

ПараПодземелья & Драконы

НОМЕВРЕВ

Сборник пандусов в подземельях,
для величайшей ролевой игры в мире

АВТОРЫ И ПРАВА

Автор и дизайнер: Админ НРПР

Художник обложки: НРПР + нейронка

Художник закрывающей обложки: НРПР + нейронка

Иллюстрации внутри: НРПР + нейронка + сток

Основывается на Dungeons & Dragons 2024 редакции от Wizards of the Coast

Документ создан с помощью 4 бутылок соджу

ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Этот материал является неофициальным фанатским контентом, созданным в рамках Fan Content Policy. Не одобрено и не поддержано Wizards of the Coast.

Вы можете распространять его, изменять и использовать в коммерческих целях, как угодно.

Изображения сделаны в ChatGPT, я же не идиот деньги платить за рисование DnD.

ОТКАЗ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Автор не несёт ответственности за физические и ментальные травмы, вызванные падением с кресла каталки или нецелевым использованием пандусов. Помните, что пандусы нужны для создания доступной инфраструктуры для колясочников в магическом мире где всё возможно, но по какой-то причине они отказываются проходить лечение своих нижних конечностей.

ВВЕДЕНИЕ

Пандусы — неотъемлемая, но часто недооцененная часть подземелий. В то время как лестницы и тайные ходы удостаиваются внимания искателей приключений, скромные наклонные проходы редко становятся героями рассказов. Настоящее дополнение призвано исправить эту несправедливость, представив коллекцию из тридцати причудливых и необычных пандусов, совместимых с правилами **D&D (редакция 2024)**. Каждый из них снабжен ярким описанием, игровыми эффектами и подсказками для использования в ваших приключениях. Эти «чудесные сооружения» добавят в ваш мир каплю юмора и новые испытания, оставаясь при этом структурно верными стилю официальных публикаций.

Подготовьтесь к тому, что герои вашей кампании будут не только спускаться и подниматься, но и скатываться, парить, телепортироваться и хохотать на этих наклонных путях. Пандус может стать местом решающей битвы, хитроумной ловушкой, магическим испытанием или даже коротким привалом для уставших искателей приключений. Ниже вы найдете подробные сведения о каждом пандусе, включая их особенности и возможные сценарии для воплощения на практике. Добро пожаловать в мир, где наклонные поверхности подземелия приобретает новый смысл!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Если есть претензии, то можешь обсудить их с зеркалом в прихожей. Или со своим другом, который тоже хочет кататься по подземельям на кресле.

БЛАГОДАРНОСТИ

Этот проект был бы невозможен без людей, которые считают, что в мире волшебства нужно продолжать быть маломобильными существами в колясках.



Пандус шёпота

чудесное сооружение, необычный

Старая каменная плита, плавно уходящая в полумрак, шепчет невнятные слова каждому, кто к ней прикасается.

Этот пандус наполнен чарующей шепчущей магией. Любое существо, проводящее на нём более одного раунда, начинает слышать приглушенные голоса. В начале каждого своего хода на пандусе персонаж должен совершить спасбросок Мудрости (Сл 14). При провале странный шёпот отвлекает его и тревожит разум, накладывая помеху на проверки Мудрости и любые атаки до конца своего хода.

Вместо явной опасности «голоса» подрывают уверенность — иногда перешёптываясь о самых неудачных промахах героя или обсуждая его модные доспехи. Если персонаж покидает пандус, эффект сразу проходит. Обнаружить магическую природу шёпота можно проверкой Интеллекта (Магия) Сл 14, а развеять чары — заклинанием *Рассеять магию*.

Использование в приключениях

Этот пандус отлично впишется в мрачные гробницы или заброшенные библиотеки, населенные призраками, которые любят посплетничать о живых. Он может служить безобидной, но нервирующей прелюдией перед встречей с нежитью или духом-хранителем, выдающим подсказки шёпотом. В кампании юмористического толка «Пандус шёпота» позволит отыграть забавные сцены, где персонажи спорят с невидимыми комментаторами, пока карабкаются вверх.

Пандус бесконечного спуска

чудесное сооружение, редкий

Этот спуск, казалось бы, тянется вниз без конца. Шаги эхом отдаются внизу, но конца пути не видно, сколько бы вы ни шли.

Пандус образует пространственно-временную петлю, из-за которой путешественники могут идти по нему бесконечно. Персонаж, ступивший на Бесконечный спуск, через 10 минут ходьбы незаметно возвращается в исходную точку, сохраняя ощущение, будто продолжает путь вперёд. Обнаружить подвох можно по повторяющимся деталям окружения (например, одним и тем же трещинам в стене) с помощью проверки Мудрости (Внимательность) Сл 15. Заклинание *Обнаружение магии* укажет на мощную иллюзию и искривление пространства.

Чтобы преодолеть пандус, героям придётся либо найти скрытый выход (например, иллюзорную стену сбоку), либо разорвать чары — например, *Рассеять магию* или пройти проверку Интеллекта (Магия) против Сл 18.

Использование в приключениях

Такой пандус идеально подходит для запутанных лабиринтов и межпространственных башен магов. Он может служить испытанием на смекалку: пока герои не поймут, что попали в петлю, они рискуют потратить впустую много времени (часы или даже дни). В юмористической кампании вы можете описать, как персонажи проходят мимо



одних и тех же надписей типа «Здесь был Баргул» на стене, постепенно осознавая, что эти граффити оставлены ими же минуту назад. Разорвав петлю, группа ощутит настоящее триумфальное облегчение — и, возможно, лёгкое головокружение от нелинейности пути.

Пандус Сизифа

чудесное сооружение, необычный

Крутой каменный пандус с отполированными желобами. В тишине подземелья раздаются тяжёлые раскатистые звуки, словно что-то массивное катится вниз снова и снова...

Этот пандус служит ареной для повторяющейся ловушки с валуном. Раз в 1d4 минуты с вершины пандуса с громовым гулом начинает катиться огромный круглый валун. Все существа на пути валуна должны успешно спастись от него (спасбросок Ловкости Сл 14) или получить 4d6 дробящего урона, быть сбиты с ног и опрокинуты к подножию пандуса. У подножия предусмотрен специальный жёлоб: валун скатывается в скрытую нишу, откуда невидимый механизм (или зачарованный элементаль) поднимает его обратно наверх для следующего цикла. Вручную остановить валун почти невозможно (необходима Сила 21 и выше), но внимательные герои могут услышать нарастающий грохот заранее (проверка Мудрости (Внимательность) Сл 13) и успеть прижаться к выемке в стене, чтобы валун пролетел мимо.

Деактивировать ловушку можно, обнаружив и разрушив механизм подъёма (прочность 20, КД 15, 30 хитов) или развевав магию, если движение камня поддерживается чарами.

Использование в приключениях

«Пандус Сизифа» отсылает к мифу о бессмысленном труде и идеально подходит для тех случаев, когда вы хотите подшутить над игроками, инсценировав классическую сцену в духе Индианы Джонса. После пары циклов с катящимся

