

Демони і Дракони

ЗАТОНУЛА ВЕЖА



DRAGONBANE

Демони і Дракони

ГОЛОВНИЙ АВТОР І РЕДАКТОР

Тумас Геренстам

ІНШІ АВТОРИ

Андреас Марклунд (вступний текст, монстри),
Крістер Сунделін (магія), Нільс Карлен («Затонула вежа»),
Марко Берманн (готові герої)

ГОЛОВНИЙ ІЛЮСТРАТОР

Юган Егеркранц

ІЛЮСТРАТОРИ

Дейв Брасґалла, Ніклас Брандт

ГРАФІЧНІ ДИЗАЙНЕРИ

Ніклас Брандт, Крістіан Гранат, Ден Альгстранд

ВЕРСТАЛЬНИК

Ден Альгстранд

ПЕРЕКЛАДАЧ

Ніклас Лундмарк

МАПИ

Ніклас Брандт

КОРЕКТОР

Брендон Бовлінг

PR-МЕНЕДЖЕР

Боель Берманн

ОРГАНІЗАТОР ЗАХОДІВ

Анна Вестерлінг

ПІДТРИМКА КЛІЄНТІВ

Даніель Легто

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА

Олександр Ручка

КЕРІВНИЦЯ ПРОЄКТУ

Алла Костовська

КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ

Володимир Жмуренков

ПЕРЕКЛАДАЧІ

Вікторія Костовська, Олександр Лазоренко

РЕДАКТОР

Сергій Уразматов

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА

Богдан Мокрієв

ДИРЕКТОР

З ВИРОБНИЦТВА
Сергій Водоп'янов

www.geekach.com.ua

Версія файлу 1.00

Dragonbane — це зареєстрована торгова марка компанії Fria Ligan AB. ©2025 Fria Ligan AB
Українське видання © Geekach LLC, 2025

ВСТУП



А скаво просимо до настільної рольової гри «Демони і дракони». Завдяки цьому «Швидкому старту» ви зможете ознайомитися зі скороченою версією правил і готовими героями, а також зіграти ними в пригоду — «Затонула вежа»

ГРАВЦІ

Усі гравці, крім одного, беруть на себе роль шукачів пригод у світі «Демонів і драконів». Це — ваші *герої*. Ви, як гравці, вирішуєте, що ваші герої думають і відчувають, що вони роблять і кажуть, але не те, що з ними відбувається. Ваше завдання — взаємодіяти зі світом через свого героя.

У «Демони і дракони» найкраще грати у складі трьох-п'яти героїв. Вас може бути більше чи менше, але в такому разі, ймовірно, доведеться скоригувати пригоду.

МАЙСТЕР

Один із гравців стає *майстром гри*. Майстер описує світ, персонажів, яких ви зустрічаєте під час пригод (так званих *нейгрових персонажів*, або НІПів), і контролює монстрів.

Рольова гра — це бесіда гравців та майстра. Ви описуєте дії своїх героїв та реагуєте на світ навколо, поки не виникне ситуація, коли результат ваших дій неочевидний. Тоді настає час кидати кістки — про це трохи пізніше.

Майстер готує на вашому шляху випробування й небезпеки, даючи героям шанс проявити себе. Але навіть він не має влади над усім, що відбувається в грі. Ніхто не знає, яким буде фінал вашої історії. Тільки зігравши, ви дізнаєтесь, чим зрештою завершиться ваша пригода.

КІСТКИ

Крім цих правил, вам для гри знадобиться лише кілька олівців і набір гральних кісток. У «Демонах і драконах» використовують набір різних бага-тогранників. У правилах кістки позначають як к4, к6, к8, к10, к12 та к20, де число вказує на кількість граней потрібної кістки. Такі набори можна придбати в магазинах настільних ігор, або ж ви можете скористатися спеціальними застосунками чи онлайн-сервісами, які легко знайти в інтернеті.

ПЛИН ЧАСУ

Для вимірювання часу в «Демонах і драконах» використовують три особливі одиниці. *Раунди* використовують у бою, а *чверть години* й *чверть доби* — в інших ситуаціях.

ЧАС	ТРИВАЛІСТЬ	ДОСИТЬ ЧАСУ, ЩОБ...
Раунд	10 секунд	Виконати дію в бою, перепочити раунд (с. 18).
Чверть години	15 хвилин	Оглянути кімнату, відпочити чверть години (с. 18).
Чверть доби	6 годин	Пройти 15 км, відпочити чверть доби (с. 18).

ПОЧАТОК ГРИ

Пригоди чекають у світі «Демонів і драконів»!

Перед грою в готову пригоду цього «Швидкого старту»:

1. Вирішіть, хто буде майстром.
2. Попросіть кожного гравця вибрати собі одного із готових героїв.
3. Майстер уважно читає цей «Швидкий старт», щоб ознайомитися з правилами та пригодою. Гравці також можуть прочитати правила, але не саму пригоду.
4. Можна починати гру!

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Правила, описані у таких зелених рамках, — додаткові. З ними гра буде більш глибокою і комплексною, але і без них можна чудово провести час. Ви можете впроваджувати ці правила поступово, коли опануєте принципи гри.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА



ВАШ ГЕРОЙ

Герой — ваш провідник у світі гри, ваші очі та вуха. Втілюйте його так, ніби він справжній, спробуйте відчувати себе на його місці. Уся основна інформація про вашого героя міститься в *листі героя*. Наприкінці цього «Швидкого старту» ви знайдете сім заповнених листів героїв. Перші п'ять героїв призначені для використання гравцями у пригоді «Затонула вежа». Альберік Серцесяйний та Бетрікс Вільноплин створені на випадок вибуття основних героїв, не використовуйте їх з самого початку пригод. Листи героїв також можна завантажити на сайті geekach.com.ua.

РІД

У світі «Демонів і драконів» є шість ігрових родів: людина, піврослик, дворф, ельф, маллард та вовкорід. Кожен рід має *успадковану здібність*, якої не може навчитися жоден інший рід (у маллардів їх дві). Опис успадкованих здібностей усіх готових героїв вміщений наприкінці цього «Швидкого старту». Щоб використати цю здібність, у більшості випадків потрібно витратити очки волі (див. праворуч).

ПРОФЕСІЯ

На початку гри всі герої — шукачі пригод, але до цього вони вели своє життя, займалися різними справами й здобули кілька корисних умінь. Усі професії описані в повній версії правил «Демонів і драконів» в основному наборі.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваш герой має шість основних характеристик, які є числовими показниками його фізичних та розумових здібностей за шкалою від 3 до 18. Що вище значення, то краще.

- ♦ **Сила (СИЛ):** сила м'язів.
- ♦ **Статура (СТА):** фізична підготовка й витривалість.
- ♦ **Спритність (СПР):** контроль над тілом, швидкість, точність та моторні навички.
- ♦ **Інтелект (ІНТ):** розумові здібності, інтелект і раціональність.
- ♦ **Воля (ВОЛ):** самодисципліна та зосередженість.
- ♦ **Харизма (ХАР):** сила особистості та емпатія.

ПОХІДНІ ВІД ХАРАКТЕРИСТИК

На основі ваших характеристик ви отримуєте похідні показники, які використовують у грі.

Переміщення: визначає, скільки метрів ви можете пробігти в бою за один раунд (с. 12).

Бонусні пошкодження: збільшують пошкодження, що ви завдаєте зброєю на основі **СИЛ** або **СПР**.

Очки здоров'я (ОЗ): цей показник визначає, скільки пошкоджень може витримати ваш герой. Ваша максимальна кількість **ОЗ** дорівнює вашій **СТА**.

Очки волі (ОВ): очки волі потрібні для магії та успадкованих і героїчних здібностей. Ваша максимальна кількість **ОВ** дорівнює вашій **ВОЛ**.

УМІННЯ

Уміння — це знання, яких ви набули під час (або до) життя шукача пригод. Вони визначають, наскільки ефективно ви можете виконувати певні дії. Ваші вміння вимірюються *рівнем уміння* за шкалою від 1 до 18. Що вище, то краще.

СЛАБКІСТЬ

Навіть найдосвідченіші авантюристи, які щодня ризикують життям заради золота, честі або пригод, мають слабі місця — ахілесову п'яту, яка може втягнути їх у великі неприємності.

Ця слабкість додає герою глибини й унікальності, а також дає майстрові можливість створювати цікаві випробування. Докладніше про це читайте в повних правилах гри.

ГЕРОЇЧНІ ЗДІБНОСТІ

Героїчні здібності — це особливі здібності, які дають вам певні переваги в грі. Готові герої в кінці цього швидкого старту мають по одній героїчній здібності — окрім мага, який замість цього опанував магію.

СПОРЯДЖЕННЯ

Запишіть усі предмети, які має ваш герой, на листі героя. Зброю, яку маєте *під рукою*, обладунки, шолом і щит вкажіть у відповідних полях, а інші предмети запишіть в *інвентар*. Записуйте по одному предмету в рядок. Якщо ви не записали якийсь предмет у свій лист героя, то його у вас немає.

ПАМ'ЯТНА РІЧ

Окрім іншого спорядження, ви можете мати *пам'ятну річ* — предмет, що має велику сентиментальну цінність. Ви завжди носите його із собою. Ця дрібничка не має практичної користі, але раз за ігрову сесію, коли відпочиваєте чверть години, можете використати її, щоб позбутися стану (с. 18).

ВАГА І ВАНТАЖІ

Ви можете носити кількість предметів, що дорівнює половині вашої СИЛ (з округленням до більшого), без жодних ускладнень. У ліміт ваги враховують лише предмети, записані у вашому інвентарі.

Зброя під рукою. Ви можете мати до 3 видів зброї *під рукою*, тобто носити їх на поясі або так, щоб вони були готові до використання в бою. Таку зброю записують у блоці «Зброя» на листі героя та не враховують в ліміт ваги. Щити також вважають зброєю й записують у цьому ж блоці.

Шолом та броня. Будь-який шолом і броню, які ви носите на тілі, записують у відповідні блоки й не враховують у ліміт ваги.

Їжа. До чотирьох порцій їжі рахують як один предмет для ліміту ваги. Завжди записуйте в інвентар, скільки порцій у вас залишилося.

МОНЕТИ

Зазвичай вартість оцінюють у срібних монетах. Мідні монети використовують для дрібніших покупок, а золоті — для більших. 10 мідяків дорівнюють 1 срібняку, а 10 срібняків — 1 золотому. Монети, які ви отримуєте при створенні героя, можна витратити на додаткове початкове спорядження.

Смолоскипи та олійні лампи. Смолоскип, лампа або ліхтар — це предмети. Їхній вогонь може згаснути (с. 18). Лампи та ліхтарі можна заправити олією для лампи.

Стріли та каміння для праці. Вам не потрібно рахувати кожен стрілу окремо. Кожен сагайдак вважають одним предметом. Допоки у вас є сагайдак, ви можете використовувати свою зброю. Камінці для праці записувати не потрібно — їх у вас завжди вдосталь.

Важкі предмети

Дуже важкі предмети займають 2, 3, 4 або більше місць в інвентарі, відповідно до їхньої ваги. Якщо вага не вказана, вона завжди дорівнює 1.

Дрібнички

Маленькі й легкі предмети, які можна сховати в кулаці, не впливають на ліміт ваги. Ці дрібнички записують в окремий блок на листі героя, вони не займають місця в інвентарі.

Монети. Монети вважають дрібничками, вони не впливають на ліміт ваги, якщо їх менше ніж 100. Торбинку, що містить від 100 до 199 монет, вважають одним предметом, від 200 до 299 — двома і так далі.

Перевантаження

Ви можете тимчасово нести більше, ніж ваш звичайний ліміт ваги. У такому разі ви повинні проходити перевірку СИЛ щоразу, коли хочете переміститися в раунді бою або йти пішки чверть години. Якщо ви провалили кидок, то мусите або скинути те, що несете, або залишитися на місці.

Нести інших. Коли несете когось, ви автоматично стаєте перевантаженими і не можете виконувати бойові дії.

КИДКИ КІСТОК

У грі є тридцять основних умінь, не враховуючи додаткових, зокрема шкіл магії. Докладніше про них читайте в основній книзі правил. У «Швидкому старті» пояснені лише базові принципи.

Щоб використати уміння, опишіть, чого намагається досягти ваш герой. У разі потреби майстер попросить вас кинути к20, щоб пройти перевірку. Якщо результат кидка менший чи рівний значенню вашого уміння, ви досягли успіху. У бою ці перевірки зазвичай мають визначені ефекти. Поза боєм ефект перевірки визначає майстер або правила пригоди.

ВИКИНУТИ «ДРАКОНА»

Якщо в результаті перевірки ви отримали «1» на к20 — вітаємо, ви *викинули «дракона»*, це феноменальний успіх. У бою «дракон» має визначені ефекти, наприклад, збільшує пошкодження від атаки. Поза боєм наслідки вирішує майстер. Наприклад:

- ◆ Ви вражаєте всіх навколо.
- ◆ Ви досягаєте більшого, ніж планували.
- ◆ Ви виконали дію швидше, ніж зазвичай.

ПЕРЕВІРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Якщо жодне з умінь не відповідає ситуації, майстер може попросити вас виконати кидок на характеристику. Наприклад, якщо потрібно підняти щось важке — кидок на **СИЛ** підійде найкраще. Проте перевірку характеристики призначають, тільки якщо немає підходяжого уміння. У разі сумнівів — вирішує майстер.

ЛИШЕ ОДИН ШАНС

Як правило, у вас є лише один шанс на успішне виконання будь-якої дії. Після кидка ви не можете кинути кістку ще раз, щоб досягти тієї ж мети. Спробуйте інший підхід, дочекайтеся зміни обставин або поступіться іншому герою. Це правило не діє у бою.

ПРОВАЛ

Якщо результат кидка перевищує значення вашого вміння, то ви провалили перевірку й не змогли досягти бажаного результату. Можете самі або разом з майстром описати, що саме пішло не так. Можливо, ваш герой послизнувся чи відволікся. За бажанням майстра, ваш провал може мати додаткові наслідки, які додадуть історії трохи напруги. Наприклад, вас хтось почув чи побачив.

ВИКИНУТИ «ДЕМОНА»

Якщо в результаті перевірки ви отримали «20» на к20 — наші співчуття, ви *викинули «демона»*, це цілковитий провал, незалежно від рівня вміння чи інших обставин. Такий результат не можна *перекинути* (додаткове правило, с. 9). «Демон» може мати додаткові ефекти в бою. Поза боєм наслідки вирішує майстер. Наприклад:

- ◆ Ви завдаєте пошкоджень собі, комусь іншому або предмету.
- ◆ Ви виставляєте себе посміховиськом.
- ◆ Ви здійснюєте багато шуму.





ЛИХО І БЛАГО

Зазвичай майстер не оцінює складність дії. Ви просто кидаєте кістку в складних ситуаціях — і все. Однак іноді майстер може підкреслити, що зовнішні фактори або допомагають, або ускладнюють виконання дії. У такому разі ви можете отримати *благо* або *лихо* до свого кидка.

В обох випадках ви кидаєте дві к20, але враховуєте лише один результат. Якщо у вас є благо, використайте кращий кидок. Якщо лихо — гірший.

Кілька лих або благ. Якщо ви отримуєте кілька благ або лих, додайте по одній додатковій к20 за кожне та враховуйте лише найкращий або найгірший результат. Однак за низького рівня уміння кидок із кількома лихами має вкрай малі шанси на успіх.

Благо і лихо. Інколи ви можете отримати одночасно і благо, і лихо. Кожне благо скасовує одне лихо, і навпаки. Якщо на дію у вас є одне благо й одне лихо, виконайте звичайний кидок (одна к20). Якщо ви отримали два блага й одне лихо, виконайте кидок з одним благом.

ДОПОМОГА ВІД ІНШИХ

Інші герої або НІПи можуть допомогти з перевіркою. Про допомогу слід оголосити перед кидком, і вона має бути логічною — той, хто допомагає, повинен бути фізично присутнім і мати можливість надати цю допомогу. Остаточне рішення ухвалює майстер.

Коли хтось допомагає вам, ви отримуєте благо (див. ліворуч). У бою допомога — це дія. Допомагаючи комусь, ви втрачаєте власну дію цього раунду. НІПи можуть допомагати один одному так само, як і герої. Під час перевірки вам може допомогти тільки один персонаж.

ПЕРЕКИД

Якщо ви провалили кидок на уміння або характеристику, можете зровити ще одну спробу. Цю дію називають *перекидом*. Для цього повторіть кидок і застосуйте новий результат, навіть якщо він гірший. Якщо у вас є благо чи лихо, перекидайте всі кістки. Ви *не можете* виконати перекид, якщо викинули «демона», тобто «20».

Щоразу коли ви перекидаєте кістку, вибирайте характеристику, і ваш герой набуває негативного стану, пов'язаного з нею. На всі кидки, пов'язані з цією характеристикою, накладається лихо. У грі є шість станів:

- ♦ Виснажений – СИЛ ♦ Розлючений – ІНТ
- ♦ Хворобливий – СТА ♦ Наляканий – ВОЛ
- ♦ Спанилечений – СПР ♦ Зневірений – ХАР

Ви самі вирішуєте, якого стану набуваєте, дотримуючись двох правил:

- ♦ Ви не можете вибрати стан, якого вже набули.
- ♦ Ви повинні пояснити, як набули цього стану в результаті дії, яку намагаєтесь виконати. Майстер має право відхилити явно необґрунтовані пояснення.

Якщо ваш герой набув усіх шістьох станів, ви більше не можете виконувати перекиди. Окрім механічного впливу, стани додають глибини та створюють цікаві можливості для втілення персонажів. Позначайте стани на листі героя.

Відновлення стану. Ви можете позбутися стану під час відпочинку чи лікування (с. 18).

НІПи й монстри. Тільки герої можуть перекидати кістки. НІПи й монстри — не можуть.

КИДОК ПРОТИСТОЯННЯ

Іноді, щоб досягти успіху, ви повинні перемогти опонента в кидку *протистояння*. І ви, і опонент проходитье перевірку вміння. Кидок протистояння використовують рідко й тільки тоді, коли хтось активно протистоїть вам. У бою лише ініціатор витрачає дію на кидок протистояння.

- ♦ Якщо ви провалюєте перевірку, ваша дія не вдається незалежно від результату опонента.
- ♦ Якщо ваша перевірка успішна, а опонент провалив свою, ваша дія вдалася.
- ♦ Якщо ви обоє успішно пройшли перевірку, ваша дія вдається, якщо результат вашої перевірки *менший* або *дорівнює* результату опонента. Якщо результат опонента нижчий за ваш, то ваша дія не вдається.

Перекид. Кидки протистояння можна перекидати (додаткове правило, див. вище), але тільки якщо ви ініціюєте протистояння. Це можна зробити навіть після кидка опонента.



БІЙ І ПОШКОДЖЕННЯ





Життя шукача пригод важке й сповнене небезпек. У «Демолах і драконах» вас чекають дикі звірі, безжалісні бандити й демонічні монстри. Бій — небезпечний і може стати смертельним для вашого героя. Перед боєм запитайте себе: чи варто йти на цей ризик?

РАУНДИ ТА ІНІЦІАТИВА

Бій складається з низки *раундів*, кожен з яких триває близько 10 секунд. На початку кожного раунду визначається ініціатива — порядок дій учасників бою.

ВИЗНАЧЕННЯ ІНІЦІАТИВИ

Для розіграшу ініціативи вам потрібно десять карт, пронумерованих від «1» до «10». В основному наборі для цього є спеціальні карти, але ви можете використовувати й звичайні гральні, вважаючи туза за «1». Кожен гравець, який бере участь у бою з власної (чи ні) волі, бере випадкову карту на початку кожного раунду, а майстер бере карти для НІПів. Це і є *визначення ініціативи*.

Числа на картах визначають порядок ходів на раунд. Гравець з картою «1» виконує хід першим, з картою «2» — другим, і так далі, поки всі не виконають свої ходи.

Покладіть свою карту ініціативи біля листа героя, щоб усі бачили, в якому порядку діятимуть персонажі. Майстер кладе свою карту (або карти) перед собою. Коли всі учасники виконають свої ходи, раунд закінчується, і починається новий з новим визначенням ініціативи.

ІНІЦІАТИВА ДЛЯ НІПІВ

Щоби спростити гру, особливо під час великих битв, майстер може взяти одну карту ініціативи для групи НІПів. Усі НІПи в цій групі діють під час одного спільного ходу в раунді, а порядок їхніх дій визначає майстер.

НЕСПОДІВАНА АТАКА

Якщо ви здійснюєте атаку, яку майстер вважає несподіваною для вашого опонента, ви можете вибрати будь-яку карту ініціативи в першому раунді бою. Якщо в несподіваній атаці беруть участь кілька героїв, всі вони можуть вибрати карту. Інші учасники бою беруть карти ініціативи з тих, що залишилися. Починаючи з другого раунду, визначення ініціативи проходить як зазвичай.

ВИЧІКУВАННЯ

Замість звичайних дій у свій хід, ви можете *вичікувати*. Для цього обміняйтеся картами ініціативи з кимось іншим, чий хід має бути після вашого. Ви можете обмінюватися картами з іншими героями, а також з НІПами (або групою НІПів), і вони не можуть відмовитися від обміну. Однак ви не можете обмінятися картами ініціативи з тими, хто вже виконав свій хід, або з тими, то сам вирішив вичікувати на початку раунду.

Монстри (с. 20) часто мають кілька ходів на раунд, а тому отримують кілька карт ініціативи. У такому разі ви самостійно вирішуєте, яку карту вибрати, за умови, що її значення нижче за вашу ініціативу. Монстри ніколи не вичікують.

ДІЇ ТА ПЕРЕМІЩЕННЯ

Під час свого ходу в раунді ви можете *переміститися* й виконати *одну дію*. Поясніть, куди ви хочете переміститися і яку дію виконати. Якщо потрібно, ви кидаєте кістки, щоб визначити, чи вдасться вам це зробити. Ви можете вирішити, чи переміщуватися перед дією, чи після. Також можна використати частину переміщення, виконати дію, а тоді завершити переміщення.

Дії

Дії в бою можуть бути різними, але в наведеному нижче переліку узагальнено найпоширеніші з них. Вони докладно описані далі в цьому розділі.

Вільні дії. Незначні дії, як-от дістати зброю, впасти на землю чи вигукнути кілька слів — це *вільні дії*. Вони не витрачають ваш хід, але *кожну* з них можна виконати *лише раз за раунд* і тільки під час вашого ходу. Повний список вільних дій можна знайти праворуч. Наприклад, ви можете припасти до землі або встати, але не обидві дії за один хід.

РЕАКЦІЇ

Деякі дії, як-от відбивання атаки чи виверт, можна виконувати під час ходу опонента, такі дії називають *реакціями*. Реакція витрачає ваш хід у раунді, тому ви не можете вдатись до реакції, якщо вже виконали свій хід у цьому раунді. Після реакції переверніть свою карту ініціативи долілиць.

Переміщення. Виконуючи реакцію, ви також втрачаєте можливість переміщення в цьому раунді. Деякі реакції, як-от виверт або відбивання, включають у себе певний рух як частину дії. Докладніше про це читайте в розділі «Ближній бій» на с. 14.

ВІЛЬНІ ДІЇ

- ♦ **Дістати зброю:** витягти, обміняти або заховати зброю, яку тримаєте під рукою.
- ♦ **Змінити позицію:** припасти до землі або встати.
- ♦ **Впустити предмет:** кинути предмет на землю.
- ♦ **Викрикнути:** сказати або вигукнути кілька слів.

Дії

Дії в бою можуть бути різними. Найпоширеніші з них наведені нижче. Повні правила дій наведені далі в розділі.

- ♦ **Ривок:** подвоїти швидкість переміщення в цьому раунді.
- ♦ **Атака в ближньому бою:** атакувати ворога в радіусі 2 метрів (4 метри для довгої зброї).
- ♦ **Атака в дальньому бою:** атакувати ворога за допомогою далекобійної зброї в межах її дальності.
- ♦ **Відбити атаку:** ви можете відбити атаку як ближнього, так і дальнього бою (щоб відбити атаку далекобійної зброї, потрібен щит). Цю дію виконують реакцією в хід опонента й вона замінює звичайний хід в раунді.
- ♦ **Виверт:** реакція, якою ви можете ухилитися від атаки ближнього чи дальнього бою.
- ♦ **Взяти предмет:** підняти предмет із землі в радіусі 2 метрів або дістати його з вашого інвентаря.
- ♦ **Використати предмет:** використати зілля або інший предмет в радіусі 2 метрів від вас.
- ♦ **Надягти / зняти броню / шолом:** броня і шоломи захищають вас від пошкоджень, але можуть обмежувати пересування.
- ♦ **Перша допомога:** уміння **ЛІКУВАННЯ** використовують для порятунку життя героя чи НІПа, якщо його **ОЗ** знизилися до 0.
- ♦ **Зібратися:** ви можете **ПЕРЕКОНАТИ** іншого героя з 0 **ОЗ** зібратися і продовжити бій.
- ♦ **Вибити двері:** двері можуть витримати певну кількість пошкоджень, перш ніж зламатися.
- ♦ **Зламати замок:** пройдіть перевірку **ВПРАВНОСТІ РУК**. Якщо немає відмичок, то кидок виконують з лихом.
- ♦ **Використати здібність:** використати успадковану або героїчну здібність.
- ♦ **Накласти заклинання:** у більшості випадків використання заклинань і магичних трюків — це дія. Деякі заклинання можна накласти як реакцію, а інші потребують більше часу. Докладніше про магію див. у розділі 4.
- ♦ **Допомогти:** допомогти іншому герою, щоб він отримав благо на кидок у цьому ж раунді.
- ♦ **Перепочити раунд:** відновити кб **ОВ**. Це можна робити лише один раз за чверть доби.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Значення переміщення відображає відстань у метрах, на яку ви можете рухатися. Однак є кілька особливих випадків.

Ривок. Якщо ви вибираєте *ривок* як дію в раунді, то можете переміститися удвічі далі, ніж зазвичай.

Встати / припасти до землі. Ви можете припасти до землі або встати під час переміщення. Це вільні дії, які не скорочують відстань пересування, але їх можна виконати лише у свій хід.

Стрибки. Ви можете здійснити горизонтальний стрибок як частину свого переміщення. Відстань стрибка може сягати половини вашого переміщення за умови успішної перевірки АКРОБАТИКИ. Якщо відстань стрибка не перевищує чверті вашої швидкості, перевірка не потрібна.

Двері. Прохід через зачинені, але не замкнені двері витрачає половину вашого переміщення в раунді. Якщо вам не вистачає переміщення, ви зупиняєтесь біля відчинених вами дверей. Замкнені двері потрібно або відчинити, або вибити.

Вороги. Ви не можете пройти повз ворога, який чинить опір. Гуманоїд розміром з людину блокує область 2×2 метри, а великі монстри займають ще більше місця. Щоб пройти повз ворога, потрібно або повалити його на землю, або знизити його ОЗ до нуля. Повз союзників можна пересуватися без перешкод.

Вільна атака. Якщо ви перебуваєте в межах 2 метрів від ворога, а потім відходите від нього, ви повинні пройти перевірку ухиляння.

Кидок не вважають дією, але якщо ви його провалите, ворог відразу отримує можливість виконати проти вас додаткову атаку ближнього бою — *вільну атаку*. Вільну атаку не вважають дією, її не можна відбити чи ухилитися від неї.

Зверніть увагу: вільна атака спрацьовує, навіть якщо ви починаєте переміщення на відстані, але проходите повз ворога. Переміщення навколо ворога не дає права на вільну атаку, якщо ви залишаєтесь у межах 2 метрів.

ПЕРЕВЕРНІТЬ КАРТИ

Завершивши хід у раунді, переверніть карту ініціативи долілиць. Так ви покажете, що завершили свій хід і більше не можете виконати жодних реакцій (наприклад, відбити атаку) у цьому раунді.

ПІДСТУПНА АТАКА

Ключ до перемоги в бою часто полягає в тому, щоб атакувати тоді, коли ворог найменше цього очікує.

Підступна атака. Коли ви непомітно підкрадаєтесь до ворога й атакуєте, ви виконуєте *підступну атаку*. Спочатку виконайте кидок на СКРАДАННЯ. Якщо ви наближаєтесь на відстань для атаки ближнього бою (2 метри), отримайте лихо на цей кидок.

У разі провалу перевірки ворог помічає вас. Розіграйте ініціативу як зазвичай. У разі успіху ваша атака стає підступною. Виберіть будь-яку карту ініціативи та додатково отримайте благо на кидок атаки. Крім того, ваша ціль не може ухилитися чи відбити атаку. Якщо ви атакуєте непомітною зброєю, то пошкодження збільшуються на одну кістку (наприклад, 2к8 замість 1к8). Підступні атаки завжди виконують індивідуально — один нападник проти однієї цілі.

Засідка. Це особливий вид підступної атаки. Кожна жертва проходить перевірку уважності, щоб виявити засідку. Якщо засідка ретельно підготовлена, цю перевірку проходять з лихом. Усі, хто провалить цей кидок, отримують карти ініціативи з найгіршими номерами (починаючи з 10).

БОЙОВІ МАПИ В КЛІТИНКУ

Мапи в клітинку — це корисний інструмент у грі, що дозволяє відстежувати позиції всіх учасників на полі бою. У «Демонах і драконах» кожна клітинка відповідає площі 2×2 метри. Мапи використовують для візуалізації дверей, стін тощо. Подібні мапи можна знайти у пригоді «Затонула вежа».

Зазвичай кожна клітинка на мапі може бути зайнята лише однією істотою. Однак ви можете переміщуватися через клітинку, зайняту союзником. Діагональні переміщення та атаки дозволені, якщо під час руху обидві клітинки не заблоковані або не зайняті ворогами.

БЛИЖНІЙ БІЙ

Щоб атакувати ворога в ближньому бою, потрібно перебувати в межах 2 метрів від нього. На бойовій мапі ви повинні зайняти сусідню клітинку (можна по діагоналі). Для атаки пройдіть перевірку вміння, що відповідає типу зброї, якою ви атакуєте.

Пошкодження. Якщо атака влучає, киньте кістки пошкоджень, вказані в описі вашої зброї. Кількість пошкоджень може бути більшою завдяки бонусним пошкодженням або ж якщо випаде «дракон». Броня ворога може зменшити зазнані пошкодження.

Бонусні пошкодження. Бонусні пошкодження залежать від характеристики, на якій базується вміння зброї — СИЛ чи СПР.

Зброя. Ви можете мати *під рукою* до трьох одиниць зброї. Запишіть їх у блоці «Зброя» на листі героя. Щоб атакувати зброєю, її спершу потрібно *дістати*. Дістати або замінити зброю, яка знаходиться під рукою, можна вільною дією. Підняти зброю з землі чи взяти її з інвентарю — це вже дія.

Вимога до СИЛ. Деякі види зброї мають вимогу до СИЛ. Якщо ваша СИЛ нижча за необхідну, ви отримуєте лихо на всі кидки атаки та відбивання. Якщо ваша СИЛ

менша за половину необхідної, ви взагалі не можете використовувати цю зброю.

Хват. Зброю можна тримати однією або двома руками. Ви можете тримати одну дворучну зброю або дві одnorучні зброї, включно зі щитом. Якщо ви тримаєте одnorучну зброю двома руками, її вимога до СИЛ зменшується на 3.

Довга зброя. Довгою зброєю (до прикладу, довгим списом або копією) можна атакувати ворога на відстані до 4 метрів (дві клітинки). Такою зброєю можна атакувати через клітинку, на якій стоїть союзник.

ПОВАЛЕНА ЦІЛЬ

Якщо ви стоїте, а ваш ворог лежить на землі, ви отримуєте благо на кидок атаки, а також завдаєте додаткові кб пошкоджень.



ШТОВХНУТИ

Якщо ви атакували опонента в ближньому бою й ваш бонус пошкодження СИЛ дорівнює або перевищує бонус пошкодження опонента, то ви можете штовхнути його на 2 метри в будь-якому напрямку. На бойовій мапі це 1 клітинка. Ви штовхаєте на додачу до заданих пошкоджень. Штовхання не витрачає переміщення опонента в раунді й не дає права на вільну атаку. Монстрів не можна штовхнути, і вони теж не можуть штовхати.

ТИПИ ПОШКОДЖЕНЬ

Існує три типи пошкоджень: різальні, колольні та ударні. Типи пошкоджень для зброї готових героїв вказані на їхніх листах героїв. Деякі види зброї, наприклад, мечі, можуть завдавати як колольних, так і різальних пошкоджень — перед кидком кістки ви повинні вказати, пошкодження якого типу хочете завдати. Тип пошкодження впливає на ефективність броні. Монстри також іноді мають опір до певних типів пошкоджень.

КРИТИЧНЕ ВЛУЧАННЯ

Якщо під час атаки на кістці випадає «дракон» — це *критичне влучання*. У такому разі опонент може уникнути удару чи відбити його, тільки якщо викине «дракона» у відповідь. Ви можете вибрати один із таких ефектів:

- ♦ Киньте подвійну кількість кісток пошкоджень, перш ніж додавати будь-які бонуси. Наприклад, якщо критичного влучання завдано широким мечем (2к6), а бонусні пошкодження — к4, то загальні пошкодження будуть 4к6 + к4.
- ♦ Ви можете негайно виконати другу атаку проти іншого опонента як вільну дію.
- ♦ Броня опонента не діє, бо атака влучає в слабке місце. Цей ефект можна вибрати, лише якщо пошкодження колольного типу (додаткове правило).

ВІДБИТИ АТАКУ

Якщо вас атакують у ближньому бою, ви можете спробувати *відбити атаку* зброєю в руці або щитом. Зверніть увагу, що вільні дії можна робити тільки у свій хід, тому ви не можете дістати зброю спеціально для відбивання. Оголосіть про намір відбити атаку до того, як опонент кине кістки на пошкодження. Відбивати атаку без зброї — не можна. Також не можна і відбивати, і робити виверт від однієї атаки. Ви можете відбиватися, навіть лежачи. Щоб відбити атаку, пройдіть перевірку вміння зброї, яку використовуєте.

Реакція. Відбивання порушує порядок ініціативи, це реакція. Відбивання замінює звичайний хід, тож після нього ви повинні негайно перевернути карту ініціативи. Якщо ви вже діяли в раунді, ви не можете відбити атаку.

Міцність. Якщо ви успішно відбили атаку, то вона замість вас влучає у вашу зброю або щит, і ви не отримуєте пошкоджень.

Проте якщо пошкодження перевищують міцність вашої зброї, то зброя ламається і її більше не можна використовувати. Полагодити зброю можна успішним кидком на **МАЙСТРУВАННЯ**.

Щит. Якщо ви тримаєте щит, то можете відбити атаку ним, а не зброєю. Для щитів не передбачене окреме вміння, тому ви застосуєте будь-яке вміння ближнього бою, що базується на **СИЛ** (за винятком **НОЖІВ** і **ПОСОХІВ**).

Колольні пошкодження. Атаки колольною зброєю не можуть зламати зброю або щит, якими ви відбиваєте цю атаку.

Монстри. Зазвичай атаки монстрів (с. 21) не можна відбити, якщо правила не містять інакших вказівок.

ВИВЕРТ

Якщо вашому герою важко відбити атаку, ви можете спробувати ухилитись від неї. Вибір потрібно зробити до того, як опонент кине кістки на пошкодження. Відбивати та робити виверт від однієї атаки одночасно — не можна. Ви можете виконати виверт, навіть лежачи. Пройдіть перевірку **УХИЛЯННЯ**. У разі успішної перевірки ви повністю уникаєте пошкоджень, а в разі провалу атака влучає.

Реакція. Виверт — це реакція. Він замінює звичайний хід у раунді, і після виверту ви повинні негайно перевернути карту ініціативи.

Переміщення. Після успішного виверту ви за бажання можете переміститися на відстань до двох метрів у будь-якому напрямку. Це переміщення не провокує вільних атак.

Монстри. Від атак монстрів (с. 21) можна ухилитися, якщо правила не містять інакших вказівок.

ДАЛЬНІЙ БІЙ

Щоб атакувати зброєю дальнього бою, її спершу потрібно дістати, це можна зробити вільною дією. Найкраще атакувати з відстані понад 2 метри від цілі (тобто не в сусідній клітинці на бойовій мапі). Якщо ви стоїте в межах 2 метрів або ближче, то отримаєте лихо на кидок атаки. Для металевих зброї використовуйте те саме уміння, що й для ближнього бою (наприклад, **НОЖІ** або **СПИСИ**). Якщо атака влучає, киньте кістки пошкодження, вказані в описі вашої зброї. Кількість пошкодження може бути більшою завдяки бонусним пошкодженням або якщо випаде «дракон». Броня ворога може зменшити зазначені пошкодження.

Бонусні пошкодження. Ви завдаєте бонусних пошкодження, як і у ближньому бою.

Дальність. Максимальна відстань (у метрах), на якій можна ефективно використати зброю. Ви можете стріляти по цілях, що знаходяться на відстані, вдвічі більшій за вказану, але тоді отримаєте лихо на кидок атаки.

КРИТИЧНЕ ВЛУЧАННЯ

Якщо під час атаки на кістці випадає «дракон» — це критичне влучання. У такому разі опонент може уникнути удару чи відбити його, лише якщо викине «дракона» у відповідь.

Ви можете вибрати один із таких ефектів:

- ◆ Подвоїти кістки пошкодження зброї (не бонусні пошкодження). Киньте вдвічі більше кісток, ніж зазвичай. Наприклад, критичне влучання з довгого лука завдає 2к12 пошкодження.
- ◆ Броня опонента не діє, бо атака влучає в слабе місце. Цей ефект можливий лише для колольних атак (додаткове правило).

ВІДБИВАННЯ ТА ВІВЕРТ

Відбити атаку далекобійної зброї можна лише щитом. Правила відбивання такі ж, як і в ближньому бою. Ухилитися від атак далекобійної зброї можна за тими ж правилами, що й у ближньому бою.

ЗАТУЛЕНА ЦІЛЬ

Якщо лінія видимості до вашої цілі частково затуплена об'єктом або іншою істотою (союзником чи опонентом), ви отримаєте лихо на атаку. Ви можете атакувати повз того, хто стоїть між вами й ціллю, але з лихом на таку атаку. Якщо ж ціль повністю поза зоною видимості, наприклад, за стіною, атакувати її неможливо. Якщо ви граєте без бойової мапи, майстер визначає, наскільки видима ваша ціль.

ПОШКОДЖЕННЯ

Життя шукача пригод важке й ризиковане. Скарби ви можете й не отримати, зате пошкодження зазнаєте вдосталь. Коли ваш герой зазнає пошкодження, його очки здоров'я (ОЗ) зменшуються.

БРОНЯ

Шкіряна броня, кольчуга або латні обладунки можуть захистити тіло від пошкодження. Щоб надягти або зняти броню в бою, потрібно витратити дію. Броню, яку ви носите, потрібно записати в розділі «Броня» на листі героя. Її не враховують у ліміт ваги, але одночасно можна носити лише один комплект. Деякі види броні можуть обмежувати переміщення або давати лихо на певні вміння.

ТИПИ ПОШКОДЖЕНЬ І БРОНЯ

Якщо граєте з додатковим правилом для типів пошкодження (с. 15), діють правила:

- ◆ Шкіряна та шипована броня отримують +2 до класу броні проти ударних пошкодження.
- ◆ Кольчуга отримує +2 до класу броні проти різальних пошкодження.

Якщо правила не уточнюють тип пошкодження, броня має звичайний ефект.



Клас броні. Ефективність броні визначається її класом. Щоразу коли вам завдають пошкоджень внаслідок фізичної атаки, віднімайте клас броні від зазнаних пошкоджень. Якщо броня повністю нівелює пошкодження від атаки ближнього бою, зброя, якою атакують, зазнає цих пошкоджень натомість і може зламатися (див. «Міцність» на с. 15).

Шоломи. Шолом може додатково підвищити клас броні. Щоб надягти або зняти шолом, потрібно витратити дію. Деякі шоломи можуть давати лихо на певні вміння.

СМЕРТЬ

Якщо ваші ОЗ зменшилися до нуля, ви падаєте на землю й опиняєтеся при смерті. Ви не можете переміщуватися або виконувати дії, окрім спроби зібратися (див. нижче).

Перевірка смерті. У свій хід кожного наступного раунду ви повинні проходити *перевірку смерті* — кидок на СТА. Перекидати цю перевірку *не можна* (якщо граєте з цим додатковим правилом). Результати перевірки смерті запишіть на листі героя. Після трьох успішно пройдених перевірок смерті ви відновлюєте кб ОЗ. Після трьох провалених перевірок смерті ваш герой помирає. «Дракона» вважають двома успіхами, а «демона» — двома провалами. Якщо бій закінчився, продовжуйте гру пораундово, поки не пройдете всі перевірки смерті.

Пошкодження при смерті. Якщо ви зазнаєте пошкоджень, маючи нуль ОЗ, це вважають одним провалом перевірки смерті.

Зібратися. Інший герой в межах 10 метрів може за дію **ПЕРЕКОНАТИ** вас зібратися й продовжити бій, попри те, що у вас нуль ОЗ. Для цього ви маєте його чути. Якщо ви зібралися, то можете виконувати свої ходи як зазвичай, але повинні й далі проходити перевірки смерті, як описано вище. Ви навіть можете спробувати зібратися самотужки. Для цього під час свого ходу пройдіть перевірку **ВОЛ** з лихом (замість **ПЕРЕКОНАННЯ**).

Перша допомога. Коли у вас нуль ОЗ, вас можуть врятувати завдяки успішній перевірці **ЛІКУВАННЯ**. Перевірку вважають дією, можна здійснити кілька спроб. Без використання бинтів перевірку виконують з лихом. Якщо перевірка успішна, ви відновлюєте кб ОЗ і більше не проходите перевірки смерті. Ви не можете надати першу допомогу собі, навіть якщо зібралися (див. вище). Перевірки **ЛІКУВАННЯ** не мають ефекту, якщо у вас більше нуля ОЗ, окрім як під час відпочинку (с. 18). Магією теж можна надавати першу допомогу.

Миттєва смерть. Ви не записуєте від'ємні ОЗ, але якщо одна атака зменшує ваші ОЗ до від'ємного значення, що дорівнює повному значенню ОЗ, ваш герой помирає миттєво. Настав час вшанувати загиблого шукача пригод і створити нового!

НУЛЬ ОЗ У НІПІВ

Коли ОЗ НІПа падають до нуля, перевірка смерті не потрібна. Майстер сам вирішує, чи житиме цей персонаж, чи ні. У разі миттєвої смерті НІПу помирають відразу, як і герої.

СТАНИ

У цій грі ви можете набути шести станів. Кожен з них дає лихо на перевірки всіх умінь, пов'язаних з певною характеристикою:

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| ◆ Виснажений — СИЛ | ◆ Розлючений — ІНТ |
| ◆ Хворобливий — СТА | ◆ Наляканий — ВОЛ |
| ◆ Спантеличений — СПР | ◆ Зневірений — ХАР |

Набути стану. Найчастіше герої набувають стану, коли перекидають кістки (додаткове правило, с. 9). Ви вибираєте стан й описуєте як його набув ваш герой.

Атаки монстрів чи заклинання теж можуть стати причиною того чи іншого стану.

Кілька станів. Якщо герой набуває стану, в якому уже перебуває, виберіть натомість інший. Якщо герой має всі стани й повинен зазнати нового, він натомість втрачає кб ОВ. Якщо ОВ вичерпалися, то втрачає кб ОЗ.

Вилікувати стан. Ви можете вилікувати один стан на вибір, відпочивши чверть години. Відпочинок протягом чверті доби лікує всі стани.

ЛІКУВАННЯ ТА ВІДПОЧИНОК

Втрачені ОЗ та ОВ відновлюються під час відпочинку. Ви можете перепочити раунд, відпочити чверть години або чверть доби. Під час відпочинку ви не можете виконувати дії, які вимагають кидків кісток або ОВ.

Перепочити раунд. Швидкий відпочинок, який триває лише один раунд. Відновить кб ОВ. ОЗ не відновлюються. Ви можете перепочити раунд лише раз на чверть доби.

Відпочити чверть години. Відновить кб ОЗ. Якщо хтось допомагає вам і успішно проходить перевірку ЛІКУВАННЯ, ви відновлюєте 2кб ОЗ. Якщо ви допомагаєте комусь, то не можете відпочити. За один відпочинок можна допомогти лише одній особі.

Під час відпочинку ви також відновлюєте кб ОВ і позбуваєтеся одного стану на вибір. Якщо щось драматичне перерве ваш відпочинок, всі ефекти будуть скасовані. Ви можете відпочивати чверть години лише раз на чверть доби.

Відпочити чверть доби. Відпочивати чверть доби можна тільки в безпечному місці, де поблизу немає ворогів. Під час відпочинку ви відновлюєте всі втрачені ОЗ й ОВ, а також позбуваєтеся всіх станів. Якщо відпочинок перерве бій або важка робота, всі ефекти будуть скасовані.

Магія. Певні заклинання дозволяють відновлювати ОЗ швидше, ніж зазвичай.

ІНШІ НЕБЕЗПЕКИ

ТЕМРЯВА

У повній темряві ви не можете виконати ривок (с. 13) або атакувати далекобійною зброєю. Щоб атакувати ворога в ближньому бою, ви повинні спочатку пройти перевірку **УВАЖНОСТІ** (це не дія).

Смолоскипи. Смолоскип освітлює 10 метрів (п'ять клітинок) в усіх напрямках. Щоб запалити смолоскип, знадобиться кресало, або вогонь, або магічний трюк «Іскра» (с. 25). Якщо нічого з цього немає, ви можете запалити смолоскип за допомогою успішної перевірки **ВИЖИВАННЯ**, але це займе чверть години.

Смолоскип тримають в одній руці, тому ви не можете одночасно використовувати його та нести дворучну або другу одноручну зброю. Смолоскип можна застосовувати як зброю — це маленький дерев'яний дрючок, що завдає вогняних пошкоджень. Після кожного влучання кидайте кістку, щоб визначити, чи згасло полум'я (див. нижче).

Смолоскип горить до чверті доби, проте він ненадійний. Кожні чверть години або коли майстер вирішить додати драматичності, кидайте кб. Якщо випаде 1, полум'я згасне.



ЖАХ

У руїнах і хащах світу «Демонів і драконів» ховається безліч кошмарних звірів. Їхня присутність може викликати напад жаху. Напади жаху також можуть бути спровоковані магією та іншими загрозливими ситуаціями.

Під час нападу жаху ви повинні негайно пройти перевірку **ВОЛ**. Цей кидок можна перекинути (додаткове правило), його не вважають дією. У разі особливо страхотливої події герої виконують цю перевірку з лихом. У разі провалу киньте кістку, щоб визначити ефект з таблиці жаху.

ОТРУТА

Отрути відрізняються за рівнем дієвості. Слабка отрута має дієвість 9, помірна — 12, а сильна може досягати 15 і більше. Щоразу коли ви вживаєте отруту, майстер виконує кидок протистояння (с. 9) дієвості отрути вашій **СТА**. Якщо отрута достатньо дієва, ви зазнаєте повного ефекту. Якщо перемагає ваш кидок, ви зазнаєте послабленого ефекту отрути. Отрута не впливає на монстрів.

НІПІ. Щоб перевірити ефект отрути на НІПів, майстер виконує кидок протистояння проти максимального значення їхніх ОЗ.

Смертельна отрута

- ♦ **Повний ефект.** Зазнавайте кб пошкоджень щораунду у свій хід, доки ваші ОЗ не знизяться до нуля. Якщо вип'єте протиотруту вчасно, ефект припиниться.
- ♦ **Пославлений ефект.** Зазнайте кб пошкоджень наступного ходу.

Паралітична отрута

- ♦ **Повний ефект:** Ви стаєте *виснаженими* і повинні проходити перевірку СТА щоходу (це не дія). У разі провалу ви не можете переміщуватися чи виконувати будь-які дії, навіть вільні. Ефект триває чверть години або до введення протиотрути.
- ♦ **Пославлений ефект.** Ви стаєте *виснаженими*.

Снодійна отрута

- ♦ **Повний ефект.** Ви стаєте *спантеличеними* і повинні проходити перевірку СПР щоходу (це не дія). У разі провалу ви засинаєте на чверть доби. Якщо вам дають протиотруту або ви зазнаєте хоча б 1 пошкодження — ви прокидаєтесь.
- ♦ **Пославлений ефект.** Ви стаєте *спантеличеними*.

ХОЛОД

Коли герої перебувають на кусючому холоді й майстер вирішує, що вони не мають достатнього укриття, героям потрібно регулярно проходити перевірку **ВИЖИВАННЯ**. Зазвичай це відбувається раз на чверть доби, але в екстремальний холод — кожну чверть години або щораунду. Без ковдри ви отримуєте лихо на перевірку, а хутро дає благо.

У разі провалу ви втрачаєте кб ОЗ і кб ОВ та не можете відновлювати їх або позбуватися станів без магії. Ви повинні продовжувати проходити перевірки, щоб протистояти холоду. За кожен провал зазнавайте тих самих наслідків. Якщо ваші ОЗ знизяться до нуля, ви помрете під час наступної перевірки. Ви припиняєте перевірки й можете лікуватися, тільки коли зігрієтесь біля багаття.

ПАДІННЯ

Падіння на тверду поверхню завдає кб пошкоджень за кожні 2 метри висоти (з округленням до меншого). Падіння з висоти менше ніж 2 метри не завдає пошкоджень. Успішна перевірка **АКРОБАТИКИ** вдвічі зменшує кількість кісток пошкоджень (з округленням до більшого). Броня не захищає від падіння.

ТАБЛИЦЯ ЖАХУ

К8 ЕФЕКТ

- 1 **Кволість.** Жах виснажує вашу енергію та рішучість. Втраťте 2кб ОВ (або до нуля) і станьте *зневірененими*.
- 2 **Тремтіння.** Станьте *наляканими*.
- 3 **Задишка.** Сильний страх не дає дихати. Станьте *виснаженими*.
- 4 **Збліднення.** Ваше обличчя стає білим, як полотно. Ви та всі герої у радіусі 10 метрів від вас стають *наляканими*.
- 5 **Крик.** Ви кричите від жаху, що змушує всіх героїв, які це чують, зазнати нападу жаху. Кожен герой повинен пройти лише одну перевірку **ВОЛ** проти цього ефекту.
- 6 **Лють.** Ваш страх перетворюється на гнів, і ви змушені атакувати його джерело наступного ходу в ближньому бою (якщо це можливо). Ви також стаєте *розлюченими*.
- 7 **Лють.** Ваш страх перетворюється на гнів, і ви змушені атакувати його джерело наступного ходу в ближньому бою (якщо це можливо). Ви також стаєте *розлюченими*.
- 8 **Дика паніка.** Вас охоплює паніка, і ви щодуху тікаєте. Наступного ходу ви повинні використати ривок, щоб відбігти якомога далі від джерела страху. Щоб опанувати себе, знадобиться успішна перевірка **ВОЛ**, яку ви маєте проходити кожного наступного ходу (це не дія) поки не досягнете успіху.

ПЛАВАННЯ ТА УТОПЛЕННЯ

Усі герої вміють плавати. У воді швидкість пересування вдвічі менша, атаки дальнього бою неможливі, а атаки ближнього бою виконують із лихом. Складні маневри, як-от пірнання, вимагають перевірки **ПЛАВАННЯ**. Якщо герой у кольчугі чи латних обладунках, він виконує перевірку з лихом.

Щоби залишатися на плаву, проходите перевірку **ПЛАВАННЯ** кожні чверть години або щораунду, якщо ви в кольчугі чи латних обладунках. Під водою щораунду потрібна успішна перевірка СТА, щоб затримати дихання (це не дія). У разі провалу ви починаєте тонути, зазнаючи кб пошкоджень за раунд, доки вас не врятують. Якщо ваші ОЗ знизилися до нуля під водою, ви проходите перевірки смерті, але зараховуєте лише провали.

МОНСТРИ





Монстр — це істота неприродного походження, жахливий звір, який кидає виклик природному стану речей і сіє жах навколо. З деякими монстрами можна зустрітися у пригоді цього «Швидкого старту».

Монстрів контролює майстер. В бою вони діють так само, як герої та НІПи, за винятком кількох важливих відмінностей, описаних нижче.

НЕСТРИМНИЙ ШАЛ

Деякі монстри настільки могутні, що можуть діяти кілька разів за раунд. Це залежить від їхніх показників нестримного шалу. На початку кожного раунду майстер бере одну карту ініціативи за кожне очко нестримного шалу. Кожна карта дає монстру один хід, з однією дією та одним переміщенням.

Вичікування. Якщо герой обмінюється картами ініціативи з монстром (додаткове правило, с. 11), то може вибрати будь-яку з доступних карт монстра. Монстри ніколи не вичікують.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Монстри, як і герої, мають визначену швидкість переміщення і можуть переміщуватись до або після атаки, а також ділити переміщення. Зверніть увагу, що йдеться про переміщення *за хід*, а не за раунд. Деякі монстри мають різну швидкість у воді, повітрі та на землі. Зліт та приземлення — це вільні дії.

АТАКА МОНСТРА

Монстри завжди використовують власну *атаку монстра*, зазначену в їхній таблиці. Майстер кидає кістку або вибирає атаку з цієї таблиці, коли настає черга монстра атакувати. Монстри ніколи не кидають кістки, щоб влучити в ціль — їхні атаки *завжди успішні*.

Атака монстра — це дія, вона має таку ж дальність, як і атака ближнього бою, тобто 2 метри (сусідня клітинка, якщо ви використовуєте бойові мапи), якщо правила атаки монстра не містять інших вказівок.

Виверт та відбивання. Зазвичай від атаки монстра можна ухилитися (с. 15), але не відбити. Це також сто-сується атак із зоною ураження, але не нападів жаху. Винятки з цього правила вказані в описі атаки монстра.

Стани. Атаки монстрів можуть спричинити стан у героя (с. 17). Якщо герой повинен набути стану, в якому вже перебуває, то гравець натомість набуває іншого стану на свій вибір.

Повторні атаки. Монстр ніколи не повторює ту саму атаку двічі поспіль. Якщо майстер двічі викидає однаковий результат на кістці, то другий кидок означатиме наступну атаку в таблиці. Якщо двічі випало «6», то другою атакою буде та, що відповідає «1».

УМІННЯ

Монстри можуть мати вміння, але здебільшого вони використовують їх поза боем або для кидків протистояння, а не для атак. Під час бою вони використовують тільки свої атаки.

МОНСТРИ В БОЮ

Виверт та відбивання. Усі монстри можуть ухилитися, а монстри зі зброєю — ще й відбивати атаки. Кожен виверт або відбивання витрачає один з ходів монстра в раунді (переверніть карту ініціативи на ваш вибір). Рівень уміння відбивання та вивертів у монстрів — 15.

Природна броня. Багато монстрів мають різну природну броню. Вона працює так само, як і звичайна броня (с. 16).

Темрява. Монстри бачать у темряві, тому не зазнають ефектів від темряви, якщо правила не містять інших вказівок (с. 18).

ОПІР ТА ІМУНІТЕТ

Деякі монстри мають *опір* до певних типів пошкоджень. Такі пошкодження зменшуються вдвічі (з округленням до більшого). Також у монстрів може бути *імунітет*. У такому разі вони не зазнають жодних пошкоджень від атак відповідного типу.

СТРАХ І ПЕРЕКОНАННЯ

Монстри занадто страшні, щоб відчувати страх, але можуть добряче налякати героїв. Монстри мають імунітет до уміння **ПЕРЕКОНЛИВІСТЬ**, якщо правила не містять інших вказівок.

МАГІЯ





Магія не однозначна в цьому світі: одні вважають її даром драконів, другі — прокляттям демонів, а треті — благословенням богів чи духів. Хоча ці істоти дійсно можуть впливати на магію та тих, хто нею послуговується, магія залишається основною силою природи, яка існує як у фізичному світі, так і поза ним. У повній версії правил «Демонів і драконів» наведено докладний опис магії, натомість у «Швидкому старті» ми розглянемо лише базові принципи.

ШКОЛИ МАГІЇ

Існують різні школи магії, кожна з яких має свій підхід до магії та її роботи. У повних правилах гри описані три основні школи: анімізм, елементалізм і менталізм. Кожна школа — окреме уміння.

ВИКОРИСТАННЯ МАГІЇ

Заклинання — це формула, що дозволяє магу змінювати світ за допомогою магії. У цьому «Швидкому старті» разом із готовими героями ви знайдете й деякі заклинання, більше заклинань шукайте в повних правилах гри «Демони і дракони». Ви або знаєте заклинання, або ні. У вас немає рівня майстерності для окремих заклинань — лише для школи магії. Заклинання можна зберігати в пам'яті або в книзі заклинань.

Магічні трюки

Магічні трюки — це маленькі, відносно нешкідливі заклинання, які часто є першим, що вивчає маг. Вони допомагають тренувати розум для роботи з серйознішою магією. Накладання трюку витрачає 1 ОВ й автоматично успішне, але ви все одно витрачаєте на це свою дію в бою.

НАКЛАДАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Щоб накласти заклинання, потрібно витратити очки волі (ОВ) і пройти перевірку вміння відповідної школи. Для загальних заклинань згодиться уміння будь-якої школи. Якщо перевірка успішна, заклинання діє згідно з описом. Якщо провальна — нічого не відбувається. Цю перевірку можна перекинути (додаткове правило). Магічні трюки завжди коштують 1 ОВ й автоматично успішні.

Рівень могутності

Рівень могутності визначає, скільки енергії ви вкладаєте в заклинання, і варіюється від 1 до 3. Накладання заклинання коштує 2 ОВ за кожен рівень могутності. Тобто заклинання завжди коштують щонайменше 2 ОВ, а магичні трюки — 1 ОВ. Деякі заклинання не використовують рівень могутності — їхня вартість завжди 2 ОВ.

Вимоги

Щоб накласти заклинання, потрібно виконати одну або кілька *вимог*, які вказані в описі.

- ◆ **Слово.** Заклинання можна накласти, лише прочитавши його вголос чи промовивши необхідне магичне слово. Шепіт не спрацює.
- ◆ **Жест.** Заклинання вимагає певних рухів рукою.
- ◆ **Магічний атрибут.** Заклинання вимагає сконцентруватись на магичному предметі, який ви тримаєте в руці. Це може бути посох, кришталева куля або амулет.
- ◆ **Компонент.** Заклинання вимагає певного компонента, який буде знищено в процесі.

Деякі заклинання мають кілька вимог. Ви не можете накласти заклинання, якщо не виконаєте всі вимоги.

Час накладання

Накладання заклинання завжди вважають дією в бою, якщо в правилах не сказано інакше. Однак існують заклинання-*реакції*, які можна виконати не в свій хід. На відміну від інших реакцій у бою, як-от відбивання чи виверт, заклинання-реакції не замінюють ваш хід у раунді. Ви можете накладати їх скільки завгодно, поки у вас достатньо ОВ. Існують також *ритuali*, які потребують більше часу — від чверті години до чверті доби.

Дальність

Кожне заклинання має максимальну дальність дії. На відміну від далекобійної зброї, заклинання не можна використати на цілях, що перебувають за межами вказаного діапазону. Дальність «на себе» означає, що заклинання впливає лише на того, хто його накладає.



Зона дії. Деякі заклинання впливають на певну область, яку називають *зоною дії*. Якщо не зазначено інше, то зона дії починається від мага, який накладає заклинання.

Від таких заклинань можна ухилитися, але їх не можна відбити, якщо правила не містять інакших вказівок. Ви можете виключити з-під ефекту заклинання одну чи кілька цілей у зоні дії, але за це отримуєте лихо на кидок уміння.

Сфера. Заклинання діє на всі цілі в межах вибраної зони, окрім самого мага.

Конус. Заклинання діє на всі цілі в межах конусоподібної зони. Дальність заклинання визначає довжину конуса від джерела заклинання. Ширина конуса в будь-якій точці дорівнює відстані від цієї точки до джерела заклинання (наприклад, ширина конуса на відстані 2 метрів від джерела заклинання буде дорівнювати 2 метри).

Тривалість

Кожне заклинання має тривалість.

- ♦ **Миттєво:** Ефект настає миттєво й не має тривалої дії.
- ♦ **Раунд:** Ефект триває до вашого ходу в наступному раунді.
- ♦ **Чверть години:** Ефект триває 15 хвилин.
- ♦ **Чверть доби:** Ефект триває 6 годин.
- ♦ **Концентрація:** Ефект припиняється, якщо ви виконаєте іншу дію, зазнаєте пошкодження або провалюєте кидок на **ВОЛ** проти нападу жаху. Якщо вас перериває раптовий звук чи інша несподівана перешкода, пройдіть перевірку **ВОЛ** (це не дія), щоб зберегти концентрацію.

Провал, «дракони» та «демони»

Якщо перевірку для накладання заклинання провалено, заклинання не має ефекту, але ви все одно витрачаєте **ОВ**. Ви можете описати, як ця невдача проявляється в історії, якщо вона не має механічного ефекту.

Викинути «дракона». Якщо під час атаки на кістці випадає «дракон», то опонент може уникнути ефекту, лише викинувши «дракона» у відповідь. Ви можете вибрати один із таких ефектів:

- ♦ Дальність або пошкодження від заклинання подвоюються.
- ♦ Заклинання не витрачає **ОВ**.
- ♦ Ви можете відразу накласти ще одне заклинання, але з лихом.

Викинути «демона». Якщо у вас випав «демон», перекинути кістку не можна.

Метал і магія

Метал блокує магію, тому ви не можете її використовувати, якщо на вас металеві обладунки або якщо у вас під рукою металева зброя.

ЗАКЛИНАННЯ

МАГІЧНІ ТРЮКИ

Жар / холод. Зона в радіусі 10 метрів від вас стає приємно теплою або холодною. Ефект захищає від холоду (с. 19) протягом чверті доби.

Іскра. Запалить або погасить свічку, факел або ліхтар у радіусі 10 метрів.

Клуби диму. Перед вами з'являються густі клуби диму. Цей ефект часто застосовують для драматичної появи, а також це може дати вам благо на кидок СКРАДАННЯ в певних ситуаціях, залежно від рішення майстра.

ВОГНЕКУЛЯ

- ♦ **Ранг:** 1
- ♦ **Передумова:** елементалізм
- ♦ **Вимога:** слово, жест
- ♦ **Час накладання:** 1 дія
- ♦ **Дальність:** 20 метрів
- ♦ **Тривалість:** миттєво

Заклинання посилає вогняну кулю з вашої руки або магічного атрибута в ціль. Від вогняної кулі можна ухилитися або відбити як атаку дальнього бою. При ураженні завдає 2к6 пошкоджень та підпалює легкозаймисті предмети. Кожен рівень могутності збільшує пошкодження на 1к6 або створює додаткову вогняну кулю, яка вражає іншу ціль в межах дальності.

ПОРИВ ВІТРУ

- ♦ **Ранг:** 1
- ♦ **Передумова:** елементалізм
- ♦ **Вимога:** слово, жест
- ♦ **Час накладання:** 1 дія
- ♦ **Дальність:** 10 метрів (конус)
- ♦ **Тривалість:** миттєво

Заклинання викликає сильний порив вітру. У зоні дії заклинання усі незафіксовані істоти та предмети розміром з людину чи нижчі відлітають на 2к4 метри від вас. Відкинуті істоти зазнають такої ж кількості ударних пошкоджень. Проти рою (наприклад, кажанів-вампірів) заклинання завдає 2к6 пошкоджень. Кожен наступний рівень могутності збільшує кількість кісток на одну.

КОЛОНА

- ♦ **Ранг:** 1
- ♦ **Передумова:** елементалізм
- ♦ **Вимога:** слово, жест
- ♦ **Час накладання:** 1 дія
- ♦ **Дальність:** 10 метрів
- ♦ **Тривалість:** чверть доби

Заклинання викликає із землі або кам'яної підлоги стовп заввишки 3 метри й завширшки 1 метр. Якщо хтось стоїть на цьому місці, він повинен виконати кидок **АКРОБАТИКИ** (це не дія), щоб уникнути падіння зі стовпа. Якщо стовп створений під низькою стелею, і кидок провалений, жертва зазнає 2к6 ударних пошкоджень. Кожен додатковий рівень могутності збільшує висоту стовпа на три метри, що збільшує пошкодження від падіння (с. 19).





ЗАТОНУЛА ВЕЖА



Вітаємо в «Затонувій вежі», турнірній пригоді для настільної рольової гри «Демони і дракони»! Ця пригода пропонує складні випробування навіть для досвідчених героїв. Гравцям доведеться разом розгадувати головоломки, брати участь у битвах і шукати цінні скарби — і на все це у них буде обмаль часу!

ВСТУП

За сивої давнини на березі великого моря жили собі брат і сестра — Камандур і Маґдала, які з дитинства були дуже близькі. Вони досліджували пляжі, скелі та ліси довкола своєї маленької хатинки на березі моря, помічаючи закономірності та магічну силу там, де інші її не бачили. Згодом батьки усвідомили, що діти мають хист до магії і відправили їх навчатися до старого відлюдника в ліс, з гордістю спостерігаючи, як з часом їхні магічні сили зростають.

Після смерті батьків юним Камандуру та Маґдалі довелося швидко подорослішати. Вони продовжували жити в маленькій хатинці біля моря, вивчали магію та проводили магічні експерименти. Одного разу, коли Камандур збирав трави в лісі, сталася подія, яка змінила все. Піратський корабель кинув якір біля узбережжя, щоб поповнити запаси. Пірати зауважили хатинку, що самотою стояла на березі й пограбували її, а Маґдалу, що саме була вдома, жорстоко вбили.

Повернувшись додому, Камандур знайшов тільки тліючі руїни хатини й мертву сестру. Весь його світ розсипався — ніби щось зламалося всередині. У ту мить Камандур поклявся тисячократно помститися за смерть Маґдали.

Час минав і Камандур став дуже могутнім чаклуном. Він мандрував світом, але думки про вбиту сестру ніде й ніколи не полишали його. Камандур згадав легенду про ліндорма Кракула, який нібито живе в морі й поглядом може зачарувати й ввести в оману будь-кого.

Він знайшов ліндорма й викрав у нього одне око — зелений смарагд страшної могутності.

Камандур побудував біля моря кам'яну вежу, назвав її вежею Маґдали, а на вершині, в прекрасному саркофазі з чорного каменю, поховав сестру. На постаменті біля саркофага він розмістив смарагдове око ліндорма. Так він втілив свій задум.

Побачивши зелене саяво вежі Маґдали, незліченні кораблі розбивалися об прибережні гострі скелі. Камандуром керували гнів і бажання помститися, він не зважав, чи то пливе піратський, а чи торговий корабель — усі йшли на дно. Утім, його гнів тільки сильнішав, а спогади про передчасну смерть сестри й далі ятрили душу. Камандур продовжував нищити кораблі, аж доки не помер від старості в своєму ліжку. Після його смерті вежа втратила більшість магічної сили. Вона затонула й зникла з очей. Та не назавжди.

Горе Камандура було таким страшним, що вежа Маґдали продовжила нечестиву роботу навіть після смерті свого творця. Кожні двадцять років, у день смерті Маґдали, затонула вежа на кілька годин піднімається з дна моря, а тоді знову зникає під водою. Чимало героїв намагалися дістатися вершини, щоб викрасти безцінний смарагд, але ще нікому не вдалося. Тепер вежа знову виринає з морських глибин, і її примарне зелене саяво мерехтить над водою. Чи вдасться вам досягти успіху там, де сотні інших героїв зазнали невдачі?

ТУРНИРНА ГРА

«Затонула вежа» створена з можливістю гри в форматі турніру з суворим обмеженням часу — дві години. Коли час сплине, вежа знову зануриться під воду, а будь-який герой, що не встигне втекти, — потоне (с. 37). Група героїв здобуває очки відповідно до таблиці на с. 38. Ось кілька порад для майстрів:

- ♦ **Тримайте темп.** Якщо ви забули якесь правило чи деталь, не шукайте їх, а дійте з огляду на ігрову ситуацію й продовжуйте гру.
- ♦ **Дайте гравцям свободу вибору.** Ця пригода досить прямолінійна. На кожному поверсі зачитуйте чи переказуйте вступ, а деталі описуйте в міру того, як герої досліджують поверх. Якщо гравці хочуть зосередитися на чомусь або щось обговорити, дайте їм можливість це зробити.
- ♦ **Слідкуйте за часом.** Установіть таймер на годину й розмістіть його так, щоб усім гравцям було видно. Коли година мине, зупиніть гру й зачитайте примітку «Час спливає». Потім запустіть таймер знову — вежа

потоне через одну годину. (Якщо ви хочете приділити більше уваги дослідженню вежі та її історії, радимо вдвічі збільшити час на таймері. — Прим. укр. ред.).

- ♦ **Замініюте мертвих героїв.** Існує ймовірність, що хтось із героїв помре під час пригоди, у такому разі призначте гравцеві нового героя — дворфа Альберіка Серцесяйного або ж морячку Бетрікс Вільноплин. Їх можна знайти в скарбниці (№4) і лабораторії (№5) відповідно.
- ♦ **Винагороджуйте креативні ідеї.** Якщо гравці знайдуть кмітливе рішення проблеми, яке має сенс, нехай воно вдасться. Наприклад, якщо вони розгадають головоломку на підлозі, то зможуть уникнути бою й пройти далі.
- ♦ **Отримуйте задоволення!** Зрештою, це все для розваги. Турнір — це реверанс у бік ігрових фестивалів минулого, не сприймайте його надто серйозно. Будьте на боці гравців і стежте, щоб кожен за столом мав змогу висловитися.

ЧАС СПЛИВАЄ

Коли мине рівно одна година гри, зачитайте текст нижче.

Раптом у вас під ногами здригається земля й на мить вам здається, що всю вежу похитнуло. Ви чуєте віддалений гуркіт і плескіт, а всередині все стискається від тривоги. Вежа тоне! Але звук зникає так само раптово, як і почався, вежа зупиняється. За цей час вона не могла зануритися більш ніж на кілька метрів. Якщо легенда правдива, то у вас є лише одна година, перш ніж решта вежі зникне під водою.

Перезапустіть таймер і продовжуйте гру.

КАРТИ СКАРБІВ

У кількох місцях пригоди можна знайти скарби. Якщо у вас є «Демони і дракони. Основний набір», дозвольте гравцям, які знайшли скарби, брати випадкові карти скарбів з колоди. Зазвичай вартість таких скарбів визначають кидком кістки, але в цій пригоді важлива не вартість скарбів, а кількість, тому взяті карти слід зберігати до підрахунку очок наприкінці гри (с. 38).

Якщо у вас немає карт скарбів, можете натомість використати будь-які карти чи жетони. Такі «невизначені» скарби не враховують у ліміт ваги героїв.

ПОЧАТОК ПРИГОДИ

Зачитайте гравцям текст нижче:

Ви чуєте пронизливе виття морського вітру, а в ніс вдаряє запах водоростей і гнилі. Ви щільніше кутаєтесь у плащі, поки весловий човен прорізає неспокійне море до місця призначення. Потім туман розвіюється й ви бачите вежу, що саме здійснюється з води. Це момент, якого ви всі чекали: день, коли зачарована кам'яна вежа, яку нібито збудував божевільний чаклун, знову виринає з моря. Біля теплого каміня корчми рибалки розповідали, що вежа з'являється раз на двадцять років і всього на дві години, а тоді тоне в безодні разом з усіма скарбами. З вершини вежі лине зловісне зелене світло. Кажуть, саме там лежить смарагд чаклуна. Можливо, саме ви станете тими, хто нареши́ті здобуде його?

ОДНООКИЙ

У весловому човні біля підніжжя вежі стоїть старигань, закутаний у коричневий плащ. Його обличчя обвітрене й пооране часом, на лівому оці — чорна пов'язка. Він починає говорити:

— Ви не перші, хто шукає те, що вам не належить, але сподіваюся, що останні. Не важливо, хто я, але важливо, що нагорі у вежі є де́що моє. Зелений смарагд, який у мене підступно викрали. Принесіть мені смарагд, а решту скарбів, які знайдете там, лишіть собі.

В обмін я пропоную вам еліксир життя. Той, хто його вип'є, повернеться з царства мертвих.

Літній чоловік, який насправді є ліндормом Кракуллом у людській подобі, простягає скляну пляшечку із зеленою рідиною. Якщо хтось із героїв пристане на пропозицію, він отримає еліксир за обіцянку повернути смарагд. Це зіграє роль під час протистояння в обсерваторії (№7) пізніше в пригоді. Пляшечка містить одну дозу еліксиру, яка допоможе герою з нулем ОЗ автоматично відновитись та припинити виконувати кидки смерті. Еліксир не врятує від миттєвої смерті.

ПІДЙОМ ЗЗОВНІ ВЕЖІ

Герой може підійматись по зовнішній стіні вежі, але це нелегко. Знадобиться успішний кидок на **АКРОБАТИКУ** із лихом на кожен поверх. У разі провалу герой не зможе втриматися й впаде в море — герой не зазнає пошкоджень від падіння, але повинен вибрати стан. Успішний альпініст може залізти всередину вежі через вікна на четвертому та п'ятому поверхах.

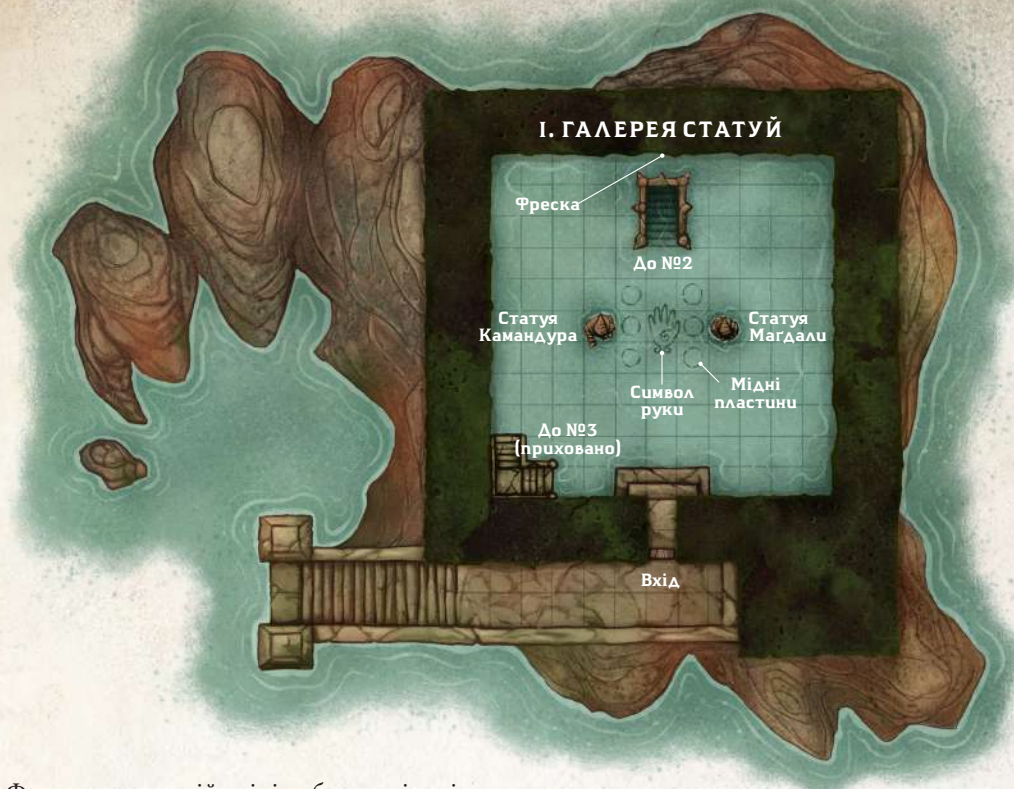
МІСЦЯ

Ось кілька місць, які герої можуть досліджувати у вежі та навколо неї.

І. ГАЛЕРЕЯ СТАТУЙ

Важкі дерев'яні двері зі скрипом відчиняються всередину й на вас накочується хвиля смороду водоростей. Велика кам'яна зала, колись прекрасна, зараз — лиш пародія минулої величі. Шар води завтовшки з долоню вкриває кам'яну підлогу. Фреска на північній стіні обросла гнилими водоростями. Навпроти вас у центрі кімнати стоять дві високі кам'яні статуї. На підлозі між ними під невеликим шаром води щось є.





- ♦ **Фреска.** Фреска на дальній стіні зображає ідилічну сцену — котедж на березі моря, двоє дітей під час гри, птахи ковзають над водою.
- ♦ **Статуя Камандура.** Західна статуя в центрі кімнати зображує довгобородого чоловіка в плащі. Чоловік дивиться прямо перед собою, його права рука піднята, а вказівний палець вказує вгору. Див. зображення.
- ♦ **Статуя Магдали.** Східна статуя зображує молоду жінку в мантиї, її обличчя нахилене до підлоги. Ліва рука лежить на грудях, середній і безіменний пальці випрямлені. Див. зображення.
- ♦ **Мідні пластини.** Між статуями в підлозі встановлені шість круглих позеленілих мідних пластин, кожна метр у діаметрі. Той, хто їх дослідить і успішно пройде перевірку **ПОШУКУ ПРИХОВАНОВОГО**, зрозуміє, що це натискні пластини. Якщо натиснути або стати на одну чи кілька пластин одночасно, пролунає гучне клацання. Що буде далі, залежить від того, на скільки пластин натиснути.
 - **Якщо натиснути на одну, три, чотири, п'ять або шість пластин:** блискавка б'є зі стелі, завдаючи кб пошкоджень кожному, хто стоїть на затопленій підлозі. Броня не має ефекту.
 - **Якщо натиснути на дві пластини:** у стелі щось гуркоче, а тоді в південно-західному куті кімнати розгортаються кам'яні сходи на наступний поверх. Щоб відкрити сходи, потрібно натиснути на дві пластини одночасно.

- ♦ **Символ руки.** У самому центрі кімнати в кам'яній підлозі висічена велетенська рука.
- ♦ **Сходи в глибину.** У дальньому кінці залу є отвір, де кам'яні сходи ведуть у воду. Сходи ведуть до повністю затопленого підвалу (№2).

ВЕЖА ТА ЧИСЛО ДВА

Камандур був одержимий своєю сестрою і присвятив усе своє життя пам'яті про неї. Удвох вони доповнювали одне одного, тому він спроектував вежу з урахуванням числа два. Гравцям не обов'язково це розуміти (хоча це полегшить їм завдання), але ви, як майстер, повинні підкреслити парність у вежі. На фресках зображені двоє, є дві статуї, вежа виринає на дві години й так далі. Число два — це рішення кількох головоломок у вежі, як-от мідні пластини на нижньому поверсі або символи, які допомагають розгадати головоломку на 2 поверхи вище.

2. ПІДВАЛ

Холодна вода темна й каламутна, але в ній видно контури колишнього підвалу. Висічене зображення ока на кам'яній підлозі дивиться на вас.

- ♦ **Під водою.** Увесь підвал розташований нижче рівня моря, тому герої повинні плисти, щоб пересуватися підвалом або щось досліджувати. Щоб знайти шлях у темній воді, потрібен успішний кидок на ПЛАВАННЯ (це не дія). Крім того, герої щораунду повинні успішно проходити перевірку СТА, щоб затримувати дихання під водою (с. 19).
- ♦ **Вугрище.** Триметровий вугор-монстр оселився в південно-західному закутку підвалу. Він атакує героїв із засідки (с. 13), щойно один із них запливає у воду.
- ♦ **Око.** Висічене велике око на підлозі має такий самий розмір і положення, що й рука в галереї статуй. Око — це підказка до головоломки в бібліотеці двома поверхами вище (№3).
- ♦ **Афластони.** У північно-західному закутку підвалу попід стіною є десяток гнилих корабельних носових фігур. Їхні виширені обличчя змушують будь-кого, хто пливе повз них, проходити перевірку ВОЛ.

Герой, який провалив кидок, автоматично отримує результат №2 у таблиці жаху (с. 19) і стає наляканим.

- ♦ **Бочки.** У південно-східному закутку підвалу стоять двадцять зламаних бочок, складених одна на одну. Герой, який оглядає бочки й успішно проходить перевірку ПОШУКУ ПРИХОВАНОГО, знаходить випадковий скарб.
- ♦ **Отвір.** У південно-західному куті підвалу зяє отвір в море. Той, хто наблизиться до отвору, може розгледіти на дні моря неподалік затонулий корабель.
- ♦ **Затонулий корабель.** Старі уламки двоцглового корабля лежать на скелі на дні моря. Його рештки в жакливому стані, крізь велику діру можна спробувати запливти всередину. Щоб дістатися до судна й потрапити всередину, потрібні два успішні кидки на ПЛАВАННЯ. Наблизившись, можна розгледіти контури назви на корпусі: «Блакитна Медуза». Всередині можна знайти два випадкових скарби.



ВУГРИЩЕ

Нестримний шал: 2 Розмір: великий

Переміщення: 14 Броня: 3 ОЗ: 28

АТАКИ МОНСТРА

К6 АТАКА

- 1 **Загрозливий випад!** Вугрище швидко кружляє навколо жертви, шкіриться гострими зубами й кидається на неї. Жертва повинна пройти перевірку **ВОЛ**, щоб протистояти жаху.
- 2 **Таран!** Звір таранить героя своїм масивним тілом, завдаючи к10 ударних пошкоджень. Якщо жертва зазнає пошкоджень, то стає **спантеличеною**.
- 3 **Помах хвостом!** Вугрище змахує довгим хвостом, атакуючи героя в межах 4 метрів. Атака завдає 2к6 ударних пошкоджень і залишає жертву **спантеличеною**.
- 4 **Лютій уку!** Вугрище встромлює свої ікла в героя і завдає 2к8 різальних пошкоджень.
- 5 **Обертальна атака!** Вугрище крутиться навколо й вражає всіх у радіусі 6 метрів своїм важким тілом, завдаючи к8 ударних пошкоджень.
- 6 **Смертельні обійми!** Звір швидко обвивається навколо героя. Атака завдає 2к4 ударних пошкоджень і додатково 2к4, коли настає хід жертви. Жертва не може рухатися або виконувати дії, які вимагають переміщення, крім спроб вирватися, для цього потрібен успішний кидок на **СИЛ**. Інші можуть допомогти.

3. БІБЛІОТЕКА

Високі книжкові шафи тягнуться від підлоги до стелі, утворюючи невеликий лабіринт. Полиці прогинаються під томами в шкіряних палітурках, а в кімнаті пахне вогким папером і цвіллю. З центру кімнати ви чуєте слабке шкрябання.



♦ **Книга.** Яку б книгу герої не взяли з полиці, це завжди буде книга «Життя та передчасна смерть Магдали», написана кимось на ім'я Камандур за допомогою писаря Арлідуса. На розмоклих сторінках важко щось розібрати, але успішний кидок на **ЗНАННЯ МОВ** покаже, що фоліант прославляє пам'ять покійної Магдали та проклинає піратів, які її вбили. Якщо герої братимуть з полиць будь-які інші книги, то швидко зрозуміють, що всі книги в бібліотеці ідентичні.

♦ **Привид бібліотекаря.** За столом посеред бібліотеки сидить фігура в мантиї, схилена над пергаментом, і шкрябає щось пером. Це привид бібліотекаря Арлідуса, який вірно продовжує свою службу. Після смерті він став ще дратівливішим, ніж був за життя. За найменшого звуку привид повертається до джерела шуму з гучним «Ш-ш-ш».

Герої повинні щораунду успішно проходити перевірку **СКРАДАННЯ**, щоб мати можливість виконувати якісь дії. Після першого провалу привид спахує гнівом і лякає героїв. Усі, хто потрапив у його поле зору, зазнають нападу жаху. Якщо герої вдруге провалять перевірку, привид атакуватиме. Якщо всі герої мовчатимуть і стоятимуть нерухомо під час свого ходу, привид припинить атаку й повернеться до своїх невмерлих справ, ніби нічого не сталося.

♦ **Зображення корабля.** Зображення висічене в кам'яній підлозі в центрі кімнати. Це ключ до головоломки в лабораторії двома поверхами вище (№5).

ПРИВИД БІБЛІОТЕКАРЯ

Писар і бібліотекар Арлідус служив Камандуру за життя й загинув, коли вежа занурилася в безодню. Вежа Камандура була настільки просякнута магічною силою, що Арлідус перетворився на привида й відтоді продовжує свою роботу.

Нестримний шал: 2 **Розмір:** звичайний

Переміщення: 12 **Броня:** — **ОЗ:** 30

Імунітет: імунітет до будь-яких пошкоджень, крім магії та вогню.

АТАКИ МОНСТРА

К6 АТАКА

1 **Звалити книжкову шафу!** Книжкова шафа з гуркотом валиться на героя, завдаючи 2к8 ударних пошкоджень, і збиває його з ніг. Жертва придавлена й не може рухатись чи виконувати дії, які потребують переміщення, крім спроби вирватися, для цього потрібен успішний кидок на СИЛ. Інші можуть допомогти.

2 **Рука мерця!** Привид встромляє свою напівпрозору руку в груди нещасного героя й стискає серце. Жертва зазнає 2к10 пошкоджень і стає наляканою. Броня не має ефекту.

3 **Книжковий ляпас!** Фоліант злітає з полиці й б'є обкладинкою героя, який зчиняє найбільше шуму. Жертва зазнає 2к6 ударних пошкоджень та стає розлюченою. Броня, крім шоломів, не має ефекту.

4 **Погляд мертвих!** Привид зависає над героєм, дивлячись йому прямо в душу мертвим поглядом. Усе життя жертви пролітає у неї перед очима, її мучать гротескні видіння загублених друзів і ворогів. Жертва стає наляканою, зазнає нападу жаху (с. 18) і мусить виконати кидок на ВОЛ з лихом.

5 **Розгромний кидок!** Привид підхоплює героя невидимою силою та кидає його прямо в кам'яну стелю, завдаючи 2к10 ударних пошкоджень. Потім він відпускає жертву й завдає ще к8 ударних пошкоджень, коли вона падає.

6 **Книжковий шторм!** Вихор запліснявілих книг вирувається з полиць, знову й знову вражаючи героїв у кімнаті. Кожен зазнає 2к6 ударних пошкоджень.

♦ **Постаменти.** Перед однією з книжкових шаф стоять три дерев'яні постаменти заввишки один метр. На кожному лежить книга з символом, вирізьбленим на обкладинці. На лівій книзі зображений меч, на середній — хрест, а на правій — око. Щойно герої відкривають книгу, лунає гучне «кляцання», а за ним — скрип відчинених дверей. Книга з мечем відкриває північні двері (див. нижче), книга з хрестом відкриває південні — що, на жаль, змушує бібліотекаря негайно атакувати (якщо він ще не переможений). Книга з оком відкриває східні двері й не провокує привида.

♦ **Приховані двері.** Є троє прихованих дверей, кожні з яких ведуть до секретної кімнати. Їх може знайти герой, який ретельно обшукує бібліотеку й успішно виконує кидок на ПОШУК ПРИХОВАНОГО або випадково натрапляє на них. Приховані двері найпростіше відчинити за допомогою постаментів, але їх також можна відчинити за допомогою успішного кидка на ВПРАВНІСТЬ РУК з лихом. У кожній з кімнат за північними та південними дверима є один випадковий скарб. За східними дверима розташовані сходи, що ведуть до скарбниці (№4).

4. СКАРБНИЦЯ

Десять дерев'яних скринь виставлено віялом усередині залу, по п'ять з кожного боку. Уздовж стін стоять п'ять латних обладунків, озброєних тризубами. Крізь щілини в шоломі видно кістляві усмішки скелетів. На північній стіні помітно потерту фреску.

♦ **Скелети-охоронці.** П'ять скелетів всередині стародавніх лат, позеленілих від води й водоростей, очікують і атакують, якщо хтось торкнеться їх або будь-якої скрині.

♦ **Скрині.** Мають різну довжину й, із децицею уяви, нагадують дві руки, чиї «великі пальці» — це скрині, найближчі до північної стіни. Три з десяти скринь містять скарби, решта — пастки.

Ключем до пошуку потрібних скринь є руки статуй у галереї двома поверхами нижче (№1). Статуя Камандура стоїть на західній стороні, тримаючи вгору свій правий вказівний палець — це означає, що друга скриня з півночі на західній стороні скарбниці містить скарб. Статуя Магдали стоїть на східній стороні з випрямленими середнім і безіменним пальцями лівої руки. Тож на східній стороні третя та четверта скрині містять скарби.

Щойно буде відкрито дві скрині зі скарбами, пролунає гуркіт, і від південної стіни кімнати розгорнуться кам'яні сходи. Якщо герой відкриває не ту скриню, під ним відчиняється люк, і він впаде в тунель, що веде назовні вежі, й вилетить в море (див. нижче).



Відразу після цього скелети-охоронці оживуть і атакуватимуть інших героїв у скарбниці.

- ♦ **Символ сонця.** Висічений на кам'яній підлозі символ сонця розташований у центрі кімнати. Це підказка до покоїв чаклуна двома поверхами вище (№6).
- ♦ **Фреска.** Малюнок зображує двох молодих людей, що тримаються за руки на пляжі. Вони ніби оточені якоюсь магичною енергією й злегка левітують над землею. Вони виглядають щасливими.
- ♦ **Море.** Герої, що падають в море, повинні набутти стану на вибір, а тоді пройти перевірку **ПЛАВАННЯ**, щоб повернутися у вежу. Кожна спроба — це дія. У вежі герой повинен робити ривок один раз на поверх — тобто знадобиться два раунди, щоб дістатися від галереї статуй (№1) до скарбниці.
- ♦ **Шукач пригод.** Якщо герої здолають скелетів, то почують слабкий, приглушений звук з-під однієї з порожніх скринь, яких вони не торкалися. За допомогою довгого предмета вони можуть обережно відкрити скриню й активувати люк, не впавши в нього. А звідти почують низький голос, що кричить: «Агов! Я б не відмовився від допомоги!» Це гном Альберік

СКЕЛЕТ-ОХОРОНЕЦЬ

Переміщення: 8 Бонус пошкодж.: — ОЗ: 8

Броня: лати (6)

Уміння: уважність 8, ухилення 6

Зброя: тризуб (рівень уміння 12, пошкодження 10)

АЛЬБЕРІК СЕРЦЕСЯЙНИЙ

Пер.: 10 Бонус пошкодж. СПР: +К4 ОЗ: 14

Броня: —

ОВ: 11

Уміння: міти та легенди 12, обман 14, переконливість 14, пошук прихованого 12, скрадання 12, торгівля 14, уважність 12

Здібності: злопам'ятний, мисливець за скарбами

Зброя: кинджал (рівень уміння 12, пошкодження 1к8)

Інвентар: мотузка (конопляна), ліхтар, олія для лампи, кремій і трут, 10 срібняків

Серцесайний (див. вище), який досліджував вежу й випадково потрапив у пастку.

На щастя, він встиг ухопитися за край шахти й застряг. Герої можуть допомогти Альберіку вибратися, якщо спустять мотузку, або ж якщо хтось спуститься по нього, виконавши успішний кидок на **АКРОБАТИКУ**. На знак подяки Альберік віддасть один випадковий скарб, а потім скаже, що з нього досить пригод і він ліпше б дочекався героїв у їхньому човні.

Зверніть увагу, що Альберік призначений для заміни героїв, якщо один із них помре. Тобто за потреби гравець може взяти на себе його роль.

5. ЛАБОРАТОРІЯ

Кімната заставлена дерев'яними стелажми та стільницями, усіяними битим склом і залишками старих експериментів. У центрі кімнати стоїть двометрова аркова залізна клітка, з темряви якої за вами спостерігає якась постать.

- ♦ **Клітка.** Схоже, це була пастка — клітка впала згори, щоб впіймати зловмисників. У пастку потрапила капітанка Бетрікс Вільноплин, колишня супутниця гнома Альберіка (див. кімнату №4). Вона відчайдушно хоче звільнитися і не втонути разом з вежею. Бетрікс погрожує, лестить, залякує й підкуповує героїв, рвучись на свободу. Щоб підняти клітку, потрібен успішний кидок на сил із лихом (кілька героїв можуть зробити це разом). Бетрікс може замінити героя, якщо хтось загине. Інакше вона досліджуватиме вежу самостійно.

5. ЛАБОРАТОРІЯ



- ♦ **Зображення ліндорма.** У центрі кімнати на кам'яній підлозі висічене зображення ліндорма. Його не видно, доки клітку не піднімуть або поки Бетрікс його не опише. Ліндорм — це ключ до головоломки в обсерваторії (№7).
- ♦ **Еліксир.** Пляшка на одній зі стільниць повністю ціла й містить прозору червону рідину. В середині еліксир зменшення, розроблений Камандуром (маг може відчути, що вміст пляшки магічний). Той, хто вип'є еліксир, негайно зменшиться до 10 сантиметрів. Зменшений герой отримує благо під час усіх кидків на СКРАДАННЯ, але ніколи не завдасть більше одного очка пошкоджень за атаку. Дія еліксиру припиняється, якщо герой контактує з водою, або якщо накласти РОЗВІЯННЯ.

БЕТРІКС ВІЛЬНОПЛИН

Пер.: 12 Бонус пошкодж. СИЛ/СПР: +К4 ОЗ: 12

Броня: — ОВ: 16

Уміння: акробатика 12, вправність рук 12, знання мов 10, майстрування 12, мореплавство 10, плавання 12, пошук прихованого 10, уважність 10, ухиляння 12.

Здібності: пристосування, водохід

Зброя: ятаган (рівень уміння 12, пошкодження 2к6)

Інвентар: мотузка (конопляна), гак, підзорна труба, 10 срібняків

- ♦ **Магічний рецепт.** Герой, який уважно оглядає стільниці або проходить перевірку ПОШУКУ ПРИХОВАНОВОГО в кімнаті, знаходить пергамент, на якому хтось записав частини магічної формули. Успішний кидок на ЗНАННЯ МОВ відкриє, що це рецепт для зменшення об'єктів й істот. Успішна перевірка МІТІВ ТА ЛЕГЕНД або ЕЛЕМЕНТАЛІЗМУ вкаже, що магію зменшення можна розв'язати, якщо об'єкт торкнеться води.
- ♦ **Скляні колби.** На полиці вздовж західної стіни серед битого скла є кілька неушкоджених колб. На дні розбитих посудин — щось схоже на зогнілі залишки органіки. Однак найпівнічніша колба неушкоджена й містить чорного волохатого павука. Насправді це велетенський павук (с. 35). Якщо банка розіб'ється й на павука потрапить хоч крапля води, він виросте до велетенського розміру й негайно атакує найближчу загрозу.
- ♦ **Корабель у пляшці.** На полиці вздовж східної стіни лежать друзки розбитого скла і щось схоже на залишки мініатюрних кораблів. У центрі полиці — цілий корабель у пляшці. Щойно його знімуть з полиці, пролунає гуркіт і зі стіни розгорнуться сходинки на наступний поверх. Корабель дивовижно деталізований і, здається, виготовлений чудовим майстром. Насправді ж це реальний корабель, зменшений Камандуром. Якщо банка розіб'ється, з ним нічого не станеться, однак після контакту з водою заклинання зменшення розвіється, і корабель повернеться до свого справжнього розміру.

ЕКСПЕРИМЕНТИ

У лабораторії є три потенційно могутні артефакти: зменшений велетенський павук, зменшений піратський корабель й еліксир зменшення, який діє на того, хто його випив. Кмітливі гравці можуть використати їх кількома способами:

- ♦ Павук — проти афластонів у покоях чаклуна (№6). У такому разі не потрібно виконувати кидок, павук і один з афластонів просто знищать один одного, позбавляючи героїв проблем з ними.
- ♦ Павук — щоб відволікти ліндорма в обсерваторії (№7), і тим часом втекти.
- ♦ Корабель — щоб утекти з вежі в кінці пригоди або щоб відволікти ліндорма.
- ♦ Еліксир — в рот ліндорму (потрібна успішна перевірка будь-якого володіння зброєю на основі СПР із лихом). Звір відразу зменшиться в нешкідливу маленьку змію, яка смішно пищить. Проте щойно він торкнеться води, чари розвіються, і ліндорм повернеться до справжнього розміру.

ВЕЛЕТЕНСЬКИЙ ПАВУК

Нестримний шал: 2 Розмір: звичайний

Переміщення: 24 Броня: — ОЗ: 36

АТАКИ МОНСТРА

К6 АТАКА

- 1 **Мандибули!** Зубчасті нижні щелепи павука розрізають повітря, мов ятагани. Атака завдає 2к8 різальних пошкоджень.
- 2 **Пронизуюча атака!** Голодний павук накидається на героїв, шалено атакуючи численними волохатими колючими лапами. Кожен герой в радіусі 2 метрів отримує к8 колових пошкоджень.
- 3 **Гіпнотичні очі!** Монстр-арахноід дивиться на героїв безліччю страхітливих очей. Усі жертви в радіусі 10 метрів повинні виконати кидок на **ВОЛ**, щоб протистояти жаху.
- 4 **Отруйне жало!** Восьминогий кошмар піднімає задню частину й атакує героя отруйним жалом, що виривається з його огидного тіла. Атака завдає к10 колових пошкоджень. Якщо жертва зазнала принаймні 1 пошкодження, то в її організм також потрапляє паралітична отрута з дієвістю І6. Атаку можна відбити.
- 5 **Атака павутинням!** Павук зупиняє свої численні очі на героєві з найвищою **СИЛ**. Наступної миті він випускає липку павутину на вибрану жертву, яка повинна виконати кидок на **УХИЛАННЯ** (це не дія). У разі провалу жертва потрапляє в тенета і не може рухатися. Щоб звільнитися, потрібно успішно пройти перевірку **СИЛ** з лихом (це дія). Інші можуть допомогти.
- 6 **Таран!** Велетенський павук стрибає на героя всією своєю масою. Атака завдає 2к6 ударних пошкоджень і повалює жертву.

6. ПОКОЇ ЧАКЛУНА

Важкі темні порт'єри заступають вікна, сповиваючи кімнату в тінь і морок. Біля північної стіни стоїть велике ліжко з балдахіном, через щільні штори не видно, чи на ньому щось є. На південній стіні є ще одна фреска. У чотирьох кутах кімнати видніють контури величезних страхітливих афластонів у вигляді звірів з вищиреними зубами.

- ♦ **Афластони.** Вони просякнуті магією Камандура й оживають, щойно хтось торкнеться їх, порт'єр або ліжка з балдахіном. Коли це відбувається, всі четверо негайно атакують (див. с. 36).
- ♦ **Порт'єри.** Важкі порт'єри вкривають чотири стіни кімнати від підлоги до стелі. Доклавши зусиль, їх можна відтягнути вбік за допомогою мотузки в кожному куті (відкриття порт'єри з однієї стіни це дія для одного героя).
За порт'єрами розташовані великі вікна, через які в кімнату проникає світло. Кожна відкрита порт'єра змушує одну корабельну фігуру завмерти й знову стати неживою. Після відкриття четвертої порт'єри зі стелі розгорнуться сходи до обсерваторії (№7).
- ♦ **Фреска.** На південній стіні зображено той самий пляж, що й на двох інших фресках. Темні хмари обрамлюють картину: юнак стоїть на колінах біля нерухомого тіла дівчини. Хати́на палає. На задньому плані видно корабель, що відпливає від берега.
- ♦ **Ліжко з балдахіном** завішане шторами, щоб приховати вміст. У ліжку лежить застиглий у часі труп бородатого старого зі складеними на грудях руками. Це труп самого чаклуна Камандура. На тілі можна знайти один випадковий скарб.

6. ПОКОЇ ЧАКЛУНА



ЗАЧАРОВАНІ АФЛАСТОНИ

Це магічні дерев'яні носові фігури, зняті з кораблів, які Камандур прирік на загинути своєю магією. Вони зображують різних звірів із вищиреними пащами та лютими очима. Фігури моторошно риплять, коли атакують.

Нестримний шал: I **Розмір:** звичайний

Пер.: 10 **Броня:** міцна деревина (3) **ОЗ:** 24

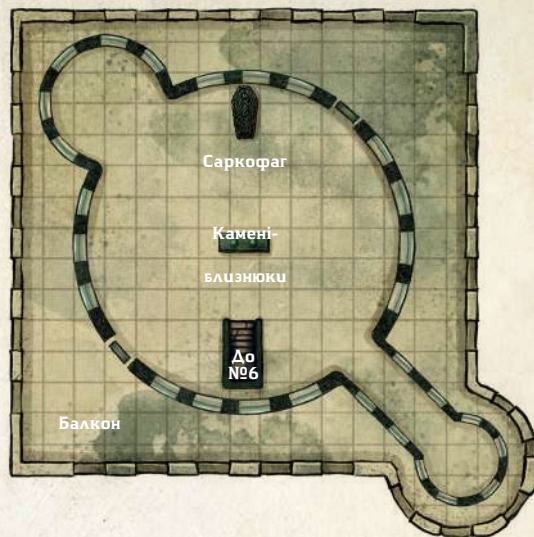
Вразливість: щоразу коли в покоях відкривають порт'єру, одна фігура застигає й стає неживою. Також вони зазнають подвійних пошкоджень від вогню.

АТАКИ МОНСТРА

К6 АТАКА

- 1 **Жахливий рев!** Афластон видає рев, що змушує кімнату здригнутися. Усі герої зазнають нападу жаху (с. 18).
- 2 **Скрипучий укус!** Дерев'яний звір кусає героя, завдаючи 2к8 різальних пошкоджень.
- 3 **Древоголовий удар!** З неприродним скрипом звір б'є жертву головою, завдаючи 2к6 ударних пошкоджень та збиваючи її з ніг. Броня, крім шоломів, не має ефекту.
- 4 **Морська хвиля!** Афластон широко відкриває свої щелепи й випускає хвилю темної морської води на всіх жертв у межах 10-метрового конуса. Хвиля відкидає їх на к8 метрів, повалює та завдає стільки ж ударних пошкоджень.
- 5 **Крижаний вітер!** Звір підіймає свою жахливу голову й обдуває кімнату морозним вітром. Усі герої повинні пройти перевірку **ВИЖИВАННЯ**, щоб не замерзнути (с. 19).
- 6 **Збиваючий кидок!** Звір хапає найближчого героя й використовує його як зброю, щосили кидаючи жертву в іншого героя в радіусі 6 метрів. Обидва повалюються й зазнають 2к6 ударних пошкоджень.

7. ОБСЕРВАТОРІЯ



7. ОБСЕРВАТОРІЯ

Великий скляний купол, залитий неприродним зеленим світлом, увінчує вежу. Зовні купол оточує балкон, а далі навсбіч простягається море. У центрі кімнати на кам'яному постаменті лежать два схожі на смарагди камені, що яскраво світяться. У північному кінці обсерваторії розташований чорний кам'яний саркофаг.

♦ **Хлопчик.** За подіумом з каменями-близнюками на підлозі сидить і схлипує хлопчик, обхопивши голову руками. Це Орвільд, юнга-привид, якого переповнюють горе й розпука через те, що його покинула тут команда корабля, на якому він служив.

Якщо герої приязно поговорять із хлопцем або успішно пройдуть перевірку **ПЕРЕКОНАННЯ**, Орвільд пояснить, що не знає, де він, як сюди потрапив і куди подівся його корабель «Блакитна Медуза». Якщо герої підкажуть йому, де знайти уламки «Блакитної Медузи», Орвільд буде вдячний і попросить героїв допомогти йому потрапити туди.

Щоб провести його, потрібен успішний кидок на **ПЛАВАННЯ** для подолання затопленої галереї та підвалу. Якщо герої допоможуть Орвільду дістатися до затонулого корабля, він буде надзвичайно вдячний і щасливий знайти дорогу додому. Потім він зникне назавжди.

♦ **Саркофаг.** Барельєф на зовнішній стороні кришки зображує красиву дівчину в туніці до щиколоток. Герої впізнають її за фресками внизу. Щоб зняти кришку, потрібен успішний кидок на **СИЛ** із лихом (герої можуть робити це разом). Якщо вони зсувають кришку, на підлогу падають кістляві залишки руки, що була затиснута між кришкою та труною. Ця рука належала авантюристу, який колись давно потрапив у магічні кайдани й у відчаї відрубав собі руку.

♦ **Кайдани.** Доторк до внутрішньої частини саркофага негайно провокує магичну пастку. Важкі залізні кайдани миттєво замикаються на зап'ясті авантюриста. Кайдани прикріплені до саркофага, але їх можна зламати. Вони мають броню 10 і ламаються після завдання 20 очок різальних чи ударних пошкоджень.

♦ **Останки Магдали.** У саркофазі спить вічним сном Магдала. Від неї залишилися лише кістки, а череп лежить на боці з відкритою щелепою. Саркофаг містить один випадковий скарб.

♦ **Камені-близнюки.** Два смарагди на постаменті виглядають ідентично. Під західним каменем — зображення демона, а під східним — ліндорма.

– Якщо герої забирають камінь із зображенням демона, щось клацає, і вежа швидко починає тонути в хвилях (див. примітку «Вежа тоне»).

– Якщо герої заберуть камінь із зображення ліндорма, вежа здригнеться, а за нею почне рости велика тінь. Це одноокий ліндорм Кракул (с. 38), який прийшов повернути втрачене око — смарагд. Див. примітку «Помста Кракула».

– Якщо герої візьмуть обидва камені, ці події відбудуться одночасно!

♦ **Балкон.** Навколо верхівки вежі тягнеться балкон із видом на неосяжні сірі води. Звідси можна стрибнути в море, але знадобиться успішний кидок на плавання, щоб уникнути кб ударних пошкоджень від падіння.

ВЕЖА ТОНЕ

Якщо герої візьмуть камінь демона чи активують пастку всередині саркофага Магдали в обсерваторії (№7), або коли мине дві години й відлік закінчиться, вежа почне швидко тонути. Море відразу поглинає нижній видимий поверх, а потім на початку кожного раунду тоне наступний (перед тим, як герої діють).

Якщо галерея статуй (№1) уже затонула (бо минула година), то відразу тоне бібліотека (№3). На початку наступного раунду затоне скарбниця (№4), ще через один раунд — лабораторія (№5), потім — покої чаклуна (№6). Нарешті, на початку четвертого раунду після початку занурення під хвилями повністю зникне й обсерваторія (№7). Якщо Кракула викликали, він продовжуватиме бій, поки не заволодіє смарагдом або не загине.

Коли вежа починає тонути, відстеження часу вже не має значення, але важливо розігрувати ці останні раунди у швидкому темпі. Це кульмінація пригоди!

ПОМСТА КРАКУЛА

Ліндорм Кракул довго чекав, щоб повернути вкрадене око. Магія вежі не дає йому увійти, тож Кракул вдається до хитрощів, щоб повернути вкрадене. Якщо на початку пригоди герої погодилися на пропозицію одноокого, то шиплячий ліндорм вимагатиме, щоб вони дотримались обіцянки й віддали смарагд.

Отримавши камінь, Кракул голосно зітхає, а смарагд заповнює його порожню очницю. Потім ліндорм реве з віднайденою силою, вдячно кидає героям і пірнає в темне море.

Якщо герої раніше не прийняли пропозицію одноокого, Кракул негайно нападе на них. Утім, він готовий пощадити героїв, якщо вони передумають і віддадуть смарагд.



КРАКУЛ

Ліндорма Кракула колись боялися в безкрайніх океанах. Але відколи чаклун Камандур викрав його око, він постарів і озлобився. Кракул веде жалюгідне існування, впливаючись на дні моря мріями про помсту, що гризе його душу.

Нестримний шал: 2 **Розмір:** великий

Переміщення: 4 **Броня:** 6 **ОЗ:** 64

Жадання смарагда: якщо ліндорм побачить, що хтось несе смарагд або намагається його викрасти, він негайно нападе.

АТАКИ МОНСТРА

К6 АТАКА

- Шиплячий рев!** Ліндорм видає жахливий шиплячий рев. Усі в радіусі 10 метрів зазнають нападу жаху.
- Атака кігтями!** Своїми пазурами звір атакує двох героїв на відстані 2 метрів один від одного. Кожна жертва зазнає 2к8 різальних пошкоджень.
- Шипасті плавці!** Істота перекочується через усіх противників у межах 6 метрів. Жертви зазнають 2к4 різальних пошкоджень від шипів на спині монстра й падають з ніг.
- Згубні обійми!** Звір обвивається навколо противника, стискаючи його у спробі задушити. Атака завдає 2к8 ударних пошкоджень і стільки ж, коли настає хід жертви. Жертва не може рухатися або виконувати дії, які вимагають переміщення, крім спроб вирватися, для цього потрібен кидок на СИЛ з лихом. Інші можуть допомогти.
- Хижий укус!** Ліндорм відкриває рот і кидається на жертву, щоб відкусити великий шматок. Атака завдає 3к8 різальних пошкоджень, але її можна відбити.
- Поглинаюча атака!** Звір заковтує противника цілком, завдаючи 2к6 ударних пошкоджень. Жертва може продовжувати атакувати ліндорма зсередини, де він не має броні. Але за кожен раунд, проведений у череві звіра, жертва зазнає к6 пошкоджень у свій хід (броня не має ефекту). Жертва зможе вибратися лише після смерті ліндорма.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Група героїв здобуває очки залежно від того, що вони знайшли й чого досягли під час пригоди. Перегляньте список нижче.

Нічия: якщо дві або більше груп мають однакові результати, виграє група, герої якої мають найбільшу загальну кількість очок здоров'я (ОЗ) наприкінці пригоди. Героїв, якими замінили загиблих, не враховують.

ЩО	МІСЦЕ	ОЧКИ
Знайшли скарб	Будь-де	1 за скарб
Дослідили поверх	Будь-де	1 за поверх
Загинув герой	Будь-де	-1 за героя
Головоломку з мідними пластинами розв'язали з першої спроби	Галерея статуй (№1)	1
Перемогли вугрище	Підвал (№2)	1
Знайшли затонулий корабель	Підвал (№2)	1
Пройшли повз привида без бою	Бібліотека (№3)	2
Здолали привида	Бібліотека (№3)	1
Головоломку з книгами розв'язали з першої спроби	Бібліотека (№3)	1
Здолали скелетів-охоронців	Скарбниця (№4)	1
Головоломку зі скринями розв'язали з першої спроби	Скарбниця (№4)	1
Врятували Альберіка Серцяєйного	Скарбниця (№4)	1
Врятували Бетрікс Вільноплин	Лабораторія (№5)	1
Здолали афластонів	Покої чаклуна (№6)	1 за афластона
Відвели Орвільда до його затонулого корабля	Обсерваторія (№7)	2
Головоломку з каменями-близнюками розв'язали з першої спроби	Обсерваторія (№7)	1
Повернули смарагд Кракулу	Обсерваторія (№7)	3
Здолали Кракула	Обсерваторія (№7)	4



ДЛЯ НОТАТОК

A large rectangular area containing numerous horizontal lines for writing notes.

ОЧКИ

A horizontal row of 20 small, empty circles, likely for marking scores or progress.

Демони і Дракони

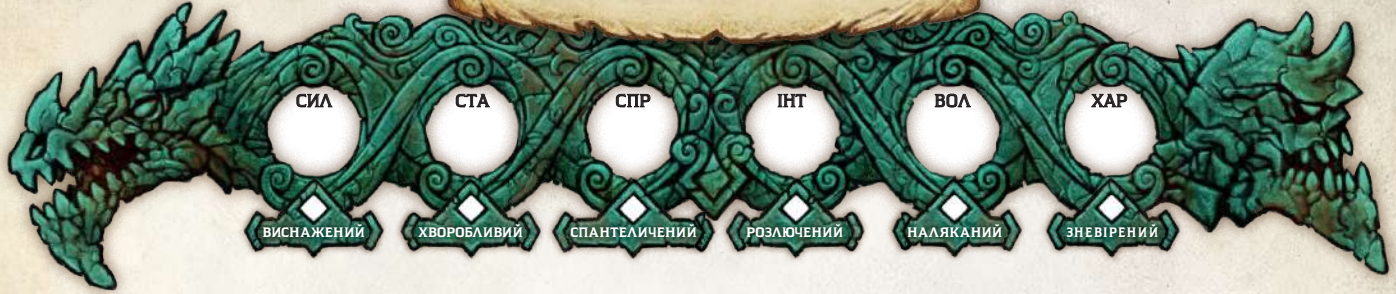
ГРАВЕЦЬ _____ ОПИС _____

РІД _____ ВІК _____ ПРОФЕСІЯ _____

СЛАБКІСТЬ _____

ЛИСТ ГЕРОЯ

ІМ'Я _____



БОНУСНІ ПОШК. СИЛ

БОНУСНІ ПОШК. СПР

ПЕРЕМІЩЕННЯ

ЗДІБНОСТІ І ЗАКЛИНАННЯ

УМІННЯ

ІНВЕНТАР

ЛІМІТ ВАГИ

- Акробатика (СПР)
- Артистичність (ХАР)
- Виживання (ІНТ)
- Верхова їзда (СПР)
- Вправність рук (СПР)
- Знання мов (ІНТ)
- Лікування (ІНТ)
- Майстрування (СИЛ)
- Міти та легенди (ІНТ)
- Монстрознавство (ІНТ)
- Мореплавання (ІНТ)
- Обман (ХАР)
- Переконливість (ХАР)
- Плавання (СПР)
- Полюв. та рибол. (СПР)
- Пошук прихов. (ІНТ)
- Скрадання (СПР)
- Торгівля (ХАР)
- Уважність (ІНТ)
- Ухиляння (СПР)

ВОЛОДІННЯ ЗБРОЄЮ

- Арбалети (СПР)
- Боротьба (СИЛ)
- Луки (СПР)
- Мечі (СИЛ)
- Молоти (СИЛ)
- Ножі (СПР)
- Посохи (СПР)
- Праці (СПР)
- Сокири (СИЛ)
- Списи (СИЛ)

ДОДАТКОВІ УМІННЯ

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

ПАМ'ЯТНА РІЧ

ДРІБНИЧКИ



БРОНЯ

ЛИХО НА:

- АКРОБАТИКА
- СКРАДАННЯ
- УХИЛЕННЯ



ШОЛОМ

ЛИХО НА:

- УВАЖНІСТЬ
- ДАЛЬНІ АТАКИ

РАУНД
ПЕРЕПОЧИНКУ

ЧВЕРТЬ ГОДИНИ
ВІДПОЧИНКУ

ОЧКИ ВОЛИ



ОЧКИ ЗДОРОВ'Я



КИДКИ СМЕРТІ

УСПІХИ

ПРОВАЛИ

ЗБРОЯ | ЩИТИ

ХВАТ

ДАЛЬН.

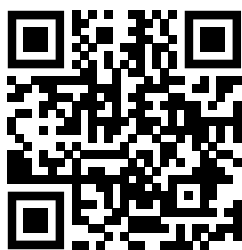
ПОШКОДЖ.

МІЦН.

ОСОБЛИВОСТІ

«Затонула вежа» — це офіційна турнірна пригода для рольової гри «Демони і дракони». Вона стане викликом навіть для найсміливіших і найдосвідченіших шукачів пригод. Гравцям доведеться об'єднати зусилля, щоб розгадати загадки, перемогти у запеклих битвах і здобути цінний скарб — та ще й за обмежений час!

У грі «Демони і дракони» на вас чекають магія, таємниці й захопливі пригоди. Правила гри прості й легкі в опануванні, а пригоди потребують мінімуму приготувань. Цей «Швидкий старт» містить стислі правила, повноцінну пригоду та сім готових героїв. Все, що вам потрібно для гри, — це кілька кісток і ваша уява.



Невдовзі українською вийде основний набір «Демонів і драконів», що міститиме: повні правила, набір кісток для гри, карти ініціативи, фішки персонажів з підставками, мапи, правила для соло-гри та кампанію з одинадцяти пригод.

Підписуйтесь на тематичну розсилку та соцмережі Geekach за QR-кодом, щоб стежити за новинами.

