецов прошлого столетия.

Примечательно, что лорд Варфоломей — полукровка: его мать — дварф, а отец — человек. Как это произошло, история умалчивает, но из-за этого Варфоломея недолгоблiviaют помешанные на чистоте крови существа.

В рамках данного королевства принят термин для обозначения группы лиц, отправляющихся к землям кого-либо из лордов после основной массы переселенцев — волна.

Вы прибыли Дукхаб (Dook'ab) в составе третьей волны, с вами в сотне повозок расположился орден Яшмовой стрелы. Их миссия — сбор остатков светлой энергии, поиск священных реликвий и исследование исторических событий.

Состав ордена:

Жрецы:	I:	0.	II:	50.	III:	100.	IV:	10.
Паладины:	I:	100.	II:	50.	III:	10.	IV:	0.
Монахи:	I:	50.	II:	50.	III:	50.	IV:	0.
Изобретатели:	I:	50.	II:	50.	III:	45.	IV:	5.

Что-нибудь ещё.

ПРИБЫТИЕ.

Что-то про прибытие героев из столицы.

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 по-человечески. 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 пырлящик, 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 Рюклоду, 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".

ПОИСК ГИКСАДА.

ДОГОВОР (БОЙ) С ГИКСАДОМ.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА БАЗУ.

ПИСЬМО.

D20 на событие (можно выбрать по состоянию игроков самому, 1-2 НЕЖЕЛАТЕЛЬНО).

1-2. Доппельгангер лидера ордена проходит к воротам безоружным и без письма.

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 проббили стену кладбища. Орден пал. Кованные окружены. Мы в опасности. Спасайтесь".

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? Чего вы так на меня смотрите? 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 доппельгангер! ".

ХАОС В ДЕРЕВНЕ.

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 пожар, кто может - найдите Николаса, кузнеца и торговца зельями. Они все допбельгангеры. Агнитеса брать живым. Я уведу жителей".

Что вы делаете?

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА.

Включается музыка «Битва Волн.mp3» (Rammstein – Engel (Gregorial cover)).

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.

Когда начнётся часть «Erst wenn die Wolken schlafen gehen», надо начать читать эту часть.

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.

ХЗ КУДА ВПИСАТЬ.

Вписывается либо в прибытие, либо в возвращение на базу.

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".

ПОЯСНЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЕ.

Крестен Серебряная кровь.

Крестен не отправился в далёкие земли, а основал академию воинов, паладинов, жрецов, друидов и колдунов, поклоняющихся светлым богам.

Воспитывает своих учеников строго и, по слухам, запрещает появляться на его землях и попадаться на глаза его обитателей всем рогатым, темнокожим и прочим имеющим злую ауру.

"Пьяный пыряльщик" - Эйбдухроз. Дварф в экзоскелете с рапирами.

Стефан Чумобой.

Один из лордов северных земель. Ему принадлежит победа над демоном болезней.

"Предатель" - Рюклод. Хамелеон-плут с нитями.

Пиркль (Пирклитид) – полуорк-пиромант.

Кха'Та Чхор - юань-ти плут.

ПОСОХ ЛИДЕРА ОРДЕНА ЯШМОВОЙ СТРЕЛЫ.

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.

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

Жил-был пару сотен лет назад **Рхммдр Скрежет Мрака**.

Он родился настолько чёрным, что родное племя кенку скинуло его с горы, чтобы он очистился в снегу. Он родился настолько чёрным, что после нескольких недель скитаний его культисты Пожирателя света и приняли за посланника воли своего господина. Он родился настолько чёрным, что даже сам Пожиратель света посчитал Рхммдра своим адептом.

Пару лет Рхммдр постигал основы боевых искусств и тёмной магии, пока лидеру культа не пришлось в голову принести Рхммдра в жертву для усиления культа. Ворон бежал оттуда без оглядки и следующие несколько лет скитался по деревням и городам, собирая вокруг себя самых мрачных и тёмных существ по всей планете.

В пути ему повстречались калаштар Тоук, эльф Шаттерстар, множество демонов и прочие опасные особи.

Шаттерстар приходил к своим жертвам во снах, убивал их и заменял доппельгангерами из чистой тьмы. Он был настолько силён, что он создал собственный пантеон, обманом заставил Пожирателя смерти отречься от своих способностей в пользу себя и своего господина (Рхммдра), но был по итогу убит десятков-другой раз (хотя он каждый раз воскрешался, отдавая часть своих сил). Крохотная светлая часть его души (за которую можно сказать спасибо Рхммдру) осталась в том же теле и получила имя Юнейс, а Шаттерстар был запечатан в кристалле, который Юнейс носит на шее как память и который никто не в

состоянии уничтожить.

Юнейс сохранил способность запечатывать заклинания и существ в кристаллах.