

B2

Конверсия классического
приключенческого модуля



Перевод: Sevator

The Keep on the Borderlands

Руководство по конверсии от Джея Мерфи
Для персонажей 1-3 уровня



Classic Modules Today

Конверсия приключения первой редакции для D&D 5

B2 The Keep on the Borderlands

Руководство по конверсии

Введение: Вступительное приключение, написанное легендарным Гэри Гайгаксом, с множеством функций, которые помогут начинающим игрокам и мастерам подземелий. Это руководство по конверсии позволяет ДМу провести оригинальный модуль по правилам 5-й редакции и предоставляет справочный материал для столкновений.

Приключенческая локация для персонажей 1-3го уровней, которая также включает в себя предполагаемое место старта для начинающих мастеров подземелий и их первой кампании.

Автор: Джей Мерфи

Перевод: Sevator (<https://vk.com/sevatorslostdungeon>)

Оригинальный модуль B2 The Keep on the Borderlands на русском: https://vk.com/wall-185976564_644.

Данный перевод руководства по конверсии опирается на модуль B2 в этом переводе.



B2: The Keep on the Borderlands

“В честь 40-летия D&D я прочитал и просмотрел продукт, который познакомил меня с D&D и фэнтези в целом, - модуль B2 “Keep on the Borderlands”.—

<http://dungeonofsigns.blogspot.com/2014/01/b2-keep-onborderlands-review.html>

Вступление

Чтобы воспользоваться этим руководством по конверсии, вам понадобится копия книги “B2 The Keep on the Borderlands”, которая первоначально была доступна в печатном виде, а теперь продается в цифровом формате по адресу www.dndclassics.com. Перевод на русский: https://vk.com/wall-185976564_644.

В этом документе ДМ найдет рекомендации по преобразованию модуля в соответствии с правилами 5-й редакции и руководство по подготовке к приключению. Список случайных встреч и краткое описание основных НПС предоставляют краткую информацию по игре. Большинство статблоков существ находятся в Бестиарии (Monster Manual) D&D 5e. Обычные обитатели Крепости включены в список “Монстров”. Сюда входит большинство солдат в Крепости. Важные НПС как в Крепости, так и в Пещерах Хаоса имеют свои собственные секции.

В названиях страниц могут быть указаны сокращения: ММ (Бестиарии (Monster Manual)), ОП (ОПасность), DMG (Руководство мастера (Dungeon Master Guide)) и т.д. Все остальные номера страниц относятся к страницам в оригинальном модуле “The Keep on the Borderlands”. Основной текст выделен жирным шрифтом для удобства. Магические предметы выделены курсивом.

Более подробную информацию об этом и других изменениях в ранних версиях можно найти на странице www.classicmodulestoday.com.

Справочный лист

Для вашего удобства на последних двух страницах приведен справочный лист, в котором кратко изложена ключевая информация, которая понадобится вам во время игры. Вы можете распечатать его на одном листе с двух сторон в качестве удобного инструмента, который можно использовать вместе с печатной копией модуля. После прочтения этого документа все, что вам понадобится для проведения игры, - это оригинальный модуль, Бестиарий, справочный лист и, при необходимости, любые подготовленные вами заметки или визуальные эффекты.

Краткое содержание приключения

“Если бы не смелые и сильные люди, многие в Королевстве непременно стали бы жертвами зла, которое их окружает”.

— Гэри Гайгакс, B2 The Keep on the Borderlands.

Игроки начинают с прибытия в одноименную крепость и могут обосноваться там, прежде чем исследовать ряд пещер в близлежащих холмах, кишящих монстрами. В этих Пещерах Хаоса обитает множество видов злобных гуманоидов. Сюжетные повороты включают в себя появление вероломного священника в замке, голодных людоящеров на близлежащем болоте и безумного отшельника в дикой местности. Это типичное исследование подземелий для начинающих игроков в D&D, но допускающее некоторые ограниченные приключения на свежем воздухе.

Заметки для мастера подземелий

The Keep on the Borderlands - это D&D модуль Гэри Гайгакса, впервые опубликованный в декабре 1979 года. В нем персонажи находятся в замке и исследуют близлежащие пещеры, которые заполнены разнообразными монстрами. Он был

разработан для использования с базовым набором Dungeons & Dragons и входил в состав базового набора 1979-1982 годов выпуска. Он был разработан для людей, впервые познакомившихся с Dungeons & Dragons.

Поэтому Гайгакс включил в начало модуля длинный раздел “Заметки для мастера подземелий”, который для многих детей начала восьмидесятых, таких как я, стал первым знакомством с тем, что должен был делать Мастер подземелий, играя в Dungeons & Dragons. На самом деле, это было наше первое знакомство с тем, как играть в ролевую игру.

И в этом заключается истинное сокровище, которое можно найти в этом приключенческом модуле. Не столько в разнообразии существ из игрового bestiaria, которое можно найти в приключенческой локации, не столько в чудесно детализированной начальной локации, наполненной такими классическими сюжетами фэнтезийных игр, как таверна, в которой делятся слухами, двуличные NPC, безопасность и помощь, которые можно найти в часовне, и т.д. Нет, это совет, данный одним из создателей самой игры, о том, что делать. В комплекте с картами, справочными листами по правилам, глоссарием, многочисленными персонажами с указанием статуса. Самый большой подарок, который дает этот модуль, - это демонстрация новым игрокам инструментов, которые они захотят освоить для фантастических приключений в ролевых играх!

Перенос в Королевства

В этом кратком руководстве рассказывается о предполагаемом местоположении и идеях по переносу “The Keep on the Borderlands” на Фаэрун в мир Забытых королевств.

Примечание переводчика: Оригинальное приключение имело местом действия обобщенный фэнтези-сеттинг (впоследствии выросший в Мистару), действие сиквела («Return to the Keep on the Borderlands», 1999) было перенесено в конкретную точку на карте Грейхока. При некоторых усилиях приключение почти можно вписать в любой сеттинг.

Северные границы Халруаа, особенно вблизи Бандитских пустошей, будут удобным местом для размещения Крепости. Во время правления Нетиарха Залаторма Кирксона, короля-волшебника, перед Годом Голубого огня Пещеры Хаоса могут служить намеком на грядущее зловещее зло.

Снежные горы - горный хребет на Западе Фаэруна, образующий границу между Тетиром, Амном и тем, что когда-то было баронством Импреск, также подойдет.

Высокий Рог, огромная военная крепость Кормира на вершине горы Высокий Рог в Рогах Бури, будет удачным расположением. В Год Щита, 1367-й, им командовал лорд-командующий Турск Дембаррон, а в гарнизоне находилось около сотни лучников и трехсот других солдат. Зимой здесь находилась половина всей армии Кормира. Крепость также часто служила домом для боевых магов. С того года она ни разу не подвергалась серьезной осаде или нападению.

Баал, Повелитель убийств, одобряющий насильственную или ритуальную смерть, создает культ, достаточно отвратительный, чтобы служить религией жрецов хаоса,

которые обитают в пещерах и проникли в Крепость.

Дальнейшие приключения

Одна из главных идей B2 The Keep on the Borderlands заключается в том, что ДМы новички в D&D и ролевых играх в целом, будут использовать этот модуль как отправную точку для дальнейших приключений в мире кампаний, который они сами создали. Модуль специально разработан для того, чтобы предоставить начинающим мастерам все инструменты, которые, по мнению TSR, необходимы для создания и ведения кампании в мире. Они представлены на перфорированных страницах в центре модуля, содержащих Карту дикой природы, карту крепости, а также двусторонние справочные таблицы. В сочетании с первыми семью страницами советов для мастеров, таблицами НПС, инструкциями по проектированию планов этажей, а также глоссарием распространенных средневековых фэнтезийных терминов, цель этого модуля состоит в том, чтобы заставить начинающего мастера выйти за дверь и отправиться в страну своего воображения!

Заметки для ДМа

Особые правила и тактика, которые стоит изучить перед началом игры:

- Используйте таблицу Реакции в переговорах (DMG 245) для определения реакции НПС. Конкретные реакции известных НПС и монстров подробно описаны в модуле, и их следует учитывать при просмотре таблицы реакций.
- Знать, как использовать правила нахождения многочисленных ловушек и потайных дверей.
- Знать правила использования ядов.
- Определять тактику и изучить заклинания для НПС-магов и клириков.
- Подумайте о том, как вы собираетесь использовать таблицы бродячих монстров в Пещерах Хаоса, особенно если выпадающая встреча представляет такую же угрозу для монстров, живущих в пещерах, как и для персонажей игроков.

Печать

Предлагаемые материалы для печати:

- Центральный разворот оригинального модуля состоял из двухстраничной справочной таблицы правил игры, в то время как на другой стороне с одной стороны была карта Крепости с обозначениями, а с другой - окружающая дикая местность. ДМу будет полезно иметь их в печатном виде. Также стоит скопировать список неигровых персонажей, который находится в конце модуля.
- В то время как предоставляется поэтажный план здания гильдии, понадобится сделать поэтажный план Таверны, если мастер хочет получить

максимальную отдачу от драк в таверне.

- Прайс-лист на экипировку и оружие, чтобы игроки знали, какие предметы для приключений доступны их стартовым персонажам в мире вашей кампании.
- Подготовьте карту подземелья, чтобы игроки могли исследовать Пещеры Неизведанного.

Известные НПС Крепости

1. **Кастелян:** Считается **рыцарем [Knight]** с КД 21 благодаря магическим предметам. (347 ММ, 3 ОП (700 очков опыта)). Как персонажу получить доступ во Внутренний двор замка и возможность пообщаться с кастеляном, подробно описано на стр. 7.
2. **Советник:** Считается эльфом волшебником 3-го уровня (Elven Wizard 3rd Level) со следующим списком заклинаний: *Дружба [Friends]*, *Малая иллюзия [Minor illusion]*, *Фокусы [Prestidigitation]* (0 уровень), *Сигнал тревоги [Alarm]*, *Очарование личности [Charm person]*, *Понимание языков [Comprehend languages]*, *Опознание [Identify]* (1-й уровень), *Обнаружение мыслей [Detect thoughts]* и *Внушение [Suggestion]* (2-й уровень). КД 14, Хиты 14, ОП 2 (450 опыта).
3. **Жрец Хаоса:** Считается **священником [Priest]** с КД 20 благодаря магическим предметам. (ММ 348, ОП 2 (450 опыта)).
4. **Банкир:** считается **ветераном [Veteran]** (342 ММ, 3 (700 опыта)). Он не ходит в доспехах и с оружием, но держит их под рукой во время работы.
5. **Старый клерк:** Считается волшебником 2-го уровня со следующим списком заклинаний:

Дружба [Friends], Починка [Mending], Сообщение [Message] (0 уровень), Усыпление [Sleep] и Безмолвный образ [Silent image] (1 уровень). КД 10, Хиты 10, ОП 2 (450 опыта).

6. **Викарий:** Считается **священником [Priest]** с КД 20 благодаря магическим предметам. (ММ 348, ОП 2 (450 опыта).

Магические предметы, встреченные в Крепости

1. Меч +1
2. Латы +1
3. Стрелы +1
4. Щит +1
5. Булава +1
6. Свиток Жреца с *Hold person* и *Silence* с радиусом 15'; замените свиток с *Тишина [Silence]* (2-й уровень))
7. Кинжал +1
8. Меч +2
9. Кольцо защиты [Ring of protection]
10. Посох питона [Staff of the python]
11. Зелье внемчественного восприятия (ESP); замените Зельем чтения мыслей [Potion of mind reading]
12. Зелье лечения [Potion of healing]
13. Зелье газообразной формы [Potion of gaseous form]
14. Свиток Жреца *излечения болезни (cure disease), удержания личности (hold person),* и заклинаниями *исцеления легких ран (cure light wounds)*; замените на *Малое восстановление [Lesser restoration]* (2-й уровень)
15. Копье +1
16. Свиток Жреца с *удержанием личности [Hold person]* (2-й уровень)
17. Кольцо защиты от огня (ring of fire resistance); замените на Кольцо сопротивления [Ring of resistance]

18. Эльфийский плащ [Cloak of Elvenkind] и эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]
19. Зелье левитации (levitation); замените на Зелье лазания [Potion of climbing]

Ловушки, встреченные в Крепости

- **Ловушка с усыпляющим газом** (зона 11), срабатывающая при открытии двери отсека. В первом раунде у персонажей закружится голова, но они не получают урона. Во втором раунде персонажам становится трудно дышать, и они должны выполнить спасбросок Телосложения СЛ 15 или заснуть на тридцать минут. Существует два способа обезвредить ловушку. Проверка Интеллекта (анализ) СЛ 15 позволяет определить, что ее можно обезвредить, отсоединив спусковой крючок от защелки. Проверка Мудрости (внимательность) СЛ 15 определяет способ обойти ловушку, открыв дверь на расстоянии, позволяющем газу выйти наружу, не причиняя вреда персонажам.

Бродячие монстры: Уровень 1

d20	Бродячие монстры	Кол-во
1	Аколит (Л)	1d8
2	Бандит (Н-Х)	1d8
3	Жук, Огненный (БМ)	1d8
4	Дварф (З)	1d6
5	Гном (ХЗ)	1d8
6	Гоблин (НЗ)	2d4
7	Зеленая слизь (БМ)	1
8	Халфлинг (З)	3d6
9	Пчела-убийца (БМ)	1d10
10	Кобольд (ЗЗ)	4d4
11	Ящерица, Геккон (БМ)	1d3
12	Орк (ХЗ)	2d4
13	Землеройка, Гигант (БМ)	1d10
14	Скелет (ЗЗ)	3d4
15	Змея, Кобра (БМ)	1d6
16	Паук, Краб (БМ)	1d4
17	Фея (НД)	3d6
18	Стирж (БМ)	1d10
19	Торговец (Л)	1d8
20	Волк (БМ)	2d6

Бродячие монстры: Уровень 3

d20	Бродячие монстры	Кол-во
1	Жук, Тигровый (БМ)	1d6
2	Багбир (ХЗ)	2d4
3	Падальщик (БМ)	1d3
4	Двойник (иН)	1d6
5	Муравей (БМ)	2d4
6	Гаргулья (ХЗ)	1d6
7	Желатиновый Куб (БМ)	1
8	Гарпия (ХЗ)	1d6
9	Живая Статуя, Кристальная (БМ)	1d6
10	Оборотень, Крыса (ЗЗ)	1d8
11	Медиум (Л)	1d4
12	Медуза (ЗЗ)	1d3
13	Группа NPC (Л)	1d4+4
14	Охровое желе (БМ)	1
15	Огр (ХЗ)	1d6
16	Тень (ХЗ)	1d8
17	Паук, Тарантул (БМ)	1d3
18	Туль (ХЗ)	1d6
19	Белая обезьяна (БМ)	1d6
20	Умертвие (НЗ)	1d6

Бродячие монстры: Уровень 2

d20	Бродячие монстры	Кол-во
1	Жук, Масляной (БМ)	1d8
2	Берсеркер (Х)	1d6
3	Кот, Горный Лев (БМ)	1d4
4	Эльф (ЗН)	1d6
5	Гуль (ХЗ)	1d6
6	Гнолл (ХЗ)	1d6
7	Серая Слизь (БМ)	1
8	Хобгоблин (ЗЗ)	1d6
9	Ящерица, Драко (БМ)	1d4
10	Человек-Ящер (иН)	1d3
11	Неандерталец (Л)	1d10
12	Знать (Л)	2d6
13	Пикси (НД)	2d4
14	Муха-Грабитель (БМ)	1d6
15	Каменный Бабуин (БМ)	2d6
16	Змея, Гремучая (БМ)	1d8
17	Паук, Черная Вдова (БМ)	1d3
18	Троглодит (ХЗ)	1d8
19	Ветеран (Л)	2d4
20	Зомби (НЗ)	2d4

- Таблицы с блуждающими монстрами будут использоваться при поисках Пещер Хаоса.
- Буква(ы) после имени блуждающего монстра указывает на возможное мировоззрение персонажа. Например, ХЗ означает Хаотическое зло, в то время как Л означает Любое, а З, Н или Х указывают на любое законное, нейтральное или хаотическое мировоззрение. Истинно нейтральное обозначается символом иН. БМ – без мировоззрения

Известные NPC, встреченные в Пещерах Хаоса

7. **Эльф**: Считается воином/колдуном 1-го уровня со следующим списком заклинаний: *Защита от оружия* [Blade ward] и *Меткий удар* [True strike] (0-й уровень), *Обнаружение магии* [Detect magic] и *Щит* [Shield] (1-й уровень), Боевой стиль – стрельба. КД 11, Хиты 10, +2 к атакам ближнего боя, +4 к атакам дальнего боя, ОП 1 (200 опыта)

8. **Дварф**: Считается воином 2-го уровня, Боевой стиль – Сражение большим оружием. КД 11, Хиты 16, +2 к атакам ближнего боя, ОП 1 (200 опыта)

9. **Герой**: Считается воином 4-го уровня, Боевой стиль – Защита, Архетип – Чемпион. КД 11, Хиты 22, +6 к атакам ближнего боя, ОП 2 (450 опыта).

10. **Злой жрец**: Считайтесь жрецом 3-го уровня со следующим списком заклинаний: *Указание* [Guidance], *Соппротивление* [Resistance], *Священное пламя* [Sacred flame] (0-й уровень), *Порча* [Vane], *Приказ* [Command], *Нанесение ран* [Inflict wounds] и *Обнаружение магии* [Detect magic] (1-й уровень). КД 20, Хиты 18, +2 к атакам ближнего боя, ОП 2 (450 опыта)

Магические предметы, встреченные в Пещерах Хаоса

1. Щит +1
2. Зелье лечения [Potion of healing]
3. Ручной топор +1
4. Свиток волшебника с *огненным шаром* [Fireball] (3-й уровень)
5. Верёвка лазания [Rope of climbing]
6. Стрелы +1
7. Зелье невидимости [Potion of invisibility]
8. Свиток Жреца с *лечением ран* [Cure wounds] (1-й уровень) и *удержанием личности* [Hold person] (2-й уровень)
9. Кинжал +1

10. Волшебная палочка паралича [Wand of paralysis] с 7 зарядами.
11. Свиток с *магическим кругом* [Magic circle] и *призывом духа нежити* [Summon Undead] (3-й уровень)
12. Зелье лечения [Potion of healing]
13. Зелье увеличения [Potion of growth]
14. Зелье газообразной формы [Potion of gaseous form]
15. Меч -1, проклятый
16. Латы +1
17. Посох лечения [Staff of healing]
18. Амулет защиты от изгнания [Amulet of Protection from Turning]; дает нежити +1 к спасброску Мудрости, от изгнания.
19. Кольцо защиты от огня (ring of fire resistance); замените на Кольцо сопротивления [Ring of resistance]
20. Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]
21. Зелье левитации (levitation); замените на Зелье лазания [Potion of climbing]

Ловушки, встреченные в Пещерах Хаоса

1. **Ловчая яма (А. ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ)**; Откидные панели падают, если на них наступить; все, кто находятся в этой зоне, могут упасть. Чтобы обнаружить совершите проверку пассивной Мудрости (внимательность) СЛ 15, или Мудрости (внимательность) СЛ 12 при активном поиске. Проверка Интеллекта (анализ) СЛ 15, чтобы определить точный размер люка. Проверка Мудрости (внимательность) СЛ 15, чтобы определить способ обойти ловушку – воткнуть кинжалы или шипы по краям люка. При срабатывании существо в пределах досягаемости, которое провалит спасбросок Ловкости СЛ 15, чтобы избежать падения, получает 1d6 урона от падения за 10 футов, с которых оно упало.
2. **Сигнализация о растяжке (С. ЛОГОВО ОРКОВ)**; Чтобы обнаружить почти невидимые нити, проходящие через весь проход, требуется проверка Мудрости (внимательность) СЛ 12 или проверка Мудрости (внимательность) СЛ 10 при

активном поиске. Если персонажи держат источник света, то возможность обнаружить растяжки автоматически повышается.

Монстры (из оригинала: из D&D5)

1. Аколиты: Прислужник [Acolyte] (ММ 346, ОП 0,25 (50 опыта))
2. Адепты: Священник [Priest] (ММ 348, ОП 2 (450 опыта))
3. Багбир: Багбир [Bugbear] (ММ 199, ОП 1 (200 опыта))
4. Бандиты: Разбойник [Bandit] (ММ 346, ОП 0,125 (25 опыта))
5. Безумный отшельник: Фанатик культа [Cult fanatic] (ММ 348, ОП 2 (450 опыта))
6. Белая обезьяна: Человекообразная обезьяна [Ape] (ММ 339, ОП 0,5 (100 опыта))
7. Берсеркер: Берсерк [Berserker] (ММ 342, ОП 2 (450 опыта))
8. Боевая лошадь: Боевой конь [Warhorse] (ММ 318, ОП 0,5 (100 опыта))
9. Ветеран: Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
10. Волк: Волк [Wolf] (ММ 319, ОП 0,25 (50 опыта))
11. Гарпия: Гарпия [Harpy] (ММ 45, ОП 1 (200 опыта))
12. Гигантские крысы: Рой крыс [Swarm of rats] (ММ 337, ОП 0,25 (25 опыта))
13. Гигантские многоножки: Гигантская многоножка [Giant centipede] (ММ 322, ОП 0,25 (50 опыта))
14. Гноллы: Гнолл [Gnoll] (ММ 59, ОП 0,5 (100 опыта))
15. Гном: Глубинный гном (Свирфнеблин) [Gnome, deep Svirfneblin] (ММ 60, ОП 0,5 (100 опыта))
16. Гоблины: Гоблин [Goblin] (ММ 62 ОП 0,25 (50 опыта))
17. Горгулья: Горгулья [Gargoyle] (ММ 69, ОП 2 (450 опыта))
18. Группа NPC: Создаются с использованием таблиц персонажей мастера (DMG 89)
19. Гуль: Упырь [Ghoul] (ММ 286, ОП 1 (200 опыта))
20. Дварф: Головорез [Thug] (ММ 343, ОП 0,5 (100 опыта))
21. Дозорный капрал: Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
22. Дуппельгангер (двойник): Дуппельгангер [Doppelganger] (ММ 96, ОП 3 (700 опыта))
23. Желатиновый куб: Студенистый куб [Gelatinous cube] (ММ 268, ОП 2 (450 опыта))
24. Живая статуя, кристалльная: Оживлённый доспех [Animated armor] (ММ 223, ОП 1 (200 опыта))
25. Жук, Огненный: Гигантский огненный жук [Giant fire beetle] (ММ 325, ОП 0 (10 опыта))
26. Жук, Масляной: Гигантский огненный жук [Giant fire beetle] (ММ 325, ОП 0 (10 опыта))
27. Жук, Тигровый: Гигантский огненный жук [Giant fire beetle] (ММ 325, ОП 0 (10 опыта))
28. Зеленая слизь: Золотистый студень [Ochre jelly] (ММ 267, ОП 2 (450 опыта))
29. Землеройка, гигант: Гигантский барсук [Giant badger] (ММ 323, ОП 0,25 (50 опыта))
30. Змея, гремучая: Ядовитая змея [Poisonous snake] (ММ 340, ОП 0,125 (25 опыта))
31. Змея, Кобра: Ядовитая змея [Poisonous snake] (ММ 340, ОП 0,125 (25 опыта))
32. Знать: Дворянин [Noble] (ММ 343, ОП 0,125 (25 опыта))
33. Зомби: Зомби [Zombie] (ММ 162, ОП 0,25 (50 опыта))
34. Кавалеристы: Страж [Guard] (ММ 348, ОП 0,125 (25 опыта))
35. Каменный бабуин: Бабуин [Baboon] (ММ 318, ОП 0 (10 опыта))
36. Капитан стражи: Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
37. Кобольды: Кобольд [Kobold] (ММ 175, ОП 0,125. (25 опыта))
38. Кот, Горный лев: Лев [Lion] (ММ 330, ОП 1 (200 опыта))
39. Кузнец: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
40. Медведь-сова: Совомед [Owlbear] (ММ 270, ОП 3 (700 опыта))
41. Медиум: Друид [Druid] (ММ 343, ОП 2 (450 опыта))
42. Медуза: Медуза [Medusa] (ММ 200, ОП 6 (2300 опыта))
43. Минотавр: Минотавр [Minotaur] (ММ 209, ОП 3 (700 опыта))
44. Муравей: Рой насекомых [Swarm of insects] (ММ 337, ОП 0,5 (100 опыта))

45. Муха-грабитель: Гигантская оса [Giant wasp] (ММ 322, ОП 0,5 (50 опыта))
46. Надзиратель (бейлиф): Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
47. Неандерталец: Воитель племени [Tribal warrior] (ММ 342, ОП 0,125 (25 опыта))
48. Оборотень, крыса: Веркрыса [Wererat] (ММ 188, ОП 2 (450 опыта))
49. Огр: Огр [Ogre] (ММ 220, ОП 2 (450 опыта))
50. Орки: Орк [Orc] (ММ 227, ОП 0,5 (100 очков опыта))
51. Охровое желе: Золотистый студень [Ochre jelly] (ММ 267, ОП 2 (450 опыта))
52. Падалщик: Ползающий падалщик [Carrion crawler] (ММ 238, ОП 2 (450 опыта))
53. Пикси: Пикси [Pixie] (ММ 233, ОП 0,25 (50 опыта))
54. Писец: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
55. Помощники: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
56. Поставщик: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
57. Пчела-убийца: Рой насекомых [Swarm of insects] (ММ 337, ОП 0,5 (100 опыта))
58. Серая слизь: Серая слизь [Gray ooze] (ММ 267 ОП 0,5 (100 опыта))
59. Сержант стражи: Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
60. Скелеты: Скелет [Skeleton] (ММ 259, ОП 0,25 (50 опыта))
61. Солдаты: Страж [Guard] (ММ 348, ОП 0,125 (25 опыта))
62. Стирж: Кровопийца [Stirge] (ММ 179, ОП 0,125 (25 опыта))
63. Стражники: Страж [Guard] (ММ 348, ОП 0,125 (25 опыта))
64. Тень: Тень [Shadow] (ММ 280, ОП 0,5 (100 опыта))
65. Торговец драгоценностями: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
66. Паук, Краб: считается Гигантский паук-волк [Giant wolf spider] (ММ 326, ОП 0,25 (50 опыта))
67. Паук, Тарантул: Гигантский паук-волк [Giant wolf spider] (ММ 326, ОП 0,25 (50 опыта))
68. Паук, Черная вдова: Гигантский паук [Giant spider] (ММ 326, ОП 1 (200 опыта))
69. Торговец: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
70. Троглодит: Троглодит [Troglydote] (ММ 283, ОП 0,25 (50 опыта))
71. Туль: Упырь [Ghoul] (ММ 286, ОП 1 (200))
72. Умертвие: Умертвие [Wight] (ММ 285, ОП 3 (700 опыта))
73. Фея: Спрайт [Sprite] (ММ 272, ОП 0,25 (50 опыта))
74. Халфлинг: Разведчик [Scout] (ММ 347, ОП 0,5 (100 опыта))
75. Хобгоблины: Хобгоблин [Hobgoblin] (ММ 292, ОП 0,5 (100 опыта))
76. Эльф: Разведчик [Scout] (ММ 347, ОП 0,5 (100 опыта))
77. Ящерица, драко: Гигантская ящерица [Giant lizard] (ММ 322, ОП 0,25 (50 опыта))
78. Ящерица, геккон: Гигантская ящерица [Giant lizard] (ММ 322, ОП 0,25 (50 опыта))
79. Ящеролюды: Людоящер [Lizardfolk] (ММ 195, ОП 0,5 (100 опыта))

B2 The Keep on the Borderlands

Справочный лист

Монстры (из оригинала: из D&D5)

1. Аколиты: Прислужник [Acolyte] (ММ 346, ОП 0,25 (50 опыта))
2. Адепты: Священник [Priest] (ММ 348, ОП 2 (450 опыта))
3. Багбир: Багбир [Bugbear] (ММ 199, ОП 1 (200 опыта))
4. Бандиты: Разбойник [Bandit] (ММ 346, ОП 0,125 (25 опыта))
5. Безумный отшельник: Фанатик культа [Cult fanatic] (ММ 348, ОП 2 (450 опыта))
6. Белая обезьяна: Человекообразная обезьяна [Ape] (ММ 339, ОП 0,5 (100 опыта))
7. Берсеркер: Берсерк [Berserker] (ММ 342, ОП 2 (450 опыта))
8. Боевая лошадь: Боевой конь [Warhorse] (ММ 318, ОП 0,5 (100 опыта))
9. Ветеран: Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
10. Волк: Волк [Wolf] (ММ 319, ОП 0,25 (50 опыта))
11. Гарпия: Гарпия [Harpy] (ММ 45, ОП 1 (200 опыта))
12. Гигантские крысы: Рой крыс [Swarm of rats] (ММ 337, ОП 0,25 (25 опыта))
13. Гигантские многоножки: Гигантская многоножка [Giant centipede] (ММ 322, ОП 0,25 (50 опыта))
14. Гноллы: Гнолл [Gnoll] (ММ 59, ОП 0,5 (100 опыта))
15. Гном: Глубинный гном (Свирфнеблин) [Gnome, deep Swirfneblin] (ММ 60, ОП 0,5 (100 опыта))
16. Гоблины: Гоблин [Goblin] (ММ 62 ОП 0,25 (50 опыта))
17. Горгулья: Горгулья [Gargoyle] (ММ 69, ОП 2 (450 опыта))
18. Группа NPC: Создаются с использованием таблиц персонажей мастера (DMG 89)
19. Гуль: Упырь [Ghoul] (ММ 286, ОП 1 (200 опыта))
20. Дварф: Головорез [Thug] (ММ 343, ОП 0,5 (100 опыта))
21. Дозорный капрал: Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
22. Дуппельгангер (двойник): Дуппельгангер [Doppelganger] (ММ 96, ОП 3 (700 опыта))
23. Желатиновый куб: Студенистый куб [Gelatinous cube] (ММ 268, ОП 2 (450 опыта))
24. Живая статуя, кристальная: Оживлённый доспех [Animated armor] (ММ 223, ОП 1 (200 опыта))
25. Жук, Огненный: Гигантский огненный жук [Giant fire beetle] (ММ 325, ОП 0 (10 опыта))
26. Жук, Масляной: Гигантский огненный жук [Giant fire beetle] (ММ 325, ОП 0 (10 опыта))
27. Жук, Тигровый: Гигантский огненный жук [Giant fire beetle] (ММ 325, ОП 0 (10 опыта))
28. Зеленая слизь: Золотистый студень [Ochre jelly] (ММ 267, ОП 2 (450 опыта))
29. Землеройка, гигант: Гигантский барсук [Giant badger] (ММ 323, ОП 0,25 (50 опыта))
30. Змея, гремучая: Ядовитая змея [Poisonous snake] (ММ 340, ОП 0,125 (25 опыта))
31. Змея, Кобра: Ядовитая змея [Poisonous snake] (ММ 340, ОП 0,125 (25 опыта))
32. Знать: Дворянин [Noble] (ММ 343, ОП 0,125 (25 опыта))
33. Зомби: Зомби [Zombie] (ММ 162, ОП 0,25 (50 опыта))
34. Кавалеристы: Страж [Guard] (ММ 348, ОП 0,125 (25 опыта))
35. Каменный бабуин: Бабуин [Baboon] (ММ 318, ОП 0 (10 опыта))
36. Капитан стражи: Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
37. Кобольды: Кобольд [Kobold] (ММ 175, ОП 0,125. (25 опыта))

38. Кот, Горный лев: Лев [Lion] (ММ 330, ОП 1 (200 опыта))
39. Кузнец: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
40. Медведь-сова: Совомед [Owlbear] (ММ 270, ОП 3 (700 опыта))
41. Медиум: Друид [Druid] (ММ 343, ОП 2 (450 опыта))
42. Медуза: Медуза [Medusa] (ММ 200, ОП 6 (2300 опыта))
43. Минотавр: Минотавр [Minotaur] (ММ 209, ОП 3 (700 опыта))
44. Муравей: Рой насекомых [Swarm of insects] (ММ 337, ОП 0,5 (100 опыта))
45. Муха-грабитель: Гигантская оса [Giant wasp] (ММ 322, ОП 0,5 (50 опыта))
46. Надзиратель (бейлиф): Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
47. Неандерталец: Воитель племени [Tribal warrior] (ММ 342, ОП 0,125 (25 опыта))
48. Оборотень, крыса: Веркрыса [Wererat] (ММ 188, ОП 2 (450 опыта))
49. Огр: Огр [Ogre] (ММ 220, ОП 2 (450 опыта))
50. Орки: Орк [Ork] (ММ 227, ОП 0,5 (100 очков опыта))
51. Охровое желе: Золотистый студень [Ochre jelly] (ММ 267, ОП 2 (450 опыта))
52. Падальщик: Ползающий падальщик [Carrion crawler] (ММ 238, ОП 2 (450 опыта))
53. Пикси: Пикси [Pixie] (ММ 233, ОП 0,25 (50 опыта))
54. Писец: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
55. Помощники: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
56. Постащик: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
57. Пчела-убийца: Рой насекомых [Swarm of insects] (ММ 337, ОП 0,5 (100 опыта))
58. Серая слизь: Серая слизь [Gray ooze] (ММ 267 ОП 0,5 (100 опыта))
59. Сержант стражи: Ветеран [Veteran] (ММ 342, ОП 3 (700 опыта))
60. Скелеты: Скелет [Skeleton] (ММ 259, ОП 0,25 (50 опыта))
61. Солдаты: Страж [Guard] (ММ 348, ОП 0,125 (25 опыта))
62. Стирж: Кровопийца [Stirge] (ММ 179, ОП 0,125 (25 опыта))
63. Стражники: Страж [Guard] (ММ 348, ОП 0,125 (25 опыта))
64. Тень: Тень [Shadow] (ММ 280, ОП 0,5 (100 опыта))
65. Торговец драгоценностями: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
66. Паук, Краб: считается Гигантский паук-волк [Giant wolf spider] (ММ 326, ОП 0,25 (50 опыта))
67. Паук, Тарантул: Гигантский паук-волк [Giant wolf spider] (ММ 326, ОП 0,25 (50 опыта))
68. Паук, Черная вдова: Гигантский паук [Giant spider] (ММ 326, ОП 1 (200 опыта))
69. Торговец: Обыватель [Commoner] (ММ 346, ОП 0 (10 опыта))
70. Троглодит: Троглодит [Troglydyte] (ММ 283, ОП 0,25 (50 опыта))
71. Туль: Упырь [Ghoul] (ММ 286, ОП 1 (200))
72. Умертвие: Умертвие [Wight] (ММ 285, ОП 3 (700 опыта))
73. Фея: Спрайт [Sprite] (ММ 272, ОП 0,25 (50 опыта))
74. Халфлинг: Разведчик [Scout] (ММ 347, ОП 0,5 (100 опыта))
75. Хобгоблины: Хобгоблин [Hobgoblin] (ММ 292, ОП 0,5 (100 опыта))
76. Эльф: Разведчик [Scout] (ММ 347, ОП 0,5 (100 опыта))
77. Ящерица, драко: Гигантская ящерица [Giant lizard] (ММ 322, ОП 0,25 (50 опыта))
78. Ящерица, геккон: Гигантская ящерица [Giant lizard] (ММ 322, ОП 0,25 (50 опыта))

79. Ящеролюды: Людоящер [Lizardfolk] (ММ 195, ОП 0,5 (100 опыта))

Бродячие монстры: Уровень 1

d20	Бродячие монстры	Кол-во
1	Аколит (Л)	1d8
2	Бандит (Н-Х)	1d8
3	Жук, Огненный (БМ)	1d8
4	Дварф (З)	1d6
5	Гном (ХЗ)	1d8
6	Гоблин (НЗ)	2d4
7	Зеленая слизь (БМ)	1
8	Халфлинг (З)	3d6
9	Пчела-убийца (БМ)	1d10
10	Кобольд (ЗЗ)	4d4
11	Ящерица, Геккон (БМ)	1d3
12	Орк (ХЗ)	2d4
13	Землеройка, Гигант (БМ)	1d10
14	Скелет (ЗЗ)	3d4
15	Змея, Кобра (БМ)	1d6
16	Паук, Краб (БМ)	1d4
17	Фея (НД)	3d6
18	Стирж (БМ)	1d10
19	Торговец (Л)	1d8
20	Волк (БМ)	2d6

Бродячие монстры: Уровень 2

d20	Бродячие монстры	Кол-во
1	Жук, Масляной (БМ)	1d8
2	Берсеркер (Х)	1d6
3	Кот, Горный Лев (БМ)	1d4
4	Эльф (ЗН)	1d6
5	Гуль (ХЗ)	1d6
6	Гнолл (ХЗ)	1d6
7	Серая Слизь (БМ)	1
8	Хобгоблин (ЗЗ)	1d6
9	Ящерица, Драко (БМ)	1d4
10	Человек-Ящер (иН)	1d3
11	Неандерталец (Л)	1d10
12	Знать (Л)	2d6
13	Пикси (НД)	2d4
14	Муха-Грабитель (БМ)	1d6
15	Каменный Бабуин (БМ)	2d6
16	Змея, Гремучая (БМ)	1d8
17	Паук, Черная Вдова (БМ)	1d3
18	Троглодит (ХЗ)	1D8
19	Ветеран (Л)	2d4
20	Зомби (НЗ)	2d4

Бродячие монстры: Уровень 3

d20	Бродячие монстры	Кол-во
1	Жук, Тигровый (БМ)	1d6
2	Багбир (ХЗ)	2d4
3	Падальщик (БМ)	1d3
4	Двойник (иН)	1d6
5	Муравей (БМ)	2d4
6	Гаргулья (ХЗ)	1d6
7	Желатиновый Куб (БМ)	1
8	Гарпия (ХЗ)	1d6
9	Живая Статуя, Кристальная (БМ)	1d6
10	Оборотень, Крыса (ЗЗ)	1d8
11	Медиум (Л)	1d4
12	Медуза (ЗЗ)	1d3
13	Группа NPC (Л)	1d4+4
14	Охровое желе (БМ)	1
15	Огр (ХЗ)	1d6
16	Тень (ХЗ)	1d8
17	Паук, Тарантул (БМ)	1d3
18	Туль (ХЗ)	1d6
19	Белая обезьяна (БМ)	1d6
20	Умертвие (НЗ)	1d6

Магические предметы, встреченные в Крепости

1. Меч +1
2. Латы +1
3. Стрелы +1
4. Щит +1
5. Булава +1
6. Свиток Жреца с *Hold person* и *Silence* с радиусом 15'; замените свиток с *Тишина [Silence]* (2-й уровень))
7. Кинжал +1
8. Меч +2
9. Кольцо защиты [Ring of protection]
10. Посох питона [Staff of the python]
11. Зелье вневещественного восприятия (ESP); замените Зельем чтения мыслей [Potion of mind reading]
12. Зелье лечения [Potion of healing]
13. Зелье газообразной формы [Potion of gaseous form]
14. Свиток Жреца *излечения болезни (cure disease), удержания личности (hold person), и заклинаниями исцеления легких ран (cure light wounds)*; замените на *Малое восстановление [Lesser restoration]* (2-й уровень)
15. Копье +1
16. Свиток Жреца с *удержанием личности [Hold person]* (2-й уровень)
17. Кольцо защиты от огня (ring of fire resistance); замените на Кольцо сопротивления [Ring of resistance]
18. Эльфийский плащ [Cloak of Elvenkind] и эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]
19. Зелье левитации (levitation); замените на Зелье лазания [Potion of climbing]

Магические предметы, встреченные в Пещерах Хаоса

1. Щит +1
2. Зелье лечения [Potion of healing]
3. Ручной топор +1
4. Свиток волшебника с *огненным шаром [Fireball]* (3-й уровень)
5. Верёвка лазания [Rope of climbing]
6. Стрелы +1
7. Зелье невидимости [Potion of invisibility]
8. Свиток Жреца с *лечением ран [Cure wounds]* (1-й уровень) и *удержанием личности [Hold person]* (2-й уровень)
9. Кинжал +1
10. Волшебная палочка паралича [Wand of paralysis] с 7 зарядами.

11. Свиток с *магическим кругом [Magic circle]* и *призывом духа нежити [Summon Undead]* (3-й уровень)
12. Зелье лечения [Potion of healing]
13. Зелье увеличения [Potion of growth]
14. Зелье газообразной формы [Potion of gaseous form]
15. Меч -1, проклятый
16. Латы +1
17. Посох лечения [Staff of healing]
18. Амулет защиты от изгнания [Amulet of Protection from Turning]; дает нежити +1 к спасброску Мудрости, от изгнания.
19. Кольцо защиты от огня (ring of fire resistance); замените на Кольцо сопротивления [Ring of resistance]
20. Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]
21. Зелье левитации (levitation); замените на Зелье лазания [Potion of climbing]

Известные НПС Крепости

1. **Кастелян:** Считается **рыцарем [Knight]** с КД 21 благодаря магическим предметам. (347 ММ, 3 ОП (700 очков опыта)). Как персонажу получить доступ во Внутренний двор замка и возможность пообщаться с кастеляном, подробно описано на стр. 7.
2. **Советник:** Считайтесь эльфом волшебником 3-го уровня (Elven Wizard 3rd Level) со следующим списком заклинаний: *Дружба [Friends]*, *Малая иллюзия [Minor illusion]*, *Фокусы [Prestidigitation]* (0 уровень), *Сигнал тревоги [Alarm]*, *Очарование личности [Charm person]*, *Понимание языков [Comprehend languages]*, *Опознание [Identify]* (1-й уровень), *Обнаружение мыслей [Detect thoughts]* и *Внушение [Suggestion]* (2-й уровень). КД 14, Хиты 14, ОП 2 (450 опыта).
3. **Жрец Хаоса:** Считается **священником [Priest]** с КД 20 благодаря магическим предметам. (ММ 348, ОП 2 (450 опыта)).
4. **Банкир:** считается **ветераном [Veteran]** (342 ММ, 3 (700 опыта)). Он не ходит в доспехах и с оружием, но держит их под рукой во время работы.
5. **Старый клерк:** Считается волшебником 2-го уровня со следующим списком заклинаний: *Дружба [Friends]*, *Починка [Mending]*, *Сообщение [Message]* (0 уровень), *Усыпление [Sleep]* и *Безмолвный образ [Silent image]* (1 уровень). КД 10, Хиты 10, ОП 2 (450 опыта).
6. **Викарий:** Считается **священником [Priest]** с КД 20 благодаря магическим предметам. (ММ 348, ОП 2 (450 опыта)).

Ловушки, встреченные в Пещерах Хаоса

1. Ловчая яма (**А. ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ**); Откидные панели падают, если на них наступить; все, кто находится в этой зоне, могут упасть. Чтобы обнаружить совершите проверку пассивной Мудрости (внимательность) СЛ 15, или Мудрости (внимательность) СЛ 12 при активном поиске. Проверка Интеллекта (анализ) СЛ 15, чтобы определить точный размер люка. Проверка Мудрости (внимательность) СЛ 15, чтобы определить способ обойти ловушку – воткнуть кинжалы или шипы по краям люка. При срабатывании существо в пределах досягаемости, которое провалит спасбросок Ловкости СЛ 15, чтобы избежать падения, получает 1d6 урона от падения за 10 футов, с которых оно упало.
2. Сигнализация о растяжке (**С. ЛОГОВО ОРКОВ**); Чтобы обнаружить почти невидимые нити, проходящие через весь проход, требуется проверка Мудрости (внимательность) СЛ 12 или проверка Мудрости (внимательность) СЛ 10 при активном поиске. Если персонажи держат источник света, то возможность обнаружить растяжки автоматически повышается.

Известные NPC, встреченные в Пещерах Хаоса

7. **Эльф:** Считается воином/колдуном 1-го уровня со следующим списком заклинаний: *Защита от оружия [Blade ward]* и *Меткий удар [True strike]* (0-й уровень), *Обнаружение магии [Detect magic]* и *Щит [Shield]* (1-й уровень), Боевой стиль – стрельба. КД 11, Хиты 10, +2 к атакам ближнего боя, +4 к атакам дальнего боя, ОП 1 (200 опыта)
8. **Дварф:** Считается воином 2-го уровня, Боевой стиль – Сражение большим оружием. КД 11, Хиты 16, +2 к атакам ближнего боя, ОП 1 (200 опыта)
9. **Герой:** Считается воином 4-го уровня, Боевой стиль – Защита, Архетип – Чемпион. КД 11, Хиты 22, +6 к атакам ближнего боя, ОП 2 (450 опыта).
10. **Злой жрец:** Считайтесь жрецом 3-го уровня со следующим списком заклинаний: *Указание [Guidance]*, *Сопротивление [Resistance]*, *Священное пламя [Sacred flame]* (0-й уровень), *Порча [Bane]*, *Приказ [Command]*, *Нанесение ран [Inflict wounds]* и *Обнаружение магии [Detect magic]* (1-й уровень). КД 20, Хиты 18, +2 к атакам ближнего боя, ОП 2 (450 опыта)