

# Wormfood

## SURVIVING THE AGE OF WORMS ADVENTURE PATH

### FOUNTAINS OF FORTUNE'S FOLLY

Одной из редкостей архимага Манзориана, расположенной глубоко в недрах его цитадели, является фонтан безумия фортуны, могущественная реликвия, изначально созданная для того, чтобы даровать благо тем, кто пил из его благословенных вод. С годами магия фонтана ослабла, а вмешательство жадных заклинателей сделало его ненадежным, а в некоторых случаях и опасным. Манзориан нашел его во время одного из своих многочисленных приключений и принес в свою цитадель для дальнейшего изучения. Хотя он не смог вернуть фонтану его первоначальное назначение, он все еще думает о нем как о могущественном благе и более чем готов поделиться им с другими искателями приключений. Круглый бассейн с прохладной, чистой водой, обрамленный пятнистым и потрескавшимся мрамором, нарушается только извилистой мраморной колонной в центре. Хотя когда-то он, должно быть, был благородным и чистым, сейчас фонтан странно зловещ. На его поверхности нацарапаны маленькие символы скрытого намерения, и некоторые пятна таинственным образом похожи на кровь. У основания фонтана стоит пара чашек. Один из них - изящно вырезанная слоновая кость, а другой - грубо выкованное железо с пятнами ржавчины. У тех, кто пьет из фонтана, есть выбор, какую чашку использовать. Питье из фонтана без использования одной из чашек не имеет никакого необычного эффекта. Любой, кто пьет из фонтана, используя одну из чашек, приобретает как состояние, так и безумие. Выбор чашек

определяет, что является случайным, а что выбирает пьющий. Если пьющий использует чашу из слоновой кости, он выбирает свою удачу и случайным образом бросает за свою глупость. Если пьющий использует железную чашку, он выбирает свою глупость и случайным образом бросает на свою удачу. У DM может быть альтернативная система, отличная от представленной здесь, поэтому обязательно проверьте, прежде чем планировать свое будущее. И удачи, и безрассудства являются постоянными последствиями, хотя некоторые из

них можно исправить. Персонаж никогда не может получить больше одного состояния, поэтому питье из фонтана более одного раза приводит к множеству безумств, но не к множеству состояний. Манзориан объясняет все это любому, кто мог бы - в надежде сколотить большое состояние - пожелать напиться из фонтана.

#### РЕЗУЛЬТАТЫ ФОРТУНЫ

Питье из кубка из слоновой кости позволяет пьющему выбирать свою удачу, в то время как питье из железного кубка приводит к случайному выпадению удачи. Бросьте d% на случайную удачу.

Питье из железного кубка позволяет пьющему выбирать свою неудачу, в то время как питье из кубка из слоновой кости приводит к случайному выпадению неудачи. Бросьте d% на случайную неудачу.

Способность домена удачи и другие эффекты, изменяющие броски, не могут быть использованы для настройки броска в этой таблице.



#### Удача

01-05 Получай 1 макс. хит на уровень, включая следующие уровни  
 06-10 Получи владение Расследованием и Внимательностью  
 11-15 Получи владение в Интеллектуальном навыке  
 16-20 Получи владение в Силовом навыке  
 21-25 Получи владение в Ловкомстве  
 26-30 Получи владение в Харизматичном навыке  
 31-35 Получи владение в навыке, который есть в списке вашего класса  
 36-40 Получи Магические предметы по таблице Клада Сокровищ: Опасность 0-4  
 41-45 Получи +1 бонус к спасброскам Телосложения  
 46-50 Получи +1 бонус к спасброскам Ловкости  
 51-55 Получи +1 бонус к спасброскам Мудрости  
 56-59 Получи +5 бонус к инициативе

60-63 Получи +1 к любой характеристике  
 64-67 Получи Магические предметы по таблице Клада Сокровищ: Опасность 5-10  
 68-71 Получи драгоценности по таблице Клада Сокровищ: Опасность 0-4  
 72-75 Получи владение оружием по выбору  
 76-78 Получи +2 бонус к случайной характеристике  
 79-81 Вы можете наложить заклинание Жреца 1-го уровня раз в день; Харизма является заклинательной характеристикой  
 82-84 Вы можете наложить заклинание Волшебника 1-го уровня раз в день; Харизма является заклинательной характеристикой  
 85-87 В следующий раз, когда вы выбрасываете 3 проваленных спасброска от смерти, вы стабилизируетесь вместо смерти

88-90 Получи Магические предметы по таблице Клада сокровищ: Опасность 11-16  
 91-93 Получи драгоценности по таблице Клада Сокровищ: Опасность 5-10  
 94-96 Получи 20% от Опыта, необходимого для перехода с текущего уровня на следующий. Если опыт не отслеживается, получи уровень раньше, чем обычно  
 97-99 Вы можете избежать любой ситуации или негативного последствия, даже если это уже произошло; эта удача срабатывает лишь раз и не помогает другим  
 100 Приспешник: Мощный НПС замечает вас и должен помочь вас в час нужды. НПС выбирает ДМ. Эта удача срабатывает лишь раз и не может быть выбрана (только рандомом)



Неудача  
 01-05 Теряй 1 макс. хп за уровень, включая уровни в будущем  
 06-10 Получи помеху на Расследование  
 11-15 Получи помеху на Внимательность  
 16-20 Получи помеху на проверки Силы  
 21-25 Получи помеху на проверки Ловкости  
 26-30 Получи помеху на проверки Харизмы  
 31-35 Если у тебя есть Компетентность хотя бы в одном навыке, потеряй её в одном случайном навыке; иначе потеряй случайное владение навыком  
 36-40 Зеля, которые ты пьешь в два раза неэффективнее или длятся половину длительности  
 41-45 Получи штраф -1 на спасброски Телосложения  
 46-50 Получи штраф -1 на спасброски Ловкости  
 51-55 Получи штраф -1 на спасброски Мудрости  
 56-59 Получи помеху на инициативу  
 60-63 Одна из характеристик, выбранная случайно, навсегда уменьшается на 1  
 64-67 Твой самый дорогой магический предмет получает случайное основное отрицательное свойство. Снятие всех магических предметов перед выпиванием из фонтана не помогает избежать эффекта  
 68-71 Потеряй 2d6 \* 1000 зм. Эта потеря исходит из монет и драгоценностей, магических предметов по твоему выбору. Снятие таких предметов перед выпиванием из фонтана не помогает избежать эффекта  
 72-75 Твоя левая рука становится иссушенной и бесполезной. Регенерация восстановит конечность на 2d6 часов, после чего иссушение вернется  
 76-78 Одна характеристика по вашему выбору навсегда уменьшается на 2  
 79-81 Вы не восстанавливаете хиты на длительном отдыхе; любая попытка исцелить вас заклинанием требует пройти проверку заклинательной характеристики СЛ  
 11 от заклинателя

82-84 Когда вы получаете урон от заклинания или от умения-заклинания, которое требует совершить спасбросок, вы также становитесь ошеломленным до конца своего следующего хода, если провалите спасбросок  
 85-87 Когда ваши хиты снижаются до 0, вы автоматически проваливаете один спасбросок от смерти и вы не стабилизируетесь после 3 успешных спасбросков от смерти  
 88-90 Ваше мировоззрение меняется на противоположное. Нейтральное остается неизменным. Вы не можете выбрать эту неудачу, если вы хотя бы на половину нейтральный  
 91-93 Выберите 2 ваших магических предмета. Все другие ваши магические предметы навсегда становятся немагическими. Снятие таких предметов перед испытанием из фонтана не позволяет избежать эффекта. Этот эффект не затрагивает артефакты  
 94-96 Потеряй 20% опыта, необходимого чтобы перейти с текущего на следующий уровень. В играх, где опыт не отслеживается, получи отсрочку перехода на следующий уровень  
 97-99 Один раз в день вы получаете помеху на бросок d20 (по выбору ДМа)  
 100 Вы получаете мощного врага НПС, который может уничтожить вас в будущем. НПС выбирает ДМ. Неудача срабатывает лишь раз и не может быть выбрана (только случайно получена)

Для ДМ  
 "Фонтан безумия фортуны" можно легко разместить в любой кампании или обстановке. Могущественные артефакты, подобные этому, редки, но часто попадают в руки искателей приключений. Устанавливая фонтан, обязательно расположите его в опасном месте, до которого нелегко добраться. Это важно для объяснения того, почему он не стал частой остановкой для всех искателей приключений. Поскольку он не является портативным, требуется многократное посещение его, если новые персонажи хотят воспользоваться его преимуществами. Конечно, злодеи могут построить свои дома вокруг фонтана, чтобы пожирать плоды и устраивать засады на тех, кто достаточно глуп, чтобы искать его. Возможно, вы предпочтете другой способ определения дарованной удачи и глупости. Самый простой метод заключается в том, чтобы персонаж произвольно выпадал на обеих картах (при этом можно использовать только одну чашку). В качестве изюминки выбор используемой чашки может позволить персонажу сделать бросок дважды или даже три раза на одном из графиков, получив один из результатов, в то время как на другом графике он сделал бросок один раз. Альтернативно, выбор используемой чашки может позволить персонажу сделать бросок один раз на графике, получив указанный результат или результат до или после него, в то время как один раз сделать бросок на другом графике и получить указанный результат. Какой бы метод вы ни выбрали, обязательно взвесьте полномочия и штрафы, которые предоставляет фонтан, поскольку они могут кардинально изменить ваши компьютеры. Fountain of fortune's folly может стать запоминающейся частью кампании, если только это не помешает вашей игре.