

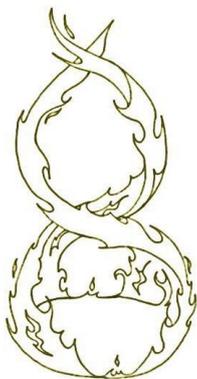


СЕКРЕТЫ ЗОЛОТОГО ПЛАМЕНИ

Неуловимая школа монахов и изгоев, путешествующих на запад, контрабандой перебралась в Мелвант во время праздника, только чтобы быть безжалостно пойманной в ловушку тенями из тяжелого прошлого. Вы сможете им сдержать тьму?

Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровней

Код приключения: CCC-AN-01



Участники проекта

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга Игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA, Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile 31, 2800 Delémont, CH, Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Переводчик: FtZ

Вёрстка: Vinrew

Версия: 1.3



Не для продажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа для личного использования.

ПраЙмер Приключения

[Это приключение, как и многие другие, имеет скрытую предысторию, которая повествует о мотивах второстепенных персонажей и антагонистов. Рекомендуется ознакомиться с приведенной ниже предысторией и импровизировать в диалогах, получаемых персонажами при столкновении с определенными ПМ, хотя некоторые заметки, напоминающие Мастеру об этом, есть в тексте в этом файле.]

Приключенческий фон

Почти два столетия назад, глубоко в Империи Шу Лун далекого Кара-Тура, одаренная монах и мудрец с ее собственной процветающей школой сделала глубокое открытие относительно природы ци. Эти откровения Основательницы, которыми она с тех пор с сожалением делилась со своими учениками каждый сезон, касались методов, с помощью которых жизненная энергия могла направляться во всевозможные объекты и проходить через них. У школы было всего несколько недель, чтобы попрактиковаться в новых методах, прежде чем деспотичные власти региона подобрались к ним. Военное и боевое применение подобных вливаний ци было слишком заманчивым, чтобы игнорировать его. Зная, что неправильное использование таких методов может привести к полному и повсеместному насилию и развращению практикующих ци, школа Основательницы ушла в подполье и поклялась никогда не разглашать то, что узнали её члены. Большинство из них в конце концов умерли жестокой смертью за своё молчание.

Основательница была потрясена тем, что сотворил её секрет, и исчезла. Её самый верный, но наименее смелый товарищ, мастер Перен Тан, в конечном счете выжил и отправился на запад с горсткой монахов, владеющих стилем и секретами школы. Его полуэльфийская кровь дала ему возможность дожить до наших дней, пережив исчезновение всех его товарищей; он стал «Учителем», спасал бесчисленных бродячих изгоев в каждом регионе, создал кочевую школу Быстрой Лошади. Со временем он озлобился на Основательницу, но создал дом для более чем ста душ. На сегодняшний день он устал и опирается на двух преданных помощников, Джандара Никодима и Ралбею Сайлен-трэд, в защите и воспитании нынешних тридцати двух учеников, которые ждут от него мудрости и знаний. Зная, что даже их новое убежище в разрушенной гавани Мелвонта не укроет их надолго, он пытается сопротивляться.

В тайне от всех, Основательницу обнаружил мрачный небожитель Ки-рин, который стал для неё потусторонним покровителем. Этот святой зверь заверил монаха, что раскрытие тайны не было ошибкой и что когда-нибудь это послужит чистой, грандиозной цели на Материальном Плана. Воодушевленная этим, Основательница тайно отправилась на запад, почти не старея с течением вре-

мени. Под руководством своего покровителя она устроила святилище в заброшенном храме Торма к востоку от Мелвонта на побережье Лунного Моря. Отсюда она посылает зловещие сны упрямому Учителю, призывая его на встречу примирения. Пока Основательница ждет, стены пещеры вокруг нее горят живым огнем, который записывает первые стихи ее секретных техник в камне.

Организация под названием Синдикат продолжает преследовать Основательницу и ее школу и по сей день. Они наконец-то обнаружили местонахождение школы Быстрой лошади и тайну её происхождения. Никодим, доверенный инструктор боевых искусств, является внедрённым шпионом-веркрысой с отрядом элитных убийц-хобгоблинов под его командованием. Хуже того, он склонил самого блестящего молодого монаха школы — Канитара на сторону Синдиката обещаниями заслуженной мести тиранической родине мальчика — Тэю. Даже друзья Канитара, общительный Рай Асторио и любознательная Биение Сердца [**Beat of Heart**], не заметили его неминуемое падение.

Сегодня, накануне Зеленоотравья, в Мелвонте проходят празднества обновления после тяжёлого года, и школа тайно празднует день спорта в районе доков после долгой прогулки по пустоши Тара. Никодим знает, что сегодня вечером у него будет прекрасная возможность узнать те истины, которые мучают Учителя, и которые, как он надеется, приведут к тайнам, которые его хозяева жаждут сто восемьдесят два года. Быстрая лошадь обречена на покорение и падение без непредвиденной помощи. Помощи, на которую рассчитывает Основатель...

Обзор приключений

Часть 1

В разгар бесплодной караульной службы персонажи встречаются с учёными Быстрой Лошади и по импульсивному приглашению Биения Сердца идут на их склад. Они обнаруживают, что только благодаря успехам в демонстрации искусств и навыков они могут приблизиться к Учителю и узнать его цели. Накал страстей вспыхивает ближе к концу игр, предвещая неприятности.

Часть 2

Оказавшись ближе к монахам, герои оказываются втянутыми в странную атаку Синдиката и понимают, что их жизни находятся под угрозой. С помощью Биения Сердца и Рай персонажи могут преследовать предателя Никодима и помешать его фракции украсть опасные секреты, которые поставят под угрозу всех. Будь то внутри склада или на залитых лунным светом крышах праздничного Мелвонта, с силами Синдиката нужно бороться.

Часть 3

Отряд движется по склону утеса к востоку от Мелвонта в погоне за авангардом Синдиката. Никодим, Коготь Ветра (убийца Синдиката) и Канитар встанут на их пути, но персонажи могут попытаться достичь перемирия, когда святилище Основателя окажется непроницаемым. Группа должна решить, как разобраться с потребностями Биения, Рая и Канитара, защищая секреты Основательницы. Скрытая родословная Рай может оказаться жизненно важной для победы, а Биение сделает все возможное, чтобы защитить своих друзей.

Зацепки приключения

Нет фракции: Мелвонт переполнен из-за фестиваля, и вы надеетесь найти работу по охране порядка в свете кризисов, с которыми столкнулся город в прошлом году. Как ни странно, никаких официальных вакансий не было, так что вам лучше объединиться и найти желанного покровителя. Город до сих пор имеет шрамы, особенно на набережной, на стенах и на восстановленной северной окраине. Если вы любитель выпить, то могли бы встретиться в недавно отремонтированной таверне «Кошачий глаз» с хозяином-табакси неподалеку от площади Асберит.

Изумрудный Анклав (Задание фракции): Торговцы по дороге из Фентии на восток сообщают о необычных светящихся явлениях, омывающих прибрежные воды и поднимающихся над пляжами. Говорят, они напоминают полярные сияния, описанные в «Хребте мира», но в более теплых тонах. Члены фракции должны найти эксперта, который обладает информацией об этих явлениях, оценить любые опасности и доложить Анклаву.

Арфисты (Задание фракции): Арфисты фактически облегчили проход группы под названием «Быстрая лошадь» через восточные территории Лунного моря, как скрывая доказательства их

присутствия, так и наблюдая за преследователями издалека. Члены фракции должны тайно сообщить о себе группе и собрать больше информации о их преследователях в том случае, если они будут представлять серьёзную угрозу. Разыскиваются конкретные вещественные доказательства их деятельности или методов.

Альянс Лордов и Орден Перчатки: Хотя Альянс не ведёт дела полноценно в Мелваунте, сочувствующие им представители власти слышали от городской стражи, что пары и тройки прохожих в капюшонах проскальзывают мимо внешних контрольно-пропускных пунктов и исчезают в городе. Некоторые накладные на телеги с грузом также кажутся подозрительными при внимательном рассмотрении и, возможно, прикрывали безбилетников. Члены фракции должны выследить эти группировки и сообщать о незаконной деятельности. Здесь может произойти возрождение культа Цирика, и это представляет особый интерес для благородного Ордена.

Жентарим (Задание фракции): Агент Чёрной сети дезертировал в Мелваунте, забрав с собой множество неудобных коммерческих секретов и информацию из первых рук о нескольких убийствах. Персонажи должны следить за женщиной-халфлингом со смертельной меткой и привязанностью к опасным зверям. Ее последний известный псевдоним — «Коготь ветра», и она имеет совершенно обычную для халфлинга внешность. Она должна быть возвращена Жентариму живой или мертвой.

Часть 1. Я опаздываю в школу!

Предполагаемая продолжительность: 90 минут
Эта часть направит группу к школе Быстрой лошади. Оказавшись там, члены партии встречаются с ключевыми персонажами и должны присоединиться к завершающей части выставки навыков, которая может принести им награды и даже аудиенцию с мало общительным Учителем. **Важно, чтобы вы кратко выделили Никодима, Ралбею и Канитара, даже если игроки не говорят с ними напрямую.**
Пусть игры проходят стремительно, но вознаграждайте быстрые, творческие решения и рассказывание историй. Они должны служить своего рода ледоколом между персонажами группы и школой.

А. Рифтовая аллея

Мелвонт, Город Тысячи Кузниц, полон до краев мориадами людей, жаждущих принять участие в сегодняшнем праздновании Зеленоотравья и оставить позади два тревожных сезона. Между городскими стенами, опустошенными ордой орков, хаотично открывающимися трещинами на план Механиус, и зловещими махинациями культов смерти Цирика, есть много, что хотелось бы забыть. Сегодня вечером должен состояться шумный парад, организованный Джойдтанцами Ллииры и спроектированный мастерами Гонда.

Вы пересеклись в этом городе, когда вас наняли для охраны фестиваля. Казалось бы, самая прибыльная и нужная работа, но сегодня оказалась довольно неприятной. Ни один торговец или ларек, участвующий в радостном ритуале Низвержения Мечей Ллииры, не горит желанием видеть, как у их дверей крутятся мрачные вооруженными авантюристы, поэтому, несмотря на обильные развлечения и еду, вам очень скучно.

Через несколько часов после восхода солнца вы оказываетесь у таверны «Кошачий глаз», где пара табакси подает вам освежающие чашки чая. Ваш отдых прерывается, когда вы замечаете странное магическое мерцание в соседнем переулке. Вы выплёвываете свой чай, когда воздух разрывается трещинами, размером больше, чем лошадь, которые открывают вам вид на какую-то безумную аллею с шестерёнками! Собирище веретенообразных, щелкающих, геометрических конструкций строим вламываются через плоские аномалии; модроны, судя по слухам, вторгшиеся в Мелвонт в прошлом году. Еще больше этих существ приближается к вам с дальней стороны этих разломов... Тот, что похож на морскую звезду, говорит скорострельную тарабарщину пятью ртами. Они бросаются в вашу сторону!

Переулок находится за углом от уличной суеты и примерно 15 футов шириной с разбросанными повсюду ящиками и бочками, но из-за краткости этого боя не требуется никакой карты или масштабирования. Для слабых групп пентадрон [Pentadrone] не атакует в свою очередь; он уклоняется и повторяет тот же приказ. В противном случае он сражается как обычно, извергая паралитический газ из «ступицы», соединяющей его головы (даже если он попадает в подчиненных). Три монодрона [Monodrone], два дуодрона [Duodrone] и один тридрон [Tridrone] нападают на любого, кто сопротивляется. Во время первого раунда боя Биение прыгает с крыши на монодрона и катится с

ним, шипя, за угол. Рай также спрыгивает с крыши и в полёте делает удар по другому монодрону и следует за ним, когда он тоже сворачивает за угол.

Если персонажи убегают, они все равно натываются на Олстона Баффлстона, получая ту же плату за молчание об опасном инциденте, учитывая важность фестиваля.

В конце первого раунда прочтите или перескажите следующее:

Когда бой начинается всерьез, модроны со странным хлопком втягиваются обратно в трещины. Затем трещины закрываются, оставляя на их месте гудящие швы, но тяжелые, весьма упорядоченные механические шаги доносятся снаружи переулка. Отряд из шести металлических людей ростом с дварфа выстроился вокруг гнома в очках, который размахивает руками для реализации соматического компонента вокруг сверкающего ожерелья в форме шестеренки, которое он гордо носит.

«Я очень ценю, что вы наткнулись на эту небольшую трещину, которую мы, несомненно, заделаем в течение часа, но, если вы не возражаете, пора двигаться дальше. Наши новые и усовершенствованные люди Гонда теперь охраняют этот район и город в целом, так что нет никакой необходимости в наемниках. Пожалуйста, скажите тому, кто вас нанял, что Олстон Баффлстон из Храма Пурпурных Порталов дал вам явное разрешение оставить все это в руках лучших слуг Несущего Чудеса.»

Впечатляющее литье и вооружение людей Гонда ясно дают понять, что это не обсуждается.

- Олстон не терпит возражений и уверяет скептиков, что эти люди Гонда значительно улучшены по сравнению с прототипами прошлого года.
- Проверка Религии Сл 10 позволяет понять, что его священный символ и терминология означают истинного поклонника Гонда, бога ремесла и кузнечного дела.
 - Проверка Интеллекта (Магия) Сл 12 позволяет понять, что Олстон владеет мощной магией вызова, дающей возможность удерживать разлом закрытым. Его отряд освободит достаточно места для ухода группы.

Из-за угла доносятся крики и звуки "кииияяя". «Ну что ж! Все больше бродяг суют свой нос в опасные дела... Почему бы вам не стать полезными и не разобраться с ними?» — предлагает гном. Он бросает вам за ваши хлопоты обломок кварца золотистого оттенка и говорит вам держаться подальше от неприятностей.

Сокровища

Этот камень-авантюрин, также известный как камень любви, и стоит 50 зм.

Награда опытом

Если группа решает не нападать на Олстона/людей Гонда и в конце концов подчиняется, присудите каждому персонажу по 50 опыта.

В. Незваные гости

Найти эту пару в другом переулке, поменьше — дело тривиальное. Персонажи могут помочь двум подросткам покончить с двумя модронами. Любопытство Биения не позволяет ей не встретиться с пестрой группой незнакомцев. Рай — тоже в деле, но несколько неохотно, опасаясь любого насилия, которое могут принести игроки.

Молодой человек смотрит на вас с виноватой улыбкой. “Э-э-э, спасибо за помощь; мы с Биением не удержались и схватили одну из этих штуковин...” Он жестом указывает на молодую табакси, стоящую рядом. “Да!” — подхватывает она. Мы должны убедиться, что они не представляют угрозы для школы!” Глаза Рая расширяются, и он толкает Биение локтем в бок. “Ой... но Рай, ты же знаешь, что школа — это самое захватывающее событие с тех пор, как мои родители притащили меня в это дымное место!” [ГРУППА может вмешаться ЗДЕСЬ] Рай начинает тащить Биение прочь после короткого поклона вам, но она сопротивляется и говорит: “Ненененене, эти ребята выглядят очень круто, и они пошли прямо за модронами, ииииии им, очевидно, больше нечего делать! Что это значит, а? Кто вы, ребята?”

Отыгрыш Рая Асторио

Рай — худощавый человеческий подросток, одетый в простую тунику с поясом и рейтузы, но его копна белковых волос сильно привлекает внимание людей. Любой, кто присмотрится повнимательнее, увидит странные золотые искорки в его темных глазах. У него широко раскрытые глаза, он внимателен, часто делает отжимания и растяжку, Он всегда хочет делать все правильно и чтит своего Учителя. Его смешанная родословная Шу и Турами скрывает кровные узы с самой Основательницей.

Цитата: “Если Учитель решит, что ты достоин, то я смогу приспособиться! Мне лучше размяться...”

Отыгрыш Биения сердца

Биение — энергичная и любознательная молодая табакси. Ей легко становится скучно, поэтому, когда ее домашние дела закончены, она любит проводить время на охоте и прогулках по городу, куда ее родители эмигрировали всего пять месяцев назад. Она умна, очень быстра и более чем способна быстро выскользнуть из опасных ситуаций.

После того, как она нашла школу Быстрой лошади, она стала одержима их гибридным подходом к учению монахов, и она тренируется каждый день. Она желанный гость, но не полноправный член, и ей не хватает каких-либо способностей ци. Она также питает слабость к рыбе и мясу и будет с тоской смотреть на них, пока ей их не предложат; это лучший способ заставить замолчать ее не замолкающий рот.

Цитата: “Оооо! Что там происходит?”

Биение продолжает свою речь:

«Ладно, друзья, вот в чем дело: этот фестиваль, может быть, и хорош на первый взгляд, но он ПАРШИВЫЙ, если присмотреться повнимательнее. Те Лиранцы, которые хоронят мечи и топоры ради прочного мира или что-то в этом роде? Через пару дней они продадут их наемникам! Жестянички Гонда очень высокого самомнения с тех пор, как выкатили эти новые игрушки, и не уделяют вам времени. А Дом Боли Ловиатар? *дрожь* ТАМ ТАК много крови и битого стекла. Держитесь. Подальше.

“Так как насчет того, чтобы я отвела вас в секретное место и устроил вам настоящий вызов, а?” Она подмигивает, когда Рай вздыхает. — И посмотрите, что я сняла с этих модронов!” Она держит медный амулет, содержащий крошечные сцепленные шестеренки [Примечание: этот заводной амулет — обычный чудесный предмет]. Я слышу, как он тикает! Я собираюсь положить его в кучу призов, и, возможно, вы сможете выиграть его, если будете достаточно хороши!”

“Ты же знаешь, что Канитар совсем скрылся и сдаст их Ралбее и Учителю, как только ты их притащишь, верно, Биение?”

“Никаких подкрадываний! У меня хорошее предчувствие, приятель. Давайте шевелиться, спортивный день почти закончился!”

“День демонстрации, Биение. Клянусь...”

Биение [**Beat of Heart**] (**разведчик табакси**) берет на себя ответственность, как только Рай (**адепт боевых искусств**) [**Martial Arts Adept**] бежит вперед; она ведет их по очень запутанному маршруту, чтобы попытаться скрыть относительное расположение школы. Всем, кроме тех, кто знаком с Мелваунтом, будет трудно уследить за маршрутом. Проверка **Мудрости (Выживание) Сл13** позволит персонажам найти путь обратно в зону таверны без посторонней помощи. Персонажи с предысторией городского охотника за головами могут автоматически найти путь обратно без проверки. Биение будет охотно болтать о персонажах, но хочет сохранить школу как можно более таинственной. Внимательные персонажи при успешной проверке **Мудрости (восприятие) Сл 16** (пассивная или активная) заметят сову (распространенную в этих краях, хотя и не так часто в городе), следящую за партией. Если они говорят об этом Биению и Раю, их лица краснеют, и они бормочут что-то о необходимости мыть посуду в течение недели. Разумная сова принадлежит Ралбее и следит за этой парой с тех пор, как они улизнули со склада днем.

Изменения блоков статистики:

Биение:

+20 фт скорость лазания

+Кошачье проворство. Когда разведчик движется в свой ход в бою, он может удвоить свою скорость до конца следующего хода. Как только он использует эту способность, разведчик не может использовать ее снова, пока его перемещение не будет равно 0 футов в один из его ходов.

+Целитель. Биение использует набор целителя для одного из эффектов:

— Когда вы используете набор целителя для стабилизации умирающего существа, это существо также восстанавливает 1 хит.

— Вы можете потратить одно использование набора целителя, чтобы ухаживать за существом и восстановить ему 1d6 + 4 хита, плюс дополнительные хиты, равные максимальному количеству костей хитов. Существо не может снова получить хиты от этой черты, пока не закончит короткий или длительный отдых.

Мультиатака. Разведчик делает две атаки когтями.

Когти. Атака оружием ближнего боя: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1d4) рубящего урона.

Рай:

+только два безоружных удара и никаких дротиков

на втором этаже, и тонкая доска пересекает ее сверху, позволяя акробатам пройти по 2-му этажу еще одним путём.

Рай нервничает. Персонажи могут попытаться сгладить ситуацию. Что бы они ни говорили, Рай настаивает на том, что сначала им нужно поговорить с Учителем. Персонажи могут сделать проверку **Харизмы (Убеждение/Обмана) Сл 15**, чтобы он просто вывел персонажей на импровизированную арену и позволил им подписаться на все, что они хотят.

Если это произойдет, Ралбеа, **друид** лесной эльф, перехватит группу, прежде чем они смогут продвинуться дальше. Персонажи, которые пытаются запугиванием проложить себе путь, заставляют Ралбею появиться также с **5 адептами боевых искусств**. Тогда Никодим потребует извинений. Если кто-то искренне сделал это, персонажам будет разрешено остаться, хотя персонаж, который использовал запугивание, не сможет участвовать ни в одной из игр. Если не будет извинений, персонажей попросят уйти, и модуль закончится, и все должны пойти домой и подумать о своем поведении.

Когда Рай пытается подняться с персонажами наверх, чтобы увидеться с Учителем, они сталкиваются с Ралбеей. Она шагает вниз по лестнице со второго этажа, где наблюдала за играми. Это рыжеволосая лесная эльфийка, одетая в заплатанную, но удобную зеленую мантию. На ее плече сидит сова-сипуха и что-то шепчет ей на ухо. Она на мгновение замолкает, а потом смотрит на гостей.

С. Игры начинаются

Чтобы добраться до убежища Быстрой Лошади по хитрому маршруту Биения, который петляет на юго-запад в район доков, требуется около пятнадцати минут. Вы замечаете очень мало людей, огромное количество щепня, беспорядочно сложенного в сараях, и шокирующее количество растительности, разросшейся в переулках. Удостоверившись, что за вами никто не следит, Биение ведет вас к большому, трехэтажному, поврежденному складу с залатанными стенами. Дверь открывается после того, как она отстучала условную последовательность по стенке. «Лучше поскорее получить отказ...» — бормочет Рай, ведя вас внутрь. На первом этаже по краям здания расставлены ящики и палатки, чтобы в центре оставалось большое открытое пространство. Оно разделено на зоны, и около тридцати человек из всех слоев общества толпятся вокруг, либо разминаясь, либо пытаясь организовать этот балаган, в который вы вторглись. Второй и третий этажи построены полностью вокруг внутреннего края стен. Второй уровень оборудован кранами для перемещения грузов по первому этажу. Все оборачиваются и смотрят на вас. Многие выглядят напряженными и готовыми к бегству или борьбе, в то время как другие смотрят с любопытством.

Второй этаж — это вообще не этаж, так как вдоль стен тянется дорожка с перилами, а также есть маневренные краны и мостки, которые позволят легко добраться до товаров, которые когда-то были уложены до самого потолка. Лестницы ведут на второй и третий этажи. Главные двери имеют высоту 10 футов, а второй этаж на высоте 15 футов. Третий этаж находится на высоте 30 футов, а все здание — высотой 40 футов. Здание знавало лучшие времена. В стенах много дыр, окна заколочены досками. Оба крана все еще работают и ими можно управлять со 2-го этажа. Они поворачиваются по дуге на 180 градусов, на конце основного каната висит большой крюк, который может быть поднят вторым человеком. Большая сеть была натянута

«Добро пожаловать в школу Быстрой Лошади, я Ралбеа, один из здешних инструкторов» — говорит она, слегка склонив голову. «И с возвращением, Рай, — говорит она, приподняв бровь, — и Би ... черт бы побрал эту кошку!» — вздыхает она, когда хвост Биения исчезает в толпе. «Я просто веду этих авантюристов к Учителю» — смущенно говорит Рай. — Они хотят участвовать в сегодняшних играх.» «Я поговорю с тобой и Биением о ваших выходках в городе позже, а пока к Учителю нельзя. Однако я была предупреждена о прибытии наших гостей и с радостью приглашаю их принять участие. Возможно, если они проявят себя достаточно хорошо, то смогут пробудить Учителя от медитации и выпить с ним чаю. Объясните им правила игр и познакомьте с остальными. Удачи вам всем.»

С этими словами она направляется обратно наверх, доверив Раю заботу о партии. Ее сова сидит на перилах и наблюдает за вами.

Награда опытом

Если все будут вести себя прилично и сразу произведут хорошее впечатление на школу, наградите каждого персонажа 50 опытом.

С. Игры начинаются (ака День спорта)

Рай или Никодим могут объяснить персонажам все следующие события. Показательные конкурсы будут решаться быстро и полуабстрактно. Каждое соревнование требует необычного сочетания способностей, так что персонажам бросают вызов уникальными способами.

Каждая успешная проверка в этих конкурсах приносит игроку один «жетон» (бумажный журавль, который, как говорят, приносит удачу), который может быть обменян на награды в конце дня. Прохождение двух из трех проверок указывает на то, что игрок является абсолютным победителем в этом соревновании. Прохождение всех трех представляет собой сокрушительный успех и победитель заслуживает специальный четвертый жетон.

Наконец, особое значение имеют **натуральные 1 или 20**; первый приводит к комедийному и эффектному провалу, который ДМ и игрок могут придумать вместе, а второй мгновенно даёт **вдохновение** (которое игрок может немедленно передать другому члену партии в качестве поощрения, если у него оно уже есть)

Каждый игрок может участвовать не более чем в двух различных соревнованиях.

Красноречие

Пространство погрузочного отсека на втором этаже было перестроено таким образом, что ящики и занавески образуют приватное, тихое место для размышлений. Благовония и другие принадлежности здесь для усиления концентрации, а некоторые отсутствующие доски в стене обеспечивают потрясающий восточный вид на восход солнца над Мелвантом и Лунным Морем.

Демонстрация красноречия включает в себя составление речи в форме традиционного хайку, но отражать тему конкурсов и фестивалей сегодняшнего дня или запечатлеть красоту, которую участник испытал в своей жизни. Ралбея является главным судьей, и поэтому легко доступна для разговора любому, кто попробует это состязание.

Это проверка **интеллекта (выступление)**, Сл 10 для начала и увеличивается на +2 после каждого броска.

Игроки могут один раз получить преимущество, если они действительно пишут и декламируют соответствующее хайку.

Неуважительное поведение здесь считается одним или несколькими провалами, на усмотрение ДМа.

Если игрок не выигрывает, то Ралбея объявляет слепую женщину-тиффинга по имени Орианна победительницей за ее вызывающую воспоминания поэзию; она описывает виды, флору и фауну с красноречием, которое вгоняет зрячих в стыд.

Баланс

На втором этаже между противоположными балконами установлена доска, а внизу натянута защитная сетка. Головокружительная высота и скрип дерева добавляют сложности.

Чтобы продемонстрировать внутреннюю гармонию и равновесие, участники должны пройти по доске, не падая, в то время как в них бросают тяжелые кожаные мячи, наполненные песком. Они либо принимают удары, либо уклоняются.

Это проверка **Телосложения (Акробатика)**, Сл 10 для начала и увеличивается на +2 после каждого броска. Это событие трудно пропустить, поэтому все глаза устремлены

на игроков, когда они пытаются это сделать. Главный метатель-юноша голиаф по имени Тотам, который не улыбается, пока кто-то не победит его в конце состязания. Следующие за этим поздравление с похлопыванием по спине трудно вынести.

Скорость

Это соревнование представляет собой паркурную гонку по соседним заброшенным зданиям, искусно укрытых друидическими растениями Ралбеи. Персонажи должны быть ловкими и сообразительными, чтобы выбрать наилучший маршрут к финишу.

Это Проверка **Ловкости (Выживание)**, Сл 10 для начала и увеличивается на +2 после каждого броска.

Городские охотники за головами получают преимущество в своих бросках.

Совершение вредных действий в отношении других гонщиков является основанием для немедленной дисквалификации из этого и других соревнований.

Победа в турнире с двумя успехами улучшает отношения игрока с Биением Сердца, которая безраздельно властвовала в предыдущих гонках. Три успеха означают, что они действительно превзошли ее, заслужив ее благоговение с этого момента.

Сила

Персонажи должны схватиться с **Рентором Быстрым**, добродушным, но брыкающимся кентавром, который в данный момент является практически талисманом школы. Ралбея спасла его из изгнания в лесах к востоку от гор Земляного Шпора, и он вместе с остальными пересек ледник. Это соревнование, где игроки должны бороться, используя **Силу (Уход за животными)** Сл 12 вместо легкой атлетики (из-за его необычной анатомии) и увеличивается на +2 после каждого броска. Любой персонаж, который говорит шутку, связанную с лошадьми, получает помеху при следующем броске.

Любой персонаж, который предлагает кентавру алкоголь, получает преимущество на свой бросок, так как он не так сильно сопротивляется в благодарности. **Пассивная пронизательность 13** или выше позволяет подслушать, как Рентор упоминает о своей любви к подобным вещам (и огромной устойчивости к ним) непосредственно перед борьбой.

Спарринг

Особый аттракцион, в котором поощряется участие каждого участника, — это имитация дуэли с некоторыми из самых интересных бойцов школы.

Это упорядоченная битва с определенными особыми правилами и ограничениями:

- Победа достается первому бойцу, нанесшему удар по противнику, что представляет собой разбивание керамической плитки, привязанной к груди. Удары, наносимые во вред живому существу, **запрещены**, если только они не объявлены нелетальными. Считается, что нелетальные удары не могут нокаутировать противника.
- Никакое реальное или дальнобойное оружие не допускается, но доступны деревянные манекены любого желаемого оружия ближнего боя или метательного (плюс щиты).
- Доспехи не допускаются, но деревянные щиты разрешены.
- Любой, кто берёт магическую фокусировку, не может также взять и оружие.
- Разрешены только заклинания, которые либо нацелены на себя, либо используют бросок атаки. Заклинания, дарованные расой, подвергаются такому же ограничению.

- Бойцы должны оставаться внутри склада, но при этом могут бегать вокруг, если это необходимо.
- Говорить — это хорошо, но подразумевается, что нужно проявлять хоть какую-то долю уважения. Противники могут немного насмехаться, если они скептически относятся к партии, поэтому игроки могут ответить взаимностью, если им этого захочется.
- Любые случайно нанесенные повреждения могут быть излечены после боя школьными целителями.
- Скорость игрока в достижении победы определяет его награду; 4 жетона за победу в первом раунде, уменьшающиеся на один в каждом раунде до минимум 1 жетона. Никаких жетонов за проигрыш.

Примечания DM:

- Вместо инициативы определите, идет ли игрок первым, попросив его выбрать четное или нечетное и бросить любой кубик.
- Делайте все быстро, чтобы у всех было время.
- Не используйте карту, но следите за тем, находятся ли бойцы рядом/в пределах досягаемости ближнего боя.
- Если игрок пытается схватить или толкнуть, у противника есть модификатор +2 к его проверке, чтобы сопротивляться или вырваться.
- Не стесняйтесь давать обратную связь или подсказки, если борьба затягивается или они задают правильные вопросы.
- Игроки должны выбрать свое снаряжение до того, как узнают личность своего врага. Как DM, вы можете легко и быстро «метагеймить», выбрав бойца, хорошо подходящего для способностей игрока, пока вы продолжаете двигаться.
- Разные способности игрока, не учтенные в этом тексте, должны быть оценены вами.

Есть 6 различных возможных противников. Каждый из них обладает уникальными качествами, которые дают сильные и слабые стороны, чтобы было интереснее. Бросьте 1к6, если вы хотите определить противников случайно:

- 1) **Леорио**, не по годам развитый юный человек-волшебник: КД 15 от Доспехов мага [mage armor], имеет застенчивого снежного филина-фамильяра, который налетает на вас, чтобы дать ему преимущество в его атаках огненным снарядом [firebolt] (+3 к попаданию) на каждом его ходу. Слугнуть сову можно действием с помощью проверки **Харизмы (Запугивание) Сл10**, или иным образом вывести его из боя, помешав ему помогать. Мальчика можно сыграть как пародию на некоего мальчика-волшебника.
- 2) **Пепельный**, бесцеремонный и темпераментный Огненный Дженази Адепт боевых искусств: КД14, борется с нунчаками и ударами ногами (+4 к попаданию, две атаки за ход) или производит пламя (+3 к удару) на расстоянии. Его ранимая натура очевидна для любого, кто обладает **пассивной проницательностью 10** или выше, и любая насмешка над ним, вместо проявления страха или уважения, заставляет его потерять бдительность. Это дает игроку преимущество на все последующие броски атаки (проверка не требуется).
- 3) **Мимикю**, загадочный кенку-подражатель в маске: КД12, атакует одной из двух кам (+5 к удару, одна атака за ход, в основном перевернутая полицейская дубинка, прижатая к предплечьям). Он почти идеально подражает игроку, в результате чего атаки как игрока, так и кенку имеют помеху. Если игрок преуспевает в бесплатной проверке **Ловкость (Обман/Выступление) Сл 14** на данном ходу, он запутывает подражателя и не получает помеху на этот ход.
- 4) **Орианна**, безмятежная и слепая (со слепым зрением 10фт) тифлинг-послушница Тира: КД11, атакует легким

молотом (+5 к попаданию, рукопашное или метательное, но не в первый ход), но накладывает **святилище [sanctuary] (Спасбросок Мудрости Сл15)** бонусным действием на своем первом ходу, а затем постоянно уклоняется. Она спокойно разговаривает с игроком во время боя, пытаясь понять, “что значит для тебя справедливость”, как и пододбает почитателю Тира. Если игрок говорит правдиво и преуспевает в бесплатной проверке **Интеллект / Мудрость / Харизма(Религия) Сл14** ИЛИ добровольно ослепляет себя каким-либо образом, он становится способен игнорировать как заклинание, так и Уклонение в течение оставшейся части боя. Орианна атакует только в том случае, если игрок проваливает проверку на 5 или более очков ИЛИ высказывается о её тифлингском наследии.

5) **Мендилин**, почти немая фирболг лунный друид: КД16 от дубовой коры [barkskin], вооруженная серпом. Она становится невидимой в начале, снова появляется как животное, все еще носящее плитку, +3 к удару.

6) **Тотам**, могучий молодой голиаф: КД 14, бросает два деревянных ручных топора (+4 к попаданию, две атаки за ход, всего 10 топоров)

Особое событие

Когда все игроки, заинтересованные в сражении, закончили, между Раем и блудным учеником по имени Канитар, который периодически присутствовал в течение дня, никогда не привлекая лишнего внимания, происходит своего рода матч обиды. Персонажи с **пассивным восприятием 13** или выше вспоминают, как другие ученики шептались о доблести Канитара, как они делают это сейчас, прежде чем наступит уважительное молчание. Болтовня включает в себя экспансивные похвалы его навыкам и способности к быстрому обучению, называя его “гением боя”, но отмечает его пугающее отсутствие юмора и задумчивость как потенциальные проблемы. Кажется, до недавнего времени он был рабом в Тэе, но его чувства, связанные со школой, сейчас сложнее, чем простая благодарность.

Отыгрыш Канитара

Оставшись в живых после тэйского рабства, он отбросил свою старую фамилию и принял суровое поведение и интенсивную преданность учению ци. Он выглядит холодным и вежливым, что делает его популярным, но копание в его прошлом или комментирование костяного гребня, который удерживает его конский хвост, может привести его в тихую ярость: он сделан из части работорговца, которого он убил, чтобы получить свободу. Учитель и Никодим внимательно следят за его успехами, но Канитар, несмотря на молодость и недавний приезд, уже практически инструктор. Внутренне он теряет веру в Учителя за его готовность продолжать бежать на запад, а не бороться со злом мира сообща, особенно против Тея, что делает его уязвимым для призывов Никодима. Он относится к Раю и Биению как к младшим брату и сестре; с некоторой привязанностью, но также с некоторой долей снисходительности и дистанции.

Во время боя Рай дерзко дерется и применяет новые трюки против Канитара один за другим, чтобы попытаться превзойти ‘аса’. Канитар умело парирует и с каждым обменом ударами все сильнее теснит Рая, угрожая ему, но почти не разговаривая. Рай отступает на некоторое расстояние и с раздражением замечает, как Канитар изменился за последнее время.

Часть 2. Борьба со Злом при Лунном свете

Есть несколько вариантов, которые партия может выбрать, чтобы завершить этот раздел. Если вам не хватает времени, исключите вариант В.

- А)** Группа обедает на первом этаже вместе с большей частью школы. На них нападают **Варгуля [Vargouille]** и **Хобгоблины [Hobgoblin]**. Рай и Биение спускаются с верхнего этажа и сообщают, что на Учителя тоже напали. Сова Релбеи ведет их к Основательнице.
- Б)** Группа пьет чай с Учителем. На них нападают **Никодим [Jandar Nicodeme]** и **Коготь Ветра [Wind Talon]**. Игроки могут решить вернуться вниз и помочь остальным с боем. Если это так, сова Ралбеи приведет их к месту нахождения Основательницы, как в варианте А. Иначе:
- В)** После нападения на Учителя, партия решает преследовать убийц по крышам, где они будут сражаться с **Когтем Ветра** и **Хобгоблином Железной Тенью [Hobgoblin Iron Shadow]**.

Никодим, главный боевой инструктор и доверенный член школы, на самом деле является самым старшим агентом. Он учится в школе уже три года и хорошо скрывает свои черты оборотня веркрысы, используя экспериментальные формулы своих надзирателей на востоке.

Главный убийца — женщина-халфлинг, которая сбежала от Жентов, а теперь является вольным наёмником, который ездит на злобном перитоне **[Peryton]**. Она отличный стрелок и отравитель, и Синдикат снабдил ее Шлемом Телепатии, с помощью которого она сможет в нужный момент выведать секреты Учителя.

Наконец, сегодня вечером в школу прибудет странный человек с гротескным секретным оружием. Этот человек — почти безжизненная оболочка и варгуля на грани того, чтобы отрастить крылья, с телом, которое в значительной степени выпотрошено и лишено части плоти. Тяжелый плащ путешественника скрывает его и странный, псевдомагический гонг ци, заключенный в его внутренностях. Он тяжело опирается на трость с мягкой ручкой.

К сожалению, Канитар был очарован многообещающими речами Никодима о будущем, в котором Синдикат раскроет секреты Основательницы по манипулированию ци. Мальчик, будучи бывшим рабом из Тэя, видел ужасное зло, творимое магами в мире, и возмущен готовностью школы просто странствовать, хотя они могли бы играть более активную роль в освобождении людей; его идеалы таковы, что его собственного спасения просто недостаточно. Никодим клянется (правдиво), что Синдикат на данный момент знает достаточно, чтобы создать оружие, которое повернет энергию ци против её владельцев, и им требуются все знания Основательницы, чтобы разблокировать другие возможности применения.

При этих словах глаза Канитара вспыхивают злобой, он говорит Раю, что тот ничего не понимает в этом мире, и заканчивает бой шквалом жестоких ударов, некоторые из которых всерьез вызывают у Рая кровотечение. Плитка Рая ломается, и никакие правила не нарушаются, но напряжение висит в воздухе. Игроки отмечают умение Биения пользоваться набором целителя (считайте это чертой Целитель, которая может помочь им позже), когда она бросается к Раю и залатывает его раны. Оба встревожены тем, что случилось с их другом/соперником.

После боя Учитель и Ралбея делают все возможное, чтобы сохранить настроение и довести выставку до конца. Никодим и Канитар ускользают, чтобы согласовать план на сегодня, который скрытные игроки могут перехватить. Игроки могут заработать на своих победах, чтобы потенциально остаться на полноценный ужин или даже получить частную аудиенцию с Учителем в начале Части 2.

Д. Призы!

Необходимые жетоны в зависимости от размера партии					
Награда	3-PC	4-PC	5-PC	6-PC	7-PC
1) Безделушки	6	8	10	12	14
2) Зелье большого лечения	12	16	20	24	28
3) Чай с Учителем	15	20	25	30	35
4) Механистический амулет	18	24	30	36	42

- 1: Сделайте 1д8 бросков по таблице безделушек (Книга Игрока), представляя диковинки, которые студенты хотели бы взять с собой в путешествие (так как они не ожидают, что кто-то из игроков останется, но весело провели время)
- 2: Это одно зелье — работа Ралбеи, сваренное либо с соком экзотических фруктов, либо с рисовым вином (на выбор игрока, у нее есть и то, и другое в хранилище)
3. Более или менее личная встреча с Учителем состоится сегодня вечером, во время ужина. См. Вариант Б: Чай с учителем.
- 4: Биение сердца никогда не забудет сегодняшний день, и она настаивает, чтобы партия взяла этот обычный чудесный предмет (который она вытащила из монодрона, с которым сражалась утром) и думали о ней, когда слышат его тиканье.

Персонажи получают все награды, требующие заработанное ими или меньше количество жетонов. Поэтому, если они зарабатывают достаточно жетонов, чтобы претендовать на Чай с Учителем, они также получают Зелье Большого Лечения и безделушки.

Награда опытом

Если все игроки заработали хотя бы один жетон, присудите каждому персонажу 100 опыта.

Если все игроки были хорошими спортсменами в целом, присудите каждому персонажу 50 опыта.

Вариант А: Не спрашивай, по ком звонит гонг

Игроки наслаждаются приятным, сытным ужином на первом этаже школы. Некоторые студенты меланхоличны из-за того, что пропустили городской фестиваль, но понимают необходимость секретности. Большинство из них стали добрее к партии после их выступления, и их подозрения в отношении авантюристов растаяли в течение трапезы. Учитель находится на третьем этаже вместе с Релбеей, а Канитар дежурит под строгим (но обманчивым) оком Никодима на втором этаже. Рай и Биение сидят на крыше и смотрят фейерверк.

Переодетая варгулья подходит к двери, его впускает и объявляет Канитар. Он ковыляет вперед и кажется раненым, поэтому люди спешат оказать помощь. Никодим бежит наверх, чтобы якобы сообщить об этом Учителю. Затем голова посетителя отделяется, и его мантия спадает, открывая вложенный в нее гонг. Он ударяет в гонг своей тростью и приводит его в действие. Поскольку странно громкий звук эхом разносится по всему зданию, все, кроме шестерых (Рентор Быстрый, Биение, Рай, Орианна, Леорио и Ралбея) из 30 учеников школы (те, кто до сих пор не имеет возможности использовать ци, плюс особый случай Рая), искалечены истощением 4 уровня и не имеют доступа к своим силам ци. Любые монахи в партии поражаются истощением Lv 1 только потому, что они не были обучены Учителем, и их ци не резонирует со звуком гонга как у остальных.

Звук быстро затихает, но никто из монахов не восстанавливается. Наверху слышен сильный грохот, как будто рухнет стена. Бандиты врываются через парадную дверь, и из тени на втором этаже выходит дьявольский гуманоид, блокируя лестницу. Слышно, как Никодим кричит с верхнего этажа: “Убейте чужаков, а остальных возьмите в заложники! У нас есть то, за чем мы пришли, но они могут скрывать больше.”

Нападающие используют палатки для укрытия и сосредотачиваются на персонажах. Члены партии, которые падают, могут быть затянuty в укрытие и стабилизированы одним из трех студентов, которые не истощены. Главные нападающие — обезумевшая **Варгулья** (который на самом деле является тем, что осталось от потомка Синдиката) и четыре **хобгоблина**.

Корректировка этой встречи

Вот некоторые предложения по корректировке этой встречи в соответствии с вашей группой. Они не являются кумулятивными.

- **Очень слабый:** Удалить трех **хобгоблинов**
- **Слабый:** Удалить двух **хобгоблинов**
- **Сильный:** заменить двух **хобгоблинов** на одного **капитана хобгоблинов**
- **Очень сильный:** Добавьте двух **хобгоблинов** и **капитана хобгоблинов**

Нападавшие окружили здание после того, как их тайно привели боссы Синдиката, возможно, с помощью магии, которую пропустили Арфисты. Их внимание сосредоточено на убийстве персонажей и предотвращении побега. Ученики, не затронутые гонгом, стараются оттащить своих товарищей с поля боя и защитить их как можно лучше. Когда бой затихает (с обещанием, что нападающие будут ждать снаружи), Биение и Рай спускаются вниз с сообщением от Ралбеи и ее совы.

“На Учителя напали! — ахает Рай.” — “Никодим набросился на нас и пытался убить Учителя.” “Там была какая-то странная летающая штука с рогами и гигантским стервятником, и они проломили крышу! Мы чуть не упали, ну, Рай почти упал”, — вставляет Биение. Рай собирается накричать на нее, но оглядывается на хаос и спрашивает: “Что, во имя Девяти Адов, здесь произошло?!”

Дайте партии шанс ответить. Рай спросит, где Канитар, но предатель уже улизнул во время битвы, чтобы встретиться с Никодимом. Рай не знает, почему на него не действует гонг. Ралбея работает над исцелением Учителя и нейтрализацией воздействия гонга.

Рай и Биение ужаснулись этой новости. “Канитар — предатель? Нет. Я не верю” — твердо заявляет Рай. Биение умоляюще смотрит на вас. “Ралбея знает, куда направляется Никодим. Не могли бы вы нам помочь? Он идёт, чтобы уничтожить все, за что Учитель боролся, чтобы защитить и освободить что-то ужасное в окрестностях. Я даже не знаю, что это значит. Но мы должны остановить это, и теперь в этом замешан Канитар. Вы получите благодарности школы Быстрой Лошади. Сюда, Гелиоса знает дорогу.” Она кивает на сову.

У игроков есть время, чтобы все обдумать. Если они поднимутся наверх к Релбее, то найдут ее с Учителем на третьем этаже. Часть потолка была разбита, и два инструктора сидят в обломках. Ему гораздо хуже, чем остальным, потому что он только что пережил удар отравленным клинком, но он не мертв, просто истощен и пытается придумать способы устранения последствий гонга. Ралбея спросит, почему партия еще не преследует Никодима, потому что каждая минута на счету. Персонажи никак не могут помочь с гонгом. Если они отказываются идти за Никодимом, она просит их уйти.

Партия может немного отдохнуть, если они хотят рискнуть дать Никодиму лишний час на завершение его планов. На самом деле это не проблема, так как Никодим не может проникнуть в пещеру Основательницы.

Когда партия решит выходить, переходите к Части 3: Видение Золотого Огня.

Сокровища

Самый высокопоставленный хобгоблин носит украшенный длинный меч с посеребрённой рукоятью за 75 зм, два зелья исцеления и письмо, скрытый ключ дешифровки для посланий Синдиката, который может быть использован Арфистами для выполнения их фракционного задания.

Награда опытом

Если партия готова сражаться и не использует членов школы в качестве прикрытия, присудите каждому персонажу по 50 опыта.

Вариант Б: Чай с Учителем

Если партия получает личную аудиенцию у Учителя, их сопровождают в кабинет на третьем этаже, который превращен в отдельную комнату для сна и медитации. По комнате разбросаны какие-то экзотические, но потерянные подушки, и Учитель сидит, скрестив ноги, на одной из них, рядом с ним небольшой чайный поднос, заваленный маленькими деревянными чашками и дымящимся чайником. Он носит простую одежду и выглядит сильным и бодрым, но скрывает тот факт, что он также устал и обеспокоен. Персонажи, которые проходят проверку **Мудрости (Восприятие/Проницательность) Сл 13**, заметят, что линии вокруг глаз Учителя показывают, что он напряжен и обеспокоен. Он сидит у маленького окна, выходящего на город. Редкие фейерверки расцвечивают небо. Ралбея сидит за занавеской этой комнаты большую часть чаепития, потягивая чай и следя за учениками внизу и новичками, встречающимися с Учителем.

Учитель не встает, когда вы входите, но грациозно наклоняет голову. “Добро пожаловать всем вам. Я знал, что в этот день в школе будут важные гости, но не предполагал, насколько искусными они будут. Спасибо, что выпили со мной чаю после всех ваших усилий.” Ралбея наливает всем по чашке чая и старается не казаться слишком озабоченной вашей близостью к Учителю. “Я с удовольствием посижу с вами в мирном созерцании, но подозреваю, что у вас есть ко мне вопросы. Пожалуйста, не стесняйтесь и спрашивайте, что хотите. Я отвечу, как смогу.”

Разговор-это шанс для агентов Жентарима, Арфистов и Изумрудного Анклава выполнить свою миссию, хотя реакция Учителя различна. Он правдив во всем, что говорит, и просто отказывается отвечать на определенные вопросы, вместо того чтобы лгать на любую тему.

Для Жентарима,

- Он не любит Черную сеть (поскольку ее методы напоминают ему Синдикат), но не грубит им.
- Он не видел людей, подходящих под данное ему описание, и Ралбея тоже. Халфлинги, что есть в школе, пробыли здесь слишком долго, чтобы соответствовать описанию.
- Он надеется, что игроки решат этот вопрос мирным путем.

Для Арфистов,

- Он готов открыто рассказать о своем убеждении, что прошлое школы вернулось, чтобы преследовать его.
- Он говорит, что не является истинным основателем этого стиля, а только его хранителем, и Основательница возможно нуждается в нем.
- Он связался с Основательницей и хотел бы, чтобы Арфисты помогли в скором времени исследовать скалы на востоке в надежде понять загадочные сообщения, которые он получил.

Для Изумрудного анклава,

- Ралбея также является членом Анклава и будет поощрять Учителя говорить с партией, если они идентифицируют себя как ее члены.
- Учитель знает о свете по образам в своих снах и по одному намеку в послании от Основательницы. Он твердо верит, что они происходят из хорошего и чистого источника, но боится, что они могут быть опасны.
- Он дает партии свое благословение, если они соглашаются провести расследование.

За Орден Перчатки и Союз Лордов

- Он признает, что школа Быстрой Лошади действительно проникла в Город, но у них нет злого умысла.
- Он извиняется за недопонимание, но он боится, что за школой следует группа из Кара-Тура, называемая Синдикатом, которая хочет причинить им вред.
- Ни школа, ни Синдикат никак не связаны с Цириком.
- Он не желает больше обсуждать Синдикат, но считает, что они не представляют угрозы для города Мелвонт.

Когда все представители фракции имеют возможность поговорить с Учителем, в зале раздаются шаги, а затем Никодим выходит из-за занавеса и подходит к Учителю. Затем он объявляет, что появился странный иссохший человек и просит убежища. На самом деле Никодим здесь для того, чтобы извлечь секреты из Учителя, убить его, а затем найти Основательницу.

Звонит гонг; его звук нарастает на мгновение, а затем полностью прекращается, и в этот момент происходит подавление ци. Учитель получает особенно сильный удар и падает

(Бросок инициативы)

На 23 Никодим ловит и поддерживает Учителя, затем резко свистит, подавая сигнал халфлингу убийце, Когтю Ветра, взгромоздившейся на ближайшую крышу верхом на ее перитоне.

На 20 «Перитон» проламывает часть хлипкой крыши, угрожающе смотрит на членов группы и исчезает из поля зрения, давая Когтю Ветра мгновение, чтобы проникнуть в голову и просканировать разум Учителя своим *Шлемом Телепатии*. Ошеломленный и измученный, Учитель неохотно выдает местоположение Основательницы из своих снов через свои мысли. Рушащаяся часть крыши временно блокирует Ралбею от входа, и ее внимание разделено между этой комнатой и хаосом внизу (где все другие практикующие ци падают, а штурмовая группа вливается на склад).

Пока бой продолжается, Никодим наносит Учителю удар отравленным клинком. Эта рана без вмешательства была бы смертельной, так как она и глубокая и пропитана ядом, который обычно нейтрализуется ци Учителя. Задача в том, чтобы «обезглавить» школу, чтобы оставить их без руководства человека, который уклонялся от Синдиката в течение многих лет, но не убивать всех, так как это действительно похоронило бы ценные секреты, если бы сканирование разума оказалось бесплодным.

Затем он убегает на крышу, как только появляется возможность освободиться. Перитон будет уклоняться, в то время как Коготь Ветра обеспечит прикрытие для побега веркрысы. Оказавшись на крыше, он прыгает на гигантского стервятника, и оба улетают. Халфлинг использует Шлем Телепатии, чтобы проецировать местоположение Основательницы приспешникам Синдиката, так что если кто-то убит, всегда есть кто-то, кто знает, куда идти. Когда Ралбея сможет действовать, она попытается стабилизировать Учителя с помощью магии друидов. Если персонажам удастся убить Никодима, Коготь Ветра займет его место позже в приключении, и говорить придется Канитару (поскольку он уже выскользнул на крышу). Если Коготь ветра и/или перитон будут убиты, у партии будет меньше врагов, с которыми они смогут столкнуться позже в этом приключении.

Вариант В: Бой на крышах

У учителя будет время, чтобы убедить партию, что его худшие опасения сбываются и что эти враги должны быть остановлены до того, как получат секреты, которые лежат там, куда они сейчас направляются. Он умоляет вас броситься в погону через отверстие на втором этаже.

Погоня за бегущими членами Синдиката приводит к конфликту прямо над проходящим парадом.

Описание :

- Игроки входят в юго-восточный угол и должны добраться до северо-западного угла; враги охраняют территорию.
- Крыши находятся примерно в 30 футах над землей по краям, поднимаясь еще на 15 футов для наклонных крыш, за некоторыми исключениями, как видно на карте.
- Подъем или спуск по стенам до земли требует проверки атлетики Сл 10.
- Дымоходы имеют длину 10 футов. высокие и обеспечивают укрытия на три четверти, но также отбрасывают длинные темные тени на запад, которые хобгоблины железная тень могут использовать для Шага тени, контрастируя с окружающим тусклым светом.
- Зрители, надеющиеся приблизиться к фейерверку, занимают края дорог, считая их труднопроходимыми. Они убегают после того, как вспыхнет насилие, но заклинания с зонами действия и тому подобное могут убить мирных жителей, если их использовать там. Некоторые дети могут быть на крышах, ища лучший вид.
- Парад продвигается на север по улицам; впереди платформы на колесах (в форме священного символа Ллииры, трёх сцепленных шестиконечных звезд) находятся высокие полотняные знамена, изображающие живописные виды и исторические мирные времена, которые поднимаются до 40 футов и считаются полным укрытием.
- Платформа и знамена движутся на север со скоростью 10 футов/раунд, если только быки не напуганы боем (решение ДМа), и все они набирают темп до 20 футов/раунд.
- Платформа возвышается на 25 футов и может вместить трех средних существ, прежде чем рухнет, так как она поддерживается деревянными колоннами и довольно тяжела сверху.
- **Опционально:** При значении инициативы 20 (проигрышь при равенстве) бросьте кб. При выпадении 5 или 6 — над головой вспыхивают фейерверки и заливают площадь ярким светом, уничтожая тени от дымоходов и тому подобное до следующего раунда. Это устраняет возможность использовать способность шаг тени в этом раунде.
- **Опционально:** На уровне земли есть стражи-люди Гонда, оснащенные сетчатыми пусковыми установками, которые пытаются подавить сражение с ограниченной эффективностью. При счете инициативы 0 после вступления в бой, любой персонаж игрока, стоящий на краю крыши, имеет шанс 1 из 4 стать мишенью одного из них. +4 к попаданию, то же свойство, что у сети в Ки.
- **Опционально:** Преследование по земле замедляется толпой (труднопроходимая местность), но избавляет от атак, что делает жизнеспособной стратегию восстановления для раненых игроков в карабканье вниз и возвращении позже. Они даже могут обратиться за исцелением к ллиранским жрецам за определенную плату, на бегу (услуги заклинания)! Отыграйте для смеха.
- **Опционально:** Падение или прыжок с крыши ранит гражданского человека, если персонаж не преуспеев в спасброске ловкости Сл 12.

По умолчанию здесь есть один хобгоблин железная тень и перитон Когтя ветра, чтобы прикрывать отход, без всадника (по умолчанию, настройки ниже). Плотоядный летун предпочитает атаковать людей, эльфов и полуэльфов и обычно вырывает сердце после того, как валит одного, но сверхъестественная тренировочная связь Когтя Ветра с ним научила его сдержанности в интересах скорости. Он по-прежнему будет отдавать приоритет таким персонажам в качестве целей. Если его хиты уменьшатся до половины, перитон убежит, чтобы воссоединиться с Когтем Ветра.

Корректировка этой встречи

Вот некоторые предложения по корректировке этой встречи в соответствии с вашей группой. Они не являются кумулятивными.

- **Очень слабый:** Уберите перитона
- **Слабый:** Замените перитона двумя бандитами
- **Сильный:** Добавить Коготь Ветра шпион, верхом на ее перитона
- **Очень сильный:** Добавьте Коготь Ветра шпион, верхом на ее перитоне, и четырех бандитов

Разгромив здесь арьергард Синдиката, партия сумела ускользнуть от властей и выбраться через расселину в восточной стене Мелвонта.

Рай и Биение догоняют партию; они могут быстро прояснить ситуацию в школе и внушить партии, что Канитар, по-видимому, предал их, сбежав с Никодимом после того, как выпустил гонгносца. Студенты все еще искалечены гонгом, Рай — странное исключение, и находятся в заложниках, в то время как Никодим идет к своей цели вне города.

Изменения блоков статистики:

Коготь Ветра (Шпион) имеет:

Проворство полуросликов. Шпион можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше чем его.

Естественная скрытность. Шпион можете предпринять попытку скрыться даже если заслонен только существом, превосходящими его в размере как минимум на одну категорию.

Стремясь вернуть Канитара (в глубине души отказываясь верить, что он действительно предатель) и спасти свою школу, молодежь будет настаивать на присоединении к партии. Если партия согласна, разумная сова Ралбеи появляется и указывает им ориентир на скалу, до которой им нужно добраться. Чтобы добраться до этого места по суше, потребуется время до рассвета, но проверки на истощение не нужны. Если партия настаивает на коротком отдыхе во время этой поездки, студенты не могут их остановить.

Сокровища

Хобгоблин железная тень несет украшенный кинжал с серебряной рукоятью стоимостью 75 зм, свиток заклинания теневой клинок и письмо, скрытый ключ дешифровки для посланий Синдиката, который может быть использован Арфистами для выполнения их фракционного задания.

Награда опытом

Если партии удастся не навредить ни одному гражданскому лицу, присудите каждому персонажу по 50 опыта.

Часть 3. Видение Золотого Огня

Путешествие к заброшенному святилищу Торма не нуждается в подробном описании, кроме некоторых описаний песчаных дюн, буковых деревьев и странного золотого мерцания на озере, чтобы создать атмосферу.

Погоня персонажей заканчивается у прибрежного скального святилища. Они обогнули изгиб каменистого берега и вошли в бухту с крутыми берегами. В 50 футах от воды находится утес высотой 50 футов. Изрядно потрепанная лестница ведет вверх от пляжа и заканчивается у грубо высеченного входа в пещеру в 30 футах над обрывом. Это отверстие и все, что находится за ним, покрыто полусферой «золотого огня» (на самом деле это высвобождение ци Основательницы), который непрерывно вытекает из волн озера, пересекает пляж и поднимается по лестнице шириной 10 футов.

Две большие каменные фигуры стоят по бокам входа в пещеру внутри купола, но их черты стерлись, видны только длинные мечи. Проверка **восприятия или расследования Сл 15** покажет, что это настоящие, но очень потускневшие серебряные длинные мечи, которые можно отсоединить и использовать. Склоны впадины поднимаются к вершине утеса. Скалы испещрены нишами и трещинами, где веками гнездились морские птицы.

Силуэты этих статуй и медитирующего гуманоида можно разглядеть сквозь щит. Там, где должна быть задняя стена скромного святилища, на самом деле есть новое отверстие 10x10 футов, вылепленное из камня и песка силой Основателя. Это ведет в большое святилище, описанное далее в этом разделе.

Золотой, полупрозрачный огонь также танцует вдоль кромки воды и покрывает лестницу. Он имеет 10 футов в ширину и 20 футов в высоту. Проверка **Магии или Религии Сл 12** показывает, что это чистое сияние, подпитка для кар и божественных явлений. Сл 16 покажет, что оно, возможно, генерируется небожителем и, вероятно, опасно при косании.

Примечание: Любое существо, которое войдет в огонь или начнет там свой ход, получит 1к4 лучистого урона. Азитары, колдуны Небожителей, Законно-Добрые персонажи или персонажи с любыми другими аспектами небожителей невосприимчивы к этому урону, включая Рая. Огонь не может быть рассеян или удален. Он не сжигает неживую материю.

Никодим и Канитар стоят на тонком выступе, окружающем защищенный вход с восточной стороны. Их лица трудно разглядеть, когда они стоят перед огнем, который преграждает им путь в пещеру. Их приспешники стоят на выступах под пещерой, давая огню широкий проход.

Персонажи подходят с западной стороны. Рай отказывается подкрасться и обращается непосредственно к Канитару.

“Ты предатель!” — закричал Рай. “Канитар, как ты мог отвернуться от Учителя и школы, которые тебя спасли?!”

“Мы собираемся заполучить те знания, которые школа скрывала от мира, и обратить их против Красных Волшебников Тея! Я уничтожу эту империю зла и освобожу их рабов! Разве я могу иначе?!”

“Да, — говорит Никодим, — помогите нам в этом благородном деле.” Но когда он делает шаг вперед, чтобы обратиться к вам, облака расступаются, и полная луна освещает и учителя, и ученика. Лицо учителя — ухмыляющаяся крысиная морда размером с человеческое лицо, а у ученика — дергается, на время искажаясь в звериное.

“Мышиные люди!” — кричит Биение, вздыбив шерсть, а хвост хлещет взад и вперед. “Мы должны остановить их, они злыыыыыееееее! Но это же Канитар.....о нет...”

“Это была цена, которую я должен был заплатить, чтобы отомстить за свою семью. Пожалуйста, друзья, помогите мне.”

Рай опускается на колени, и Биение хватает его за плечи. “Я не знаю, что делать, — говорит Рай дрожащим голосом. Биение смотрит на вас широко раскрытыми, полными слез глазами.”

Герои должны решить, должны ли они согласиться с Никодимом и помочь ему и Канитару в их планах или бороться за то, чего они действительно не понимают.

Если они спросят Никодима, он откроет следующее, проверка **Мудрость (Проницательность) Сл 13** отличает истину от лжи:

- Он работает на организацию, управляемую влиятельными кругами в Кара-Туре, название которой примерно переводится как “Синдикат”. (Правда)
- Школа Быстрой лошади скрывала знания о том, как наделять обычные предметы энергией ци, которыми “эгоистичный” Учитель отказывается делиться даже со своими учениками. (ПРАВДА)
- Канитар оказал ему большую помощь, поэтому, конечно, Синдикат поможет ему отомстить Тэю. (ЛОЖЬ, они будут тщательно водить его за нос и в конце концов избавятся от него, если он будет мешаться)
- Синдикат уже способен создавать элементарные разрушительные предметы с теми фрагментами знаний, которые у них уже есть, как например гонг. (ПРАВДА)
- Если персонажи помогут завершить формулу, то их использование может расширяться до более полезных приложений (ПРАВДА, но с какой целью?) и это была бы их возможность взять эти знания и поделиться ими со своими фракциями. (ЛОЖЬ, Синдикат приложил бы большие усилия, чтобы сохранить все это только для себя)
- Сопротивление бесполезно, так как Никодим уже вызвал сюда могущественных магов, которые придут к восходу солнца, чтобы взломать святилище, забрать секреты и заставить замолчать всех, кто им помешает. (Технически ЛОЖЬ, но распознается как ИСТИНА, потому что Никодим верит, что это правда, и использовал отправляющий камень, чтобы связаться со своими людьми; Синдикат наблюдает через невидимый датчик прорицания, но слишком осторожен, чтобы телепортироваться сюда по его просьбе)

Рай не хочет драться со своим другом и одноклассником. Если партия хочет бороться с Никодимом, то они могут попытаться убедить Рая и Биение присоединиться к ним.

Им нужно произнести вдохновляющую речь или сплести какую-нибудь потрясающую ложь, чтобы воспламенить боевой дух Рая. **Убеждение или обман Сл15.** Это эпический момент, пожалуйста, поощряйте хороший отыгрыш!

Если партия добьется успеха, продолжайте переходя к части А. Если партия терпит неудачу, начните часть А, но персонажи не получают никакой помощи от Рая и Биения в начале. Если партия решит присоединиться к Никодиму продолжайте с Части Б.

ЧАСТЬ А: Борьба с Никодимом и Синдикатом

Рай встает, хватая Биение за руку и поворачивается к тебе лицом.

“Спасибо вам, друзья. Я забылся, а вы привели меня в чувства. Он мрачно улыбается. “Эти ублюдки заплатят за то, что сделали с нашей школой!” Внезапно его глаза вспыхивают тем же золотым огнем, что горит на пляже, но Рай, кажется, не замечает этого. Часть сияния танцует вдоль вибриссов Биения. На этот раз она выглядит спокойной. “Мы будем сражаться за школу Быстрой Лошади.”

“Идём, — говорит Рай. — Но оставьте Канитара мне.”

К бою!

Враги: Канитар — адепт боевых искусств, который приобрел невероятную устойчивость и дикую внешность из-за своего внезапного приступа ликантропии. Поскольку ци в его теле борется с этим проклятием, все остальные способности оборотня не доступны.

Изменения блоков статистики:

У Канитара есть:

+ **Сопrotивление урону** дробящему, колющему и рубящему от немагических атак, которые не посеребрены

Никодим сражается осторожно и является полноценной **веркрысой**. На верхних утесах прячется **шпион** — Коготь Ветра, который может обеспечить скрытную поддержку; она **шпион** с чертами Естественная скрытность и Проворство полурасов. Если её не исключили из этого боя, она носит Шлем Телепатии. Если её исключили, то она распласталась на истертой лестнице с золотым огнем, струящимся по ней.

Бой должен казаться смертельным, но это смягчается рельефом местности и помощью, доступной игрокам.

Корректировка этой встречи

Вот некоторые предложения по корректировке этой встречи в соответствии с вашей группой. Они не являются кумулятивными.

● **Очень слабый:** Уберите шпиона; Канитар, адепт боевых искусств, сражается с игроками только в том случае, если он непосредственно атакован или если Никодим падает, в противном случае он занят битвой с Раем

● **Слабый:** Уберите шпиона

● **Сильный:** Нет регулировки

● **Очень сильный:** Добавьте перитона Когтя ветра, на котором она может летать в бою и действует как самостоятельное животное

● Если перитон был побежден, добавьте **хобгоблина железную тень**

● (Враги, побежденные в Части 2, отсутствуют и могут быть заменены подходящими **аналогами из хобгоблинов.**)

Рай может пройти сквозь золотой огонь невредимым. Никодим позволит ему вступить в бой с Канитаром, убежденный, что его личный ученик не будет иметь никаких проблем против молодого выскочки. Никодим и его приспешники будут сосредоточены на партии. Предположим, что два ученика наносят друг другу по 5 урона в каждом раунде. Рай рассердится на любого персонажа, который вмешивается в их борьбу и настаивает, чтобы они не убивали Канитара. Оба НИП будут стремиться наносить *нелетальный урон*.

Подъем по бокам от входа требует проверки **атлетики Сл 12**. Луна ярко освещает сцену, и это в сочетании с золотым огнем гарантирует отсутствие теней.

Биение не будет принимать непосредственного участия в драке. Она будет использовать свое умение применять набор целителя на находящихся в опасности. Она войдет в золотой огонь, если понадобится, и даже вытащит из него людей, чтобы исцелить их.

В какой-то момент во время битвы Рай «включится», что означает, что его небесная кровь будет полностью активирована. Его руки будут покрыты золотым огнем, и он может действовать, чтобы перенести этот огонь на любое оружие ближнего или дальнего боя, которое он выберет. Это выбранное оружие также будет светиться золотым огнем, и его тип урона превратится в излучение. Нет никаких бонусов на попадание или урон, но оно временно считается магическим.

Он может делать это до трех раз одновременно. Это «включение» может произойти в любой момент на усмотрение ДМа. Возможные триггеры включают в себя:

- Персонажи не могут навредить Никодиму
- Персонаж без сознания или погиб
- Биение ранена или убита
- Рай загнан в угол или вот-вот умрет
- Бард дает вдохновение барда Раю
- На Рая накладывается усиливающее заклинание (бафф)
- Персонаж пытается причинить вред Канитару (Рай попытается запугать персонажа, чтобы он отстал, +4 Запугивание с преимуществом из-за устрашающих всполохов небесного пламени)

Если партия победит и Канитар не умрет, Рай и Биение потребуют, чтобы его отвели обратно в школу, где его будут судить сверстники. Если Рай и Биение не дрались вместе с партией, то именно тогда они вернутся в группу, стыдясь того, что не дрались, и беспокоясь о своем друге. Если Канитар не потеряет сознания, ему будет стыдно за то, что он работал против школы, но он также расстроен тем, что его шанс сразиться с Красными Волшебниками пропал. Биение напомнит ему, что по ту сторону барьера еще могут быть ответы. Если Рай не «включился» во время битвы, его тело вспыхивает золотым огнем, когда он приближается к светящемуся барьеру. Когда он дотрагивается до нее, барьер и весь огонь исчезают, но свет все еще исходит из пещеры. Если Рай мертв, огонь просто гаснет, и партия может войти.

Пещера представляет из себя комнату размером 40x40x20 футов, грубо высеченную в скале. Это заброшенный храм Торма. В потолке прямо над изношенным алтарем в центре комнаты есть дыра. Полная луна находится прямо над отверстием и освещает алтарь, но это отверстие скрыто иллюзорным ландшафтом снаружи стороны. За алтарем

находится 20-футовое углубление в стене, где, похоже, когда-то стояла большая статуя гуманоида, но проверка покажет, что это гораздо более недавнее сооружение, чем святилище. На всех стенах и потолке высечены слова на неизвестном языке (Небесный), которые светятся золотым огнем. На алтаре сидит неопределенного возраста женщина Шу, одетая в простые тунику штаны и с босыми ногами. Похоже, она очень устала.

Женщина Шу поворачивается к вам и улыбается. “Я Основательница. Вы очень удачно выбрали этот день и дали мне достаточно времени, чтобы закончить ритуал. Она показывает на стены. “Здесь записаны секреты моего Ци, но не всякий сможет их истолковать. Рай, выйди вперед.”

Если Рай мертв, Основательница попросит, чтобы его тело положили на алтарь. Огонь, освещающий надпись, сливается в сияющую форму Ки-рина, Он похож на золотого оленя, покрытого чешуей и мехом. У него медные раздвоенные копыта, фиолетовые глаза и медный спиральный рог. Он нематериален и не может быть атакован. Он прикоснется рогом к телу Рая и наложит Оживление[raise dead]. Он не воскресит никого другого.

Когда Рай стоит перед Основательницей, вы можете видеть явное сходство в их внешности, поэтому нет ничего удивительного, когда Основательница говорит: “Рай, часть энергии моего небесного договора с моим покровителем находится в твоей крови. Ты мой правнук, и тебе суждено принести это знание в мир. Пройдя обучение в школе и дальнейшие тренировки со мной ты будешь бороться с грядущим злом, — Рай выглядит удивленным.

“Еще тренироваться с тобой?! Что это значит? Я не хочу покидать школу и своих друзей, когда я даже толком не знаю, кто ты.” Он поворачивается к вам и говорит: “Что мне делать?”

“Не оставляй нас” — говорит Биение.

“Школе будет трудно защитить тебя и знания здесь” — мягко говорит Основательница. “Если бы можно было легко интерпретировать эмоции внепланарной доброй сущности, вы бы сказали, что Ки-рин выглядит раздраженным.”

“Рай, правда в том, что моя кровь течет в твоих жилах; она резонировала с моей так, что мой договор скоро станет твоим, и я верю, что тонкие движения судьбы привели тебя под защиту школы для исполнения твоего предназначения. Будь сильным, правнук.”

Дайте игрокам возможность внести свой вклад в решение Рая. В конце концов, он сделает то, что они скажут.

В любом случае Основательница объясняет, что школа Быстрой Лошади должна прекратить бегать и поселиться в Мелванте, чтобы защитить это место и собрать ресурсы для борьбы с грядущим злом (о котором она не будет рассказывать подробно). Если Рай пойдет с Основательницей, Ки-рин встряхнет своей гривой, и золотой огонь обрушится на партию. Они получают сюжетную награду “Благословения Ки-рина”, если только они не злые, и тогда они не получают никакой награды. Биение будет безутешна. Если Рай останется с группой, Биение будет в восторге, а Основательница и Ки-рин исчезнут во вспышке огня.

Затем партия может вернуться в школу и поделиться тем, что они узнали. Ралбея и Учитель испытают странное облегчение, узнав, что им больше не нужно двигаться. Они будут рады возвращению Канитара с некоторой тревогой, но признают, что правильно было бы однажды помочь Канитару найти мир со своим прошлым, что может означать борьбу с Красными Волшебниками.

Что касается места:

“Это место было посвящено Торму, божественному существу, чьи призывы к самопожертвованию и мужеству резонируют с сущностью, которой я служу. Даже в этом регионе, где история заставляет людей с подозрением и страхом относиться к своим соседям, были те, кто чувствовал необходимость сохранить эти добродетели. Я почувствовала зов этого святилища и начала свою работу, ожидая, когда обстоятельства приведут нас всех к этой точке. Искренне благодарю вас за то, что вы рисковали собой, чтобы попасть сюда.”

Изучение слов, вырезанных на алтаре, показывает, что это отрывки, написанные на небесном языке, которые являются вводными фрагментами прекрасной поэзии. Рай, Учитель и любой говорящий на Небесном могли бы понять некоторые из их значений, но потребуются глубокое изучение и душевные изыскания, чтобы полностью понять и использовать их. Возможно, однажды Ки-рин и Синдикат вернутся, чтобы разыграть свою судьбу.

ЧАСТЬ Б: Партия помогает Синдикату

Рай встает, хватая Биение за руку и поворачивается к вам лицом.

“Спасибо вам, друзья. Я не могу причинить вред другому члену моей школы, что бы он ни сделал. Может быть, нам удастся убедить Канитара вернуться домой после того, как Никодим получит то, что хочет.” Биение шипит и плачет одновременно. “Нет! Я не буду работать с человеком-крысой! Почему вы, люди, такие глупые?!” — кричит она Раю и убегает обратно в школу. Рай ступает в пламя и поднимается по лестнице невредимым, когда он достигает Никодима и Канитара на верхнем краю барьера, и весь огонь испаряется. Никодим жестом приглашает всех войти.

Пещера представляет из себя комнату размером 40x40x20 футов, грубо высеченную в скале. Это заброшенный храм Торма. В потолке прямо над изношенным алтарем в центре комнаты есть дыра. Полная луна находится прямо над отверстием и освещает алтарь, но это отверстие скрыто иллюзорным ландшафтом снаружи стороны. За алтарем находится 20-футовое углубление в стене, где, похоже, когда-то стояла большая статуя гуманоида, но проверка покажет, что это гораздо более недавнее сооружение, чем святилище. На всех стенах и потолке высечены слова на неизвестном языке (Небесный), которые светятся золотым огнем. На алтаре сидит неопределенного возраста женщина Шу, одетая в простые тунику, штаны и с босыми ногами. Похоже, она очень устала.

Женщина Шу печально смотрит на вас, Рая и стоящего сзади Никодима. “Ты неудачно выбрал этот день, мой правнук.” Вы понимаете, что она и Рай имеют явное сходство в своей внешности. “Никто из вас не достоин благословения моего покровителя. Вы не найдете здесь ничего ценного. Секретами пока делиться не будем.” Затем она и Рай исчезают во вспышке золотого огня.

“Хм,” — говорит Никодим, оглядывая резные стены. “Похоже, у меня осталась куча незаконченных дел. Мне очень жаль, но боюсь, что теперь нам придется убить вас и эту кошко-девочку. Канитар, это было весело.” Веркрыса и его приспешники прыгают на вас с намерением убить!

Корректировка этой встречи

Вот некоторые предложения по корректировке этой встречи в соответствии с вашей группой. Они не являются кумулятивными.

- **Очень слабый:** Уберите **шпиона**; Канитар, **адепт боевых искусств**, сражается с игроками только в том случае, если он непосредственно атакован или если Никодим падает, в противном случае он занят битвой с Раем
- **Слабый:** Уберите **шпиона**
- **Сильный:** Нет регулировки
- **Очень сильный:** Добавьте **перитона** Когтя ветра, на котором она может летать в бою и действует как самостоятельное животное
- Если перитон был побежден, добавьте **хобгоблина железную тень**
- (Враги, побежденные в Части 2, отсутствуют и могут быть заменены подходящими **аналогами из хобгоблинов.**)

Канитар начнет бой уклоняясь, не в силах смириться с тем, что произошло. Если кто-то нападет на него, он сразится с ними в следующем раунде. Его можно убедить вернуться в школу с помощью **убеждения Сл 15 или проверки обмана** с преимуществом, если они упомянут использование Снятие проклятья, чтобы избавиться от его растущей ликантропии. Никодим и его приспешники сначала сосредоточатся на убийстве игроков. Канитар не отвернется от своего учителя, но будет сражаться с миньонами. Если Никодим достигнет 10 или менее НР, то он свистнет гигантскому стервятнику, который скрывается поблизости, и попытается убежать. Стервятник не нападет.

После битвы, если персонажи потратят время, чтобы посмотреть надписи и смогут прочесть их, то они найдут это бессмысленной тарабарщиной. Затем партия должна будет решить, вернуться ли они в школу и доложить о том, что произошло, или просто уйдут с сокровищами, которые они получили в бою.

Если они вернутся в школу, то их туда не пустят. Биение рассказала об их предательстве, и когда выясняется, что Рая нет с ними, они предполагают, что случилось самое худшее. Если партия убеждает их в обратном Убеждением или Обманом, они все равно твердо попросят их уйти, пока школа пытается восстановиться. Школа Быстрой Лошади исчезнет из Мелвонта на следующий день.

Сокровища

Коготь ветра носит *шлем телепатии*.

Внутри святилища есть декоративная правая перчатка из серебра, оставленная там и изначально помещенная сюда в

даль Торму, за которую коллекционеры отдадут 250 золотых монет из-за нанесенного на неё уникального рисунка, выжженного золотым пламенем.

Эта перчатка или (найденный с помощью проверки Восприятия/Расследования Сл 13) аналогичный кусок детрита могут быть представлены членами Изумрудного анклава для завершения их **фракционного задания**.

Никодим носил два нефритовых шипованных браслета, предназначенных для болезненного блокирования ударов в качестве сдерживающего фактора для неудачи в школе, и они стоят 25 золотых монет за штуку.

Награды

Убедитесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Дайте свое имя и номер DCI (при наличии), чтобы игроки могли записать, кто провел сессию.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных врагов, и поделите на количество персонажей, присутствующих в бою. Для **небоевого опыта** награды указаны за персонажа.

Боевые награды

Имя противника	Опыт
Дуодрон	50
Хобгоблин	100
Капитан хобгоблинов	700
Хобгоблин железная тень	450
Адепт боевых искусств	700
Монодрон	25
Пентадрон	450
Шпион	200
Тридрон	100
Варгуля	200
Веркрыса	450

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Подчиниться Олстону	50
Хорошее первое впечатление	50
За каждый токен	100
Хорошие результаты в спорте	50
Остаться и драться/не причинять вреда мирным жителям	50

Минимальная суммарная награда каждого персонажа, участвовавшего в этом приключении, составляет **6000 опыта**.

Максимальная суммарная награда каждого персонажа, участвовавшего в этом приключении, составляет **7500 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Сокровища в награду

Вещь	Цена в зм
Награда	1800

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы делятся по системе, описанной в D&D Adventurers League Dungeon Master's Guide.

Шлем телепатии

Чудесный предмет, необычный (требует настройки)
Шлем защищает все области, которые он должен, но лишь едва, в нём достаточно материала, чтобы покрыть их, оставляя косметические зазоры и щели. Он имеет четкий геометрический рисунок, который возник где-то далеко на востоке и выделяется для любого наблюдателя, но его легкая конструкция позволяет скрывать шлем под плащом так же легко, как если бы это был обруч или диадема.

Зелье Большого лечения

Зелье, необычное
Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье лечения

Зелье, обычное
Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Игрока*.

Свиток Теневого клинка

Свиток, необычный
Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Заводной амулет

Чудесный предмет, обычный
Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Занятара обо всём*.

Время простоя

В ходе этого приключения персонажи могут получить доступ к следующему виду деятельности простоя:

Спасение школы: Оказав помощь школе во время великой нужды, вы можете остаться с ними на некоторое время, что бы ни случилось. Если вы проведете 5 дней простоя, тренируясь в Быстрой лошади, вы тренируете свой дух, чтобы сделать один будущий спасбросок Мудрости с преимуществом, после чего это преимущество исчезает.

Сюжетные награды

В ходе этого приключения персонажи могут получить следующую сюжетную награду:

Предал школу: Твой выбор сделал тебя смертельным врагом школы Быстрой Лошади и ее Основательницы. Они избегают вас, насколько это возможно, и, вероятно, ответят вам силой, если условия благоприятствуют им. Возможно, однажды ты сможешь испустить свою вину в их глазах...

Благословение Ки-рина. Вы помогли Ки-рину и его союзникам на Лунном Море, и он, возможно, сочтет нужным благословить вас небесной помощью в будущем. Это может произойти только в том случае, если вы еще раз решите помочь школе Быстрой Лошади.

Приложение: Характеристики монстров/НИП

Монодрон

Средний конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	13(+1)	12(+1)	4(-3)	10(+0)	5(-3)

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Модронский

Опасность 1/8 (25 опыта)

Косное сознание. Монодрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

Распад. Если монодрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к4+1).

Метательное копьё. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к6).

Дуодрон

Средний конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	13(+1)	12(+1)	6(-1)	10(+0)	7(-2)

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Модронский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Косное сознание. Дуодрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

Распад. Если дуодрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Мультиатака. Дуодрон совершает две атаки кулаком или две атаки метательным копьём.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к4).

Метательное копьё. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6+1).

Тридрон

Средний конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

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

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Модронский

Опасность 1/2 (100 опыта)

Косное сознание. Тридрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

Распад. Если тридрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Мультиатака. Тридрон совершает три атаки кулаком или три атаки метательным копьём.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 3 (1к4+1).

Метательное копьё. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6+1).

Пентадрон

Большой конструкт, законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 32 (5к10 + 5)

Скорость 40 фт.

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

Навыки Восприятие +4

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Модронский

Опасность 2 (450 опыта)

Косное сознание. Пентадрона нельзя заставить действовать так, как противоречит его природе или инструкциям.

Распад. Если пентадрон умирает, его тело рассыпается в пыль, оставляя лишь оружие и то, что он нёс.

Действия

Мультиатака. Пентадрон совершает пять атак рукой.

Рука. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (1к6+2).

Парализующий газ (перезарядка 5–6). Пентадрон выдыхает газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станут парализованными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Биение сердца (Разведчик)

Средний гуманоид (табакси), хаотично-доброе мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	13(+1)	12(+1)	4(-3)	10(+0)	5(-3)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8+2)/

Адепт боевых искусств

Средний гуманоид (любая раса), законно-нейтральное мировоззрение

Класс Доспеха 16

Хиты 60 (11к8 + 11)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	17(+3)	13(+1)	11(+0)	16(+3)	10(+0)

Навыки Акробатика +5, Проницательность +5, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Защита без доспехов. Пока адепт не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Адепт совершает три безоружных удара или три атаки дротиком.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (1к8 + 3). Если цель является существом, адепт может выбрать один из следующих дополнительных эффектов:

- Цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, а иначе роняет один носимый предмет на выбор адепта.
- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13 или будет сбита с ног.
- Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, или станет ошеломлённой до конца следующего хода адепта.

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3)

Реакции¹

Отражение снарядов. В ответ на попадание по нему атакующей дальнобойным оружием, адепт отражает снаряд. Урон от этой атаки уменьшается на 1к10 + 3. Если урон уменьшился до 0, адепт поймал снаряд, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и у адепта есть свободная рука.

Друид

Средний гуманоид (лесной эльф), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (16 с дубовой корой [barkskin])

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +4, Медицина +4, Природа +3

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Друидический, плюс два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Друид является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): дубинка [shillelagh], искусство друидов [druidcraft], сотворение пламени [produce flame]

1 уровень (4 ячейки): волна грома [thunderwave], опутывание [entangle], разговор с животными [speak with animals], скорород [longstrider]

2 уровень (3 ячейки): дубовая кора [barkskin], почтовое животное [animal messenger]

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию (+4 к попаданию с дубинкой [shillelagh]), досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 3 (1к6), или дробящий урон 6 (1к8+2) с дубинкой или при использовании двумя руками.

¹ В оригинале реакции отсутствуют

Хобгоблин

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 7 (2к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (1к8+1), или рубящий урон 6 (1к10+1), если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к8+1).

Варгулья

Крошечный изверг, хаотично-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 13 (3к4 + 6)

Скорость 5 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	14(+2)	4(-3)	7(-2)	2(-4)

Сопrotивление урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает языки Бездны, Инфернальный, и любые языки, которые знал до того, как стать варгульей, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 10 (3к6) урона ядом.

Поцелуй. Варгулья целует одного недееспособного гуманоида в 5 футах от себя. Цель должна успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 12 или стать проклятой. Проклятая цель теряет 1 очко Харизмы каждый час, а ее голова принимает извращенные изменения. Проклятие не прогрессирует пока цель находится в области солнечного света или под действием заклинания дневной свет [*daylight*] и это время не учитывается. Когда Харизма проклятого существа становится равна 2, оно умирает и его голова отрывается от тела и становится новой варгульей. Если сотворить на цель снятие проклятья [*remove curse*], высшее восстановление [*greater restoration*] или похожее заклинание до того, как трансформация завершится, то проклятие снимется. В таком случае отменяются изменения цели, сделанные проклятием.

Ошеломляющий Визг. Варгулья визжит. Каждый гуманоид и зверь не далее 30 футов от варгульи и способный ее слышать должен успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 12 или стать испуганным до конца следующего хода варгульи. Испуганные таким образом цели ошеломлены. Если спасбросок цели успешен или эффект для нее закончен, то цель получает иммунитет к Ошеломляющему Визгу всех варгулий на 1 час.

Капитан хобгоблинов

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 17 (полуклаты)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фт.

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 10 (3к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 9 (2к6+2).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты хобгоблин может отдавать особые приказы и предупреждения, когда невраждебные существа, видимые им в пределах 30 футов, совершают бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к своему броску, если слышит и понимает хобгоблина. Существо может получать выгоду только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если хобгоблин становится недееспособным.

Хобгоблин железная тень

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 15

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	16(+3)	15(+2)	14(+2)	15(+2)	11(+0)

Навыки Акробатика +5, Атлетика +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Хобгоблин является заклинателем 2 уровня. Его заклинательные способности основаны на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). У него есть следующие приготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): малая иллюзия [*minor illusion*], фокусы [*prestidigitation*], меткий удар [*true strike*]

1 уровень (3 ячейки): очарование личности [*charm person*], маскировка [*disguise self*], поспешное отступление [*expeditious retreat*], безмолвный образ [*silent image*]

Защита без доспехов. Пока хобгоблин не носит доспехов и щита, к его КД добавляется его модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин делает четыре атаки, каждая из которых может быть безоружным ударом или атакой дротиком. Он также один раз может использовать Прогулку по Теням, или до или после атак.

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

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Прогулка по Теням. Хобгоблин магически телепортируется вместе со всем переносимым или одетым снаряжением на расстояние до 30 футов в незанятое место, которое может видеть. И место откуда и место куда он перемещается должны быть в тусклом свете или темноте.

Перитон

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 20 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	13(+1)	9(-1)	12(+1)	10(+0)

Навыки Восприятие +5

Сопrotивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки понимает Общий и Эльфийский, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Пикирующая атака. Если перитон летит и пикирует как минимум на 30 футов по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, атака причиняет цели дополнительный урон 9 (2к8).

Облёт. Перитон не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Острое зрение и тонкий нюх. Перитон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или обоняние.

Действия

Мультиатака. Перитон совершает одну атаку боданием, и одну атаку когтём.

Бодание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (2к4+3).

Коготь ветра (Шпион)

Средний гуманоид (легконогий полурослик), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Анализ +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершать Засаду, Отход или Рывок.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника шпиона, и шпион совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Джандар Никодим (Веркрыса)

Средний гуманоид (человек, перевёртыш), законно-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	12(+1)	11(+0)	10(+0)	8(-1)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4

Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Чувства тёмное зрение 60 фт. (только в облике крысы), пассивное Восприятие 12

Языки Общий (не может говорить в облике крысы)

Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш. Веркрыса может действием превратиться в гигантскую крысу, гибрид крысы и гуманоида, или же принять свой истинный облик гуманоида. Все её статистики кроме размера остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое ей снаряжение не превращается. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

Тонкий нюх. Веркрыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака (только в облике гуманоида или гибрида).

Веркрыса совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

Укус (только в облике крысы или гибрида). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4+2). Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет проклятой ликантропией веркрысы.

Короткий меч (только в облике гуманоида или гибрида).

Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Ручной арбалет (только в облике гуманоида или гибрида). Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Приложение 2. Карты

