

САМЫ МОЦНЫ СОРТ

DND BEL

Прыгода першага ўзроўню з выкарыстаннем асноўных
правіл D&D 5-й рэдакцыі

САМЫ МОЦНЫ СОРТ

ШТО ГЭТА ЗА ПРЫГОДА?

Гэта прыгода першага ўзроўню прызначана як для ветэранаў D&D, так і для пачаткоўцаў. Яна выкарыстоўвае толькі правілы, прадметы, монстраў і паняцці, якія можна знайсці ў бясплатным базавым наборы правіл, які можна спампаваць з вэб-сайта Wizards of the Coast.

Гэта азначае, што для таго, каб гуляць у гэтую кампанію, вам і вашым сябрам не трэба нічога купляць, акрамя закусак, напойў і, магчыма, касцей (хаця нават іх можна замяніць бясплатнай праграмай для кідання касцей).

Як гуляць?

Асноўныя правілы Dungeons & Dragons 5-й рэдакцыі можна паглядзець [па адрасе](#) (на англійскай мове).

КАРОТКІ ЗМЕСТ

Атрад адпраўляецца разабрацца з праблемай, якая павінна быць добра знаёмай усім навічкам-шукальнікам прыгод — знішчэнне гіганцкіх пацукоў, што пасяліліся ў піўным склепе. Аднак, каб дасягнуць пастаўленай мэты, нашым героям прыйдзецца ўпершыню адчуць смак сапраўднага падзямелля, падчас даследавання руін старажытнай Вежы Чараўніка.



ПАЧАТАК

Піваварнай кампаніі «Вежа чараўніка» (крафтовая піваварня вядомая сваім хмельным летнім элем) вельмі патрэбна дапамога групы надзейных і даступных шукальнікаў прыгод. Уладальнік размясціў вакансію на мясцовых дошках аб'яў і звяртаецца па дапамогу да добразычлівых карчмароў па ўсім горадзе, каб яны дапамаглі распаўсюдзіць інфармацыю.

Атрад можа даведацца пра працу пасля праверкі дошак аб'яў, усталяваных на плошчы, пасля размовы са старым сябрам або проста пасля размовы з мясцовымі кыхарамі за кувалетам піва.

Як бы гэта ні здарылася, ім даручаць знайсці **Глоўкіндла** ў піваварні «Вежа чараўніка». Большасць карчмароў і аматараў піва змогуць расказаць шукальнікам прыгод як дабрацца да піваварні, калі яны вельмі спытаюць і, магчыма, закажуць выпіць!

Калі вы праводзіце гульню для новых гульцоў, магчыма, лепш пачаць прыгоды з моманту, калі яны ўжо ў дарозе.

СУСТРЭЧА З ГЛОЎКІНДЛАМ

Вы прытрымліваецеся інструкцый, якія вам далі. Вы валочыцеся ўжо, магчыма, мілію ці дзве за горад па старой грунтовай дарозе, што віецца ўверх на невысокі ўзгорак.

Калі вы набліжаецеся да вяршыні ўзгорка, у ваша поле зроку трапляе вялікі каменны будынак, акружаны парай хлявоў. Каля дзвярэй вы бачыце ярка размаляваную шыльду з надпісам «Піваварная кампанія «Вежа чараўніка». Самае свежае піва ў каралеўстве!».

Калі шукальнікі прыгод пагрукаюцца ў дзверы, ім адкрые даволі малады Гном, які, тым не менш, мае вельмі эфектную бараду. Ён апрануты ў белую кашулю і вузкія чорныя штаны, падцягнутыя зялёнымі падцяжкамі. Гэта Глоўкіндла, уладальнік піваварні.

Пасля кароткага моманту разгубленасці ён заўважыць зброю і магічныя інструменты, што носяць удзельнікі атрада і зразумее, што перад ім, напэўна, шукальнікі прыгод. Гном прапануе растлумачыць, што яму трэба ад атрада за выпіўкай, і, калі ўдзельнікі атрада захочуць, адвядзе іх у невялікі бар, размешчаны ў куце піваварні.

Паветра ў будынку насычана пахам хмелю і піва, але пры гэтым усё вакол чыстае і добраўпарадкаванае. Некалькі людзей і паўрослікаў, апранутых прыкладна так жа як і іх бос, без спешкі блукаюць вакол, правяраючы бочкі і чаны з кіпячай вадкасцю.

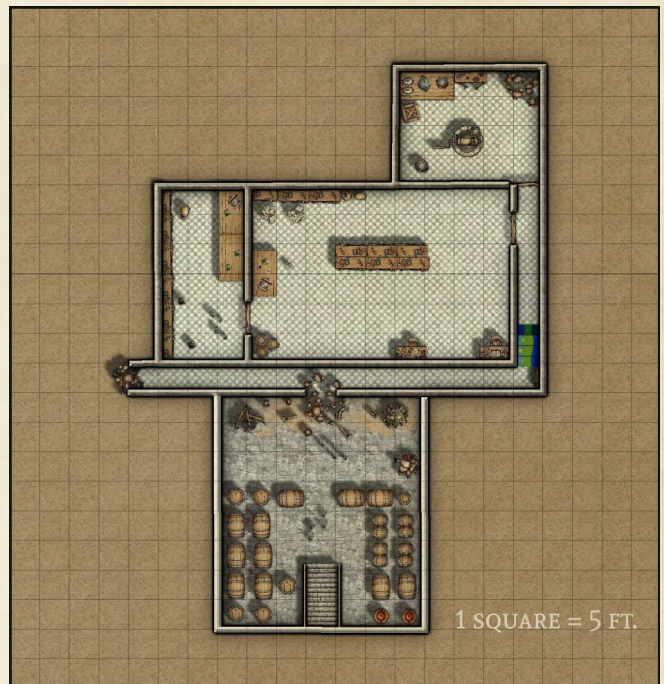
Раздаўшы ўсім жадаючым іхнія пінты ташаларскага светлага элю (Tashalar Pale Ale), Глоўкіндла тлумачыць:

- Бізнес добра ішоў і яны імкнуліся пашырыць сваю дзейнасць. Для гэтага спачатку трэба было пашырыць піўны склеп.
- Некалькі рабочых, што працавалі ў склепе і капалі дадатковыя пакой, знайшлі старую сцяну — напэўна, рэшткі нейкіх даўно забытых руін. Зацікаўленыя, яны прабілі дзірку ў сцяне, але на іх напалі «чорныя пацукі памерам з сабаку! Вялікага сабаку, не пудзеля, разумееце?», якія вынырнулі з цемры па той бок.

- Ім усім удалося выратавацца абышоўшыся толькі некалькімі драпінамі і сінякамі, але зараз склеп зусім непрыдатны для выкарыстання. Каб аднавіць вытворчасць, яму патрэбны шукальнікі прыгод, каб справіцца з нашэсцем гіганцкіх пацукоў.
- Ён не ўпэўнены, адкуль узяліся пацукі, але піваварня атрымала сваю назву ад старой вежы чараўніка, якая была на гэтым месцы, так што гэта можа быць неяк звязана.

Умовы працы такія: атрад мусіць пазбавіцца ад пацукоў, высветліць, адкуль яны ўзяліся, і пераканацца, што падобныя сюрпрызы больш не чакаюць піваварню ў будучыні. Узамен ён заплаціць **25 зм кожнаму члену атрада**.

Калі яны пагодзяцца, Глоўкіндла правядзе шукальнікаў прыгод да ўваходу ў склеп (люк у падлозе іх галоўнай піваварнай зоны) і пажадае ім поспеху.



1. ПІЎНЫ СКЛЕП

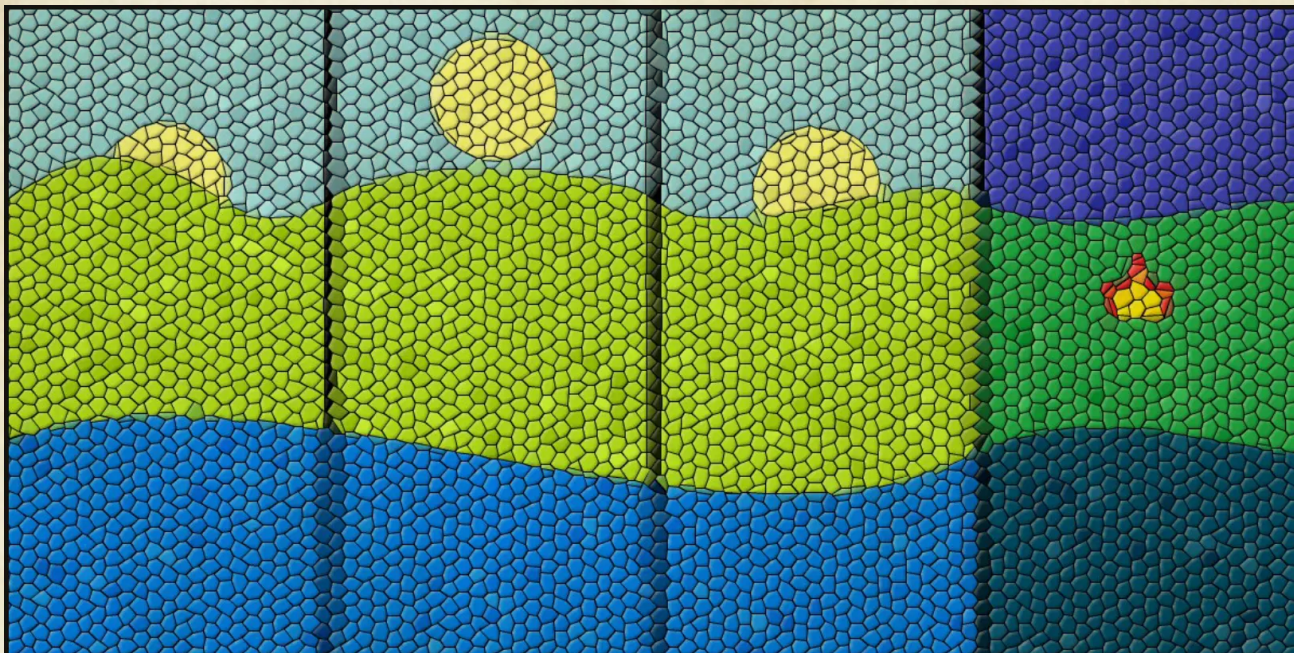
Драўляныя ступенькі скрыпяць пад вашымі нагамі, калі вы спускаецеся ў склеп запоўнены халаднаватым, сухім паветрам. Паветра прасякнута пахам піва і вільготнага футра. Дзесяці ў цемры вы чуеце скрыгат кіпцюроў па дошках падлогі і слабы піск.

У склепе цалкам цёмна, большую частку падлогі займаюць вялікія і малыя бочкі з-пад піва, з-за якіх немагчыма ўбачыць увесь пакой цалкам. Адзіная адносна чыстая зона знаходзіцца ў далёнім баку склепа — гэта грунтовая падлога, усеяная камянямі і рабочымі інструментамі.

Шукальнікі прыгод з цёмным зрокам або запаленымі факеламі змогуць разгледзець дзірку ў сцяне, згаданую Глоўкіндлам. Адтуліна мае каля 4 футаў у вышыню і 3 футаў у шырыню.

Восем **Гіганцкіх пацукоў** хаваюцца ў цені і за бочкамі. Калі больш за палову ўдзельнікаў атрада ўвойдуць у пакой, пацукі паспрабуюць зрабіць засаду. Каб выявіць пацукоў да таго, як трапіць у засаду, трэба прайсці паспяхова праверку

Мудрасці (Успрымання) са Ска 10. Гульцы, што не прайшлі паспяхова праверку, пачынаюць бой як захопленыя знянацку (гл. базавыя правілы).



У баі Гіганцкія пацукі не будуць спрабаваць выкарыстоўваць якую-небудзь тактыку, яны будуць толькі атакаваць шукальнікаў прыгод натоўпам. Як толькі пяць Гіганцкіх пацукоў будуць забітыя, тыя пацукі, што выжылі, паспрабуюць уцячы назад праз дзірку ў сцяне. Любы пацук, што паспяхова ўцёк, будзе забіты ў пастцы ў **Мазаічным калідоры**.

2. МАЗАІЧНЫ КАЛІДОР

Праз дзірку ў сцяне вы бачыце пыльны каменны калідор, яго падлога ляжыць прыкладна на фут (30 см) ніжэй, чым падлога ў склепе, дзе вы стаіце.

Злева вы можаце ўбачыць пачатак лесвіцы, засыпанай абваленай цаглянай кладкай, зямлёй і каменем, якія цалкам загараджваюць шлях. Направа праход заварочвае за вугал, але на сцяне вы ледзьве можаце разгледзець нешта, што нагадвае напісаны ад рукі чыстым золатам надпіс.

Гэта першая зона ў падвале старой Вежы чараўніка. Лесвіца, якая вядзе на яго верхнія паверхі, цалкам перакрытая абваленай столлю.

Надпіс, быццам бы напісаны ад рукі золатам, выгравіраваны на сцяне і, здаецца, злёгка ззяе нават у поўнай цемры. Ён напісаны на Агульнай мове і кажа:

*Світанка натхняльнае паветра надыходзіць,
Калі на новы дзень сонца выходзіць*

*Паўдзённае полымя зямлю і траву выпякае,
Пакуль фермер усё прахалоды чакае*

*Вячэрні халадок з вадой, віном,
Выпіць ды смяяцца самае яно*

*Ноч бачыць бліскучы, бурлівы агонь,
дровы падкінулі ды заіграла гармонь*

Калідор ідзе налева і заканчваецца двума дзвярнымі праёмамі, адзін ідзе налева, а другі — прама. Перад імі знаходзіцца 20-футава частка

падлогі, пакрытая мазаікай, якая адлюстроўвае вясковую сцэну (паказана ніжэй). На мазаіцы адлюстраваны сонца, неба, схіл узгорка і рака. Мазаіка складаецца з чатырох 5-футава «панэляў», кожная з якіх паказвае сцэну ў розны час дня.

Аднак, як толькі шукальнікі прыгод наблізяцца, яны заўважаць, што дзве палавіны гіганцкага пацука, якія быццам бы парэзала папалам гіганцкім лязом, ляжаць на рачным участку другой і трэцяй панэляў.

Мазаіка — гэта пастка, і стаянне на няправільных участках падлогі прыводзіць да таго, што вялікае лязо разрэжа парушальніка папалам. Бяспечныя зоны звязаны з тым, які з чатырох элементаў згадваецца ў адпаведным вершы. Гэтыя элементы:

Першая панэль — **Паветра (Неба)**

Другая панэль — **Зямля (Узгорак)**

Трэцяя панэль — **Вада (Рака)**

Чацвёртая панэль — **Агонь (Касцёр)**

Любая істота, якая знаходзіцца ў любой зоне, адрознай ад гэтых, павінна зрабіць выратавальны кідок **Спрыгтнасці** са Скл 12. Пры няўдачы істота атрымлівае 5 (1к10) урон у або ўдвая менш пры поспеху.

3. ПАКОЙ З КАЛОДЗЕЖАМ

У цэнтры маленькага пакоя перад вамі знаходзіцца вялікі каменны калодзеж, увенчаны драўлянай ручкай і гнілымі рэшткамі моцна перацёртай вяроўкі, якая спускаецца ў шахту.

У далёнім правым куце столь крыху абвалілася, і праз вузкую дзірку прабіваецца вузкі прамень слабога сонечнага святла.

Злева ў далі знаходзіцца просты драўляны стол, пакрыты брудам і пылам, і завалены старымі талеркамі, вёдрамі і іншымі дзіўнымі прадметамі посуду.

Любы, хто здолее паспяхова зрабіць праверку **Мудрасці (Успрымання)** са Скл 12 падчас агляду пакоя, або хто непасрэдна разглядае стол, заўважыць, што некалькі старых талерак зроблены

з прыцьмелага срэбра. Пасля ачысткі набор павінен каштаваць каля 50 зм.

Аднак любы шукальнік прыгод, які перасякае пакой, не спрабуючы рухацца ціха, прыцягне ўвагу трох **Гіганцкіх мнаганожак**, якія выпаўзаюць з калодзежа. Мнаганожкі паспрабуюць пазбавіць шукальніка прыгод прытомнасці, а потым зацягнуць яго ў калодзеж, каб з'есці няўдачліваю ахвяру ў вольны час.

Глыбіня шахты калодзежа — 50 футаў. На дне шахты маецца каля 10 футаў стаячай вады, што спыніць падзенне любога, хто ўпадзе ў калодзеж.

4. ЛАБАРАТОРЫЯ

Дзверы адчыняюцца і вам адкрываецца від на тое, што калісьці магло быць лабараторыяй або рабочым пакоем. Злева ад вас стаіць гнілы стол і разбітыя рэшткі алхімічнага шклянога посуду, а ў цэнтры пакоя дамінуе мноства высокіх кніжных шаф, размешчаных спінай адна да адной.

Усё навокал, аднак, пакрыта падпалінамі і слядамі незлічонай колькасці невялікіх пажараў, а паветра напоўнена пахам дыму і паленага мяса.

Драўляная мэбля пачарнела і месцамі спалена, а тое, што калісьці магло быць грудай кніг, ператварылася ў попел. Са столі звісаюць абпаленыя рэшткі таго, што калісьці магло быць павуціннем.

Калі вы ўваходзіце, вы адчуваеце, як нешта хруснула пад вашымі нагамі — зірнуўшы ўніз, вы разумееце, што гэта была абвугленая задняя частка гіганцкага пацука.

Гіганцкі пякельны павук (гл. ніжэй), вынік уздзеяння пары разлітых зеляў з кладоўкі, затаіўся ў цені ў паўднёва-заходнім куце пакоя. Павук каля 8 футаў ушырыню, але ўмела хаваецца на столі свайго логавы, што дае яму перавагу (Асноўныя правілы гульцы, с.57) пры праверках **Спрыгтнасці** (**Скрытнасць**).

ГІГАНЦКІ ПЯКЕЛЬНЫ ПАВУК

Вялікі монстр, без светапогляду

Клас брані 14 (прыродная браня)

Хіты 32 (5к10 + 5)

Хуткасць 30 футаў, лазачы 30 футаў

СІЛ	СПР	ЦЕЛ	ІНТ	МУД	МУД
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Навыкі Скрытнасць +6

Устойлівасць да ўрону агонь

Пачуцці цёмны зрок 60 футаў, сляпы зрок 10 футаў, пасіўнае Успрымання 10

Мовы —

Узровень небяспекі 1 (200 вопыту)

Істота будзе перамяшчацца як мага больш незаўважна ў надзеі зрабіць засаду на шукальніка прыгод з дапамогай свайго здольнасці «Падпаленае павуцінне», якую яна будзе выкарыстоўваць як мага часцей.

Гады заняўбанасці і полымя, створанае Гіганцкім пякельным павуком, зрабілі большасць кніг і абсталявання цалкам непрыдатнымі. Тым не менш, персанаж, які абшуквае пакой і паспяхова пройдзе праверку **Мудрасці (Успрымання)** са Скл 13, заўважыць, што адна з кніг дзіўным чынам выглядае непашкоджанай.

Кніга ўяўляе сабой кнігу заклінанняў чараўніка, якая змяшчае заклінанні «Выяўленне магіі», «Апазнанне» і «Чароўны замок» (гл. раздзел «Ваша кніга заклінанняў» на с. 31 Асноўных правіл гульцы для атрымання інфармацыі аб тым, як чараўнікі могуць выкарыстоўваць гэты).

5. КЛАДОЎКА

Дальняя сцяна гэтага невялікага пакоя выслана трывалымі на выгляд драўлянымі паліцамі. Відавочна, што калісьці яны былі нагужаныя бутэлькамі і шклянымі флаконамі, але з гадамі многія з іх ператварыліся ў бліскучыя аскепкі шкла на падлозе.

Вы заўважаеце нейкі рух сярод абломкаў. Там вы бачыце маленькага чорнага пацука, які выпівае рэшткі вадкасці з разбітай цёмна-сіняй бутэлькі.

На разбітай бутэльцы, з якой п'е пацук, прылеплены парваныя рэшткі белай этикеткі. Надпіс на ёй кажа «-але павелічэння». Прыкладна праз адну хвіліну пацук ператворыцца ў **Гіганцкага пацука**, калі не пазбавіцца ад яго.

На падлозе ёсць яшчэ адна разбітая пустая бутэлька з надпісам «Эсэнцыя стыхіі Аг-»

Аднак на паліцах яшчэ засталася некалькі бутэлек. Ёсць дзве бутэлькі **Зелля лячэння** (Асноўныя правілы гульцы, с.50), **Зелле нябачнасці і Зелле жывучасці** (Асноўныя правілы ДМ, с.59).

Павуковае лажанне. Павук можа лазіць па складаных паверхнях, у тым ліку дагары нагамі па столі, без неабходнасці рабіць праверкі характарыстык.

ДЗЕЯННІ

Палаючы укус. Атака зброяй блізкага бою: +5 да пападання, дасягальнасць 5 футаў, адна істота. **Пападанне** Колучы ўрон 6 (1к8 + 2) і цэль павінна зрабіць выратавальны кідок Целаскладу са Скл 11. Пры правале цэль атрымлівае 7 (2к6) урону агнём.

Падпаленае павуцінне (перазарадка 5-6). Атака зброяй далёкага бою: +5 да пападання, дасягальнасць 30/60 футаў, адна істота. **Пападанне** Цэль аблытана палаючым павуціннем. Аблытаная такім чынам цэль атрымлівае 3 (1к6) урону агнём у пачатку свайго ходу. Дзеяннем аблытаная цэль можа прайсці праверку **Сілы** Скл 12 і вырвацца з павуціння пры поспеху. Павуцінне таксама можа атакаваць і знішчыць (КБ 10; 5 хітоў; **імунітэт** да дробячага ўрону, псіхічная энергія, агню і яду).

ВЯРТАННЕ ДА ГЛОЎКІНДЛА

Барадаты гном будзе трывожна чакаць вас каля люка, які вядзе ў склеп. Як толькі шукальнікі прыгод вернуцца, ён распытае іх аб тым, як прайшло іх падарожжа, пажадана за куфлем або двума піва!

Ён будзе вельмі рады заплаціць шукальнікам прыгод і будзе больш чым рады дазволіць ім захаваць любыя каштоўнасці, якія яны знайшлі ў старых падвалах.

Кожны з персанажаў, што дапамагалі ачысціць падвалы піваварні «Вежа чараўніка», атрымавае дадатковыя **100 пунктаў вопыту** або столькі пунктаў вопыту, каб дасягнуць другога ўзроўню, у залежнасці ад таго, што вышэй.

ШТО ДАЛЕЙ?

Ёсць дзясяткі спосабаў працягнуць прыгоды. Цяпер, калі ў шукальнікаў прыгод ёсць выкананая праца за плячыма, больш людзей, што маюць патрэбу ў героях, змогуць наняць іх, або, магчыма, узнагароды хоціць на тое, каб пачаць свае ўласныя прыгоды!

