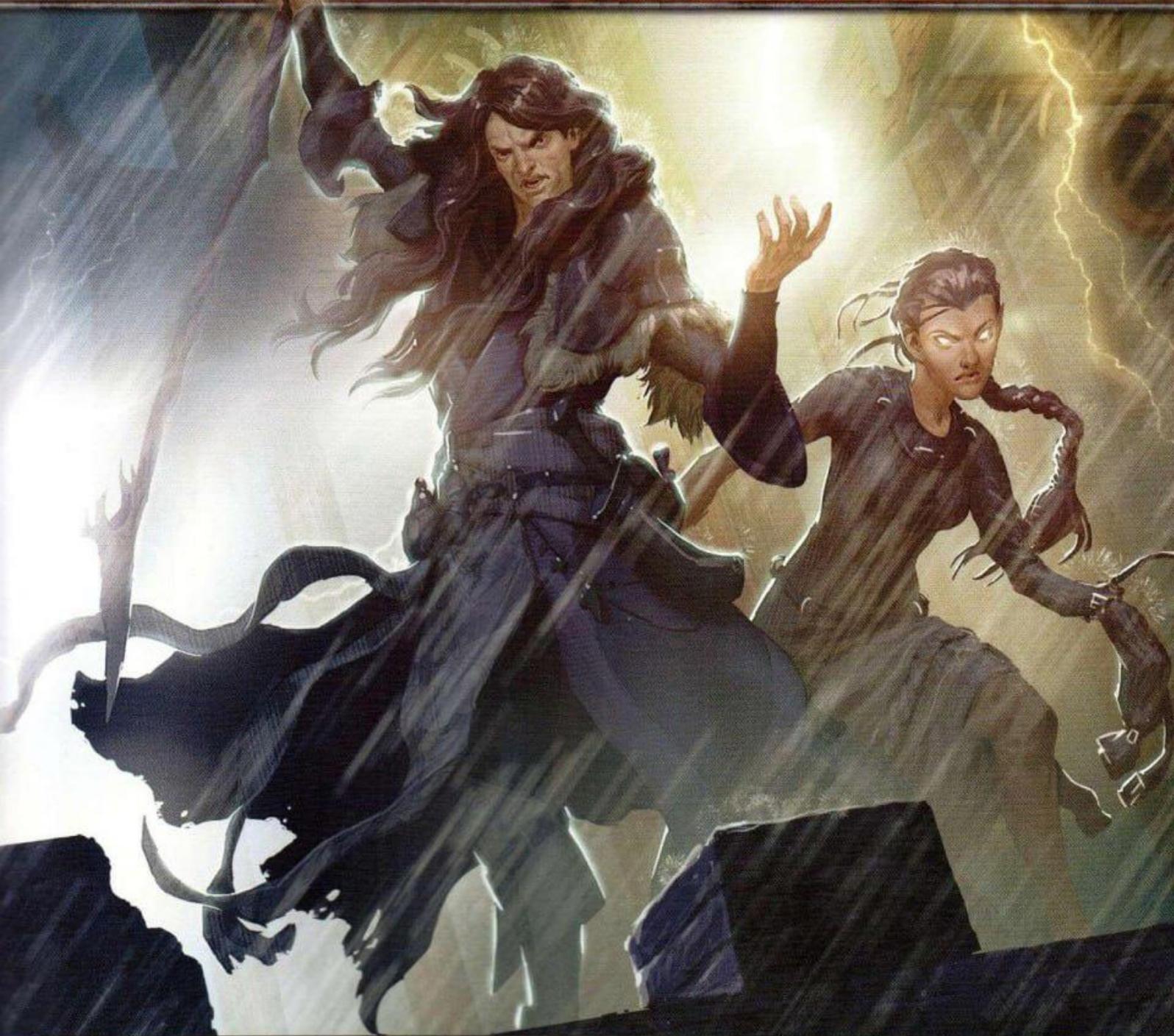


A HEROIC TIER ADVENTURE

DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTERS™

ШТОРМ НАД НЕВЕРВИНТЕРОМ™



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 4-6 УРОВНЯ
ERIK SCOTT DE BIE

D&D ADVENTURERS LEAGUE

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ ПЕРЕВОДЧИКОВ

Приключение, которое вы сейчас читаете, вышло в серии игр **D&D Encounters** и изначально было написано для 4 редакции, с чем связан ряд особенностей оформления оригинального документа и описаний в самом тексте. Так как 4е уже не так актуальна, как 5е, мы адаптировали оформление под 5 редакцию, убрали часть текста из предисловия, что была не актуальна, и добавили то, что обычно включается в предисловия по стандартам новых приключений. Помимо этого, мы переписали часть заклинаний, которая отличалась от 4е, однако часть из них оставили неизменными, прописав опциональный вариант их использования (указания об этом вы найдёте в тексте приключения).

В этом варианте перевода отсутствуют прегены персонажей, о которых говорится в тексте, однако мы планируем его доработать и добавить их со временем.

Приключение для персонажей 4–6 уровня



ERIK SCOTT DE BIE

Автор приключения

Версия перевода: 0.1



Development: Chris Sims **Editing:** Ray Vallese **Managing editor:** Kim Mohan **D&D RPG Group Manager:** Mike Mearls **Producer:** Greg Bisland **Senior Creative Director:** Jon Schindehette **Art Director:** Kate Irwin **Cover Illustration:** McLean Kendree **Cartography:** Jason A. Enge **Interior Illustrations:** Syeda Farwa, William O'Connor **D&D Brand Team:** Liz Schuh, Kierin Chase, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross **Publishing Production Manager:** Angie Lokotz **Prepress Manager:** Jefferson Dunlap **Imaging Technician:** Carmen Cheung **Production Manager:** Donna Woodcock **Organized Play:** Chris Tulach

Перевод: Илья Каламурза, TabalShakaki, czu348, Радомир Блинов

Вычитка: TabalShakaki, czu348



DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, DCI, DUNGEONS & DRAGONS ENCOUNTERS, RPGA, *Storm over Neverwinter*, *Heroes of the Fallen Lands*, *Heroes of the Forgotten Kingdoms*, *Mordenkainen's Magnificent Emporium*, *Rules Compendium*, *Neverwinter Campaign Setting*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

©2013 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение «Шторм над Невервинтером», модуль 13-го сезона серии игр *D&D Encounters*.

Это приключение предназначено для персонажей с **3-го по 6-й уровень**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении. Игрок с неподходящим персонажем может создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно созданного персонажа.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед проведением этого приключения для группы игроков, как Мастер, вы должны подготовиться:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *Базовых правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести изменения, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам следующую информацию о персонаже:

- Имя персонажа и его уровень
- Расу и класс персонажа
- Пассивную Мудрость (Восприятие) – это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Убедитесь, что у всех игроков есть официальные журналы приключений для их персонажей (или возьмите их у организаторов). Игрок заполняет название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI (если он есть). Кроме того, игрок заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце сессии. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного журнала приключений.

Если у вас есть время или необходимость, вы можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если вы видите волшебные предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Искателей Приключений D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас. Кроме того, они могут сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Не стесняйтесь зачитывать описание приключения, чтобы помочь игрокам понять, с чем они могут столкнуться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Практически всегда это касается только боевых сцен. Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им – они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Это приключение **оптимизировано для группы из пяти персонажей 4-го уровня**. Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, выполните следующие действия:

- Сложите суммарные уровни всех персонажей.
- Разделите общую сумму на количество персонажей.
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону.

Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить **силу отряда** для этого приключения, обратитесь к следующей таблице.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный

6-7 персонажей, СУО больше Очень сильный

Средняя сила отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером подземелий на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте этому золотому правилу Мастера:

Принимайте решения, которые усиливают удовольствие от приключения, когда это возможно.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

Вы наделены властью. Вы принимаете решения о том, как группа взаимодействует с НИП и окружением в рамках этого приключения. Нет ничего страшного в том, чтобы вносить значительные изменения или заниматься импровизацией, пока вы сохраняете первоначальный дух написанного.

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

Приключение должно развиваться. Когда игра начинает увязать, не стесняйтесь давать намеки и подсказки своим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боях и отыгрыше, не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» для превращения догадок в правильные решения. *Руководство мастера* содержит больше информации об искусстве проведения игры D&D.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении с размером как минимум с небольшой городок можно найти услуги заклинателей. Персонажи должны иметь возможность добраться до поселения, чтобы получить эти услуги.

Обычно доступные услуги заклинателей

включают в себя лечащие и восстанавливающие заклинания, а также заклинания для получения информации. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Количество заклинаний, доступных в качестве услуги, ограничено **максимум тремя в день**, если не сказано иного.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Заклинание	Стоимость
<i>Лечение ран</i> (1-й уровень)	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебен лечения</i> (2-й уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятия</i>	90 зм
<i>Разговор с мертвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1 250 зм
<i>Воскрешение*</i>	3 000 зм
<i>Истинное воскрешение*</i>	50 000 зм

* Эти заклинания требуют дополнительных затрат времени простоя (150 для *воскрешения* и 350 для *истинного воскрешения*). Эта стоимость может быть уменьшена на 50 дней для каждого ранга фракции выше 1, которым обладает персонаж. Это время простоя тратится на общественные работы для церкви, которая предоставила запрашиваемое заклинание. Предыстория послушника НЕ уменьшает стоимость в зм или днях простоя любого из этих заклинаний.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Оплачивается только базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Послушники могут обращаться за услугами заклинателей в трёх городах и вокруг них следующим образом:

Парнаст (этап 1). Майлиikki

Стэгвик (этап 2). Чонтия

Берегост (этап 3). Латандер, Вокин

СОКРОВИЩА

Вы можете использовать таблицу ниже для случайного определения сокровищ, которые игроки получат по ходу приключения.

1к10	Результат
1	Броня + 1
2	Оружие + 1
3	Кольцо защиты
4	Палочка волшебной стрелы
5	Палочка падения пёрышком
6	Щит от заклинаний
7	Зелье лечения
8	Зелье героизма
9	Зелье невидимости
10	Бросьте ещё 2 раза (перебросьте, если 10 выпадет ещё раз)

СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Иногда случаются неприятности, и персонажи умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. Кроме того, каждый день простоя, потраченный после *оживления*, уменьшает штраф за броски атаки, спасброски и проверки характеристик на 1, в дополнение к любым другим преимуществам, которые может обеспечить активность во время простоя.

Создание нового персонажа 1-го уровня. Если мертвый персонаж не желает или не может использовать ни один из прочих вариантов, игрок создаёт нового персонажа. Новый персонаж не имеет никаких предметов или наград, которыми обладал мёртвый персонаж.

Мёртвый персонаж платит за *оживление*. Если тело персонажа можно восстановить (оно не лишено каких-либо жизненно важных органов и в основном цело), и игрок хотел бы, чтобы персонаж был возвращен к жизни, отряд может вернуть тело обратно в цивилизованные места и из средств мертвого персонажа оплатить заклинание *оживление*. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает *оживление*. То же что и предыдущий пункт, за исключением того, что часть или все 1250 зм за заклинание *оживление* оплачивает отряд в конце сессии. Другие

персонажи не обязаны тратить свои средства, чтобы вернуть мертвого члена отряда.

Помощь фракции. Если уровень персонажа от 1 до 4, и он состоит в одной из фракций, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, эта опция станет недоступна.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вы можете прочитать или пересказать часть с предысторией во время вашей нулевой сессии или бросить ваших игроков напрямую в приключение и отвечать на вопросы, когда они появятся.

Выросший из разбитых берегов Дикого Севера, приграничный город Невервинтер пережил бедствия после катаклизма и продолжает стоять. Лорд Дагульт Неверэмбер – Открытый Лорд объединённого Уотердипа и купец-империалист – провозгласил себя Лордом-Защитником Невервинтера и медленно восстанавливает свои территории и укрепления после землетрясения, сравнявшего город с землёй двадцать лет назад.

Успокаивающее присутствие Неверэмбера, как и его политика слабого регулирования торговли и низких тарифов, вернули купцов и постоянных жителей обратно в город. Среди этих купцов есть и богатые экспаты из далёких земель, такие как кормирский Старейшина Варгас, чей торговый флот стоит в городском порту, и прекрасная леди Сала Нидрис из Калимшана, которая привозит специи и тонкие ткани с юга.

Несмотря на успех лорда Неверэмбера, большая часть города осталась нетронутой и дикой, и опасность таится по углам и закоулкам. Континент Тэй – наиболее очевидная проблема для Невервинтера, однако ходят слухи о сборищах чудовищ в канализациях города, тенях в великом лесу к востоку и могущественном дьявольском культе: Ашмадай.

За последнюю пару месяцев активность Ашмадай существенно выросла. Каждый день символы их бога Асмодея, нарисованные кровью или выжженные, появляются на зданиях и заборах. Теперь же культистов подозревают ещё и в многочисленных исчезновениях: простые люди пропадали из своих постелей или с улиц, а затем их находили с символами Асмодея, высеченными на их телах. Хотя жертвы и выживали после этих испытаний, они уже не были такими, как прежде, и унесли из плена ужасные шрамы, телесные и ментальные. На плечи смелых и отважных героев ложится долг добраться до сути этих похищений, пока они не пошатнули стабильность Невервинтера.

Тем временем ужасающий шторм зарождается, и вновь отстроенному Невервинтеру потребуются все его силы, чтобы выстоять против него.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Так или иначе, искатели приключений оказываются впутаны в историю с похищениями, распространяющимися по Невервинтеру. В конце концов они выясняют, что Ашмадай всего лишь агенты; ответственным за эти похищения оказывается купец и волшебник Старейшина Варгас, который стремится спасти свою безумную жену Карис из Твердыни Хельма и излечить её. События этого приключения приведут к финальному бою на вершине собора в центре смерча.

ГЛАВА 1

Персонажи узнают о похищениях, с боем прорываются через культистов Ашмадай и в конечном счёте предотвращают попытку похищения Варгаса, выдающегося купца и бывшего боевого волшебника. Ужасающий шторм поднимается над океаном на западе Невервинтера и скоро окажется здесь.

Сессия 1. Персонажи становятся свидетелями нападения на леди Нидрис, экспата-калишита и купца в Невервинтере. Они отбивают атаки нападавших и сопровождают Нидрис до дома, где выясняют, что её сын Зан пропал, будучи похищенным Ашмадай. (Варгасу необходимы живые тела в его опытах, чтобы увидеть, сможет ли он вылечить безумие своей жены.)

Сессия 2. Персонажи спасают Зана из логова Ашмадай и выясняют, что он оказался помечен символом Асмодея. Группа узнает про череду одинаковых похищений в городе, возглавляемых человеком, называемым Мучитель.

Сессия 3. Во время расследования похищений персонажи встречают армейского офицера, который пытается сбить их с курса. Во время встречи их атакуют два дьявола, а завсегдатаи таверны, казавшиеся нормальными, сходят с ума. После битвы персонажи обнаруживают, что лунатики оказываются отмечены символом Асмодея. Влияющая на разум магия Варгаса начинает действовать, и его жертвы «активируются» по всему городу.

Сессия 4. Случайные люди в городе начинают терять рассудок и атакуют всех вокруг, и оказывается, что у всех них есть символ Асмодея на теле. Солдаты Нового Невервинтера отправляют пострадавших в Твердыню Хельма за помощью. В доме Варгаса искатели приключений встречаются с бандой Ашмадай и связанным с ней дьяволом. Варгас встаёт на сторону персонажей против культистов, а затем пытается завоевать их доверие. Он стремится попасть в Твердыню Хельма, чтобы проведать Карис, поэтому помогает другим обезумевшим жертвам.

ГЛАВА 2

Группа могла остановить похищения, однако злоеущие силы собрались вокруг Твердыни Хельма. Варгас собрал небольшую армию сторонников, чей разум он контролирует, и делает всё, чтобы освободить свою жену, не думая о рисках для города.

Тем временем смерч окончательно набрал силу, а центр расположился в Твердыни Хельма.

Сессия 5. Персонажи получают письмо из Твердыни Хельма с мольбой о помощи. Во время расследования их останавливают прислужники, выполняющие приказы «мастера» убежища, Мучителя. Персонажи должны найти способ пробраться в убежище, чтобы столкнуться с реальной опасностью. Когда они оказываются внутри, они взаимодействуют с различными обитателями и узнают, что Мучитель – Варгас.

Сессия 6. Варгас побеждает Пророка Твердыни Хельма в психической битве, но вместо того, чтобы сражаться с героями, он улетает со своей женой, оставляя своих новых ментальных слуг, включая нескольких жильцов и зелёного дракона Чартилифакса, чтобы прикрыть своё отступление вверх по башне.

Сессия 7. Персонажи следуют за Варгасом, однако удар молнии разбивает ступени, что вынуждает их искать другой путь наверх, пока они сражаются с элементарными существами и штормовой магией Карис. В конце концов они находят Варгаса, защищающего Карис, пока она питается энергией бури. Устанавливается сцена для финальной битвы.

Сессия 8. Персонажи сражаются с Варгасом, Карис и Чартилифаксом на вершине башни Твердыни Хельма. Когда Варгас оказывается повержен, его контролирующая разум магия рассеивается, люди возвращают свою волю, и симптомы безумия исчезают из города. Если Карис выживает в битве, она возвращает часть своего здравого мышления и сокрушается, что её муж зашёл так далеко и причинил боль стольким людям ради неё.

ОСОБЕННОСТИ НЕВЕРВИНТЕРА

Невервинтер – сеттинг, созданный таким образом, чтобы игроки были глубоко вовлечены, а все их решения оказывали влияние на историю. То, что решат делать персонажи игроков, имеет значение для них самих, для людей Севера и, возможно, даже для людей на другом конце света. Эта секция содержит в себе описание некоторых ключевых характеристик сеттинга Невервинтера.

ГЕРОИ ИМЕЮТ ЗНАЧЕНИЕ

Персонажи игроков в кампании по Невервинтеру имеют свой вес и могут изменять мир как в лучшую, так и в худшую сторону. Это не тот сеттинг, где герои находятся в вакууме, сражаясь с пришепниками злодея, потому что их враг – угроза

эпического масштаба. Независимо от того, нравятся им это или нет, искатели приключений действуют самостоятельно, поэтому то, что они решают делать, имеет значение.

ЧУВСТВО ГРАНИ

После разрушения Невервинтера Север стал таким диким местом, каким не был последние века. Люди отстроили город, однако рука закона не так длинна, а дыхание порядка остаётся слабым. Такие простые вещи, как доставка еды в город, могут стать источником для отчаянных распрей и ужасных событий. В таком положении такие личности, как персонажи игроков, могут стать как стержнем, что соберёт всё воедино, так и камнем, что заставит колёса отлететь от телеги.

ИЗОБИЛИЕ ИНТРИГ

Каждый чего-то желает: персонажи, обычные люди, тайный культ, повстанцы, наёмники, захватчики, убийцы, завоеватели, мародёры, потенциальные короли. В Невервинтере есть множество организаций и неигровых персонажей с множеством собственных планов. Герои могут взаимодействовать со всеми этими группами, раскрывая скрытые уловки, становясь союзниками с одними и врагами – с другими, заставляя их играть друг против друга или объединяя их. Союзники могут стать врагами, а враги могут превратиться в друзей; право выбирать – за игроками.

ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Многие сеттинги описывают мир таким, какой он есть сейчас, и создают ощущение, будто он останется таковым навсегда. Важные для этого мира персоны навечно оказываются недостижимыми для персонажей игроков. Но не в Невервинтере. Если персонажи ничего не делают, ничего не произойдёт. Если они приходят и убивают большую шишку в сеттинге, история не заканчивается – она становится только интереснее.

КТО ЖЕ ЗЛОДЕЙ?

Переехав из Кормира, Старейшина Варгас, новый житель Невервинтера, открыл успешное торговое дело. Это волшебник средних лет с крепким телосложением. Натренированный для сражений, он демонстрирует прекрасные манеры, скрывающие недостаток симпатии и склонность к насилию.

Бывший боевой маг Пурпурного Дракона, Варгас, эксперт в чтении мыслей и ментальных попытках. Его партнер и жена, волшебница-рашеми Карис, имеет немного сочувствия и множество умений в управлении элементарной магией. Варгас зашел слишком далеко в желании преследовать врагов Короны. Он заключил сделку с Ашмадай, чтобы улучшить свои физические способности. Когда о сделке узнали, другой военный маг и Королевский Волшебник атаковали Варгаса. Во время битвы пострадал разум Карис, и она вместе с мужем покинула

Кормир.

Чтобы поддержать больную жену и подготовиться к своей возможной мести, Варгас стал процветающим торговцем на всём Побережье Меча. Его успех состоял не только из природного обаяния и безжалостной деловой хватки, но и из его мозголомной магии. Она никогда не была приятной, но с помощью Ашмадай он превратил свои ментальные силы в смертельно опасные для своих жертв. Те, кто пережил применение им своих способностей, видели бушующий вокруг огонь или слышали дьявольский смех внутри своих голов. Со временем они начинали вести себя непредсказуемо и опасно. Варгас вступил в союз с Ашмадай, в которых видел единомышленников, разделяющий его преданность Асмодею. Он оказывал им услуги следователя.

Когда Карис с мужем приехали в Невервинтер, ей стало хуже, и Мордай Велл (лидер Ашмадай) посоветовал отправить её в Твердыню Хельма, где ей окажут помощь. Когда Варгас согласился, Мордай воспользовался ситуацией, чтобы подчинить волшебника себе. Лидер культа призвал к некоторым авторитетам в Твердыне Хельма, которые запретили Варгасу вход в Твердыню. Не имея возможности увидеть Карис и пытаясь помочь ей, Варгас стал использовать собственную ячейку в Ашмадай, чтобы похищать людей, на которых он мог бы протестировать свою магию, чтобы найти способ излечить безумие жены. Его эксперименты оставили здоровые умы сломанными, и их почти невозможно восстановить. Помимо этого, Варгас отмечал своих жертв символом Асмодея, чтобы в преступлениях подозревали враждебные ему ячейки Ашмадай.

НУЛЕВАЯ СЕССИЯ: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Начальная сессия этого приключения предназначена, чтобы позволить игрокам создать своих персонажей.

Создайте трёхуровневых персонажей по основным правилам D&D 5e. Вновь созданные персонажи выше 1-го уровня могут начать с дополнительными деньгами и обычными магическими предметами.

Игроки, пропустившие нулевую сессию, могут создать персонажей сами по правилам D&D 5e или, когда игрок придёт на первую сессию, вы можете выдать ему заранее сгенерированного персонажа, которые находятся после описания приключения.

Игрокам, присоединившимся к игре не в начале приключения, следует создать трёхуровневого персонажа на вторую сессию; четырёхуровневого – если придут на 3-4 сессии; пятиуровневого – на 5-6 сессии; шестиуровневого – для 7-8 сессий.

РАСЫ

Игрок может создать персонажа любой расы D&D 5e.

КЛАССЫ

Игрок может создать персонажа любого класса D&D 5e.

ПРЕДЫСТОРИЯ НЕВЕРВИНТЕРА

Невервинтер – это приграничный город. Последнее века, что пережил город, были для него самыми тяжёлыми, он пострадал из-за искусственных эпидемий, разрушительных войн, природных катаклизмов и восстаний потенциальных завоевателей.

Люди любого происхождения и социального класса, что есть в Фаэруне, приходят сюда, и город обеспечивает им надёжное убежище. Поселенцы, сбежавшие от орд орков, ищут защиты за стенами Невервинтера также, как и приверженцы разных религий, спасающиеся от угнетения. Лорд Неверэмбер не выносит наказаний, пока новоприбывшие приносят монеты и мускулы для работы. Невервинтер также отправляет людей в Твердыню Хельма, пристанище, предназначенное для лечения тех, кто пострадал от дикой магии.

Персонажи Невервинтера находят бесчисленные возможности для приключений. Лорд Неверэмбер всегда рад нанять воинов для защиты города от монстров, а также орд мародёров и пиратов. Торговцам, благородным и другим представителям власти часто нужно нанять воров, чтобы вернуть украденное, устроить засаду в городе или изгнать монстров, прогнать конкурентов. Священники различных религиозных орденов, таких как

церковь Огма, стремятся завладеть сердцами и душами поселенцев. Давно утраченные тайны и секреты погребены глубоко под обломками многовековых потрясений.

ТЕМЫ КОМАНД В НЕВЕРВИНТЕРЕ

Любые предыстории персонажей из D&D 5e могут быть использованы в таком месте, как Невервинтер. В Невервинтере особенно уместны будут охотники за головами, шарлатаны, проводники, гильдейские ремесленники, благородные, солдаты и шпионы.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Можете попробовать вплести в предысторию одного или нескольких персонажей следующие зацепки.

1. Вы наткнулись на место битвы между бандами, в результате которой было убито множество Дохлых Крыс. Их тела отмечены символом Асмодея. Однако не осталось мертвых ашмадай, и не похоже, что их тела забрали. Большинство Дохлых Крыс даже не успело достать оружие. Если ашмадай могут выйти из боя с бандой без потерь, значит, у них появилось новое мощное оружие. Вам нужно найти культиваторов до того, как ашмадай убьют группу невинных людей.
2. Недавно пропал ваш друг. Хотя он вернулся через пару дней, отмеченный символом Асмодея и в остальном физически невредимый, произошедшее сильно повлияло на него. Вскоре вы стали замечать странности в поведении и перепады настроения друга. Он начал видеть вещи, которых на самом деле нет. Эти изменения должны быть связаны с похищением. Хотя, возможно, это вы были жертвой и пытаетесь как-то объяснить провалы в своей памяти.
3. Обеспокоенная похищениями, торговка Леди Нидрис из Калимшана попросила вашей защиты, ведь она отправляется по делам в Невервинтер. Награда невелика, но она кормит и поит вас, и вы можете договориться о большем. Например, поимка похитителей будет щедро вознаграждена.
4. Член семьи, который лечится в Твердыне Хельма от безумия, вызванного магией, прислал вам несколько тревожных писем. В основном они содержат бессвязный бред, но на каждом отчетливо нарисована печать Асмодея. Возможно, если вы поймаете похитителей, они смогут дать зацепку, которая поможет в лечении вашего родственника.
5. Вам снились пугающие сны о том, как вы плывете в буре, вокруг сверкают молнии и раздаются безумные женские крики. Каждое утро вы просыпаетесь и бросаетесь к окну, ожидая увидеть тёмную бурю. Наконец этим утром вы увидели приближающуюся бурю вдалеке, такую же, как в ваших кошмарах. Приближается

беда, и вы должны быть к ней готовы.

ОСТАЛОСЬ ВРЕМЯ?

Бой в D&D Next (*рабочее название 5-й редакции, – прим. переводчика*) проходит быстрее, чем в 4-й редакции. Этот сезон D&D Encounter был разработан с учетом длительности боев 4-й редакции. В результате сессия D&D Next может закончиться намного раньше, чем её аналог.

Если у вас есть лишнее время в сессиях D&D Next, подумайте о том, чтобы добавить столкновение или дополнительные возможности для исследования или отыгрыша. Вы можете взять *Neverwinter™ Campaign Setting* и использовать персонажей Мастера (ПМ) из этой книги или со страниц 9-10 книги *Storm over Neverwinter*. Вот несколько вариантов, чем можно наполнить вашу сессию:

Сессия 1. Персонажи должны гнаться за парой похитителей по улицам и сражаться с ними на крышах Невервинтера.

Сессия 2. После боя лорд Неверэмбер вызывает персонажей для обсуждения дальнейших действий.

Сессия 3. Группа головорезов врывается в Обитель Знаний, чтобы украсть копии тех записей, что находятся в Твердыни Хельма. Персонажи должны остановить их или выследить.

Сессия 3 или 4. Леди Сала Нидрис просит героев найти лекарство для её сына, которое, по её мнению, должно излечить его от травмы, полученной после встречи с ашмадай.

Сессия 4. Варгас сообщает группе о своих подозрениях по поводу ашмадай и отправляет их в изнурительную погоню, что приводит героев в одно из убежищ ашмадай.

Сессия 5. Убийцы, нанятые Варгасом, пытаются убить персонажей на пути к Твердыне Хельма.

Сессия 6 или 7. Персонажи должны сразиться с новыми врагами на лестницах или им приходится карабкаться по стенам собора наверх.

Сессия 8. Группу вызывают к лорду Неверэмберу, чтобы получить объяснения касательно событий в Твердыне Хельма.



Глава 1. Метка Ашмадай

Помогая торговке спасти её сына от культистов Ашмадай, авантюристы принимают участие в расследовании череды похищений, которые тревожат Невервинтер уже несколько недель. В конце концов персонажи должны помешать культистам, пытающимся забрать Старейшину Варгаса, который на деле и стоит за похищениями.

Сессия 1: Леди в беде

Сессия начинается вечером в Невервинтере. Идёт дождь и дует слабый ветер. Персонажи укрываются от дождя в «Маске Лунного Камня», популярной гостинице, стоящей на летучей земле, парящей недалеко от западного утеса Анклава Лорда-Защитника.

В начале сессии прочтите:

Погода в Невервинтере становится зловещей, предвещающая страшную бурю, которая назревает в нескольких лигах от побережья. Мудрецы в городе предсказывают, что шторм наберёт полную силу в течение нескольких дней. Припасы уже на исходе, а нужно готовиться к грядущему потопу. Как и многие люди, вы нашли убежище от ненастной погоды в одной из гостиниц Невервинтера.

Этим вечером «Маска Лунного Камня» полна собравшихся людей – рабочих, торговцев, политиков, путешественников и многих других. Дождь барабанит по крыше, ветер свистит за закрытыми ставнями окнами. Гостиница стоит на парящем куске земли, который слегка покачивается на ветру, отчего толстые цепи, протянутые к матерiku, мягко позвякивают. Верёвочный мост соединяет парящую землю с западным краем Анклава Лорда-Защитника. Этот мост ведёт к главному входу в общий зал «Лунного Камня»,

который может вместить около сорока посетителей. На огороженной территории за гостиницей есть сад с панорамным видом и зона отдыха для гостей. На втором этаже находится около дюжины гостевых комнат. У каждого из вас есть комната, оплаченная на следующий месяц.

Дайте персонажам время пообщаться друг с другом и с посетителями в общем зале.

Проживание в «Лунном Камне» стоит не слишком дорого, если сравнивать с другими постоянными дворами. К этой гостинице благосклонно относится Лорд-Защитник Дагульт Неверэмбер – в ней проживает несколько его солдат, наёмников из Минтарна. Персонажи остановились в гостинице, она теперь является их жилищем. Подробнее о «Маске Лунного Камня» см. на с. 142 *Neverwinter™ Campaign Setting*.

Постояльцы «Лунного Камня»

Ниже приведены некоторые персонажи Мастера (ПМ), которых искатели приключений могут найти в «Маске Лунного Камня». Предложите игрокам отыграть взаимодействие своих персонажей с этими людьми.

Леди Сала Нидрис – человек, переселенка и торговка из Калишита, приехавшая в «Лунный Камень» по делам. Элегантно одетая и изящная, леди Нидрис невозмутима и критически относится ко всему. В начале сцены она сидит в кресле, в углу, и тихо спорит с мужчиной в плаще, который в конце концов хмурится, встаёт и уходит. Персонажам, производящим хорошее впечатление, она объясняет, что разговаривала со Старейшиной Варгасом, кормирским торговцем. Эти двое являются дружественными деловыми соперниками, и сделка только что сорвалась. Она откажется обсуждать слухи о похищениях и

замолкает, если персонажи продолжают расспрашивать о них. Она является ключевым участником боя, который происходит во время этой сессии.

Капитан мечников Мульн Хоран – мускулистый дварф-воин и близкий советник генерала Сабины, правой руки Неверэмбера. Сабина уехала по делам, а Хоран командует полудюжиной минтарнских солдат, оставшихся в «Лунном Камне». Хоран топит в выпивке свои безответные чувства к командиру, сидя в удобном кресле у огня. Персонажи, которые дружелюбны или производят на него впечатление своим бахвальством, добиваются его доверия, и он признается в своих чувствах к Сабине. Во время боевого столкновения он слишком пьян, чтобы вмешиваться хоть как-то.

Седж – словоохотливый бард-полурослик, который с удовольствием уделяет внимание персонажам, флиртует, льстит или сравнивает истории, если есть возможность. Он зарабатывает на жизнь как наёмный работник, телохранитель и рассказчик. Во время столкновения он мечется из укрытия в укрытие, подбадривая персонажей, которые были к нему добры, и освистывая злодеев.

Мирин, синеволодая, темнокожая женщина-волшебница, взволнована тем, что находится в «Лунном Камне», улыбается всем и готова поговорить на любые темы. Её молчаливый телохранитель и компаньон Кален – темноволосый человек-паладин с большим топором – требует, чтобы она перестала привлекать внимание. Они путники, проходят через Невервинтер по дороге из Лускана в Западные Ворота. Во время боя Кален выводит Мирин из гостиницы, и больше их никто не увидит.

Лисет Челдар, трактирщица, владелица «Маски Лунного Камня», милая полуэльфийка средних лет, которая подмигивает и улыбается как друзьям, так и незнакомцам. Если с ней сблизиться, она кажется искренней в своей привязанности ко всем, кого встречает, особенно к клиентам и влиятельным людям в городе, но, пройдя сложную проверку Мудрости, можно понять, что она что-то высматривает. Во время боя она прячется.

Терон – престарелый эльф-повар в гостинице, который делится изысканной едой своего народа с «шумными и вонючими» людьми Невервинтера. Он стоит возле барной стойки, часто вздыхает и раздраженно наблюдает за официантами «Лунного Камня»: **Хаэдрой** (женщина-человек), **Лину** (женщина-эльф), **Аарином** (мужчина-человек) и **Даэланом** (мужчина-полуорк). В случае нападения Терон и его подопечные бегут с криками.

Услуги гостиницы

«Маска Лунного Камня» предлагает как обычные блюда, так и экзотические напитки. Прекрасное вино фей и крепкий ликер дварфов стоят 1 зм за стакан или 5 зм за бутылку.

Доска объявлений предлагает работу наёмникам и искателям приключений. На доске размещено несколько портретов пропавших без вести горожан с обещанием награды за информацию, а также запрос от леди Нидрис на телохранителей, оплата договорная. Не стесняйтесь создавать дополнительные задания в качестве зацепок, чтобы заинтересовать персонажей.

Среди предметов, которые продаёт Нидрис, есть зелья и мази. Она может предложить персонажам зелья лечения по обычной цене.

Байки в таверне

Частой темой разговоров в «Маске Лунного Камня» будут похищения жителей города. Жертвы снова появляются через несколько дней, подавленные, но невредимые. Никто не может сказать, почему людей забирают и что с ними происходит.

Седж рассказывает всем, кто готов слушать, что его брат, сестра, двоюродный брат, троюродный брат или бывший попутчик троюродного брата стали жертвой похитителей и их больше никогда не видели! Он понятия не имеет, кому и что нужно от жертвы, и никаких требований от похитителей не поступало (хотя Седж прирождённый рассказчик; возможно, пропавшие люди просто уехали из города).

Проведя время в «Маске Лунного Камня», персонажи могут узнать много сплетен. Ниже приведено десять слухов; первые четыре имеют отношение к этому приключению, а остальные не имеют отношения к делу или ложны. Чтобы узнать один из этих слухов, персонажи могут потратить 1 зм или совершить проверку Харизмы со Сл 10.

1. Жертв похищений в городе всегда отмечают символом Асмодея.
2. Старейшина Варгас, торговец из Кормира, тратит огромные суммы денег на лечение своей обезумевшей из-за магии жены в Твердыне Хельма.
3. Жертвы похищений по возвращении ведут себя странно. У них случаются резкие перепады настроения, и они слишком долго смотрят на вас, когда вы говорите.
4. Твердыня Хельма закрыта, а её обитатели ведут себя более шумно, чем обычно.
5. Лорд Неверэмбер оскорбил Амберли, злую богиню моря, не принося ей регулярные жертвы. Она послала бурю, чтобы наказать его за дерзость.
6. Могучий маг в Глубоководье убил архимага и выдавал себя за него, пытаясь стать Чёрным посохом. Скелет несостоявшегося узурпатора теперь вращается вокруг Башни Агайрона в качестве предостережения.
7. По слухам, орда орков направляется в Невервинтер, чтобы присоединиться к вождю Фенси в Речном районе. Они планируют свергнуть лорда Неверэмбера и захватить город.

8. Лускан недавно был помещен на карантин, чтобы сдержать чуму, которая сводит людей с ума, заставляя их убивать друг друга, прежде чем их поглотят демонические насекомые.
9. Лорд Неверэмбер перенес огромную статую белого дракона с главной площади, чтобы сделать из неё новый трон для Зала Правосудия.
10. Под покровом тьмы земли Серебряных Пустошей воюют с орками, коварно заключившими союз с дроу.

ПОХИТИТЕЛИ ДЕЙСТВУЮТ

С приближением полуночи головорезы ашмадай прибывают в «Маску Лунного Камня», чтобы похитить Леди Нидрис.

Когда будете готовы, прочитайте:

Группа людей в плащах, с которых стекает вода, входит в гостиницу. Их появление не привлекает особого внимания других посетителей, но ваши инстинкты говорят вам быть настороже. Гости пробираются в толпу, их движения и позы говорят о чём угодно, но только не о добрых намерениях.

Продолжите, используя раздел **Попытка похищения**.

ПОПЫТКА ПОХИЩЕНИЯ

Столкновение 3-го уровня

НАЧАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

1 душитель Ашмадай (G)
4 головореза Ашмадай (T)
Леди Нидрис (N)

Душитель Ашмадай прячется сразу за задней дверью таверны, поэтому выставьте его только тогда, когда он войдёт в таверну в свой первый ход. Головорезы Ашмадай считают, что привлечение внимания к их делу и запугивание людей прославляет их божество. Они могут недолго взаимодействовать с персонажами перед атакой.

Вы можете поместить дополнительные жетоны или миниатюры, изображающие мирных посетителей таверны. Они могут привнести колорита и тактического интереса в сражение, но, когда начинается бой, все они прячутся в укрытиях или выбегают на улицу.

Когда нападут ашмадай, прочтите:

Люди в плащах достают палицы с выжженным символом из трёх треугольников, напоминающим крылатого дьявола. Один из головорезов кричит «За Асмодея!» и сбивает ближайшего посетителя на пол. Общую комнату заполняет насилие, люди разбегаются во все стороны. Культисты идут прямо к вам.

ДУШИТЕЛЬ АШМАДАЙ [ASHMADAI GARROTER]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 15 (проклёпанная броня)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	7 (-2)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (80 опыта)

Живой щит. Если душитель схватил существо, он получает бонус +2 к своему классу брони.

ДЕЙСТВИЯ

Удавка. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) урона, и цель Среднего размера или меньше оказывается схваченной. Если душитель схватил существо, он может атаковать удавкой только это существо, но делает это с преимуществом на броски атаки.

Серное облако (перезарядка 6). Если душитель никого не схватил, он может вызвать волшебный дым, который окутывает всё в радиусе 5 футов от душителя. Для всех, кроме душителя, местность в облаке является сильно заслоненной.

4 ГОЛОВОРЕЗА АШМАДАЙ [4 ASHMADAI THUG]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 13 (проклёпанная броня)

Хиты 25 (3к12 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)	11 (+1)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 1/4 (60 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона. Если атака наносит 7 или больше урона, цель сбивается с ног.

Зов Асмодея. Если у головореза осталось 14 или меньше хитов, палица наносит дополнительно 5 (2к4) урона огнем при попадании. При промахе головорез получает 2 (1к4) урона огнем.

ТАКТИКА

Основная цель ашмадай в этой схватке – похитить Нидрис. Их план состоит в том, чтобы головорезы привлекли всеобщее внимание, пока душитель уносит Нидрис. Однако присутствие

опытных противников, таких как герои, означает, что культистам придется импровизировать. Самый простой путь отступления – через заднюю дверь, но, если этот путь перекрыть, душитель уведёт Нидрис по одному из других путей.

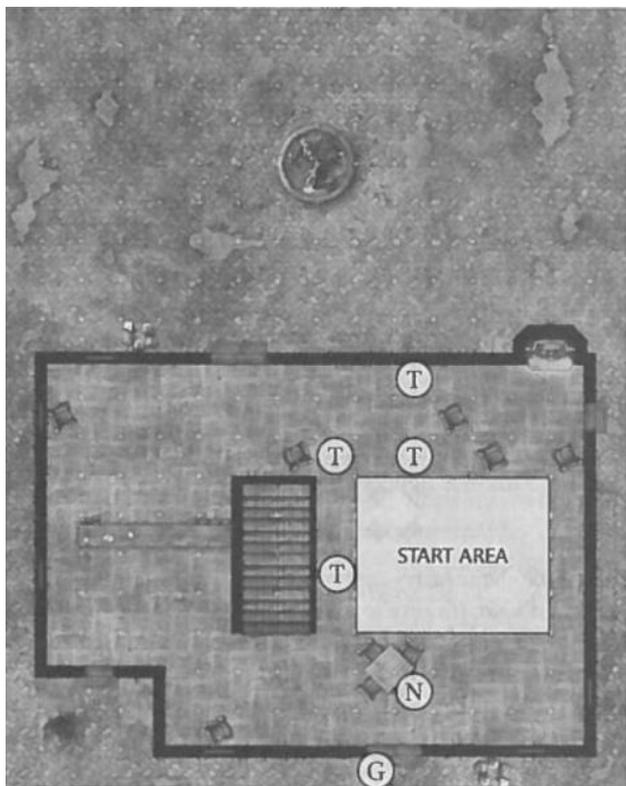
Головорезы Ашмадай. Головорезы немедленно бьют палицами, пытаясь замедлить как можно больше персонажей, чтобы прикрыть отступление душителя. После того, как они получают серьёзные ранения, они впнут в ярость и будут использовать зов Асмодея, чтобы нанести как можно больше урона ближайшему персонажу.

Душитель Ашмадай. Если душитель выигрывает инициативу, он будет ждать до тех пор, пока головорезы не отвлекут внимание на себя, и он сможет проникнуть в помещение и использовать удавку на Нидрис (он обязательно попадает и лишает Нидрис сознания). Он использует серное облако, чтобы отвлечь персонажей, которые пытаются его остановить. Если Нидрис освободится из рук душителя, он переключит своё внимание на ближайшего персонажа.

Настройка сложности

Если у вас группа опытных игроков или в ней более пяти игроков, добавьте второго душителя, который может помочь схватить Нидрис или прикрыть напарника. Если персонажам тяжело даётся бой, пусть душитель или головорез схватит одного из ПМ в таверне и отступит, что может привести к большим осложнениям в будущих сценах.

Для группы из четырех персонажей уберите одного головореза.



Особенности местности

Левый, правый и верхний края карты битвы представляют собой края примерно овальной лещучей земляной глыбы и окаймлены низким забором. Нижний край граничит с высоким забором, за которым находится сад. Существо, выброшенное за левый, правый или верхний край боевой карты должно совершить спасбросок, чтобы схватиться, а не вылететь; успех означает, что существо падает ничком на край. Дееспособное существо, упавшее за край, может совершить спасбросок, чтобы схватиться за цепи, удерживающие земляную глыбу; лёгкая проверка Силы позволяет существу подняться обратно к краю карты рядом с тем местом, где оно упало. Существо, провалившее оба спасброска, падает с высоты 100 футов на камни внизу. Оно может использовать цепи, чтобы подняться обратно (лёгкая проверка Силы).

Освещение. Внутри «Маски Лунного Камня» ярое освещение обеспечивают очаг и масляные лампы, развешанные по комнате. Снаружи, под дождем, освещение представлено тусклым светом облачного вечернего неба. И ещё виден свет из окон гостиницы.

Барная стойка. Стойка высотой 4 фута. Существо может вскарабкаться на неё, используя 10 футов движения, или может игнорировать затраты движения, совершив легкую проверку Силы или Ловкости.

Фонтан. Фонтан изображает танцующих нимф и гигантского кальмара. Это труднопроходимая местность.

Мебель. Мебель является труднопроходимой местностью. В качестве импровизированного оружия можно использовать стулья и различную посуду со столов.

Очаг. Существо, которое входит в очаг или начинает в нём свой ход, получает 5 урона от огня. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

Посетители. Любой посетитель, участвующий в бою, имеет КБ 10 и 5 хитов, совершает проверки и спасброски с модификатором +0. Некоторые прячутся и держатся подальше от опасности; другие бегут с места происшествия.

Дождь. На открытом воздухе любая область более чем в 5 квадратах от данного существа слабо заслонена для него.

Лестница. Лестницы представляют собой труднопроходимую местность для существ, движущихся по ним.

Окна. Окно можно разбить с помощью легкой проверки Силы или успешной атаки против КБ 10, наносящей урон. Открытое окно – труднопроходимая местность.

Заключение

После победы над культистами персонажи могут совершить короткий отдых.

Ашмадай. Эти культисты одеты в промокшую одежду, их тела отмечены клеймом Асмодея. Персонаж, осматривающий ашмадай, замечает (лёгкая проверка Интеллекта или Мудрости), что их ботинки испачканы красноватой грязью. Персонаж, знакомый с городом (лёгкая проверка Интеллекта или Мудрости), определяет, что грязь происходит из доков в районе Чёрного озера.

Леди Нидрис. Если душитель сбежит, он может бросить свою пленницу, потому что её слишком сложно утащить в одиночку. Или Нидрис может вырваться на свободу, а ещё вы можете позволить персонажам преследовать душителя.

Независимо от того, как это произойдет, персонажи сорвут попытку похищения и спасут леди Нидрис. Потрясённая, она обещает вознаградить их за усилия (по 5 зм каждому), если они сопроводят её до дома в районе Чёрного озера. Она также рассказывает о похищениях. В последнее время на стенах вокруг её жилища появились знаки Асмодея, нарисованный пеплом или кровью.

Другие посетители «Лунного Камня». Люди в «Лунном Камне» мало что могут сказать, кроме похвал за хорошую битву или соболезнований по поводу полученных ран. Если персонажи не были грубы с Лисет Челдар, она настаивает на том, чтобы заплатить за починку, и предоставит им жильё бесплатно (возместив 1 зм, уплаченный каждым ранее). Если персонажи не обидели Капитана мечников Хорана, он клянётся «докопаться до причины этого нападения!», изучая Ашмадай, но его усилия не приносят полезных зацепок.

НАГРАДА

Каждый персонаж получает 650 Опыта за отыгрыш, сбор слухов, сражения и спасение Нидрис.

Сокровища. Вместе культисты несли монеты и драгоценности, всего выйдет как раз по 40 зм на персонажа. Если искатели приключений сопровождают леди Нидрис до её дома, она даёт им по 5 зм каждому. Персонаж может использовать эти деньги для покупки зелий или других предметов у Нидрис.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ

Если персонажи проводят леди Нидрис домой, они обнаруживают, что её сын, Зан, похищен.

Прочтите:

Даже сквозь проливной дождь, усилившийся за последний час, легко увидеть, что поместье леди Нидрис стало местом преступления. На крыльце валяются тела двух охранников-калишитов. Одна из передних дверей сломана и висит на единственной петле, а на другой двери кровью нарисовано клеймо Асмодея. Леди Нидрис кричит снова и снова: «Мой сын!»

За помощь в возвращении сына леди Нидрис предлагает отряду солидную награду (10 зм каждому или столь же ценную услугу). Если персонажи отказались проводить Нидрис домой из

«Маски Лунного Камня», она отправится домой одна. Менее чем через час курьер принесет группе сообщение от нее, в котором она умоляет о помощи в спасении её пропавшего сына. Сообщение обещает награду (10 зм каждому или столь же ценную услугу). Если персонажи затем отправятся в её поместье, вы можете изменить текст выше и прочесть его вслух.

Сессия 2: Пропавший мальчик

Персонажи помогли сорвать похищение леди Нирдис, однако другая банда Ашмадай под командованием Варгаса схватила её сына Зана.

Прочитайте в начале сессии:

Дом леди Салы Нирдис представляет собой сцену жестокости. Передняя дверь выбита, косой ливень заливает прихожую. Экзотические ковры выпачканы в крови и грязи, на стенах висят разбитые зеркала, тут и там можно заметить символ Асмодея, нацарапанный кровью или выжженный на разных поверхностях. Некоторые стражники Нидрис мертвы, а её сын, Зан, пропал. Разъярённая леди произносит несколько проклятий на её родном языке калишитов, затем обращается к вам за помощью: «Поймите чудовищ, что сделали это. Я отплачу вам золотом или любой услугой, что в моей власти оказать вам. Но, пожалуйста, торопитесь!»

Улики в доме

В доме леди Нидрис находятся улики. Пока персонажи занимаются поисками, запишите, сколько проверок навыков они провалят, так как это количество определит ментальное состояние Зана, когда его найдут (см. стр. 16).

Запахи Чёрного озера. В воздухе витает слабый запах тухлой рыбы и солёной воды, которые кто-то, пройдя проверку Мудрости средней сложности (сложность 15), может различить. Дальнейшая проверка Интеллекта или Мудрости средней сложности поможет определить, что этот запах схож с тем, что характерен для доков Чёрного озера.

Грязь из Чёрного озера. Ашмадай оставили после себя множество следов красноватой грязи в доме. Персонаж, знакомый с городом (необходима проверка Интеллекта или Мудрости средней сложности), определяет, что эта грязь из района недалеко от доков Чёрного озера. Проверка Интеллекта средней сложности позволяет найти следы шипастых сапог около дюжины воинов. Проверка Интеллекта высокой сложности (сложность 20), помимо этого, поможет найти отдельные следы с более мягким контуром, как будто они были оставлены дорогой обувью, а не простыми сапогами.

Павший стражник. Огненный дженази Веес, один из стражников-калишитов леди Нидрис, пережил атаку, хотя и получил огромный ожог на груди. Его обожгло несмотря на его врождённое сопротивление; проверка Интеллекта высокой сложности поможет определить, что его рана была получена от удара молнией.

Проверка Мудрости высокой сложности или какая-либо излечивающая магия могут дать Веесу достаточно сил, чтобы говорить. Он описывает атаковавших как троих воинов с горящими цепями и двоих магов, которые направляли

энергию из огненных клейм у себя на груди. Они пахли тухлой рыбой, поэтому Веес думает, что они пришли из доков. У них был лидер – человек в тёмной мантии, ледяным голосом отдававший команды. Веес мог бы узнать голос, если услышит его ещё раз, однако не может дать больше никаких сведений об этом человеке. (Этот человек – Варгас.)

Сенешаль без сознания. Талзу, сенешаль-калишит Нидрис, сражался с нападавшими, однако пострадал от удара в голову, оставившего его без сознания на время, пока Зана уводили. Средней проверки Мудрости или каких-либо лечащих чар будет достаточно, чтобы вылечить его сотрясение, и он даст персонажам ту же информацию, что и Веес, за исключением того, что Талзу никогда не видел лидера банды.

Прислуга. Полуэльф Аррис, главный дворецкий дома Нидрис и партнёр Талзу, закрылся со всей домашней прислугой в гостиной и провёл всё время нападения там. Они напуганы и шокированы. Лёгкая проверка Харизмы убедит их открыть дверь и описать это испытание, информация от них будет такой же, что и от Талзу.

Направляясь к докам

Если персонажи ещё не знают, что им необходимо двигаться к докам в районе Чёрного озера, они встречаются по дороге пострадавших, которые рассказывают, что Ашмадай направились в эту часть города. Они также могут выследить культистов, пройдя среднюю проверку Интеллекта или Мудрости. Когда персонажи дойдут до доков, удача приведёт их к культистам, однако если ваши игроки уделят достаточно времени расследованию, вы свободны импровизировать сцены с большим количеством подсказок и указаний, используя простые и средние проверки. Например, персонажи могут найти кого-то, кто столкнулся с бегущими культистами.

Логово Ашмадай

Столкновение 4-го уровня

Начальные условия

4 заклеянных фанатика (В)

1 культист Асмодея (Н)

Зан (Z)

Ашмадай, схватившие Зана, расположились в логове под доками рядом с таверной «Прибрежный Левиафан». Вход спрятан за занавеской мутной от грязи воды, через которую пробивается мерцание факела. Двое культистов стоят на вахте снаружи, пока остальные находятся внутри.

Скрытность. Чтобы пробраться незамеченными, все члены команды должны пройти проверку Ловкости против проверки Мудрости стражников. Темнота и дождь будут достаточным

прикрытием, чтобы скрытно пройти прямо ко входу в коллектор. Если стражники заметят вторжение, они предупредят своих союзников.

Договор. Персонажи могут попробовать договориться. Фанатики крайне подозрительны и склонны к необдуманным действиям, так что любая попытка дипломатии обречена на провал (а повторная попытка заставит их поднять тревогу). Если персонажам удастся обмануть или запугать стражников (сложная проверка Харизмы), они могут попытаться выболтать себе вход в коллектор (вторая сложная проверка Харизмы). Если персонажи провалят одну из этих проверок, стражники поднимут тревогу.

Варгас. Независимо от того, как близко персонажи находятся к логову, Варгаса обмануть не получится. Он обнаруживает их при помощи своей магии и направляет ашмадай убить вторгшихся, и использует *переносящую дверь*, чтобы уйти. Персонажи, преуспевшие в проверке Ловкости, остаются незамеченными ашмадай, даже если Варгас их засёк.

Прочитайте, когда Варгас обнаружит персонажей:

Внезапно волна психической энергии бьёт вас, оставляя после себя обжигающую головную боль. «У нас незваные гости, – слышите вы ледяной голос в своей голове. – Убить всех». Ашмадай, предупреждённые о вшем вторжении, атакуют.

Прочитайте, если кто-то из персонажей может видеть происходящее в коллекторе:

Вы видите мужчину в чёрной мантии и ухмыляющейся маске демона, стоящего над связанной фигурой мальчика. Как только мужчина замечает вас, он разворачивается, чтобы посмотреть на вас, так, что вы чувствуете его ярость. Затем он пропадает в чёрном портале, и остальные в помещении кричат: «Во имя Асмодея!»

4 ЗАКЛЕЙМЁННЫХ ФАНАТИКА [4 BRANDED ZEALOTS]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 13 (доспехи мага)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/4 (70 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., 1 цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона и 3 (1к6) урона огнём.

Адская цепь. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к

попаданию, досягаемость 15 фт., 1 цель. *Попадание:* 5 (1к6+2) рубящего урона и 3 (1к6) урона огнём и цель совершает проверку Силы против проверки Силы фанатика. *Провал:* цель притягивается к фанатику, и фанатик совершает рукопашную атаку против неё.

КУЛЬТИСТ АСМОДЕЯ [CULTIST OF ASMODEUS]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 14 (доспехи мага)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (170 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Культист совершает две рукопашные атаки или две атаки *выбросом пламени*.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., 1 цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона и 7 (2к6) урона огнём.

Выброс пламени. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию (досягаемость 50 фт., 1 цель). *Попадание:* 10 (3к6) урона огнём.

Запугивание (1/день): Культист выбирает любое количество существ в пределах 20 футов от него. Каждая цель должна пройти Спасбросок Мудрости со СЛ 10. *Провал:* Цель становится испуганной на 1 минуту. В качестве своего действия испуганная цель может совершить проверку Мудрости со СЛ 12, чтобы закончить действие этого эффекта.

Инфернальное соблазнение (1/день): Культист выбирает существо в пределах 50 футов от него, которое может слышать и понимать его. Существо должно пройти Спасбросок Мудрости со СЛ 10. *Провал:* Существо становится очарованным до конца своего следующего хода. В течение этого хода культист может вербально контролировать, как существо использует своё действие и движение, однако не может заставить её причинить вред себе.

ТАКТИКА

Заклеймённые фанатики. Стражи бросаются на атакующих с полной отдачей. Если они попадают на труднопроходимую или опасную местность (например, вязкая грязь), они используют адскую цепь, чтобы затащить других вместе с собой.

Культист Асмодея. Культист будет пытаться выгнать атакующих из логова. Если возможно, он использует *запугивание*, чтобы выгнать персонажей, и сохраняет *инфернальное соблазнение*, чтобы выйти из плохой позиции.

Зан. Ребёнок сидит в кататоническом состоянии в углу логова в коллекторе и не предпринимает никаких действий. КБ ребёнка 10, его хиты равны 10, и он совершает проверки и спасброски с модификатором +0. Если его хиты опускаются до 0, он падает без сознания. Он умирает, когда его хиты доходят до -10.

В конце каждого хода Зан бормочет что-то загадочное и наводящее тревогу, например: «Покопись человеку с лицом дьявола», «Улыбнись и убей их всех» или «Кровь и огонь, кость и чернота».

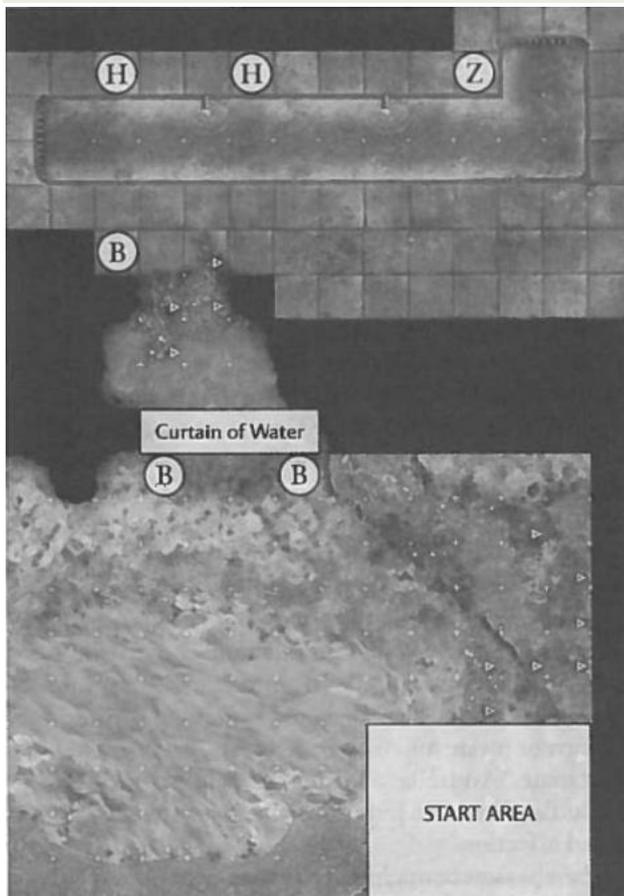
Существо, добравшееся до Зана, может потратить действие, чтобы схватить ребёнка и получить укрытие наполовину. Если атака промахивается благодаря этому укрытию, она попадает по Зану. Культисты могут использовать его таким образом.

Зан может быть отброшен в любое место (действие не требуется). Если существо бросает мальчика, он выходит из своей летаргии и вопит: «Не приближайся, дьявол! Уходи!» Затем он снова погружается в кататонию.

Настройка сложности

Добавьте одного культиста (любого типа) на каждого персонажа в команде свыше пяти человек. Вы можете поместить дополнительных культистов в логово в самом начале или использовать их позже как подкрепление.

Уберите одного культиста для команды из четверых. Если битва окажется слишком сложной для персонажей, заставьте одного или более раненых ашмадай бежать.



ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Освещение снаружи тусклое. Коллектор залит ярким светом от фонарей и каминного огня.

Закрытый коллектор. Этот вышедший из использования коллектор углубляется ровно настолько, насколько это показано на карте, и блокируется обвалами.

Завеса воды. Завеса воды даёт укрытие наполовину против атак, проходящих через неё.

Дождь. Местность снаружи, находящаяся дальше 3-х квадратов от существа, оказывается слабо заслонённой для него.

Море Мечей. За пределами карты море Мечей простирается до горизонта.

Канал в коллекторе. Вода в коллекторе достигает примерно 1 фута в глубину и создаёт труднопроходимую местность. Эта область на 3 фута ниже, чем пол коллектора, поэтому существо, находясь там, получает укрытие наполовину против дальнобойных атак от существ, не находящихся рядом с каналом или в нём.

Вязкая грязь. Вход снаружи отмечен треугольниками, а земля там размыва водой, делая его труднопроходимой местностью.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда битва закончится, персонажи могут взять короткий отдых.

Ашмадай. Банда Ашмадай делится на ячейки, и участники одной ячейки не знают, что происходит в других. Все участники этой ячейки были повержены здесь или в «Маске Лунного камня». Средняя проверка Харизмы заставит культиста рассказать, что участники этой части не знают никого из других, кроме человека в чёрной мантии, которого они называют Мучителем и чья настоящая личность им неизвестна. Он носит маску, и культисты боятся его. Кто-то верит, что он дьявол, дарующий свои умения через пытки и то, что они называют «магией разума», основанной на ментальных мучениях и доминировании. Они знают, что он – помазанный фаворит в организации, и некоторые культисты считают его избранным слугой Асмодея.

Зан. Когда Ашмадай привели Зана в своё логово, Варгас стал использовать свою ментальную магию на мальчике. Воля Зана слабее, чем у взрослого, поэтому Варгас достиг ощутимых успехов за короткий срок. То, как далеко он зашёл, определит, сколько проверок провалили персонажи во время своего расследования (смотрите **Улики в доме**, стр. 14).

Один или ни одного провала. Варгас совсем немного повредил волю Зана. Мальчик травмирован, однако может описать напавшего на него как мужчину в чёрном плаще и маске дьявола. Он может ответить на пару других вопросов, пока метка Асмодея внезапно не появляется магически, выжигая след на его груди. Этот эффект

говорит о том, что магия Варгаса начинает брать своё; когда метка появляется, Зан становится абсолютно спокойным и полностью приходит в себя, забывая всё о нападении и похищении.

Два или три провала. Варгас закончил выжигать разум лишь наполовину, оставив Зана травмированным и неспособным говорить последовательно. Метка Асмодея дымится у него на груди так, будто бы она была совсем недавно оставлена. Через секунду он приходит в себя, спокойный и без единого воспоминания о нападении и похищении.

Четыре или более провалов. Варгас успел выжечь разум мальчика спустя пару минут после прибытия персонажей. Зан абсолютно спокоен и не помнит ничего о нападении и похищении. Метка Асмодея уже находится на его груди, хотя его магически принудили пытаться спрятать её.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Каждый персонаж получает 650 очков опыта за расследование похищения, отслеживание Ашмадай, зачистку их логова и возвращение Зана.

Сокровища. Персонажи находят спрятанные под несколькими полыми камнями (средняя проверка Интеллекта или Мудрости) монеты, бриллианты и украшения стоимостью 60 зм на персонажа, а также один магический предмет (см. Таблицу Сокровищ на стр. 4). Если персонажи вернут Зана живым его матери, она даст каждому персонажу награду в размере 10 зм или услугу той же стоимости. Если персонажи возвращаются с мёртвым телом Зана или вовсе без него, Нидрис не даёт им ничего.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ

Леди Нидрис сопровождала команду до доков в своём экипаже с охраной. Сессия заканчивается, когда персонажи выходят из коллектора. Если Зан спасён, Нидрис забирает мальчика с собой.

Если команда не спасает Зана или вовсе не договаривается с Нидрис, измените или пропустите первый абзац в тексте для чтения вслух ниже.

Прочитайте:

Леди Нидрис благодарит вас за вашу услугу и рассказывает, что убедила Лорда Неверэмбера объявить награду в 1000 золотых монет за поимку человека, который стоит за этими похищениями. Она уезжает вместе со своим сыном.

Шторм ненадолго затих, однако тёмные тучи сгущаются на горизонте. Пройдут считанные часы перед тем, как новая волна обрушится на Невервинтер в полную силу, и вас не покидает мысль, что между этим штормом и похищениями есть какая-то связь.

Конец сессии.

СЕССИЯ 3: ГОРОД БЕЗУМИЯ

Эта сессия начинается там, где закончилась предыдущая, и даёт персонажам возможность начать их расследование насчёт банды Ашмадай.

Прочитайте в начале сессии:

После победы над ашмадай в их логове вы стоите, вдыхая влажный туманный ночной воздух, недалеко от таверны «Прибрежный Левиафан». Этой ночью вы видели, как маленький мальчик потерял рассудок, пострадал от магии Мучителя, страшного члена культа. Лорд Неверэмбер обещает солидное вознаграждение за его поимку. Мучитель должен скрываться где-то в городе, и доки и логово банды должны содержать подсказки о личности этого человека.

Если персонажи исследуют доки, перейдите к секции **Стуча в двери**. Если вместо этого они пойдут в «Прибрежного Левиафана», чтобы найти информацию или согреться, например, перейдите к секции **Разговоры в таверне**. Если персонажи не особенно заинтересованы в том, чтобы отправляться на поиски Мучителя, используйте одну или несколько зацепок на стр. 7, чтобы заинтересовать их. За это время кто-то из друзей или родственников команды может пропасть без вести.

СТУЧА В ДВЕРИ

Персонажи могут найти информацию в различных локациях рядом с доками. Уже за полночь, однако некоторые заведения открыты. Если персонаж пройдёт среднюю проверку Харизмы, пытаясь блефовать или использовать дипломатию, или сложную проверку Харизмы при попытке запугивания, простые горожане или владельцы заведений откроют им, чтобы ответить на пару вопросов. Провал означает, что никого нет дома или жители отказываются открывать дверь. С каждым успехом персонажи получают по одной улике, связанной с похищениями, и все они ведут их к столкновению **Брюхо зверя**.

1. Жертвы нервно дёргаются или смотрят пустым взглядом на людей. После получения этой информации персонажи получают бонус +4 к проверкам Мудрости, чтобы обнаружить подчинённых задир.
2. Пострадавших оказывается легко запугать. После получения этой информации персонажи получают бонус +2 к проверкам Харизмы при попытках запугать подчинённых задир во время боевого столкновения.
3. Кто-то подслушал, как некоторые жертвы бубнили себе под нос что-то о дьяволах. После получения этой информации персонажи могут предполагать, что им предстоит столкнуться с одним или более дьяволом в следующей битве.
4. Жертвы остались ментально ослабленными. После получения этой информации персонажи узнают, что подчинённые задиры имеют

низкий модификатор спасбросков Мудрости.

Когда персонажи получают все четыре улики или проваливают три проверки (в зависимости от того, что произойдёт раньше), приезжает отряд из трёх солдат Минтарна, возглавляемый капитаном мечников Мульном Хораном из «Маски Лунного камня». В дружелюбной, но официальной манере Хоран проводит персонажей в «Прибрежного Левиафана», который находится рядом. Перейдите к секции **Разговоры в таверне**.

РАЗГОВОРЫ В ТАВЕРНЕ

Персонажи, пришедшие в «Прибрежного Левиафана», видят, что таверна представляет собой переделанное судно. Стены скрипят, а пол слегка качается. Таверна имеет репутацию забегаловки. Прочитайте *Руководство по кампании в Neverwinter* и раздел ««Прибрежный Левиафан»» в *Подземелье 193*, чтобы узнать больше об этой таверне. (Прим. переводчика: *Dungeons* был одним из двух официальных журналов, созданных для игроков в D&D. Был также второй журнал, называвшийся *Dragon*.)

Такой поздней ночью общая зала лишь наполовину заполнена людьми, пытающимися согреться в тёплом салоне. Среди полудюжины молчаливых посетителей здесь находится **КаэРН** (крепкий мужчина-человек, ученик кузнеца), **Баэрсла** (полуэльфийка, воровка и мошенница), **Людегар** (полуорк, портовый рабочий) и **Хонк** (скромный гончар, человек). Экипаж «Прибрежного Левиафана» включает «Капитана» Харрага, бывшего пирата и владельца заведения, и его «старпома» Андреллы, чопорной, во всём правильной вдовы, которая мирится с Харрагом из-за безответной привязанности.

Персонажи могут прибыть вместе с Мульном Хораном, однако если это не так, дварф прибывает спустя пару секунд во главе трио солдат Минтарна. Хоран оставляет солдат снаружи и заводит дружественную беседу с персонажами. Если Хоран всё ещё не прибыл, персонажи могут узнать те же подсказки, что и в секции **Стуча в двери**, поговорив с посетителями и пройдя аналогичные проверки. Дварф прибывает, когда персонажи получают все четыре улики или если совершают три провала.

Хоран считает персонажей своими приятелями, поэтому не решается высказать им всё сразу. Он болтает на отвлечённые темы перед тем, как перейти к делу и попросить их перестать совать нос в расследование этих похищений.

Прочитайте, когда Хоран дойдёт до сути дела:

«Я благодарен вам – искренне благодарен – за то, что вы сделали в «Маске Лунного камня», – говорит дварф, – и я слышал о том, какую услугу вы оказали Леди Нидрис. Но я хочу, чтобы вы прекратили своё расследование этого дела с похищениями. Это просто слишком опасно, и вы должны дать силам лорда

Neverembera позаботиться об этом. Я...»

Он бросает взгляд на крепкого человека, который бросается вперёд и запирает входную дверь. «Эй, ты!» – произносит Хоран и замирает на месте, когда гуманоид в капюшоне в углу комнаты посылает луч холодной энергии в его сторону. Хоран падает на пол, посиневший и безжизненный. Гуманоид, убивший его, снимает свой капюшон, и вы видите, что это дьявол с голубой кожей. Другой дьявол, уже краснокожий, появляется из ниоткуда и рычит на вас.

Продолжите, используя столкновение **Брюхо зверя**.

БРЮХО ЗВЕРЯ

Столкновение 4-го уровня

Начальные условия

3 подчинённых задиры (D)

1 дьявол-фимбрул (F)

1 пылающий дьявол (S)

Расположите дьяволов так, как это показано на карте, и обычных посетителей в различные части таверны. Трое других посетителей, жертвы магии Варгаса, спящие до этого и подконтрольные ему агенты, активизируются и атакуют команду. Если персонажи будут осторожны и осмотрят толпу, они могут заметить подчинённых задиры до того, как их атакуют. Пройдя среднюю проверку Мудрости, персонаж может заметить 1 задиру и замечает ещё по одному за каждое очко, превышающее сложность проверки. Необнаруженные задиры остаются скрытыми до того, как атакуют.

Прочитайте, когда начнётся сражение:

Посетители таверны вскакивают со своих стульев, когда происходит нападение. Большинство выглядят напуганными.

Выберите род деятельности и расу каждого задиры.

Прочитайте, если персонажи заранее заметили задиры:

Одна женщина-человек, торговка рыбой, безумно смотрит на вас. «Убить их всех, – произносит она. – Ради Мучителя!»

Прочитайте, если задиры атакуют скрытно:

Внезапно мужчина-человек, работник доков, бросается на вас. «Убить, – произносит он нараспев. – Убить их всех».

Подчинённый задира [DOMINATED RUFFIAN]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 12 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 8

Языки Общий

Опасность 1/4 (70 опыта)

Безумная тактика. Задира имеет преимущества на броски атаки против любой цели, которая не может двигаться.

ДЕЙСТВИЯ

Удар импровизированным оружием. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) дробящего урона.

Бросание объектов. Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Дьявол-фимбул [FIMBRUL DEVIL]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс брони 13

Хиты 37 (5к10 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Сопротивление урону огонь, холод

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Инфернальный

Опасность 1 (150 опыта)

Ледяной шаг. Дьявол игнорирует труднопроходимую местность, проходя её как обычную, если она образована льдом или снегом.

Сопротивление магии. Дьявол имеет преимущества на спасброски против магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака естественным оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (2к4 + 1) рубящего урона и 3 (1к4 + 2) урона холодом.

Ледяное дыхание. Каждое существо в пятнадцатифутовом конусе, исходящем от дьявола, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 10.

Провал: 7 (2к6) урона холодам, и скорость цели снижается до 0 до конца её следующего хода.

Успех: половина урона.

Пылающий дьявол [SCORCH DEVIL]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злой

Класс брони 12

Хиты 34 (4к10 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Сопротивление урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Инфернальный

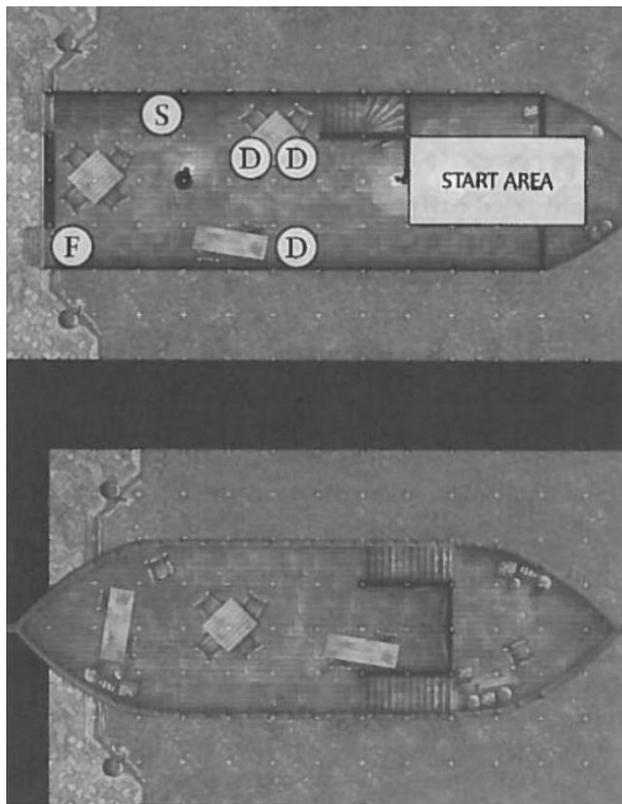
Опасность 1 (130 опыта)

Удушающий пепел. Если существо завершает свой ход в пределах 5 футов от дьявола и проваливает атаку по нему или заставляет его совершить спасбросок, оно получает 3 (1к6) урона огнём.

Сопротивление магии. Дьявол имеет преимущества на спасброски против магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Удар. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) дробящего урона и 5 (1к4 + 3) урона огнём.



ТАКТИКА

Подчинённые задиры. Задиры, которых не обнаружили заранее, откладывают своё действие, предпочитая подождать, пока персонажи пройдут мимо них, чтобы совершить спровоцированную атаку. Будучи обнаруженными или пройдя первый раунд, они атакуют как обычно в свой ход, постоянно выкрикивая «Убить их всех!» или

«Ради Мучителя!»

Дьяволы. Дьяволы будут пытаться заставить персонажей пройти мимо скрытых задир. Чтобы сделать это, они будут атаковать других посетителей, подстрекая команду.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Добавьте по одному подчинённому задире на каждого персонажа больше пяти. Уберите одного подчинённого задире для команды из четырёх персонажей. Вы можете добавлять задир или заставляя их исцеляться или бежать в течение боя, чтобы регулировать сложность по ходу игры.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Зала «Прибрежного Левиафана» ярко освещена лампами.

Входные двери. Эти толстые деревянные двери заперты изнутри. Их можно открыть, пройдя среднюю проверку Ловкости.

Мебель. Участки с мебелью считаются труднопроходимой местностью. Стулья, а также различные приборы и посуда на столах могут быть использованы как импровизированное оружие.

Внутренние стены. Стены считаются блокирующей местностью, однако существо может пробиться через них, пройдя сложную проверку Силы.

Посетители. Посетители в таверне имеют КБ 10 и 5 хитов и совершают проверки и спасброски с модификатором +0. Кто-то прячется и стоит в стороне от сражения, а кто-то бежит с места происшествия.

Лестница. Ступени считаются труднопроходимой местностью для существ, идущих вверх.

Окна. Окно можно разбить при успешной проверке Силы со Сл 10 или атаке против КБ 10, которая наносит урон. Открытое окно – труднопроходимая местность.

ЗА НЕВЕРВИНТЕР!

Трое солдат Минтарна снаружи «Прибрежного Левиафана» ломятся в закрытые двери, чтобы попасть внутрь. Если персонаж отпирает и открывает двери, один из солдат сразу входит внутрь, чтобы справиться с угрозой. Двое других входят в последующие раунды и пытаются помочь своему командиру. Угроза, однако, не сразу понятна им; с точки зрения солдат, персонажи атакуют мирных жителей, а Мульн Хоран мёртв, возможно, от рук авантюристов.

Солдаты атакуют в первую очередь дьяволов, после них персонажей и затем подчинённых задир. В качестве части атаки против дьявола персонаж может попытаться убедить солдат Минтарна, что искатели приключений – их союзники. Использование дипломатии, чтобы добиться этого, требует лёгкую проверку Харизмы, в то

время как попытка блефовать или запугивать – среднюю проверку Харизмы. Успех даёт бонус +2 к последующим попыткам убедить других солдат. Успех означает, что солдаты сражаются за персонажей, что также влияет на размер вознаграждения персонажей. Игроки могут управлять солдатами, которые сражаются на стороне команды.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Столкновение заканчивается, когда персонажи побеждают всех задир и дьяволов или когда солдат Минтарна в таверне становится больше, чем противников (в таком случае солдаты подавляют битву).

Задир, которые не были убиты, а остались без сознания, сразу просыпаются, бесконтрольно борются в бреду. Солдаты доставят их в Твердыню Хельма, где им окажут помощь.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Все персонажи получают 1250 очков опыта за исследование похищений, общение с Капитаном мечников Хораном и победу над дьяволами и подчинёнными задирками.

Сокровища. Если персонажи оканчивают битву совместно с солдатами Минтарна (и не убив ни одного из них), каждый персонаж получает 25 золотых монет как официальное вознаграждение и по 5 золотых монет за каждого солдата, которого они победили в течение сражения. В дополнение к этому Харраг выдаёт каждому персонажу вознаграждение в размере 25 золотых монет за сохранение своего заведения и выставляет их вон, пока они не создали ещё больше проблем.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ

Персонажи покидают «Прибрежного Левиафана», чтобы обнаружить, как хаос расплзается по улицам города.

Прочитайте:

На улице грохочет гром и сверкают молнии, сопровождающая острый звук боя часов в дождливую ночь. Маленькая группа солдат Минтарна собралась вокруг посыльного неподалёку.

Если спросить, солдаты объясняют, что люди по всему Невервинтеру, кажется, сходят с ума и атакуют любого, кто находится рядом. Они должны остановить посыльного, пока он не нанёс кому-либо вреда. Конец сессии.

Сессия 4: Ашмадай наносят от- ветный удар

Персонажи только что сразились с горожанами, чей разум был поработан, но говорят, что намного больше людей тоже сходят с ума. У всех них видно клеймо Асмодея. Персонажи должны догнать виновных. Погоня приводит их к дому Старейшины Варгаса.

Мордай Велл, лидер культа Ашмадай, знал об экспериментах Варгаса и наконец решил положить им конец. Велл послал отряд культистов, чтобы приструнить волшебника или убить его. Они идут по улицам, не скрываясь и выставяя клейма напоказ, чтобы сделать Варгаса примером для остальных.

В начале сессии прочтите:

Ночью бушует гроза. Отряд солдат Минтарна только что сообщил вам, что многие горожане сейчас сходят с ума. Когда разговор заканчивается и вы собираетесь уйти, к вам подбегает человеческая девочка, сорвиголова лет двенадцати: «Я видела, что вы сделали в доках и у «Левифана». И другие видели. Я думаю, что вы сможете позаботиться о людях, потому я здесь. Предлагаю справедливую цену».

Девушка – Дарла, одна из главарей Крысят, группы сирот, которые работают шпионами, карманниками и посыльными для банды Дохлых Крыс. Персонажи должны понять, что Дарла имеет в виду две предыдущие стычки. Если игроки не улавливают подтекста, персонаж, совершивший самую успешную проверку Мудрости, понимает, что Дарла видела другую группу, шпионившую за отрядом во время предыдущих двух сражений.

Дарла готова поделиться своей информацией за 5 зм. Если она получает золото, она описывает другую группу так: «Они вроде в доках, и иногда там бывает парень в чёрном капюшоне». Персонаж может совершить среднюю проверку Харизмы, чтобы обмануть Дарлу или уговорить её помочь бесплатно. Персонаж с предысторией гильдейского вора может раскрыть свою связь с бандой Дохлых Крыс, чтобы получить бонус +2 к этой проверке.

Если персонажи игнорируют Дарлу, она попытается заинтриговать их и заставить заплатить. Она говорит: «Я думаю, они хотели кого-то убить в доках, но вы сделали за них их работу. Теперь они направляются в другое место».

Дарла также знает, что культисты говорили, что планируют «убрать торговца в его доме», и что у культистов есть «забавное клеймо, похожее на три треугольника, как у сумасшедших на улице сегодня вечером».

Думая, что они могут заработать пару монет, другие Крысята тайно преследуют культистов Ашмадай до поместья Варгаса.

Ночь безумия

Этим вечером в Невервинтере творится безумие, и в некоторых случаях персонажи могут вмешаться. Проведите столько небольших сцен, сколько захотите, а затем пусть группа догонит убийц. Эти сценки предназначены для отыгрыша. Проверки навыков должны быть средними или сложными, и трёх-четырёх успехов должно быть достаточно, чтобы успешно разрешить любую проблему.

Могут возникнуть и боевые сцены. Из-за дождя любая область на расстоянии более 25 футов от данного существа является для него **слабо заслонённой**.

В течение или после каждой сцены кто-то из Крысят докладывает Дарле о текущем местонахождении культистов, направляющихся навещать Варгаса. Персонажи, которые проигнорировали Дарлу, не получают от неё информации; вместо этого они встретят свидетелей, которые видели, куда пошли убийцы Ашмадай.

Если вы не решите иначе, даже короткий отдых между небольшими встречами и **Дуэлью с Боевым Магом** невозможен. Он занял бы слишком много времени, позволяя культистам скрыться от группы в дожде.

1. Подчинённый задира ведёт себя агрессивно, угрожает людям, которые смотрят на него из окон. Герои могут совершить проверку Харизмы, чтобы успокоить его, или использовать Мудрость или Интеллект, чтобы найти сторожевой патруль. Три успешных проверки заставят задире растеряться. Затем другие граждане помогут разобраться с ним.
2. Пятеро мародёров, воспользовавшись неразберихой, ограбили местный магазин. Персонажи могут совершить проверку Харизмы, чтобы заставить мародёров прекратить и уйти, или позвать других жителей, чтобы те помогли остановить мародёров. Персонажи также могут использовать Мудрость или Интеллект, чтобы найти сторожевой патруль.
3. По улице мчится повозка. На ней женщина-полуэльф, которая пытается контролировать обезумевшую лошадь. Герои могут совершить проверки Силы или Ловкости, чтобы остановить повозку. Они также могут совершить проверки Мудрости или Харизмы, чтобы дать указания полуэльфийке и помочь ей успокоить лошадь.
4. Герои и Дарла находят раненого Крысёнка по имени Чадл, подростка-полуэльфа. Его обожгли, и он теряет сознание, прежде чем успевает передать Дарле информацию, которую он собрал о культистах. Персонажи могут совершить проверку Мудрости, чтобы помочь Чадлу прийти в себя и успокоиться. Магия исцеления может заменить проверку Мудрости. Авантюристы могут совершить проверку Интеллекта, чтобы понять, что его ожоги оставило адское пламя. Если персонажи отказываются помочь

Чадлу, он всё равно расскажет то, что знает, но в отместку Дарла предупредит культистов перед Дуэлью с Боевым Магом, пресекая любую попытку персонажей использовать **Скрытность** в этом столкновении.

Подчинённый задира [DOMINATED RUFFIAN]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 12 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/4 (70 опыта)

Безумная тактика. Задира имеет преимущества на броски атаки против любой цели, которая не может двигаться.

ДЕЙСТВИЯ

Удар импровизированным оружием. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) дробящего урона.

Бросание объектов. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

После последней сцены, которую вы решите провести, персонажи мельком увидят убийц Ашмадай. Культисты явно куда-то направляются.

Когда группа увидит культистов, прочтите:

Несмотря на дым и дождь, вы видите группу фигур в чёрных плащах, мрачно марширующих по улице. Они спешат свернуть за угол, на боковую дорогу.

Если персонажи преследуют культистов, они достигнут их у дома Варгаса.

Когда персонажи доберутся до дома, прочтите:

Культисты взламывают дверь и врываются в дом аристократа, который был уголком спокойствия среди этой бури.

В спешке они оставляют за собой дверь открытой. Простая проверка Интеллекта или Мудрости позволит определить, что этот дом принадлежит Старейшине Варгасу, бывшему кормирскому боевому магу, который стал торговцем.

Продолжите, используя секцию **Дуэль с Боевым Магом**.

Дуэль с Боевым Магом

Столкновение 6-го уровня

Начальные условия

Дьявол-визирь (D)

4 головореза Ашмадай (I)

2 заклеённых фанатика (B)

Старейшина Варгас (V)

Ашмадай врываются в дом Варгаса как раз в тот момент, когда появляются персонажи. Культисты не ожидают, что за ними будут следовать, поэтому персонажи могут добраться до двери до того, как их заметят. Ашмадай предполагают, что персонажи являются охранниками, нанятыми Варгасом, и атакуют.

Игрок, объявивший о своем намерении незаметно приблизиться, может совершить среднюю проверку Ловкости, чтобы начать бой скрытно.

Когда персонажи заглянут в особняк, прочтите:

Культисты в чёрных плащах стоят перед мужчиной средних лет в пурпурной мантии и с длинным копьём, похожим на молнию. Он похож на воина, и, хотя ашмадай превосходят его численностью, он излучает уверенность.
«Я Старейшина Варгас, и это мой дом, – говорит он. – Я даю вам, нарушителям, единственный шанс уйти мирно».
Культисты смеются. «Ашмадай наказывают тех, кто противостоит им, – говорит их лидер, – Ты завел не тех врагов, старик».

Любой персонаж, успешно прошедший сложную проверку Мудрости, понимает, что Старейшина Варгас знает о присутствии отряда.

Когда ашмадай заметят персонажей, прочтите:

«Засада!» – кричит лидер, и другие культисты достают тяжелые цепи, – «Убить их!»
Лидер откидывает капюшон, показывая, что он дьявол. Адское пламя возникает вокруг одной из его когтистых рук, а в другой он держит скипетр.

2 заклеённых фанатика [2 BRANDED ZEALOTS]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 13 (доспехи мага)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (80 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Булава. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., 1 цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона и 3 (1к6) урона огнём.

Адская цепь. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., 1 цель. *Попадание:* 5 (1к6+2) рубящего урона и 3 (1к6) урона огнём и цель совершает проверку Силы против проверки Силы фанатика. *Провал:* цель притягивается к фанатику, и фанатик совершает рукопашную атаку против неё.

СТАРЕЙШИНА ВАРГАС [ELDEN VARGAS]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 14 (доспехи мага)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 3 (610 опыта)

Магическое восстановление. Старейшина может восстановить до трёх ячеек заклинаний в день, одна из которых может быть ячейкой второго уровня или третьего уровня. Для этого необходим короткий отдых.

Тактика заклинаний. Старейшина может исключить до трёх существ из зоны действия заклинания школы воплощения.

ДЕЙСТВИЯ

Копьё молний. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 50 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона и 10 (2к6 + 3) урона электричеством, и цель не может совершать реакции до своего следующего хода.

Выжигание разума (Заклинание 2 уровня). Цель в радиусе 25 футов должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15. *Провал:* Цель получает 6 (1к6 + 3) урона огнем и 10 (2к6 + 3) урона психической энергией, и ослеплена до конца своего следующего хода. *Успех:* Половина урона.

Использование заклинаний. Старейшина может использовать следующие заклинания (сложность спасброска 15):

- **Заговоры (могут использоваться неограниченно: доспехи мага, волшебная рука, электрошок.**
- **1 уровень (4/день):** вызов страха, очарование личности, щит (см. **Реакции**).
- **2 уровень (3/день):** невидимость, левитация, выжигание разума.
- **3 уровень (3/день):** рассеивание магии, огненный шар.
- **4 уровень (2/день):** переносщая дверь.

Реакции.

- **Щит (1 уровень).** Когда по Старейшине попадает атака или волшебная стрела, он может получить до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки. Он также не получает урон от *волшебной стрелы* до конца действия заклинания.

ДЬЯВОЛ-ВИЗИРЬ [DEVIL, VIZIER]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злой

Класс брони 13

Хиты 37 (5к10 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Сопротивление урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Инфернальный

Опасность 1 (310 опыта)

Чары адского огня. На начале каждого хода дьявол выбирает одного союзника в 25 футах. До конца своего следующего хода союзник наносит 3 (1к6) дополнительного урона огнем при рукопашных атаках.

Сопротивление магии. Дьявол получает преимущество при спасбросках против эффектов заклинаний.

ДЕЙСТВИЯ

Огненный скипетр. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к8 + 0) дробящего урона и 11 (2к6 + 4) урона огнём.

Адский снаряд. Цель в 25 футах должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12. *Провал:* Цель получает 18 (4к8) урона огнем и сбивается с ног. *Успех:* Половина урона.

Адская команда (Перезарядка 6). Цель в 25 футах преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 12. *Провал:* Цель получает 18 (4к8) урона огнем и на следующем ходу тратит своё действие и перемещение, чтобы атаковать цель по выбору визиря. *Успех:* Половина урона и цель сбивается с ног.

4 ГОЛОВОРЕЗА АШМАДАЙ [4 ASHMADAI THUG]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 13 (проклёпанная броня)

Хиты 25 (3к12 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)	11 (+1)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 1/4 (60 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Палица. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) дробящего урона. Если атака наносит 7 или больше урона, цель сбивается с ног.

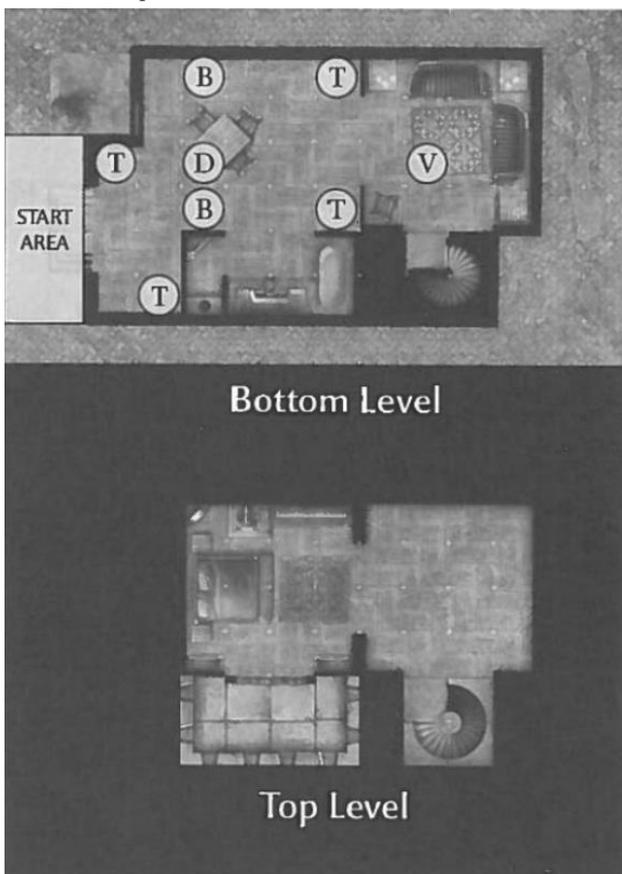
Зов Асмодея. Если у головореза осталось 14 или меньше хитов, палица наносит дополнительно 5 (2к4) урона огнем при попадании. При промахе головорез получает 2 (1к4) урона огнем.

ТАКТИКА

Дьявол-визирь. Он ищет укрытие или иным образом отступает, чтобы направлять фанатиков с помощью адской команды и чар адского огня.

Заклеймённые фанатики. Фанатики нападают на ближайших персонажей, считая их наёмниками Варгаса.

Старейшина Варгас. Волшебник пронзает противников копьём молний, отвлекает культиваторов с помощью выжигания разума и использует переносящую дверь, чтобы отступить в переулок возле своего дома. Если персонажам понадобится его помощь, он может остаться, чтобы сражаться вместе с ними, сосредоточив свои атаки на дьяволе-визире.



НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Эта сцена преднамеренно сделана сложной (даже если Варгас помогает), потому что это конец первой главы, и группа должна испытать себя. Тем не менее, если вам

нужно снизить сложность, пусть один или два культиватора сосредоточатся на нападении на Варгаса, а не на персонажей. Вы также можете заставить Варгаса убить культиватора или двух без бросков. Чтобы увеличить сложность, добавьте одного-двух ранее незамеченных культиваторов в подходящий момент.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Дом ярко освещён.

Мебель. Мебель является труднопроходимой местностью.

Купальня. В этой внутренней комнате есть ребристая ванна и пустой горшок. Когда существо входит в комнату, горшок волшебным образом наполняется водой и начинает нагреваться.

Лестницы. Лестницы представляют собой труднопроходимую местность для существ, движущихся по ним. Для подъема по лестнице требуется 60 футов движения, с учетом 15 футов на первом этаже и 15 футов на втором этаже.

Окна. Окно можно разбить, совершив проверку Силы со Сл 10 или успешной атакой, наносящей урон. Открытое окно – труднопроходимая местность.

Спальня. Варгас спит в этой комнате. Свои вещи он хранит в шкафах (см. **Награда**).

Балкон. Закрытые двери ведут на залитый дождем балкон, который находится на высоте 20 футов над улицей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После боя, если персонажи не напали на Варгаса, он благодарит их за то, что они пришли ему на помощь.

Прочтите:

«Благодарю вас за помощь, – говорит Варгас, – учитывая начало этой ночи, нападения следовало ожидать. Когда-то я был боевым магом в Кормире, и ашмадай, должно быть, стремились остановить меня, прежде чем я смог бы снять проклятие, воздействующее на их жертв. Я разбираюсь в путях разума и, возможно, смогу помочь тем, кто пострадал от этой волны безумия. Я пришел в Невервинтер, чтобы помочь моей жене Карис, которая пострадала от ужасного проклятия, когда мы покинули Кормир. Оно сломило её рассудок. Она лечится в Твердыне Хельма, но меня не пустили в собор к ней. Если вы замолвите за меня слово, я буду рад попытаться вылечить несчастных, пострадавших сегодня вечером. Может быть, я смогу сделать для них то, что не смог для своей жены».

Сложная проверка Мудрости покажет, что Варгаса мало волнует судьба тех, кого коснулось безумие, но он искренне желает увидеть Карис. Если персонажи не соглашаются помочь ему попасть в Твердыню Хельма, он закроет эту тему и не вернется к ней. Вместо этого он ворвется в собор самостоятельно, и будет там во второй главе.

Если персонажи по какой-либо причине нападут на Варгаса во время этой заключительной сцены, он приходит в ярость и клянется, что увидит, как их покарают. Затем он телепортируется.

НАГРАДА

Каждый персонаж получает 1250 очков опыта за борьбу с городским безумием, сражение с ашмадой и спасение Варгаса.

Сокровища. Если персонажи соглашаются помочь Варгасу проникнуть в Твердыню Хельма, он предлагает им награду в 100 зм каждому и волшебный предмет (используйте Таблицу Сокровищ, стр. 4). Вне зависимости от того, помогают ли они ему, на следующий день они получают по 5 зм каждому от благодарных стражников, торговцев и горожан за каждую проблему, которую они разрешили в Ночь Безумия.

КОНЕЦ СЕССИИ

Как бы ни закончилась сцена, Варгас покидает свой особняк и исчезает. Вместе с ним уходит и магия, вызвавшая безумие.

Прочтите:

Буря снаружи утихает, и рассвет можно назвать относительно ясным. Возможно, боги сообщают вам, что ночью вы поступили правильно. Но на горизонте видны ещё более темные тучи.

Искатели приключений могут совершить продолжительный отдых. Завершите сессию.



Глава 2: Хаос в Твердыне Хельма

Вся ярость бури обрушивается на Невервинтер, когда Варгас укрывается в Твердыне Хельма, где он собирается вылечить свою жену, позволив ей питаться силой бури. Авантюристам предстоит остановить его.

Сессия 5: В пасть безумия

После спасения Варгаса от культистов последние пару дней у героев был перерыв.

Прежде чем вы начнете эту сессию, убедитесь, что все персонажи, у которых достаточно опыта, были повышены до 5-го уровня.

Прочтите в начале сессии:

Прошло два дня после того, что стало известно как Ночь Безумия в Невервинтере. Солдаты собрали всех обезумевших, выживших в ту ночь, и отправили их в Твердыню Хельма, известную тем, что там лечат психические заболевания. Больше никаких похищений или нападений не происходило, и ваша победа над ашма-дай, похоже, заставила культ рухнуть. Последние несколько часов прошли довольно мирно, но теперь в город вернулся дождь, а сильный ветер делает передвижение по открытой местности опасным.

Мало кто рискует выходить на улицу. Буря беспокоит всех.

Вы чувствуете острое желание что-то сделать. Может быть, вы сможете поговорить с леди Нидрис или Харрагом в «Прибрежном Левиафане» или найти какое-нибудь занятие помимо наблюдения за погодой. Вы также слышали, что генерал Сабина устраивает поминки по Мульну Хорану, которого вы видели убитым в «Маске Лунного Камня» в Ночь Безумия. У каждого из вас есть приглашение на поминки.

В это время у персонажей есть шанс заняться делами в городе (см. **Проверка контактов**) или поискать другое задание (см. **Мольба из Твердыни Хельма**). Кроме того, они могут купить снаряжение и расходные материалы.

Проверка контактов

Такое затишье – отличное время для героев, чтобы проверить персонажей, с которыми они столкнулись в ходе истории. Каждый персонаж может отделиться от группы и посетить кого-то из следующего списка.

1. Леди Сала Нидрис находится в своем поместье в районе Чёрного озера. Она в тревоге. После того, как персонажи спасли ее, её сын Зан сошел с ума и попытался убить её в Ночь безумия. Солдаты Минтарна арестовали его и отвезли в Твердыню Хельма, а новый управитель собора закрыл это место. Нидрис не может

посетить или отправить сообщение Зану. Она просит персонажей доставить ему письмо, если они направляются туда, за что она предлагает каждому по 10 зм.

2. Генерал Сабина устраивает поминки в «Маске Лунного Камня» в честь своего убитого капитана Мульна Хорана. Он был хорошим солдатом, который всегда выполнял приказы. Если персонаж пьет с ней (напитки за счет заведения, если группа спасла таверну ранее) и слушает её историю, она даёт персонажам оружие стража Хорана +1, призывая их распоряжаться им мудро.
3. Харраг в «Прибрежном Левиафане» наслаждается дурной славой, которую приобрела таверна как эпицентр Ночи Безумия. Старый моряк был на месте битвы и рассказывает всем о тех событиях. Харраг угощает персонажей бесплатной едой и питьем и сообщает, что до него дошли слухи о бунте в Твердыне Хельма – а это место «охраняется надежнее, чем клад дракона».
4. Старейшину Варгаса не видели с той ночи, когда персонажи виделись с ним. Его поместье в районе Чёрного озера (сложная проверка Ловкости, чтобы проникнуть) убрано, что позволяет предположить, что он уехал в спешке.

МОЛЬБА ИЗ ТВЕРДЫНИ ХЕЛЬМА

В какой-то момент прибывает болезненный гонец в выцветшей гербовой накидке с символом Твердыни Хельма (глазом на перчатке) со срочным посланием от брата Сатарина, кого-то вроде верховного жреца в обители. Гонец, Горев, неуклюже ходит и заикается, объясняя, что ему велели найти героев Ночи Безумия.

Когда персонажи читают письмо, в нём говорится:

Герои, прошу вашей помощи. Безумие, обрушившееся на Невервинтер, не было побеждено, но вместо этого оно распространилось по Твердыне Хельма. Ужасное чудовище в облике человека захватило собор, поработив нашего любимого Пророка. Он поднимает несчастных больных на борьбу, словно войско сумасшедших. Я боюсь того, что он сделает. Приходите без промедления, если можете!

- Сатарин

Если персонажи попросят награду, Горев говорит, что брат Сатарин заплатит им столько, сколько сможет, хотя Твердыня небогата.

Твердыня Хельма – это небольшой городок в дне пути к юго-востоку от Невервинтера. Его главной достопримечательностью является собор Хельма, который является местом беспорядков.

Когда персонажи подходят к Твердыне Хельма, прочтите:

По ту сторону широкого рва к грозовому небу тянется

собор. Его многочисленные освещённые окна горят, как глаза под дождем. Город напоминает крепость, окруженную деревенскими домами, а у дверей собора толпится народ.

Вы можете показать игрокам иллюстрацию Твердыни Хельма на предыдущей странице. Десятки жителей собрались у собора, требуя входа. Толпа расступается, пропуская авантюристов.

Любой, кто спросит людей о том, что происходит, услышит, что собор опечатан. Священники, обычно открытые и дружелюбные, стали грубыми и отказываются принимать кого-либо по любой причине. Священники также упоминали имя «Мучитель».

Когда персонажи подойдут к дверям, прочтите:

Два священника в серых рясах и красных плащах стоят у парадных дверей собора. Их глаза пусты, как и у людей, с которыми вы столкнулись в Ночь Безумия. «Назад, – прямо говорит один жрец, – так приказал Мучитель».

Лёгкая проверка интеллекта или мудрости: несколько других фигур в мантиях прячутся за бойницами возле ворот.

Персонажи могут пробиться внутрь напрямую, оповестив всех охранников. Однако, если они проявят некоторую изобретательность, они могут облегчить бой. Далее представлены примеры того, как персонажи могут попытаться попасть в собор.

Взлом. В соборе есть задние ворота, о которых персонажи могут знать (средняя проверка Интеллекта) или узнать от члена толпы (лёгкая проверка Харизмы). Переход к задним воротам требует, чтобы все персонажи совершили проверки Ловкости против проверок Мудрости часовых; провал означает, что враги в ближайшем крыле собора замечают отряд и поднимают тревогу. Открытие запертых ворот требует сложной проверки Силы или Ловкости.

Большинство окон в соборе слишком узкие или находятся слишком высоко, чтобы туда влезть, но зашторенные окна в солярии стражи подходят для этой цели. Персонажи могут уже знать об этих окнах (сложная проверка Интеллекта), или, если персонажи бродят вокруг собора, они могут заметить окна и распознать их (простая проверка Интеллекта или Мудрости). Чтобы открыть окно снаружи, требуется средняя проверка Силы или сложная проверка Ловкости. Затем пациенты в солярии должны быть усмирены (сложная проверка Харизмы или лёгкая, если вы пытаетесь запугать), прежде чем они начнут кричать, что также оповестит охранников.

Обман охраны. Персонажи могут выдать себя за жертв, нуждающихся в лечении, что требует сложной проверки Харизмы. Затем все остальные персонажи должны пройти легкую проверку Харизмы, чтобы играть роль жертв, нуждающихся в

лечения. Если половина или более персонажей преуспевают в этой групповой проверке, охрана выпускает их.

Использование толпы. Персонажи могут совершить три средние проверки Харизмы, чтобы спровоцировать собравшихся горожан на штурм ворот. В этом случае толпа атакует двух охранников у ворот, а стража с луками стреляют по толпе, а не по героям. Отвлечение позволяет персонажам попробовать другие способы проникновения; см. **Особенности местности** на следующей странице. Толпа убивает двух охранников у ворот, но после этого акта насилия не решается войти в собор. Это также оповещает охранников внутри собора, которые прибегают к входу.

ШТУРМ СОБОРА

Столкновение 5-го уровня

Начальные условия

1 подчинённый маг (M)

1 подчинённый адепт (A)

6 подчинённых послушников (D)

6 подчинённых послушников [6 Dominated Acolytes]

Средний гуманоид (Человек), законно-злой

Класс брони 12 (кожаная броня)

Хиты 33 (6к6 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 8

Языки Общий

Опасность 1/4 (70 опыта)

Безумная тактика. Послушник получает преимущество на броски атаки по любой цели, которая не может двигаться.

ДЕЙСТВИЯ

Палица. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) дробящего урона.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 20 фт., 1 цель. Попадание: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Подчинённый маг [Dominating Mage]

Средний гуманоид (Человек), законно-злой

Класс брони 13 (доспехи мага)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	13 (+1)

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки Общий

Опасность 1/2 (110 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) дробящего урона.

Электрошок (заговор). Маг выбирает существо в пределах 5 футов от себя. Оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15. **Провал:** 1к8 урона электричеством, и существо не может совершать реакции до своего следующего хода.

Заклинания. Маг может использовать следующие заклинания (сложность спасброска 15):

- **Заговоры (могут использоваться неограниченно: доспехи мага, волшебная рука, электрошок).**
- **1 уровень (4/день):** огненные ладони, волшебная стрела, щит (см. **Реакции**).
- **2 уровень (3/день):** отражение, палящий луч.

Реакции.

- **Щит (1 уровень).** Когда по Магу попадает атака или волшебная стрела, он может получить до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки. Он также не получает урон от волшебной стрелы до конца действия заклинания.

Подчинённый адепт [Dominating Adept]

Средний гуманоид (Человек), законно-злой

Класс брони 14 (проклёпанная кожа)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 1 (190 опыта)

Безумная тактика. Послушник получает преимущество на броски атаки по любой цели, которая не может двигаться.

ДЕЙСТВИЯ

Палица. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8 + 1) дробящего урона.

Копьё веры. Адепт выбирает существо в пределах 50 футов от себя, которое он может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14 или получить 4 (1к8) урона излучением.

Заклинания. Адепт может использовать следующие заклинания (сложность спасброска 14):

- **Заговоры (могут использоваться неограниченно: лечение легких ран, копьё веры).**
- **1 уровень (3/день):** вызов страха, лечение ран,

божественное благоволение, нанесение ран.

- **2 уровень (2/день):** малое восстановление, подмога, тишина.

При захвате собора Варгас поработил жрецов и послушников, заботящихся о больных. Они размещены, как указано на карте, но показывайте их только тогда, когда персонажи могут их видеть.

Если персонажи прокрадутся в твердыню, на них нападут первые охранники, которых они встретят внутри. Они также поднимают тревогу. Осторожные персонажи могут подкрасться к охранникам и застать их врасплох.

ТАКТИКА

Эти враги плохо координируют действия из-за их искаженного разума. Когда враги в одной области слышат звуки битвы в другой, они приходят на помощь своим союзникам.

Настройка сложности

Чтобы повысить или понизить сложность, измените количество послушников, противостоящих персонажам. Вы можете сделать так, чтобы больше послушников появилось из главного зала или исчезло там же.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Факелы дают яркий свет снаружи собора, а стойкое магическое сияние ярко освещает внутренние помещения. Солярый тускло освещён, единственный источник света – магический круг.

Главные ворота. Ворота заперты, а ключи находятся у охраны ворот. Персонажи могут попытаться обокрасть их (сложная проверка Ловкости) или взломать ворота (сложная проверка Силы или Ловкости).

Статуи в фойе загромождают местность. Бойницы могут обеспечить укрытие на три четверти. Лестницы представляют собой труднопроходимую местность для тех, кто поднимается по ним. Они ведут на второй уровень собора.

Главный зал. Двери из области ворот в эту комнату зарешечены и заперты. Их можно отпереть, пройдя среднюю проверку Ловкости, но решетки по-прежнему не позволяют попасть внутрь. Чтобы сдвинуть их, требуется сложная проверка Силы.

Столовая. Персонал обедает в этой комнате. Обстановка представляет собой труднопроходимую местность, а на столах лежит посуда и другие предметы, которые можно использовать в качестве импровизированного оружия. Многочисленные гобелены на стенах изображают благородных рыцарей и сцены, посвященные вере в Хельма.

Охраняемая палата. Послушники держат

непокорных пациентов в этой палате, пока Варгас не решит, что с ними делать. Пленники заключены в магический круг, нарисованный на полу. Существо вне магического круга может разорвать его в любой момент (никаких действий не требуется). См. раздел **Пациенты**.

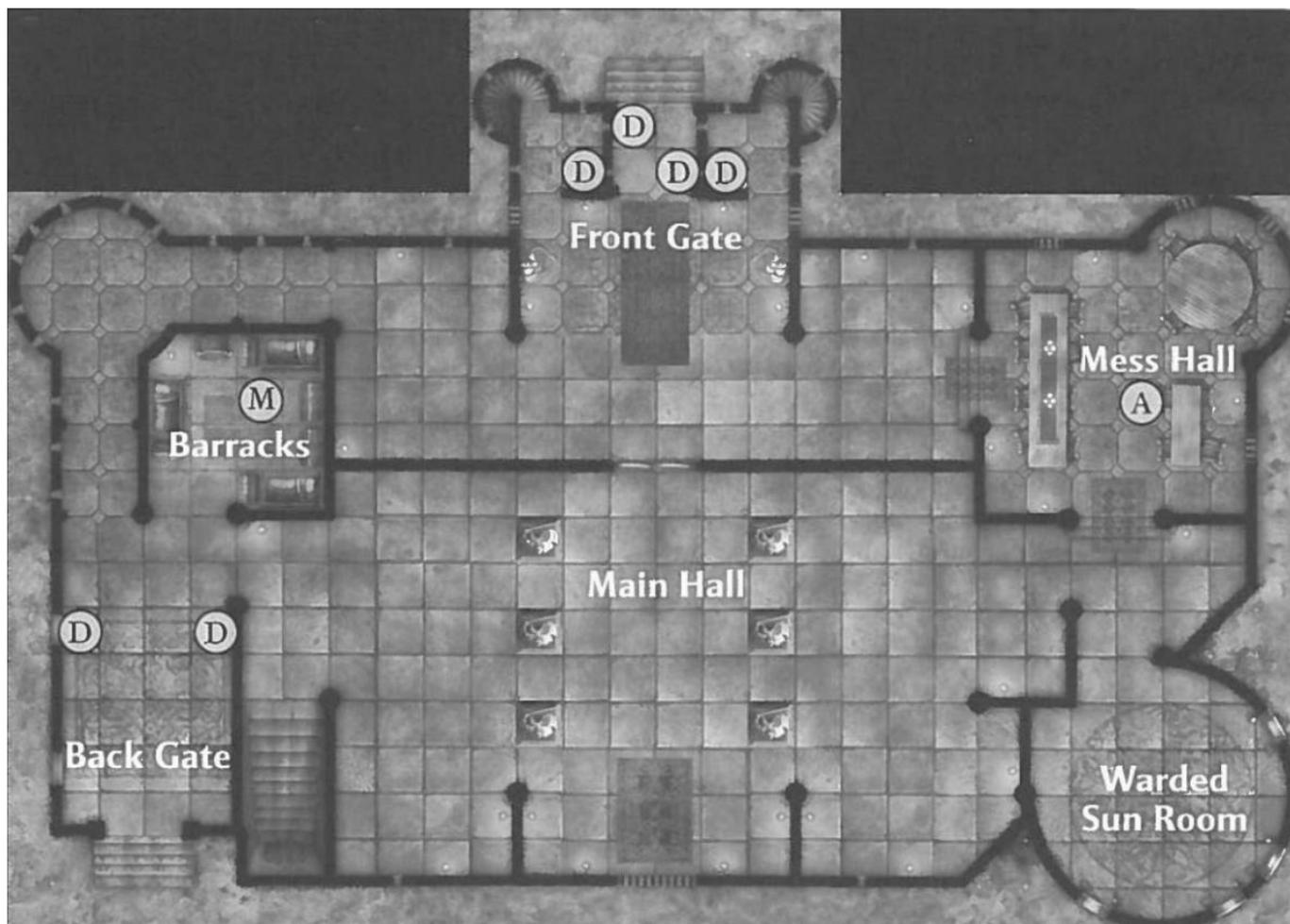
Казармы. Послушники могут отдыхать в этой комнате. Мебель является труднопроходимой местностью. Сундуки заполнены одеждой и разными предметами.

Задние ворота. У этого заднего входа меньше охранников. Камни с надписями на полу являются постоянным оберегом, излучающим магический эффект под названием «Благословение Хельма». Любое существо, использующее действие уклонения, стоя на одном из указанных квадратов, получает дополнительные +2 к бонусу к КБ и спасброскам Ловкости. Простая проверка Интеллекта или Мудрости опознает этот магический эффект.

ПАЦИЕНТЫ

Персонажи могут взаимодействовать с пациентами, заключенными в магический круг в солярии. Любой из пациентов может сообщить персонажам, что Мучитель (человек в маске дьявола и чёрном плаще) в данный момент находится в главном зале, где пытается подчинить себе Пророка. Среди пленников в круге может оказаться кто-то из списка (или же все).

1. Брат Сатарин – престарелый дварф-жрец, приславший письмо с мольбой о помощи. Он не сошел с ума, но время, проведенное среди пациентов, отразилось на нем. Он благодарит персонажей за то, что они пришли, просит их не убивать ни больных, ни персонал, и, если их освободят, ведёт их к тайнику с расходными материалами (см. **Сокровища**).
2. Зан, сын леди Нидрис, здесь, если он был освобожден из плена ранее в приключении. У него удивительно спокойный голос, в отличие от других заключенных. Он равнодушен, пока ему не напомнят о его матери, после чего он заплачет.
3. Аррат «Рат» Вир – молчаливый безбородый дварф-монах, замкнутый в себе и постоянно сидящий в медитации. Правая половина его в остальном красивого лица и большая часть правого запястья покрыты шрамами от ожогов. Если его спросят, он скажет только, что стремится искупить вину за жизнь, полную ошибок. Другие пациенты избегают его.
4. Сейдра Тильмаранд, полуэльфийка, певица клинка, печально известная предательница, поставившая Невервинтер на колени год или около того назад. (Присутствие Сейдры может иметь большое значение для персонажей, которые пришли в это приключение после прохождения «Утерянной короны Невервинтера», в котором она была центральной фигурой). Прирожденный лидер, она сплотила своих



сокамерников, чтобы противостоять Мучителю и его головорезам. её вены горят голубым огнем от мощного магического проклятия, подорвавшего её здоровье.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После того, как персонажи победили охранников, они могут немного отдохнуть, но они все равно должны противостоять Мучителю. Победенные охранники (и пациенты) могут сказать группе, что он находится в главном зале. Когда персонажи войдут в зал, перейдите к **Завершению сессии**.

НАГРАДА

Каждый персонаж получает 2375 XP за вход в собор, преодоление охранников и взаимодействие с пациентами.

Сокровища. Всё, что здесь найдено, является собственностью Твердыни Хельма, но брат Сатанин может привести персонажей к секретному тайнику в казарме, в котором есть зелье исцеления для каждого персонажа, а также зелье героизма.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ

Сессия заканчивается, когда персонажи входят в главный зал. Как только они прибывают, Варгас чувствует их, невзирая на любые попытки

скрыться.

Когда персонажи смотрят в главный зал, прочтите:

Гуманоид в плаще, в ярко-красной маске дьявола – Мучитель – возвышается над стоящей на коленях женщиной, которая, должно быть, является Пророком Рохини. Она привлекательный человек средних лет с гладким лицом, которое в настоящее время искажено от боли. Рохини, кажется, молится, когда Мучитель изливает на неё огненную магию из своих протянутых рук.

Вокруг комнаты стоят многочисленные послушники в запачканных белых куртках, а также один красивый зеленокожий эльф с волосами цвета золота. Он держит на руках обмякшую темнокожую женщину так, будто она весит не больше буханки хлеба.

Лицо в маске дьявола смотрит в вашу сторону. «Вы», – звучит знакомый голос в ваших головах.

Его концентрация нарушена, Мучитель не успевает отшатнуться, когда Пророк протягивает руку и срывает его маску, прежде чем рухнуть. Вы узнаете обветренное лицо Старейшины Варгаса.

Завершите сессию.

Сессия 6: Владелец Твердыни Хельма.

Персонажи вошли в Твердыню Хельма и лицом к лицу столкнулись с Мучителем, под личиной которого скрывался Старейшина Варгас.

Прочтите в начале сессии:

Дождь и ветер становятся сильнее, вспышки молний освещают великолепный витраж, изображающий законного в броню Хельма, готового исполнить свой долг. Под его бдительным взглядом стоит Варгас над бессознательным телом Пророка. Кроме него в зале стоит зеленокожий эльф, держащий в руках цепь от металлического ошейника, застегнутого на шее девушки-человека.

– Кажется, время лжи подошло к концу, – сказал Варгас. – Чартилифакс, отдай мне Карис и разберись с этим сбродом.

Эльф передаёт конец цепи Варгасу и жутко улыбается вам.

– Наивные герои пришли поиграть, – напевает он, – наивные герои сегодня умрут.

Его тело начинает изменяться, кости ломаться, пропорции искажаться. Его лопатки вырываются из спины и становятся крыльями. Зелёный дракон встает на задние лапы, закатывает безумные глаза и выдыхает ядовитый пар.

Чартилифакс не заинтересован в разговорах, но, если персонажи попробуют заговорить с ним, используйте модуль **Безумие дракона** на следующей странице.

В других случаях используйте текст столкновения с Зелёным Предателем.

Зелёный Предатель

Столкновение 6-го уровня

Начальные условия

Чартилифакс(Ч)

8 подчинённых узников(У)

Пророк(П)

Чартилифакс, Зелёный Дракон [CHARTILIFAX, GREEN DRAGON]

Большой дракон, законно-злой

Класс брони 16

Хиты 76 (9к12 + 18)

Скорость 40 фт., летая 100 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Чувства пассивное Восприятие 12

Сопротивление урону колющий, рубящий, дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, усыпление

Чувства тёмное зрение 60 фт.

Языки Общий, Драконий
Опасность 5 (1 600 опыта)

Водный. Дракон может дышать под водой. Нахождение под водой не накладывает штрафов на броски атаки и проверки характеристик.

Магическая природа. Дракон не может быть усыплен или парализован.

Острые чувства. Дракон обладает бонусом +5 на все проверки для обнаружения скрытых противников.

Устойчивый к магии. Дракон обладает преимуществом на все спасброски от магических эффектов.

Ядовитая аура. Если у дракона остается 39 или меньше хитов, то любое существо, завершающее свой ход на расстоянии 5 футов от дракона, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 10. При провале существо получает 5 урона ядом.

Действия

Мультиатака. Дракон наносит одну атаку укусом и две атаки когтями.

Укус. Рукопашная атака: +5 к попаданию, дистанция 10 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) колющего урона и 4 (1к8) урона ядом.

Когти. Рукопашная атака: +5 к попаданию, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) режущего урона.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает, заполняя 40 футовый конус перед собой ядовитым газом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 10. Провал: существо получает 21 (5к6 + 4) урона ядом. Дракон также получает преимущество на броски атаки против провалившегося существа до конца своего следующего хода. Успехе: существо получает половину урона.

8 Подчинённых узников [8 DOMINATED INMATES]

Средний гуманоид, законно-злой

Класс брони 11

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки Общий

Опасность 1 (10 опыта)

Действия

Удар. Рукопашная атака: +4 на попадание, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 1к6+1 дробящего урона. Если атака наносит 5 или больше единиц урона, то цель падает ничком.

Для отыгрыша столкновения используйте статблок Старейшины Варгаса из сессии 4

(страница 23) и раздел **Тактика**, приведенный ниже. Дракон намерен убить героев, но в первую очередь он постарается задержать их, пока Варгас убежит.

ТАКТИКА

Варгас. Заинтересован только в побеге с поля боя, Старейшина будет использовать *переносщую дверь*, чтобы переместить себя и Карис на второй уровень собора.

Чартилифакс. Ключ к его тактике – это мобильность, поэтому он будет непрерывно двигаться, стараясь оказаться в положении, в котором сможет достать всех врагов одним ядовитым дыханием. Чартилифакс позволит узникам атаковать бойцов ближнего боя, пока сам сосредоточится на противниках слабее: волшебниках или жрецах. Дракон никогда не посчитает врагом Пророка. Как только дракону будет нанесен урон, он постарается разбить расписанное окно. Когда у него останется 40 хитов или меньше, он сбежит в ночную бурю через разбитое окно. Он вернется в сессии 8.

Подчинённые узники. Узники набрасываются на бойцов ближнего боя, стараясь помешать им. Благодаря их усилиям, Чарлифакс сможет свободно передвигаться по залу.

Пророк. Средний бросок Мудрости или любая восстанавливающая магия приводят её в чувства. Пророк стремится к безопасности, но не имеет возможности помочь героям.

БЕЗУМИЕ ДРАКОНА

Сведенный с ума и поработанный Пророком, Чартилифакс становится легкой мишенью для ментального контроля Варгаса. Обломки прежней личности проявляются сквозь влияние волшебника и заставляют дракона бормотать бессмыслицу, вроде:

1 Где-то в глубине хор поет. В своей песне он безумие несет.

2 Вы любите бегать? Я люблю летать. Бегите от меня, чтоб я смог вас всех сожрать.

3 За знакомым лицом скрыто лживое зло. На тебя посмотреть захотело оно.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если сражение оказывается для персонажей слишком простым, добавьте больше подчинённых узников, бегущих в главный зал. Ещё попробуйте заменить несколько подчинённых узников на подчинённых приспешников из Сессии 5, или позвольте выжившим в 5 сессии приспешникам прийти на помощь Чартилифаксу. Если сражение, напротив, оказывается слишком тяжелым, замените нескольких узников на безумцев, которые будут хаотично блуждать по полю или лежать на полу, не влияя на бой.

УСЛОВИЯ ОКРУЖЕНИЯ

Освещение. Главный зал ярко освещён как факелами, так и магическими огнями.

Окно с витражом. Если Чартилифакс разбивает его, то буря попадает в помещение. Зона на расстоянии 15 футов от окна становится слабоосвещённой и труднопроходимой местностью пока не закончится буря.

Лестницы. Ступени ведут в крипту, расположенную под собором. Дверь в крипту заперта и потребует средней проверки ловкости для открытия.

Статуи. Эти каменные изваяние, изображающие рыцарей с символом Хельма в руках, являются препятствием на поле боя.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если Пророк не будет приведена в сознание за время боя, то она самостоятельно очнется в течение короткого отдыха. Она попросит героев обыскать верхние этажи собора, чтобы обнаружить Варгаса. Персонажи могут воспользоваться винтовой лестницей, расположенной возле центральных ворот, чтобы подняться выше.

Все в Невервинтере знают о пророческих способностях Рохини. Любой персонаж, который решит узнать что-то о будущем, получит один из следующих ответов (бросьте кб, чтобы определить какой, перебрасывая повторяющиеся результаты).

1к6	Результат
1	Она питает бурей в её душе и теле, но сердце у неё чистое. (Карис)
2	Ради любви он пожертвовал всем, но эта жертва ничего ему не даст. (Варгас)
3	Зеленый предатель чувствует, что уязвим. Но ему придется вернуться. (Чартилифакс)
4	Все на свете рождено, а рождение сопровождается болью и кровью.
5	Отрицание тьмы – позволяет ей скрыться. Не дайте ей поселиться в вас, защищайтесь.
6	Разразилась буря, и только безумие излечит от себя. Один падет, чтобы жил другой.

НАГРАДА

Каждый персонаж получает 2, 375 опыта за битву с Чартилифаксом.

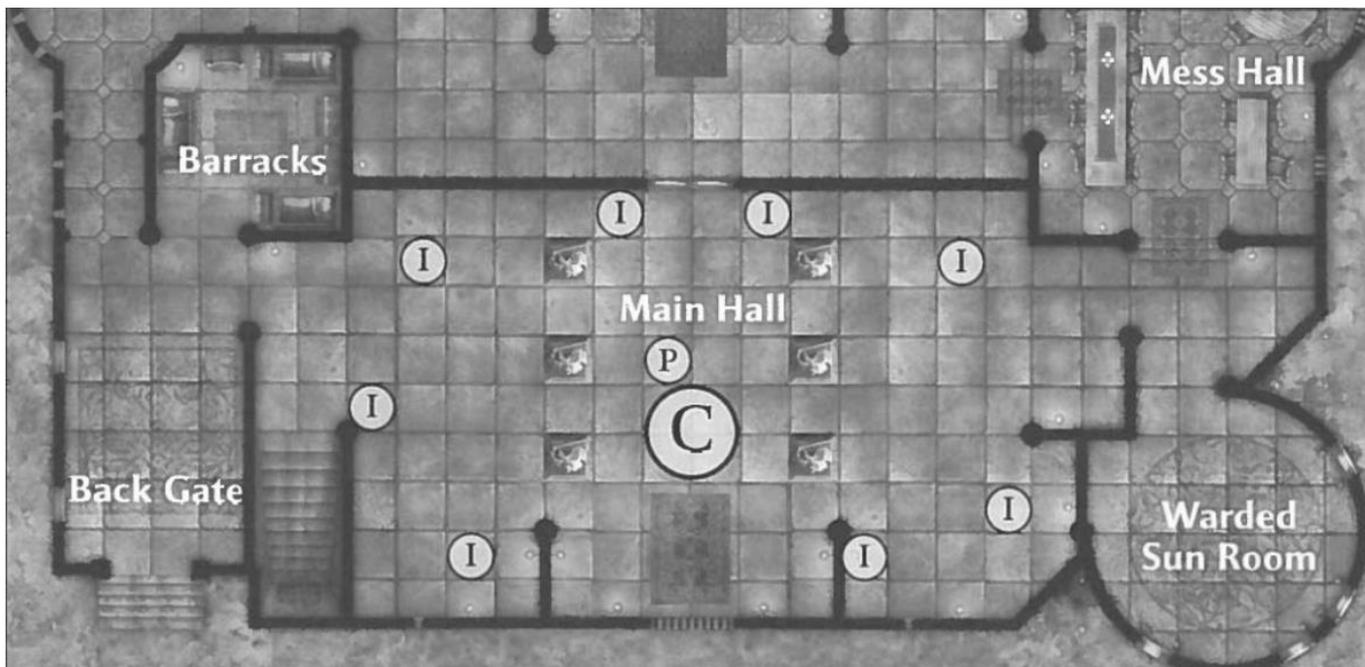
Сокровища. Пророк даёт отряду один магический предмет, чтобы помочь в битве с Варгасом. (Используйте Таблицу Сокровищ на стр. 4)

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ

Таша за собой Карис, Варгас бежал.

Когда отряд готов продолжить погоню за Варгасом, прочтите:

Буря с удвоенной яростью бушует вокруг собора, заставляя здание содрогаться от грохочущей силы грома.



Ваш враг ожидает вас на вершине винтовой лестницы.

Конец сессии.

СЕССИЯ 7: ГРОМ И МОЛНИЯ

Герои спасли Пророка от Варгаса и готовы преследовать его, чтобы продолжить сражение в башне.

Перед началом сессии убедитесь, что игроки изменили своих персонажей в соответствии с уровнем, если у них достаточно опыта для этого.

В начале сессии прочтите:

Вы взбегаете по узкой винтовой лестнице и оказываетесь на втором уровне собора. В этот момент грохочущий раскат грома сотрясает здание до основания, в ответ на это лестница, ведущая выше, трещит, с громким звуком трескается и разрушается, падая. Все здание шатается, стонут от натуги стены. Стекло не выдерживает нагрузки, разбиваясь внутрь. Главный зал наполняется низким гулом электричества, когда из бури в помещение попадает сгусток молний. Он взлетает выше, и становится понятно, что это несколько существ, полностью состоящих из разрядов молнии.

Варгас уже преодолел рухнувшую лестницу. Так как этот путь недоступен, персонажам придется найти другую дорогу наверх.

Продолжите, используя столкновение с **Элементальми Шторма**.

ШТОРМ ВНУТРИ

Столкновение 6-го уровня

Начальные условия

3 штормовых вихря

4 штормовых метателя

3 ШТОРМОВЫХ ВИХРЯ [3 STORM VORTICES]

Средний элементаль (воздух), нейтральный

Класс брони 16

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 0 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Сопrotивление урону звуком, электричеством

Иммунитет к состоянию парализован, оглушен

Языки Ауран

Опасность 2 (320 опыта)

Опциональное свойство. Описание.

Воздушная природа. Элементаль, состоящий из потоков воздуха, не может упасть ничком, быть парализован, отравлен, оглушен и ослеплен. Он не может заболеть, не нуждается в еде, питье и воздухе для дыхания.

Молниеносная реакция. Если существо атакует элементаль спровоцированной атакой, то оно получает 4 (1к8) урона электричеством.

ДЕЙСТВИЯ

Штормовой удар. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (2к10 + 3) урона электричеством. При критическом попадании, цель дополнительно получает 1к8 урона звуком и падает ничком.

4 ШТОРМОВЫХ МЕТАТЕЛЯ [4 STORM HURLERS]

Средний элементаль (воздух), нейтральный

Класс брони 15

Хиты 28 (4к10 + 6)

Скорость 0 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Сопrotивление урону звуком, электричеством
Иммунитет к состоянию парализован, оглушен
Языки Ауран
Опасность 1 (140 опыта)

Воздушная природа. Элементаль, состоящий из потоков воздуха, не может упасть ничком, быть парализован, отравлен, оглушен и ослеплен. Он не может заболеть, не нуждается в еде, питье и воздухе для дыхания.

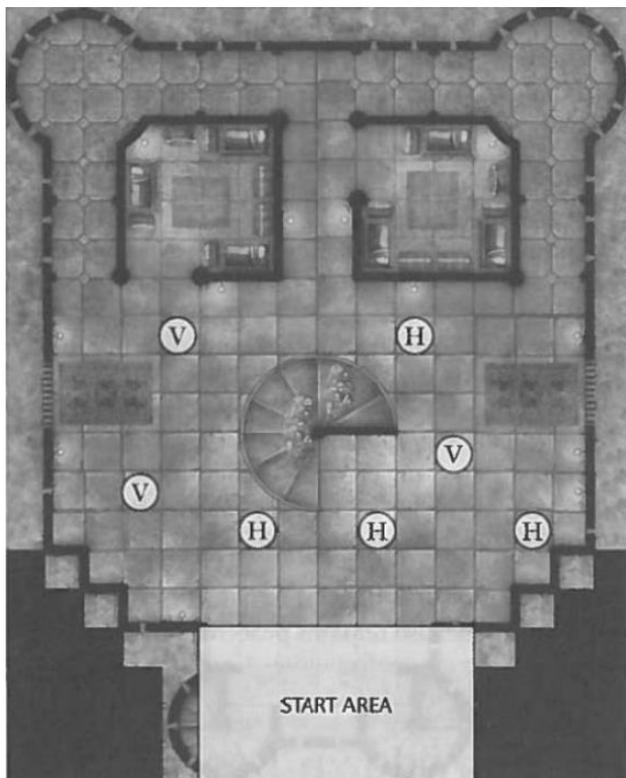
Действия

Штормовой удар. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) урона звуком.

Ветвистая молния. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 30 фт., одна или две цели. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) урона электричеством.

Штормовая магия Карис создала элементарных существ, бродящих по комнате. Элементали не сразу становятся враждебными, кажется, что они не замечают персонажей. Прочтите модуль Тактика ниже.

Предупредите игроков о **Штормовой Тряске**, описанной в **Особенностях местности**, чтобы условия тряски и её эффекты были очевидны для всех.



Тактика

Элементали не слишком агрессивны. Но если герои атакуют одного из них, остальные атакуют весь отряд в ответ, пока столкновении постепенно не перерастает в полноценную схватку. Если персонаж оказывается в пределах 10 футов от любого

элементаля, он должен пройти проверку Ловкости средней сложности, чтобы не спровоцировать элементаля. Если проверка провалена, то существо атакует и начинается битва. Персонаж должен проходить эту проверку только раз за ход.

Если элементаль остается пассивным во время своего хода, то он двигается в направлении самого дальнего от себя элементаля. Существа перемещаются по помещению таким образом, чтобы как минимум двое из них находились между персонажами и обломками центральной лестницы и входами в две задние комнаты. Если герои поднимутся по лестницам, то элементали не будут их преследовать.

Настройка сложности

Чтобы сделать столкновение сложнее, добавьте ещё одного метателя шторма. Вы можете уменьшить сложность по ходу боя заставив элементалей не замечать героев или снова стать частью шторма, вылетев обратно в окно.

Особенности местности

Освещение. Арена ярко освещена магическими огнями и вспышками молнии.

Спальни. Это небольшие кельи, в которых живут служащие собора. Двери распахнуты порывом ветра, разбившего окно. Обстановка внутри комнаты является труднопроходимой местностью. Запертые сундуки (средняя проверка Ловкости или Силы, чтобы открыть) содержат одежду и мирские вещи.

Винтовые лестницы. Эти лестницы ведут обратно на основной уровень.

Магия Шторма. Из-за влияния Карис, увеличилась сила грома и молнии. Персонаж, наносящий громовой или электрический урон, наносит дополнительно 3 (1к6) урона (игрок может выбрать тип урона: громовой или электричеством).

Штормовая Тряска. Буря сильна настолько, что сотрясает все здание до основания. Стены и пол трясутся и шатаются. Все нелетающие существа, проходящие более 15 футов за время своего хода, должны преуспеть в легком спасброске Ловкости, чтобы не упасть ничком.

Окна. Окна разбиты, пропуская внутрь ураганный ветер. Все нелетающие существа, которые проходят более 15 футов в свой ход, должны пройти легкий спасбросок Ловкости, падая ничком при провале.

Заключение

Столкновение заканчивается в момент, когда все персонажи покидают карту (поднявшись по винтовой лестнице) или, когда все элементали оказываются убиты. Если хоть один элементаль остается жив, то персонажи не могут остановиться на короткий отдых в комнате. Им необходимо укрыться на лестнице, прежде чем отдыхать.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Поднявшись по лестнице, герои попадают в большое складское помещение, все окна в котором разбиты. Через них в комнату попадают вспышки молний и порывы сильнейшего ветра. Каждый ход все персонажи должны проходить легкие спасброски Ловкости или Силы, при провале получая 5 урона от летающих осколков.

Один из персонажей может пройти средний спасбросок Силы или Ловкости, чтобы защитить другого персонажа, которому в случае успеха не нужно проходить собственную проверку. Центральная лестница на этом уровне находится в отличном состоянии. Герои легко могут подняться наверх, к двойной двери, ведущей на крышу. Когда герои прибывают на крышу, прочтите Конец сессии.

НАГРАДА

Каждый персонаж получает 3250 опыта за завершение столкновения с элементами и нахождения пути на верхние этажи башни.

ОКОНЧАНИЕ СЕССИИ

Герои достигли вершины собора и застали Варгаса, готового завершить его план.

Когда герои откроют двери, прочтите:

Двери открываются на плоскую крышу собора. Ни ветер, ни дождь не врываются внутрь, однако вы слышите, как буря воет вокруг вас.

Конец сессии.

СЕССИЯ 8: ГЛАЗ БУРИ

Герои оказались в башне Собора Хельма вслед за Варгасом, но сильнейший порыв ветра разрушил лестницу, запирая героев вместе с элементарными созданиями, порожденными дикой магией Карис. В конце концов персонажи нашли путь наверх и теперь должны столкнуться с Варгасом.

В начале сессии прочтите:

Двери распахиваются на платформу, находящуюся на вершине собора. Шестидесятифутовая сфера спокойствия – глаз бури – окруженная ураганным ветром и вспышками молний. Колонны закрученных облаков и разряды молний тянутся внутрь сферы, стараясь достать темнокожую женщину, висящую в двадцати футах над полом. Её глаза заполнены потрескивающей энергией, она кричит от боли и наслаждения, пока сила бури проходит через неё.

– Нет, – из-за статуи в углу платформы раздаётся голос, и вы видите идущего в вашу сторону Варгаса. Он держит в руках молнию, грозно направляя её в вашу сторону.

– Я не могу снова её потерять. Я не хочу вредить вам, но, если вы попытаете помешать мне, я вас уничтожу.

Если герои попробуют заговорить с Варгасом, продолжите разделом **Есть только один Путь**. Если они моментально атакуют, продолжите, используя раздел **Отсчет начался**.

Есть только один Путь

Варгас не ожидал, что герои начнут разговор, но с легкостью поддержит разговор, рассказывая о себе. Он может сказать следующее.

Кто ты? «Я был боевым волшебником в Кормире, занимался допросами важных заключенных от священников Бэйна или Цирика до шпионов Шадовара. Мои методы были жестоки, они оставляли большую часть заключенных с выжженными в пепел мозгами».

Ты был палачом? «Иногда, чтобы защитить невиновных, приходится совершать ужасные вещи. Наивно считать иначе».

Услышав эту часть истории, герои могут вспомнить (средняя проверка Интеллекта), что методы Варгаса со временем становились всё более жестокими, за что он и был изгнан из Кормира. Герои могут убедить Варгаса закончить историю (средняя проверка Харизмы, прочтите **Кто же злодей?** на стр. 6).

Зачем ты работал с Ашмадай? «Им был нужен кто-то с моими талантами, а мне оказалось по пути с их лордом. Культ предал меня, попытавшись помешать мне увидеть Карис здесь, в Твердые Хельма».

Если персонажи убедят Варгаса поделиться информацией о его дальнейшем участии (сложная проверка Харизмы), он распахнет свою мантию, показывая символ Асмодея на своей груди. «Владыка Девяти – абсолютный властелин», – скажет

Варгас.

Что случилось с твоей женой? «Карис была хатхран, одной из правящего класса ведьм Рашемен. Мы встретились во время дипломатической поездки и больше не расставались. То, что с ней произошло, вина моих врагов».

Варгас медлит, не желая рассказывать дальше. Но если герои успешно надавят на него, требуя ответов (средняя проверка Харизмы), он добавит: «Карис пожертвовала собой, чтобы защитить меня, когда мы покидали Кормир. Могущественное заклинание, сотворенная Ганрагастом, лидером моего ордена, стало причиной её нынешнего состояния».

Что связывает её со штормом? «Карис – чародей шторма, и шторм подчиняется её воле. Она призвала его, чтобы подпитать себя. Надеюсь, что он восстановит её».

Если продолжить расспросы (средняя проверка Харизмы), Варгас ответит: «Я заметил магию Карис, когда шторм впервые начал собираться, тогда я и разработал план, согласно которому попал в Твердыню Хельма, как специалист по ментальным болезням. И он сработал».

Завершение разговора. Если персонажи не атакуют Варгаса, то и он не атакует их, но происходящие события нагнетают напряжение. Продолжите, используя секцию **Отсчёт начался**.

ОТСЧЁТ НАЧАЛСЯ

Столкновение 8-го уровня

НАЧАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

Старейшина Варгас (V)

Карис Варгас (K)

Чартилифакс (C)

СТАРЕЙШИНА ВАРГАС [ELDEN VARGAS]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс брони 14 (доспехи мага)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 3 (610 опыта)

Магическое восстановление. Старейшина может восстановить до трёх ячеек заклинаний в день, одна из которых может быть ячейкой второго уровня или третьего уровня. Для этого необходим короткий отдых.

Тактика заклинаний. Старейшина может исключить до трёх существ из зоны действия заклинания школы воплощения.

ДЕЙСТВИЯ

Копьё молний. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 50 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) колющего урона и 10 (2к6 + 3) урона электричеством, и цель не может совершать реакции до своего следующего хода.

Выжигание разума (Заклинание 2 уровня). Цель в радиусе 25 футов должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15. **Провал:** Цель получает 6 (1к6 + 3) урона огнем и 10 (2к6 + 3) урона психической энергией, и ослеплена до конца своего следующего хода. **Успех:** Половина урона.

Использование заклинаний. Старейшина может использовать следующие заклинания (сложность спасброска 15):

- **Заговоры (могут использоваться неограниченно):** доспехи мага, волшебная рука, электрошок.
- **1 уровень (4/день):** вызов страха, очарование личности, щит (см. **Реакции**).
- **2 уровень (3/день):** невидимость, левитация, выжигание разума.
- **3 уровень (3/день):** рассеивание магии, огненный шар.
- **4 уровень (2/день):** переносная дверь.

Реакции.

- **Щит (1 уровень).** Когда по Старейшине попадает атака или волшебная стрела, он может получить до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки. Он также не получает урон от *волшебной стрелы* до конца действия заклинания.

ЧАРТИЛИФАКС, ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН [CHARTILIFAX, GREEN DRAGON]

Большой дракон, законно-злой

Класс брони 16

Хиты 50 (9к12 + 18)

Скорость 40 фт., летая 100 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Чувства пассивное Восприятие 12

Спротивление урону колющий, рубящий, дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, усыпление

Чувства тёмное зрение 60 фт.

Языки Общий, Драконий

Опасность 5 (1 600 опыта)

Водный. Дракон может дышать под водой. Нахождение под водой не накладывает штрафов на броски атаки и проверки характеристик.

Магическая природа. Дракон не может быть усыплен или парализован.

Острые чувства. Дракон обладает бонусом +5 на все проверки для обнаружения скрытых

противников.

Устойчивый к магии. Дракон обладает преимуществом на все спасброски от магических эффектов.

Ядовитая аура. Если у дракона остается 39 или меньше хитов, то любое существо, завершающее свой ход на расстоянии 5 футов от дракона, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 10. При провале существо получает 5 урона ядом.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон наносит одну атаку укусом и две атаки когтями.

Укус. Рукопашная атака: +5 к попаданию, дистанция 10 фт., одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) колющего урона и 4 (1к8) урона ядом.

Когти. Рукопашная атака: +5 к попаданию, дистанция 5 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) режущего урона.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает, заполняя 40 футовый конус перед собой ядовитым газом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 10. **Провал:** существо получает 21 (5к6 + 4) урона ядом. Дракон также получает преимущество на броски атаки против провалившегося существа до конца своего следующего хода. **Успехе:** существо получает половину урона.

КАРИС ВАРГАС [KARIS VARGAS]

Средний гуманоид (человек), нейтральная

Класс брони 15 (доспехи мага)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Соппротивление урону колющий, рубящий, дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, окаменение

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Драконий

Опасность 4 (1080 опыта)

Тактика заклинаний. Карис может исключить до трёх существ из зоны действия заклинания школы воплощения.

ДЕЙСТВИЯ

Электрошок (Заговор). Рукопашная атака заклинанием. +5 к попаданию, дистанция 5 фт., 1 цель (у Карис есть преимущество, если существо носит доспех из металла). **Попадание:** 1к8 урона электричеством, и цель не может совершать реакции до конца своего следующего хода. *

Волна грома (1 уровень, школа воплощения). Каждое существо в пределах куба с ребром 15 фт., исходящего от Карис, должно преуспеть в спасброске Ловкости. **Провал:** 13 (3к8) урона звуком и цель толкается на 15 футов от Карис. **Успех:**

существо получает половину урона и не толкается.

Буря (4 уровень, воплощение). Карис создаёт 10-футовое облако враждебной энергии с центром в пределах 50 футов от неё. Каждое существо в пределах этого облака должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15. **Провал:** 13 (3к8) урона электричеством и 13 (3к8) урона звуком, и цель падает ничком. **Успех:** половина урона. **Эффект:** местность становится труднопроходимой до конца следующего хода Карис.

Использование заклинаний. Карис может использовать следующие заклинания (сложность спасброска 15):

- **Заговоры (могут использоваться неограниченно: доспехи мага, свет, электрошок.**
- **1 уровень (4/день):** волна грома, щит (см. Реакции).
- **2 уровень (3/день):** невидимость, левитация, отражения.
- **3 уровень (3/день):** молния, рассеивание магии, полёт.
- **4 уровень (2/день):** буря.

Реакции.

- **Щит (1 уровень).** Когда по Карис попадает атака или волшебная стрела, она может получить до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки. Она также не получает урон от волшебной стрелы до конца действия заклинания.

*Т.к. изначально приключение было написано для 4-й редакции, описание некоторых заклинаний не совпадает с привычным из 5-й. Часть из них мы меняли в соответствии с 5-й редакцией, как это было, например, с заклинанием **щит**. Однако в случае заговора **электрошок** замена довольно сильно ослабит Карис и сделает бой проще, чем на то рассчитывали авторы приключения, поэтому мы оставили изначальное описание. Если вы против этого, вы можете использовать описание заговора **электрошок** из пятой редакции. Некоторых заклинаний в 5-й редакции нет вовсе (например, заклинания **буря**), и мы не стали заменять их на аналоги из текущей редакции. Если вы считаете это необходимым, вы вправе сделать это сами, – прим. переводчиков.

Варгас старается защитить Карис, чтобы она успела поглотить шторм. Чартилифакс прибыл, чтобы защитить мага и отомстить героям, но он ранен (50 хитов).

ТАКТИКА

Варгас. Маг фокусируется на любом персонаже, который атакует Карис или пытается соединиться с штормом (смотрите **Использование Шторма** на стр. 38).

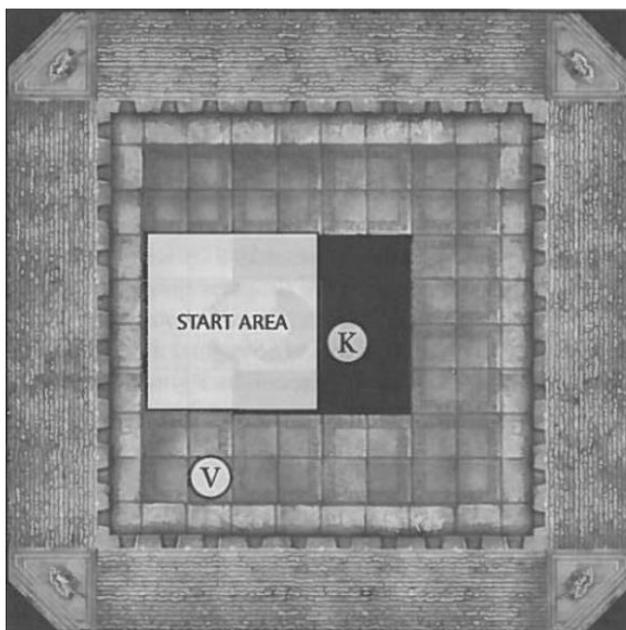
Карис. В своем безумии Карис атакует персонажей инстинктивно. В начале столкновения она

пролетает четыре квадрата вверх по крыше, приближаясь к соборному шпилю. С помощью шторма она атакует персонажей, стараясь не задеть Варгаса. Пока Карис не ранена, она обладает иммунитетом к вынужденному движению и не может упасть. Это результат её связи с бурей, а не часть личных способностей.

Чартилифакс. Раненый дракон присоединяется к битве в любом месте, совершая сумасшедшие маневры и летая вокруг крыши в сфере спокойного воздуха. Он не заботится о собственной безопасности. Если он окажется сбит, то начнет жестокую рукопашную схватку.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Эффективно атаковать Карис или Чартилифакса может быть нелегко. Если у персонажей появляется проблема с атаками вблизи, напомним им о возможности применить в сражении шторм. Вы так же можете объявить, что при гибели Варгаса Карис будет взаимодействовать с персонажами на близкой дистанции. С другой стороны, если сражение оказывается слишком простым, позвольте Карис или Варгасу призвать несколько Металей Шторма, которых герои встречали в сессии 7.



ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Арена ярко освещена кружащим штормом, но в момент, когда Карис теряет контроль над штормом, освещение становится тусклым.

Люк. Люк заперт (лёгкая проверка Ловкости), скрывая за собой тайник с крюком-кошкой внутри.

Парапет крыши. Попытка пройти по ограждению крыши потребует на 5 футов скорости за 1 клетку больше. Это невысокая каменная стена с зубцами, которая даёт укрытие существам на крыше. Если существо толкают, тащат или перекидывают через парапет, оно может совершить

легкую проверку Силы или Ловкости, чтобы закончить вынужденное движение раньше, чем перевернуться через ограду.

Скользкая крыша. Крыша за оградой спускается к отвесному обрыву. Это труднопроходимая местность. Если существо падает с крыши, оно пролетает 2 клетки, прежде чем оказывается поглощено штормом: смотрите **Полёт по ветру**.

Шпиль. Местность, отмеченная чёрным на карте, является шпилем, поднимающимся ещё на 15 футов (3 клетки) над крышей. На него можно залезть, при прохождении сложной проверки Силы.

Статуи. Эти статуи ангелов и святых защитников дают укрытие тем, кто прячется за ними. Эти статуи блокирующая местность.

Защитная сфера. После того, как хиты Карис падают до 26 или меньше, любое существо, перемещающееся против своей воли, дополнительно проходит 5 футов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШТОРМА

Герои понимают, что могут использовать шторм для своих целей.

Канал для молнии. Персонаж, владеющий навыком Магия, может действием совершить среднюю проверку Интеллекта, чтобы направить мощь шторма против существа, находящегося в пределах 50 футов от персонажа. Ставшее целью существо должно совершить средний спасбросок Ловкости, при провале получая 9 (2к8) урона электричеством и 4 (1к8) урона звуком.

Если этой атакой попасть по Карис, можно заметить, что молния разрушает её ритуал. В момент, когда Карис провалит спасбросок от молнии в четвертый раз, ритуал разрушится, а женщина получит 5 (1к10) урона.

Также персонаж, способный использовать заклинания, может совершить сложную проверку Интеллекта, чтобы попробовать разорвать связь Карис с ритуалом, не атакуя её. При успехе, ритуал разрушается, а у Карис остается 26 хитов, если они не были снижены сильнее до этого.

Полёт по ветру. Существо, возвращённое на крышу порывом ветра, приземляется в 20 футах от точки падения, получает 7 (2к6) урона и падает ничком. Если существо успешно проходит средний спасбросок Ловкости или Силы, то оно получает половину урона и приземляется на ноги. Существо, преуспевшее в сложном спасброске, сможет оседлать поток ветра, перемещаясь в любое место на арене по своему выбору (включая воздушное пространство, в котором можно атаковать летающих противников), после чего приземляясь на крышу без урона.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ СЦЕНЫ

Если Варгас или Карис ранены или их хиты опустились до 0, пока другой персонаж находится в сознании, прочтите текст особых событий.

Если у Варгаса остается 22 хита, прочтите:

Боевой маг сгибается под порывами ветра и кричит: «Нет! Я не могу снова потерять её!» Он резко распакивает робу, демонстрируя знак Асмодея, выжженный на его груди, и горящее вокруг него пламя.

Если у Вагаса не более 22 хитов, он получает следующую особенность.

Адская аура. Любой противник на расстоянии 15 футов от Старейшины Варгаса, который атакует его во время хода Варгаса, получает 5 урона огнем.

Если у Карис остается 22 хита, прочтите:

Карис кричит от боли. Из её носа и рта льется кровь, которую подхватывают порывы ветра вокруг. Сфера, сдерживающая шторм, содрогается будто под порывом ветра, а молнии разрывают небо вокруг крыши.

Сфера начинает разрушаться, смотрите **Особенности местности**.

Если Варгас мёртв, а Карис всё ещё жива, прочтите:

Когда волшебник падает, Карис в ярости кричит. Она поворачивается к вам, на её пальцах возникают ряды электричества. Карис поднимает руку, в которую прилетает копьё молний, принадлежавшее её мужу, и указывает на вас.

До конца сессии или потери копья, замените *Касание шторма* Карис на *Копье молний* Варгаса. Герои могут убедить Карис сдаться, пройдя три сложных проверки Харизмы. Если она согласится, перейдите к разделу **Заключение**.

Если Карис мертва, а Варгас жив, прочтите:

Видя смерть Карис, Варгас взревел в неверии и ярости. «Всё, что я сделал, уничтожено!» – его глаза вспыхивают пламенем. – «Вы умрёте вслед за ней». Он поднимает своё копьё и резко опускает его на своё колено, ломая древко с жутким треском.

Когда Варгас ломает своё копьё, он совершает атаку им по площади. Все существа в радиусе 50 футов попадают под её действие. До конца сражения разъярённый Варгас получает штраф – 2 к КБ и спасброскам, но получает бонус +5 к броскам атаки. Он не может совершать атаку *Копьем молний*.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Сражение завершается в момент, когда все враги повержены или осталась только Карис, которую герои смогли убедить сдаться.

Если Карис жива, прочтите:

Карис замирает, на секунду сбрасывая своё безумие. «Любовь моя», – говорит Карис, и ветер подносит её к телу Варгаса. Она кладёт его голову на свои колени и

говорит, качая головой: «Ты сделал столько зла ради меня, пришло время отдохнуть».

Если к этому моменту Карис была побеждена, то она позволяет ветру подхватить себя и улетает вместе с телом мужа. Если герои смогли убедить её, то она остается, чтобы принять последствия. Прочтите **Завершение сессии**.

НАГРАДА

Каждый персонаж получает 3250 очков опыта за победу над Варгасом, Чартилифаксом, Карис и за развешивание шторма.

Сокровища. Невервинтер награждает каждого из персонажей 1 000 зм, за решение проблемы Ашмадай и шторма. Если копьё Варгаса не было сломано и герои забрали его, то они получают артефакт, чьи характеристики совпадают с *Языком пламени*. Артефакт наносит урон молнией, а не огнём.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ

С поражением Варгаса шторм разрушается, а его ментальный контроль исчезает. Город снова наслаждается миром, насколько это возможно.

Прочтите:

Теперь, когда источник бури пропал, облака разрывает потоками ветра, относящими их в даль. Сквозь прорехи в облачном покрове проникают лучи солнца, и город впервые за долгое время освещается ими.

Смотрите **Эпилог** на следующей странице.

ЭПИЛОГ

Шторм ушёл, оставляя Невервинтер и Твердыню Хельма повреждёнными, но всё ещё целыми. Однако намного заметнее оказалось исчезновение ментальной магии Варгаса, которая развеялась после его поражения. Жертвам всё ещё придётся пережить травмы от похищения и пыток, но они могут больше не страдать от того, что Мучитель заставляет их вредить тем, кого они любят.

НОВЫЙ НЕВЕРВИНТЕР

Герои оказали огромную услугу Невервинтеру, прекратив похищения и развеяв шторм над городом. Офис Дагульта Неверэмбера награждает их 1000 зм и титулом «герои Невервинтера».

ВАРГАС И КАРИС

Если Варгас остаётся жив, то битва и его поражение сводят его с ума. Его судьба в руках героев. Руководство города казнит его, жители Твердыни заключают под стражу, в противном случае герои могут предложить что-то ещё.

Если Карис выживает, но не улетает, она возвращает свой рассудок и может поговорить с персонажами. Она могла прийти в себя, проглотив энергию шторма. Карис благодарит героев за то, что прервали ритуал раньше, чем он зашел слишком далеко. Она объясняет, что погодная магия нуждается в балансе, чего никогда не понимал её муж.

Она может рассказать горькую историю их жизни с Варгасом в Кормире, последующий побег, окончившийся её сумасшествием и её исцеление в Твердыне Хельма. Она говорит, что под слоем отчаяния и жестокости Варгаса скрывается хороший человек, который встал не на тот путь, и, если он ещё жив, она умоляет не убивать его.

Если Варгаса судят, а Карис способна выступить в его защиту, то она убеждает власти изменить его наказание на заключение в Твердыне Хельма. После оглашения приговора она отправляется в путь, чтобы найти способ излечить безумие Варгаса. Если её муж погиб, Карис возвращается к себе на родину в Рашемен.

ТВЕРДЫНЯ ХЕЛЬМА

Действия героев привлекли внимание Пророка Рохини, с интересом следившей за их историей и славой. Она публично благодарит героев за старания и закрывает Твердыню Хельма, чтобы предотвратить вторжения в свои дела.

Брат Сатарин тоже благодарит героев, предлагая любую помощь, которую он или его священник могут предложить.

В конце концов жители Твердыни Хельма благодарят героев за защиту от шторма и спасение их лидера от Мучителя. Герои непреднамеренно усилили позицию Рохини. Город возвращается к привычной рутине, молясь о пострадавших,

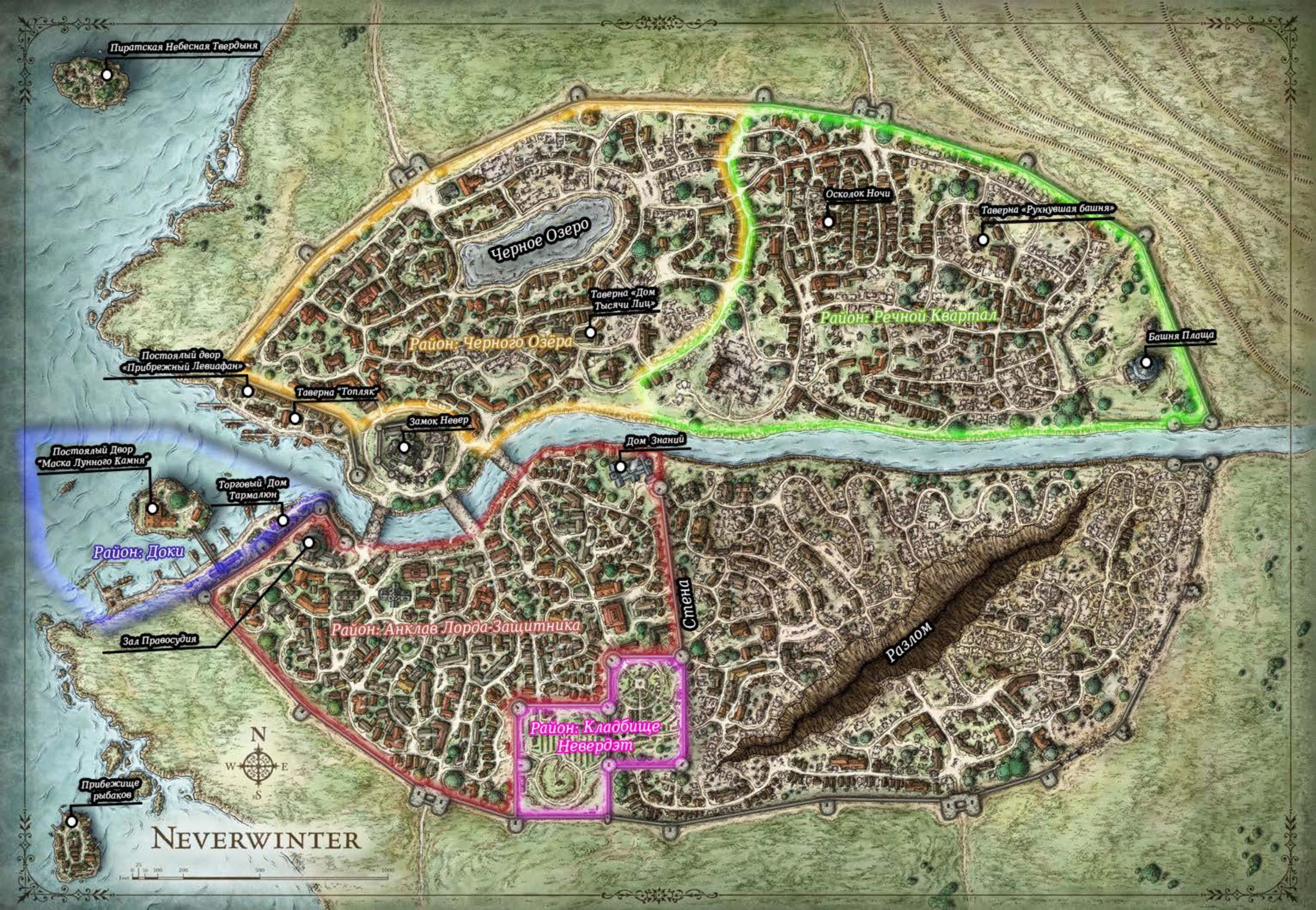
которых отправили в санаторий для лечения.

АШМАДАЙ

Секта пережила шторм, не сильно пострадав. Две их ячейки были уничтожены, к тому же они потеряли мастера допросов, Мучителя, но культ продолжит свою работу и будет восстановлен.

ЛЕДИ НИДРИС

Если Зан выжил, Леди Сала Нидрис снова встречается с сыном. После поражение Варгаса Зан избавляется от своих недугов. Нидрис плачет от счастья и горячо благодарит героев. Она одна из тех, кто убедил лорда Неверэмбера наградить команду золотом, и она обещала помочь героям с любыми политическими проектами.



Пиратская Небесная Твердыня

Черное Озеро

Осколок Ночи

Тaverna «Рухнувшая башня»

Тaverna «Дом Тысячи Лиц»

Район: Речной Квартал

Район: Черного Озёра

Башня Площа

Постоялый двор «Прибрежный Левиафан»

Тaverna «Топляк»

Замок Невер

Дом Знаний

Постоялый Двор «Маска Лунного Камня»

Торговый Дом Тармалюн

Район: Доки

Зал Правосудия

Район: Анклав Лорда-Защитника

Стена

Разлом

Район: Кладбище Невердэт

Прибежище рыбаков



NEVERWINTER

