



ЛЕГЕНДИ ЛИХОЗОРА

ПЛЯЖНИЙ ВИПУСК



ЧЕРВЕНЬ, 2025
ВИПУСК №2

1 Історія
кампейну

2 D&D під
пальмами

3 Морські раси
та культури

4 Пляжний
вайб



Легенди Лихозора на фестивалі FANCON

7-8 червня приходьте підтримати Кроко, Каріуса, Джейса та майстра Дмитра у секторі UA YouTube:

- ♦ виступаємо на сцені;
- ♦ спілкуємося з вами;
- ♦ долучайтеся до фотозони!;
- ♦ беремо участь в інтерактиві «питання-відповідь».

Клуб D&D Дід Лихозор також проводить партії Підземелля та Дракони у секторі настільних рольових ігор. Майстри Тимофій та Микита поведуть вас у фентезійні пригоди узбережжя-ми Фейруну.



Збираємо на ремонт автівок на східний напрямок для бригади котиків ЗСУ

Історія D&D кампейну «Melita Arcana» з клубу:

Розповідають самі гравці

Все почалося з приїзду в місто на Узбережжі Меча, де «точно засуджують злодіяння» — Лускан. Знайтеся, наші герої:

- ♦ **Еклермонт** — напівдроу-паладин, несе справедливість удень, уночі й навіть під час обідньої перерви;
- ♦ **Сігвіор** — напівельф-бард із посмішкою бешкетника й розумом дослідника;
- ♦ **Рея** — спокуслива тифліна-чародійка, а за личком — справжній вогняний вихор;
- ♦ **Еврата** — тифліна-чарівниця, шарлатанка, що обдурить навіть диявола.

Шулерство, пожежа, програш у карти — і ось в контракті Еврати з'являється підпис піратського капітана з завданням вкрасти яйце дракона.

Раптово до команди приєднується учень дракона Мікоад — непередбачуваний у своїх вчинках ельф-чарівник, аж поняття долі поруч із ним втрачає сенс. Він розповідає про викрадення яєць, які просить знайти знайомий Реї дракон — Віллі.



Виявляється, капітан ховає яйця у кишеньковому сховку, де на пригодників чекає морок таємниці й неочікуваний союзник. Лише спільно герої зможуть врятувати драконяче насліддя.

Але ця історія неповна без екстравагантного старигана з відразою до одягу.

Текст: Андрій Антонович та Vlasenko SV. **Ілюстрація:** YanaVL та InferaRevenant. **Майстер:** Павло Маркітанов.



D&D під пальмами: як створити гру з літнім настроєм

Літо вже починає набрати обертів, спека та сонце нарешті змінюють весняний холод та дощі, а душа бажає тепла та відпочинку. Якщо можливості поїхати в тропіки чи до моря поки немає, а відпочити вже хочеться, чому б не провести тематичну Днд-сесію? Ця стаття допоможе вам знайти натхнення і провести теплий ваншот для своїх друзів.

Місце проведення пригоди: куди вас занесе

Готуючи атмосферну пригоду, не забувайте продумати відповідні локації

1. Тропічний острів. Пальми, дикі пляжі та таємниці місцевих цивілізацій — чудова комбінація для літньої сесії. Прикладом такого острова може бути Чульт (африканські джунглі зі світу Днд) з п'ятої редакції, або ж окремий континент Мацтіка (власне, Мезоамерика) з 3.5.

2. Корабель посеред моря. Безкраї простори морів Фейруну повняться пригоди: нальоти піратів, полювання на морських чудовиськ та легенди про загублені цивілізації.

3. Портова таверна. Тільки уявіть собі: морські пісні, ром, що ллється рікою, та різнобарв'я колоритних NPC, що готові підкинути пар-

тій як роботи, так і проблем на п'яту точку. Наприклад, «Низький Ліхтар» у Брамі Балдура — повноцінний корабель, що переробили в місце для випивки та темних справ.

4. Морське дно. Затонулий корабель, загублене місто давньої акватичної цивілізації, печера морського змія, або коралові рифи, де живуть красиві риби — обирайте на свій смак та відправляйте пригодників шукати скарбів і артефактів.

Атмосферні NPC, що додають занурення

Звісно ж, жодна гра не обходиться без NPC, що проведуть партію до пригод. Щоб зробити вашу історію більш літньою, використовуйте таких персонажів:

1. Тубільці. Загублена цивілізація таємничого острова стане чудовим доповненням до світу. Їхні особливі звичаї

та закритий світ додадуть перчинку в будь-яку пригоду. Племена Чульту, наприклад, вражають різноманіттям: людське плем'я Табаксі (не плутати з котоподібною расою), гоблінське плем'я Кусючої Мурахи (Biting Ant), навіть загублені комуни юань-ті — обирайте на свій смак, чого душа бажає.

2. Пірати та моряки. Безмежні простори вільних вод так і кишать мореплавцями, що шукають слави чи здобичі. Безчесні пірати, торговці чи дослідники можуть як підкинути роботу, так і привести в пастку. Наприклад, ваша партія може зв'язатися з піратською бандою Кривавих Парусів, що оперує в Невервінтері, або ж допомагати Альянсу Мореплавців Даггерфорда.

3. Морський народ. Жителі глибин та затоплених міст залюбки проведуть пар-

тію до легендарних скарбів, потрібно лише викликати їх довіру. Такою цивілізацією, наприклад, можуть стати мерфолки Сейроса чи морські ельфи Млосси (Mlossae).

Вороги, що вражають

Морська тематика передбачає і відповідних ворогів. У своїх ваншотах спробуйте додати:

1. Монстрів із глибин. Морські змії, гігантські краби, акули, сирени чи кракен стануть чудовими ворогами посеред моря.

2. Піратів. Ніхто не застрахований від абордажів, якщо корабель зайде не в ті води.

3. Водяних елементалів. Аномалія, буря чи гнів богів можуть породити нашість цих істот. І розбиратися з ними треба саме партії. Змієвидні водяні аномалії чекатимуть серед хвиль, давні затонулі руїни охоронятимуть мірмідони, а на самому дні може мирно спати справжнісінький левіафан.

Хекс ПРИТЧАРД



Завантаж 4 чарники та ідею для своєї гри!

Переходь за QR-кодом та використай безкоштовні матеріали



Кораблі, пірати і Тритони: морські раси та культури

Світ ДнД має безліч цікавих рас, культур та видів, що вражають своїм різноманіттям і викликають бажання пограти за них і самим. Влітку дуже хочеться чогось акватичного, тож сьогоднішній огляд ми присвяtimo саме таким расам та культурам.

Морські ельфи. Проживаючи біля мілководдя, морські ельфи будують свої цивілізації у Фейруні та досліджують підводні світи та таємниці, що вони приховують. Ця раса отримує +2 до Спритності, +1 до Статури, швидкість плавання в 30 футів та здатність дихати під водою. Також вона дає здатність комунікувати з істотами, що «народжені плавати», а також володіння доволі екзотичною зброєю (сітки та тризуби). Із цієї раси виходять непогані спритники, слідопити та воїни через спритність.

Гібриди симіків. Ця раса прийшла до нас із Равніки як продукт наукового генія синдикату Симіків, але відростки акватичних істот (клешні краба, мантия ската тощо) за бажанням можна також обіграти і як дари забутих богів моря. Виглядають вони як люди, ельфи чи ведалкени, але з додаванням двох додаткових відростків акватичних істот, що розвиваються в них на 1 та на 5 рівнях. Расовий бонус +2 у них до Статури, а +1

можна додати до будь-якої іншої характеристики, також вони вмюють плавати на 30 футів, бачити в темряві на 60 футів навколо та лазити або дихати під водою за наявності потрібного приладу з 1 рівня. Із цієї раси можна зробити персонажа будь-якого класу: варвара загубленого племені з клешнями під руками, винахідника, що плюється кислотою, або ж міцного воїна з панциром на всю спину.

Локата. Якщо вам подобаються Лкуо-тоа та сахуагіни, сміливо створіть собі локату та компенсуйте своє бажання грати за рибулюда. Ці прямоходячі риби з руками можуть як плавати, так і виходити на сушу й жити там за умови погруження у воду хоча б раз на 4 години. Локати стають чудовими танками через свою резистентність до більшості ефектів контролю та расових бонусів у +2 до Сили та +1 до Спритності. Лускате тіло дає їм базовий КБ 12 + модифікатор Спритності, а ще вони володіють перевітками Уважності та Атлетики. Риба-варвар? Риба-варвар!

Тортли. Не хочете грати за рибу – оберіть черепаху! +2 до Сили, +1 до Мудрості, можливість ховатися в панцир Дією та базовий КБ 17 без можливості носити обладунки роблять їх непоганими варварами, але гравці також їх

роблять воїнами та монахами. Дихати під водою вони не вмюють, проте маюють змогу затримувати дихання на годину. А ще вони маюють бонусні володіння певними навичками та гострі кігті для беззбройних атак.

Тритони. Ще одна гуманоїдна раса в нашому списку, що живе в найбільших глибинах, охороняє давні скарби та будує цивілізації. У своїй класичній версії тритони резистентні до холоду, вмюють плавати та дихати під водою, а також комунікувати з тваринами-амфібіями. Від раси вони отримують бонус в +1 до Сили, +1 до Харизми та +1 до Статури, темний зір та вроджене чаклунство від Харизми. Дуже хорошою комбінацією згідно з лором раси може бути тритон-чаклун, або ж тритон-воїтель, але ви завжди можете обрати для себе будь-який інший клас за бажанням.

Бонус: пірати. Так, це не раса, але піратом може бути абсолютно хто завгодно: універсальна за своїми вміннями людина, компактний та збитий дворф чи навіть хтось із цього списку. Загалом піратська передісторія відкриває чудові можливості для цікавого рольового відіграшу. Вона також дає володіння набором навігатора, водним транспортом (а це для морських пригод важливо), перевітками Уважності та Атлетики, а ще, як бонус, можливість безкарно творити дрібні злочини в цивілізованих поселеннях.

Хекс ПРИТЧАРД



Орендує кімнату в клубі ДнД «Дід Лихозор»

Проведи епічну пригоду з 1000+ мініатюр та за цифровим столом!



Ром Драконовий

Фентезійно-пекельний коктейль із вогняним характером. Він створений на основі класичного «Dark & Stormy», але з магичною родзинкою.

Ігровий ефект:

Після споживання – 1d4 раунди дмухаєш вогнем. Якщо випив дві порції – отримуєш вогнестійкість на годину або -2 до мудрості (залежно від настрою майстра).

Інгредієнти:

- ◆ 50 мл темного рому;
- ◆ 100 мл імбирного елю або пива;
- ◆ 10 мл соку лайма;
- ◆ щіпка кайенського перцю або імбирного порошку (за бажанням – для «вогню»);
- ◆ кубики льоду;
- ◆ лайм або вишня для прикраси.

Процес приготування:

1. Наповни келих (ідеально – старовинний келих або келих з «драконячими» узорами) кубиками льоду.
2. Вичави сік із часточки лайма прямо у келих.
3. Додай імбирний ель – цей елемент символізує язика полум'я.
4. Обережно влий ром зверху по лопатці ложки – утвори «темну хмару над вулканом».
5. Для пікантності – додай дрібку кайенського перцю або натертого імбиру зверху (ефект «драконячого подиху»).
6. Прикрась шматочком лайма або червоною вишнею – як «око дракона».

Фентезійно-комедійні коктейлі



Чорнила Кракена

Міцний, темний як глибини безодні коктейль з ароматом пригод і нотками небезпеки. Смакує, наче нічна засідка на піратському узбережжі.

Ігровий ефект:

Після вживання стаєш невидимим у темряві – але тільки якщо ніхто не дивиться (DM крутить 1d20: на 15+ – працює). Ідеальний для крадіїв, бардів і людей, що уникають дріб'язкових знайомств.

Інгредієнти:

- ◆ 30 мл темного рому;
- ◆ 30 мл кавового лікеру;
- ◆ 30 мл свіжого еспресо;
- ◆ крапля чорного харчового барвника;
- ◆ цукор для карамелізації краю;
- ◆ чорна чарка (або темний келих).

Процес приготування:

1. Змішай ром, кавовий лікер і еспресо в шейкері з льодом.
2. Додай краплю чорного барвника – щоб досягти ефекту «чорнильної глибини».
3. Обережно збовтай і проціди у заздалегідь підготовлену чорну чарку.
4. Для краю: змочи обідок чарки водою або кавовим сиропом, умочи в цукор і карамелізуй паяльною лампою чи підгрій ложкою.
5. Подавай з тонкою паличкою кориці – як щупальце.



Сльози Сирени

Безалкогольний чарівно-блакитний коктейль, який смакує, ніби пісня океану. Ідеально підходить для пляжних сесій у таверні.

Ігровий ефект:

Викликає короточасну ейфорію і тягу до пригод на воді. Кожен, хто вип'є – отримає +2 до перевірок на спів (тільки під водою) протягом 1 години.

Інгредієнти:

- ◆ 100 мл кокосового молока;
- ◆ 100 мл ананасового соку;
- ◆ 10 мл блакитного сиропу (наприклад, Blue Curacao безалкогольний або барвник);
- ◆ кубики льоду;
- ◆ кокосова стружка, парасолька чи зірчастий фрукт – для прикраси.

Процес приготування:

1. У шейкер або блендер поклади лід, ананасовий сік і кокосове молоко.
2. Добре збовтай або збий до однорідної пінистої суміші.
3. Обережно влий блакитний сироп – він має «осісти» на дно, утворивши ефект морської глибини.
4. Прикрась краєм келиха кокосовою стружкою, а зверху – морською зіркою (ну або шматочком ананаса).
5. Подавай у високій прозорій склянці.



Благодійний некомерційний проект «Файні Дайси»

Авторські рукотворні дайси для Днд та Вампіри: Маскарад – 100% прибутку йде на ЗСУ.



Корпоративний бюлетень
Київського клубу Днд «Дід Лихозор»
Випуск №2 за червень 2025 р.

Головний редактор:
Наталія БЕЛЬСЬКА

Відповідальний за випуск:
Дмитро ПТІЦІН

Комп'ютерна верстка:
Богдан ГЕРАСИМЕНКО

Замовник: Київський клуб D&D «Дід Лихозор».

Адреса редакції: вул. М. Коцюбинського, 14, Київ, Україна.

E-mail: legendy.newspaper@gmail.com.

Розповсюджується серед гравців клубу «Дід Лихозор».

Електронна версія доступна на сайті:

www.didlykhozor.club/newspaper