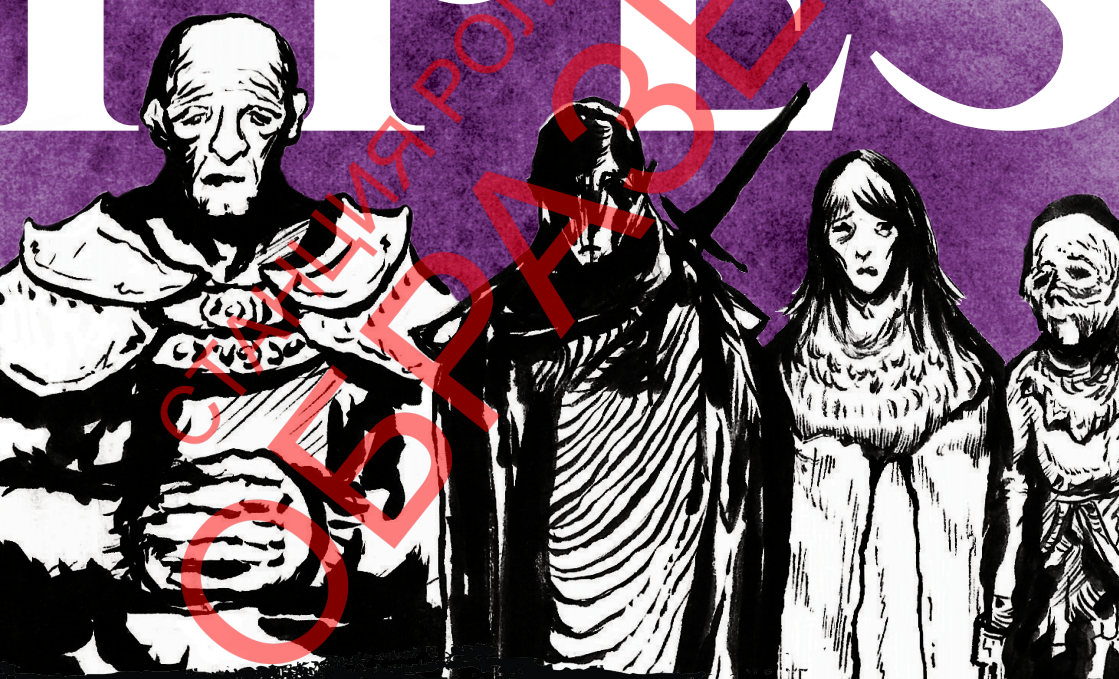


ДИОГО НОГЕЙРА

РАСХИТИТЕЛИ

ПРЕЗ



*Захватывающее сюрреалистичное
приключение с ограблением*

AZAG

СОДЕРЖАНИЕ

Предыстория.....	4	Башня пауков.....	28
Ситуация.....	4	1 - Туннели из паутин.....	29
Несколько покровителей.....	6	2 - Совет старейшин.....	29
Другие зацепки.....	6	3 - Фабрика шёлка.....	30
Магия грёз.....	7	4 - Зал паучьих яиц.....	30
Кошмары.....	8	5 - Коллекция паутины.....	31
Сны.....	8	6 - Покои королевы.....	31
Использование Навыков.....	9	Башня змей.....	32
Персонажи Ведущего.....	10	1 - Залы змеиного народа.....	33
Вход во Внутреннее святилище.....	11	2 - Змеиная запруда.....	33
Внутреннее святилище.....	12	3 - Хранилище кожи.....	34
Башни грёз – Таблица		4 - Глаз змея.....	34
Путешествий.....	12	5 - Ядовитая винокурня.....	34
Башни грёз.....	13	6 - Комнаты перевоплощения.....	35
А вот и сон.....	15	Башня черепов.....	36
Башня теней.....	16	1 - Зал расколотых черепов.....	37
1 - Театр теней.....	17	2 - Костяной пруд.....	37
2 - Теневой станок.....	17	3 - Скелетный оркестр.....	37
3 - Теневая купальня.....	18	4 - Великий череп.....	38
4 - Теневой салон.....	18	5 - Музей костей.....	38
5 - Машина теней.....	18	6 - Костяной трон.....	39
6 - Теневые врата.....	19	Общие комнаты.....	40
Башня огня.....	20	Тайное помещение.....	48
1 - Зал тлеющих углей.....	21	Встреча с Чародеем.....	50
2 - Обсерватория танцующих		Противники.....	52
огней.....	21		
3 - Огненные ванны.....	21		
4 - Огненный театр.....	22		
5 - Камеры сжигания.....	22		
6 - Окутывающее пламя.....	23		
Башня холода.....	24		
1 - Зал снежных созданий.....	25		
2 - Площадь вечного снега.....	25		
3 - Лабиринт снежной бури.....	25		
4 - Музей льда.....	26		
5 - Морозные ямы.....	26		
6 - Ледяной трон.....	26		



Диого Ногейра

РАСХИТИТЕЛИ

ГРІЗ



АВТОР:

Диого Ногейра

**РУКОВОДИТЕЛЬ РУССКОГО
ИЗДАНИЯ:**

Пётр «Джинн» Каршаков

**РЕДАКТОР АНГЛИЙСКОГО
ИЗДАНИЯ:**

Лекс Мандрейк

ПЕРЕВОДЧИК:

Полина Коврижкина

ХУДОЖНИК:

Perplexing Ruins

**РЕДАКТОР РУССКОГО
ИЗДАНИЯ:**

Анна Соколова

**ДИЗАЙНЕР АНГЛИЙСКОГО
ИЗДАНИЯ:**

Диого Ногейра

**ВЕРСТКА РУССКОГО
ИЗДАНИЯ:**

Пётр «Джинн» Каршаков

AZAG является независимым продуктом Dank Dungeons.

«Расхитители снов» – приключение, созданное Диого Ногейрой.

Авторские права © 2022 Диого Ногейра

Переведено на русский язык © WishPort, 2025

Этот модуль был создан для приключений в настольной ролевой игре AZAG. Хотя он также совместим с системой правил Advanced Fighting Fantasy, в тексте часто используются и упоминаются многие правила и знания о мире, характерные для AZAG.



СКАЧАТЬ AZAG

<https://rpgbook.ru/AZAG>

ДИОГО НОГЕЙРА

РАСХИТИТЕЛИ

ГРІЄВ



ПРЕДЫСТОРИЯ

Амарантовые Чародеи, правители основанного ими одноимённого города, служат существу, которое требует сны в качестве платы за чародейскую силу. Однако со временем Чародеи и сами возжелали эти сны, или, возможно, магическая сила, полученная от существа, привила им одержимость грёзами.

Теперь они собирают сны. Коллекционируют их, как короли – сокровища завоёванных государств. Жаждают самых сокровенных чужих грёз. Крадут их друг у друга в этом странном противостоянии, настолько коварном, каким бывает смертельный враг человека. Но никогда не удовлетворяются.

Другие тоже жаждут снов, особенно те, кто не смог уберечь их от этой ненасытной шайки. Они ищут отважных искателей приключений, которые могли бы проникнуть во внутреннее святилище Чародеев и вернуть их. За солидную награду, разумеется. Но стоит ли вознаграждение риска столкнуться лицом к лицу с Чародеями, способными манипулировать вашими снами и самыми страшными кошмарами?

СИТУАЦИЯ

Персонажи игроков были наняты неким покровителем, чтобы вернуть тому сон, потерянный в Амарантовом Городе несколько лет назад. Им нужно проникнуть в башню одного из членов правящей банды города и вернуть его. Звучит довольно просто.

Однако у Чародеев есть множество способов помешать этому. Каждый из них обладает внушительной коллекцией кошмаров, которые они способны призывать для мучения незваных гостей, а некоторые даже попытаются приманить персонажей, чтобы похитить и их сны.

Чтобы определить, кто является покровителем персонажей, какой сон им предстоит вернуть и в какой башне тот находится, бросьте кб по таблице ниже и прочитайте строку под выпавшим числом, либо бросьте кб для каждого столбца, чтобы создать уникальный сюжет.

кб	Покровитель	Сон	Башня
1	Алул, Девятипалый волшебник	Сон о том, как он наконец-то находит свой потерянный палец и получает возможность беспрепятственно использовать магию.	Башня теней
2	Ярзафф, Повелитель кочевников	Сон о том, как он наконец-то находит дом своих предков, город Седьмого пламени.	Башня огня
3	Маззарин, Жрица-ассасин	Сон о том, как её нерождённые дети воссоединяются с ней.	Башня холода
4	Имар, Ребёнок-пророк	Сон о том, как он достигает зрелости, не видя тревожных пророчеств.	Башня пауков
5	Деара, Цветочная ведьма	Сон о том, как она наконец-то становится дриадой.	Башня змей
6	Зартис, Безликий странник	Сон о долгожданном обретении лица.	Башня черепов

