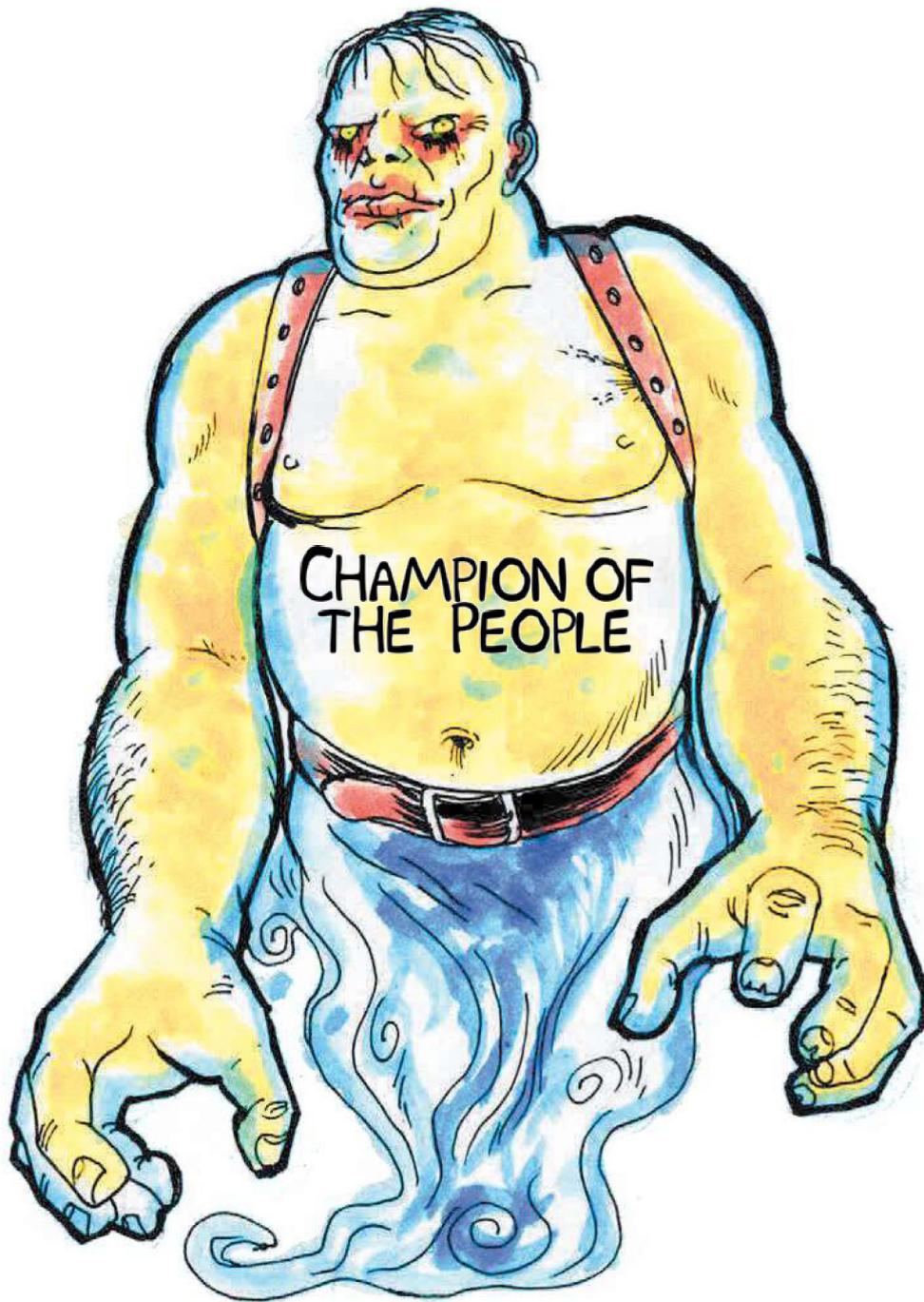


D&D
ADVENTURERS
LEAGUE



LINKS CON 2017



ЗАЩИТНИК НАРОДА

Во Флане было замечено настойчивое привидение, перелетающее от здания к зданию. Жители говорят, что оно становится напротив «Смеющегося гоблина» каждую ночь с широко распахнутыми глазами, полными ужаса. При приближении оно вскрикивает и исчезает. После возобновления жизни в городе и ухода густых зимних туманов необходимо вернуть мир, прежде чем люди начнут уезжать навсегда.

Приключение Adventurers League, проходящее во Флане.

4-часовое приключение для персонажей 5–10 уровней

ALAN PATRICK

Автор

Код приключения: CCC-LINKS-01

Версия: 1.01



Development and Editing: Alan Patrick

Cartography: Derek von Zarovich, Alan Patrick

Art: Khairul Hisham

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Переводчик: Всеволод Мухин

Вёрстка: Ксения Шаборкина

Вычитка: Майя Эверетт, Виталий Козырев, Max Corpseater, Анонимный

Версия: 1.0

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.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Введение

Добро пожаловать в «Защитник народа», приключение D&D Adventurers League, являющееся частью официальной игровой системы D&D Adventurers League». Это приключение происходит после событий DDEP4 *Reclamation of Phlan*.

Это приключение рассчитано на 3-7 персонажей 5–10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 9-го уровня. Персонажи за пределами этих уровней не могут участвовать в этом приключении.

Это приключение происходит в городе Флан. Знание событий приключений Тирания Драконов (серия DDEX01), в частности, *DDEX01-10 Тирания во Флане*, полезно как для игрока, так и для Мастера.

Изменение приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых столкновений. Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите средний уровень отряда (СУО) для определения силы группы для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3-4 персонажа, СУО ниже	Очень слабый
3-4 персонажа, СУО равен	Слабый
3-4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6-7 персонажей, СУО ниже	Средний
6-7 персонажей, СУО равен	Сильный
6-7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка для каждой категории силы группы может указывать ли не

указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Перед началом игры

Прежде чем вы начнёте игру, примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы хотели бы отыграть определённого ПМ, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить нужную вам информацию об их персонажах, такую, как имя, раса, класс и уровень, а также пассивную Мудрость (Внимательность) и всё, что в приключении отмечено как важное (например, предыстория, особенности, слабости и т.д.).

Игра за Мастера

У вас самая важная роль — обеспечение игрокам удовольствия от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах. Чтобы лучше с этим справиться, имейте в виду следующее:

Все карты в ваших руках. Решай то, как группа будет взаимодействовать с приключением; его изменение или импровизация приветствуются, если вы сохраните дух приключения. Это не даёт вам, однако, права вводить домашние правила или изменять правила Лиги Приключенцев; в этом отношении они должны быть последовательны.

Давайте игрокам достойные испытания. Оцените уровень опыта игроков (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой, отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. Позаботьтесь, однако, о том, чтобы игроки не закончили игру слишком рано; дайте им возможность получить полноценное удовольствие от игры.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции. Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мертвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм
Воскрешение	3 000 зм
Истинное воскрешение	50 000 зм

Предыстория послушника

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

Единственный в настоящее время действующий храм во Флане посвящен Келемвору. Таким образом, только послушники, которые поклоняются Келемвору, получают преимущество от предыстории в этом приключении.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D) Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям оживление, возрождение или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое, а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания.

Персонажи не обязаны тратить свои деньги на вос-
крешение мёртвого члена отряда, это полностью
добровольное дело.

Помощь фракции. Помощь фракции недоступ-
на в этом приключении, так как она действует
только на персонажей с 1 по 4 уровень.

Предыстория приключения

За последние несколько десятилетий Флан под-
вергся многим нападениям, и последние три года
не стали исключением. Город был ключом в погоне
за Прудом Сияния обрюзгшего, злобного зеленого
дракона, на него напал этот же самый дракон, он
оказался опутан густым слоем зарослей, его заво-
локло густым леденящим потусторонним туманом,
и он был наводнен нежитью. Отважные искатели
приключений каждый раз противостояли этим
угрозам, и в течение нескольких недель казалось,
что все налаживается.

Калипсо, тифлинг и новый регент во Флане,
взяла на себя задачу вдохнуть новую жизнь в
торговлю и туризм, пока город восстанавливается.
Многие граждане вернулись обратно, и наблюдает-
ся некий прогресс, но, в последние несколько дней
появляется все больше и больше призраков.
Некоторые агрессивны, а некоторые, кажется, про-
сто «пролетают мимо».

Есть некоторое подозрение, что увеличение при-
зрачной активности связано с внешним влиянием,
хотя Калипсо нет силы едва ли хотят признавать,
что теперь еще одна угроза нависла над Фланом...

Обзор приключения

Персонажи оказываются в «Смеющемся гобли-
не», популярной среди искателей приключений,
моряков и местных жителей забегаловке. Когда
они общаются и отдыхают, их удивляет импрови-
зированное шоу знаменитого барда — «Петуха»
Синдерелма.

К сожалению, авантюристы редко сталкиваются
с положительными сюрпризами. Привидения про-
никают в таверну и вселяются в нескольких людей,
оставляя героев защищать замороженную толпу
(Петух — очень талантливый бард). Как только
угроза устранена, они узнают, что все не так, как
кажется, когда Петух рассказывает им о некоторых
странных людях, которых он встретил во Флане.

В ходе расследования персонажам угрожает
мощный зомби. Этот зомби является трупом Тол-
стого Мара, известного во Флана человека, кото-
рый погиб во время недавнего нападения дракона
и последующего захвата города. Упокоение этого
существа может быть или не быть приоритетом
для персонажей, в зависимости от их решений и
истории в этой области.

После того, как главные подозреваемые — люди,
с которыми встречался Петух — будут допрошены,
у персонажей должно быть достаточно информа-
ции, чтобы объединить улики и выяснить, что про-
исходит и почему призраки угрожают городу. Они
передают эту информацию городской страже и
могут назвать злодея — или, если они ошибаются,
они вместо этого могут ложно обвинить кого-то!

Зацепки приключения

Это приключение не требует особых сюжетных заце-
пок и может быть легко встроено в другие продолжи-
тельные приключения:

Подсказка Мастеру

Это приключение включает в себя значительное количе-
ство бестелесной нежити (и надоедливого возвращаю-
щегося зомби). Важно, чтобы игроки не чувствовали себя
полностью
подавленными, а вместо этого чувствовали тревогу и
испытывали давление, вынуждающее как можно быстрее
получить результаты.

В большинстве боевых столкновений привидения обла-
дают определенными носителями. Они не покидают этих
одержимых без крайней необходимости, поэтому персо-
нажи должны решить, собираются ли они убивать своих
противников или просто вырубить их. Если они используют
метод, который заставляет призрака покинуть своего
одержимого носителя, вполне вероятно, что прежний
хозяин теперь невероятно смущен тем, почему искатели
приключений нападают на него, и будут сопротивляться,
как только смогут.

Обязательно расскажите о концепции последствий для
действий персонажей. Оставление следа из мертвых тел
вряд ли принесет радость новому руководству Флана.

Персонажи, которые участвовали в DDEP4

Reclamation of Phlan: Персонажи, которые уча-
ствовали в DDEP4, известны как герои города. Но-
вый регент, Калипсо, посылает за ними, утверждая,
что возникла новая угроза нежити, которая начала
проявлять себя во Флане, и что она встретится с
ними утром. Она оплатила за них комнату и пита-
ние в «Смеющемся гоблине» на первую ночь.

Задание фракции: Флан получил большую внеш-
нюю помощь теперь, когда дракон Ворганшаракс
был изгнан из города, они даже зашли так далеко,
что избрали регента тифлинга по имени Калипсо
для руководства муниципальными делами.
Фракции заинтересованы в том, чтобы оценить
способность Калипсо эффективно вернуть Флан на
один уровень с другими городами у Лунного моря.
Главы фракций договорились, чтобы персонажи
провели предоплаченную ночь в «Смеющемся гоб-
лине», чтобы они смогли подготовиться к проверке
навыков Калипсо.

Уже во Флане: Персонажи находятся здесь во
Флане по любой причине — хотя, вероятно, это
связано с тем, что они недавно завершили еще
одно приключение. Они заночевали в «Смеющемся
гоблине», чтобы отряхнуться от дорожной пыли и
расслабить свои уставшие конечности. Это при-
ключение начинается очень плавно после их пре-
дыдущих усилий — или, возможно, даже в разгар
другого приключения!

Часть 1. События в праздничном зале

Ориентировочная длительность: 45 минут

Это приключение полностью проходит в городе Флан. Если персонажи захотят покинуть город по какой-то причине, они, конечно, могут — но в этом приключении нет никаких указаний для подобных случаев.

Рекомендация Мастеру — сюжет и кубики

Как приключение, ориентированного на отыгрыш и исследование, персонажам настоятельно рекомендуется выполнять определенные проверки навыков спасброски. Возможно, это не слишком понравится некоторым игрокам, но выполнение ими этих бросков может помочь создать более сильное ощущение «кто это сделал?». Разрешение игрокам бросать свои кубики, вероятно, приведет к менее захватывающей, более короткой игре. Но выбор за вами — вы знаете свои таланты и должны им доверять!

Предлагаемые навыки и спасброски:

- Спасброски: Мудрость
- Проверки навыков: Проницательность, Расследование, Внимательность, Ловкость рук, Скрытность

Всё начинается с таверны

«Смеющийся гоблин», некогда обветшавшая и потрепанная старая таверна в доках Флана, была отремонтирована и значительно улучшена силами Приветствующих — местной гильдии воров, но не называйте их так! — и за счет монет, пожертвованных теми, кто решил отдать дань памяти мемориалу, который местные прозвали «Приют Героя». Это место ни в коем случае не является «высококласным» заведением, но в нем, наконец, появились чистые кружки, полированные столовые приборы и, возможно, чуть более чистые столы.

Мемориал Приют Героя находится за дверями «Смеющегося гоблина» и служит символом героизма Толстого Мара, Защитника Гоблина и Спасителя Флана. Медная табличка, отпечатанная в основании статуи круглоголового, согнувшегося человека, указывает, что Толстый Мар был ответственен за мотивацию искателей приключений, которые помогли изгнать дракона, но без его свирепого рывка и лидерских качеств все усилия по освобождению города были бы обречены на провал. Помимо красивой надписи, персонажи, которые участвовали в *DDEX 01-10 Тирания во Флане*, вероятно, помнят действия Мара совсем по-другому.

Приключение начинается в конце очень длинного для персонажей дня, и предполагается, что они либо только что выполнили свое последнее задание (приключение), либо только недавно прибыли во Флан. Солнце уже зашло, и «Смеющийся гоблин» полон веселья, полон моряками и обслуживающим персоналом.

Холодная зима и таинственные туманы наконец отступили от Флана, и торговля начинает возвращаться в осажденный портовый город. Калипсо, новый регент, усердно работает, чтобы заключать новые договора с кораблями, а также с другими городами Лунного моря. Несмотря на это, Смеющийся Гоблин по-прежнему остается одним из главных центров для вновь прибывших. Даже ходят слухи, что Калипсо дошла в борьбе с безостановочным насилием до того, что выставляет агрессорам счет за погребальные расходы.

Он может быть изношен и вонять рыбой, но здесь все по-домашнему, и никто не задает много вопросов. Помогает то, что еда и напитки дешевы

Когда персонажи начинают расслабляться после тяжелого дня, полного приключений, тренировок или путешествий, они могут подслушать чужие разговоры, ведущиеся около бара. Там много болтовни; не стесняйтесь отыгрывать следующие моменты, если позволяет время:

- Калипсо ввела новый городской закон: любой, кто будет признан виновным в убийстве (или насилии, приведшем к смерти), обязан оплатить расходы на похороны этого человека. Эти деньги, в свою очередь, выплачивают семье жертвы, а часть идет на улучшение города и ремонт.
- Падение дракона этой долгой зимой, возможно, обратило в бегство драконьих культистов, но их место заняли другие наемники.
- Портовые тарифы повышены, но в основном справедливы; люди возвращаются в город, а ввозимые товары — по большей части продукты питания, одежда и другие предметы первой необходимости.
- Говорят, что по всему городу бродят духи беспокойных мертвецов. Это может быть связано с ущербом, нанесенным Валинггенскому кладбищу, и почти полным отсутствием духовенства келемворитов; во всяком случае, это только наблюдения, но лишь вопрос времени, когда кто-то нападет на беспомощного горожанина.
- Мемориал возле «Смеющегося Гоблина» посвящен Мару, одному из героев нападения на Флана, который самоотверженно защищал таверну, чтобы другие могли сбежать и выжить.
- «Петух» Синдерелм, эльф-бард, выступает сегодня вечером в «Смеющемся Гоблине». Это является причиной большого возбуждения, поскольку обычно он выступает только в очень дорогих местах.

Интерактивная история

Некоторые из вышеупомянутых пунктов сформированы решениями и действиями персонажей на протяжении всей истории Лиги искателей приключений. Персонажи, которые участвовали в тех приключениях, автоматически знают следующие пункты, но вы можете сообщить о них при успешной проверке Интеллекта (Истории) Сл 14:

- **Калипсо.** Калипсо — персонаж-тифлинг, которая была избрана на пост регента Флана участниками Winter Fantasy 2017. Это было сделано при содействии администрации D&D AL. События, приведшие к ее избранию, можно найти в серии CCC-BMG-PHLAN1; как персонаж игрока, она не существует в этой серии. Этот персонаж теперь является частью списка НИП Лунного Моря и с тех пор была удалена непосредственно из игры.
- **Падение Дракона и Валингенское кладбище.** Эти события начались в DDEX1-10 *Tyranny in Phlan* и позже были разрешены в DDEP4 *Reclamation of Phlan*. Главный жрец Келемвора во Флане был превращен в вампира и в конечном итоге сбежал, когда один из героев перевернул кол Гилнеского Древа, единственного оружия, которое, как известно, могло победить его.
- **Мемориал.** Во время событий DDEX1-10 *Tyranny in Phlan* Толстый Мар действительно погиб снаружи «Смеющегося гоблина» после врыва в сражение. Однако, по правде говоря, он не был тренированным бойцом и почти мгновенно был убит. Его действия вдохновили группу героев дать отпор. Позже в его честь был установлен мемориал, получивший название «Приют Героя».

В конце концов грохот таверны затихает, когда огни приглашают. Ярко одетый эльф выходит на маленькую сцену, и вокруг него появляется несколько волшебных танцующих огней. Он растягивает ожидание и обращается к толпе:

«Готовы ли вы... готовы ли вы... ПРАЗДНОВАТЬ?»

Он замирает на мгновение и проводит пальцами по струнам своей ручной арфы, которая, кажется, появилась из ниоткуда. Музыка великолепна, и каждый в комнате замолкает.

В течение следующих нескольких минут бард повествует собравшейся толпе рассказы о жестоких битвах между стражами Флана и громадным драконом Ворганшараксом; персонажи, присутствовавшие на событиях DDEP4 *Reclamation of Phlan*, распознают события как достоверные, непосредственные отчеты с поля битвы, хотя они не помнят, чтобы Петух в тот день присутствовал. Это будет отличная возможность для других персонажей за столом поделиться своими знаниями, или вы можете подвести следующие итоги:

- Изувеченная Злоба, Ворганшаракс, был огромным зеленым драконом с поврежденным крылом, который застал Флан врасплох с помощью Культа Дракона.
- После первоначальной атаки в городе поселилась тяжелая зима. Впервые за многие десятилетия (или дольше) Лунное море замерзло на несколько миль вокруг Флана. Дракон вызвал огромный клубок зарослей над городом и вокруг него. Это служило защитой от стихии, но также помогло дракону защитить свои новые

границы.

- Граждане, которые сопротивлялись, были в большинстве случаев убиты, хотя некоторые были изгнаны. Сейчас известно об очень немногих изгнанниках. Сгустился плотный туман, и вместе с ним появилось огромное количество ужасов нежити. Зомби, скелеты и даже несколько вампиров атаковали жителей Флана.
- Герои со всего Лунного моря собрались и начали штурм под прикрытием густого зимнего тумана. Они пришли с юга по тонкому льду и нанесли мощный удар, в конце концов одержав тяжелую победу.
- Однако эта победа не была полной; вампир из Валингенского кладбища сумел сбежать, как только очарованный им искатель приключений отдал единственное известное ему оружие, способное нанести чудовищу вред — кол из дерева Гультиас.
- Когда дракон пал, вампир покинул город. Зима, наконец, закончилась, заросли завяли и с тех пор были вырваны, и весна здесь — предвещает новое начало для портового города. Несмотря на тяжелое содержание песни, Петуху удастся поддерживать бодрый и живой тон и даже побуждать большую часть толпы подпевать время от времени. Когда песня заканчивается, он говорит толпе, что ему нужно время, чтобы перевести дыхание.

Броская яркая одежда барда не позволяет ему спрятаться. Он с большой ловкостью пробирается через таверну, произносит несколько слов бармену и возвращается на сцену. Петух снова обращается к толпе:

«Друзья! Мы собрались здесь сегодня, чтобы отпраздновать конец зимы и возвращение весны в этот прекрасный город! Всем процветания и хорошей жизни!»

Он делает глоток из недавно поставленной дымящейся кружки глинтвейна. Его глаза сверкают, когда он начинает другую мелодию, на этот раз об упорстве народов Севера

На этот раз ноты более сильные, и он использует более низкий вокальный регистр, но мелодия не менее захватывающая. Толпа рада, что ее так высоко ценят, и она оказалась полностью во власти барда.

Если персонажи преуспевают в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 14, они могут начать догадываться, что что-то не так. Собравшиеся люди игнорируют все вокруг, кроме барда; их внимание похищено и сосредоточено. Персонажи, которые родом из чрезвычайно жарких мест (например, с Чульты или персонаж, выбравший огненных дженази своей расой), волшебники, специализирующиеся на некромантии и персонажи, которые поклоняются Келемвору, имеют преимущество в этой проверке, так как температура в комнате падает на несколько градусов.

Те, кто преуспевает в проверке Проницательности, могут немедленно попытаться пройти проверку Мудрости (Внимательность) Сл 14, чтобы обнаружить какие-то бесплотные фигуры, дви-

жущиеся среди толпы. Эти фигуры — три **привидения** [ghost], проникающие в тела поблизости; успешное выполнение проверки Внимательности предотвращает заставание врасплох персонажа в предстоящем бою.

Любой персонаж, который успешно проходит проверку Проницательности, но не проходит проверку Внимательности, не будет застигнут врасплох и может действовать как обычно. Любой персонаж, не прошедший проверку Проницательности, должен совершить спасбросок Харизмы Сл 14 или стать недееспособным от песни барда до тех пор, пока он не получит урон или не истечет одна минута после того, как песня барда завершилась.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** никаких корректировок.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте одно привидение (никого не контролирующее на начало боя).

Это столкновение еще сильнее усложняется посетителями. Они сознательны, но безразличны — считайте их беспомощными (КД 8; все атаки ближнего боя автоматически попадают и считаются критическими; 14 хитов). Пока с привидениями не разберутся и песня Петуха не закончится, они не могут двигаться со своих мест. Участники отмечены значками «X» на карте.

Если персонажи очень ориентированы на бой, рассмотрите возможность добавления большего количества посетителей на карту. Это может заставить персонажей переосмыслить свою стандартную тактику, а также может помешать прямой видимости, поскольку посетители не являются ни союзниками, ни противниками.

Обязательно запишите, сколько посетителей убито — персонажи могут быть оштрафованы в конце! За каждую невинную жертву похоронные расходы составляют 100 зм.

Тактика

Призраки проникли в тела трех человек из толпы: одного **полуорка-чемпиона** и двух полуросликов, **мастеров-воров**. Они использовали свою способность *одержимость*, и если их изгонят (или если их смертные оболочки будут побеждены), они уходят на эфирный план и сбегают через пол.

Привидения достаточно умны, чтобы избежать других собравшихся посетителей «Смеющегося гоблина», и в полной мере воспользоваться небольшими размерами полуросликов, чтобы ловко перемещаться по занятым пространствам и укрываться под столами, где это возможно. В теле полуорка привидение стремится нанести как можно больше урона. Если носители ранены (используйте обычные характеристики), они имеют равные шансы бежать, помогать привидениям или персонажам; они не могут видеть призраков.

Все это время бард играет бешеную мелодию со своего места под лестницей. Если персонажи пытаются атаковать его с помощью оружия дальнего

боя, он ловко отводит их снаряды. Если на него нацелены заклинания, он использует *контрзаклинание* [counterspell] реакцией (до трех раз), но при попадании оружием ближнего боя туманная форма покидает его тело и уходит через пол, оставляя его ошеломленным и сбитым с толку. Если привидения и их смертные оболочки побеждены, а персонажи еще не взаимодействовали с бардом, он просто хихикает, пока его призрачная форма убежит через пол, прежде чем он может быть атакован. Если туман Петуха движется, чтобы отступить или убежать, он не провоцирует атаки по возможности (даже со стороны тех, у кого есть умения или заклинания, которые иначе могли бы свести на нет это преимущество). Помимо этого, Петух — не боец.

Как только персонажи узнают, что люди одержимы или иным образом очарованы, им следует напомнить воздерживаться от убийства посетителей.

В конце второго раунда передние двери распахиваются, и внутрь заходит **крупный зомби** — это труп Толстого Мара. Персонажи могут узнать его по предыдущим взаимодействиям или даже по песням, которые исполнял Петух (Проницательность Сл 14). Этот неживой монстр нацелен на персонажей, и если уменьшить его хиты до 0, он распадется на кучу объедков и вонючую жидкость (это не характерно для зомби, и персонажи должны немедленно обратить на это внимание).

Развитие событий

После завершения боя персонажи могут выяснить следующее:

- Петух и другие бывшие одержимые носители не помнят момент, когда привидения вошли в их тела, но они помнят действия, которые они предпринимали, будучи одержимыми.
- Воры и чемпион — моряки и помнят, как они проходили через очень холодную зону около мемориала Приюту Героя снаружи «Смеющегося гоблина», хотя они полагают, что это просто часть весеннего вечера и ничего больше. Их корабль совсем недавно прибыл сегодня из Хиллсфара.
- Петуху было весь день холодно. Он может вспомнить встречу с некоторыми потенциальными благодетелями, включая волшебницу в глубоких одеждах по имени Мэригольд Баттерлиф, дварфа торговца по имени Реджис Брайтджем и человека друидку по имени Горько-Цвет. Все трое живут во Флане, и Петух может дать адреса каждого.
- Остальные носители в ужасе бегут из «Смеющегося гоблина», как только к ним возвращаются силы.

Петух Синдерелм в шоке от случившегося, хотя на проверке Мудрости (Внимательность) Сл 20 (ПРИМЕЧАНИЕ: вы должны совершить этот бросок тайно) персонажи замечают, что у него есть некоторые сомнительные вещи, высывающиеся из его ранца, в том числе набор для маскировки и рацион, пахнущий как ароматные, душистые гри-

бы. Персонажи могут найти это странным или нет, позвольте им отыгрывать это. Несмотря на это, он честно впечатлен способностями персонажей, жмет им руки и хлопает по плечу, выказывая свою признательность.

После того, как персонажи провели несколько мгновений с телами (и, возможно, поговорили с Петухом об его ранце), они могут пойти по имеющемуся следу. Кроме того, владелица «Смеющегося гоблина» обращается к персонажам:

«Подбородки Мара! Я ничего не смогу сделать без вмешательства приключенцев! Ступайте-идите-идите-выметайтесь!»

Она как можно быстрее выпроваживает вас на улицу, громко жалуясь на необходимость отремонтировать таверну еще раз из-за этих, «всюду сующих свой нос искателей приключений».

Оказавшись снаружи, она добавляет следующее:

Она устала от авантюристов и шумных моряков, ломающих ее мебель и повреждающих ее бар. Она говорит, что должна закрыться на следующие несколько дней, поскольку все сбежали из «Смеющегося гоблина» и нанесли большой ущерб в процессе, и ей потребуется еще одна крупная распродажа со скидкой, чтобы компенсировать потери.

Петух воспользовался полученной возможностью, чтобы покинуть Флан и убраться подальше от персонажей. Он не оставил на булыжниках никаких следов своего ухода.

Приют героя

Снаружи «Смеющегося гоблина», в двадцати пяти шагах от него, находится мемориал в форме обелиска. Он большой, пятнадцать футов высотой и пяти футов толщиной в основании, и на нем висит медная табличка со стороны двери таверны, на которой написано:

Мар

Наш великий герой

Пусть его смелость будет длиться вечно

И его сила будет несгибаема

Над мемориальной доской, выгравированной на камне, изображен мелкой резьбой круглый человек с большими широкими плечами, несущий поднос с напитками.

Персонажи, игравшие в любое из приключений 1 сезона (DDEX01-xx, также известный как сезон Тирании Драконов), вероятно, знают о Толстом Маре и его роли главного официанта и дежурного «Смеющегося гоблина». То, что жители Флана воздвигли ему памятник, лестно, поскольку он занимает особое место в воспоминаниях давних жителей Флана.

Внизу таблички — любопытная метка на камне. Похоже на кольцо конденсата, которое запотевшая кружка может оставить на столе, и имеющее размер около 4 дюймов в поперечнике. Персонажи с пассивной Внимательностью 16 или выше могут ясно заметить идентичную отметку на открытой плоти одного или нескольких персонажей (любого, кого коснулся Петух). Заклинание снятия проклятия выведет метку с плоти персонажа, так же как и

смерть.

Как только у персонажей появляется момент, чтобы понаблюдать за статуей, они мельком замечают призрачную фигуру поблизости, содрогающуюся от рыданий. Это привидение, в отличие от тех, что были в таверне, имеет большую мягкую форму и неопределенные черты. Как только персонажи замечают его, оно издает душераздирающий вопль отчаяния и размывается на ветру.

Сокровище

У привидений и их смертных оболочек нет драгоценностей. Если и были, то персонажи, скорее всего, потратили деньги (или пожертвовали их «Смеющемуся гоблину») в этой части приключения.

Продвижение приключения

У персонажей есть несколько потенциальных следов: волшебница, дварф торговец или друидка. Конечно, они могли бы также переждать где-то ночь, если того пожелают; в таком случае им придется найти другую гостиницу и, вероятно, подвергнуться преследованию со стороны нежити, пока они не завершат расследование.

Переходите к **Части 2. Расследование.**

Часть 2. Расследование

Ориентировочная длительность: 30-45 минут на каждое место расследования

Следующие события расследования предполагают, что персонажи просто ходят по делам без уловок. Если персонажи пытаются использовать укрытие ночи, заклинания невидимости и т. д., не стесняйтесь подстраиваться по мере необходимости. Существуют базовые рекомендации по учету этих решений, но может потребоваться некоторый творческий подход, если ваши игроки думают нестандартно!

Ход расследования

Персонажи должны иметь возможность один раз пообщаться с каждым из потенциальных подозреваемых: Мэригольд Баттерлиф, Реджисом Брайтджемом и Горько-Цвет. Каждый разговор может добавить больше информации о людях, с которыми персонажи уже разговаривали; это рассматривается в следующей части.

Когда персонажи следуют к каждому месту расследования, они могут наткнуться на толстый, еле волочащий ноги труп. При запуске каждой сцены или при определенном результате броска кубика: при четном числе ничего дополнительного не происходит; однако при нечетном — оживленный труп Толстого Мара (**крупный зомби!**) прибывает на инициативе 17 в компании трех **привидений** [ghost]. Он всегда имеет полные хиты при запуске каждого столкновения, и в конце третьего раунда боя, или если персонажам удастся уменьшить его хиты до 0, он растворяется в отвратительную кучу объедков и непонятную жижу (аналогично тому, как вампир исчезает, когда превращается в туман). Этот бой происходит на улице и не включает в себя НИП. Настоятельно рекомендуется, чтобы персонажи сталкивались с этой встречей на пути к первому или второму месту расследования, и определено перед третьим (хотя это на усмотрение МП; используйте свое время и умение игроков с умом).

После того, как все три расследования будут завершены, и персонажи хотя бы один раз столкнулись с зомби Маром, переходите к разделу **П-П-Привидения!**

Темы и «ощущения»

В следующих столкновениях есть много неприличных моментов. Приключение играется лучше всего, если вы играете с ними — это будет стимулировать игроков к участию в событиях и истории, а также поможет им установить связи в сюжете. Не воспринимайте историю слишком серьезно, и будьте готовы к известным ударам, которые игроки вам обеспечат!

Кроме того, в приключении есть отсылки на другие истории из каталога Лиги искателей приключений. На некоторых персонажах (например, Видящую и ее бывшую союзницу Горько-Корень из DDAL05-08 Durlag's Tower) есть отсылки, но не обязательно знать их полную историю, чтобы

получить славный опыт в этом приключении. Их включение — просто пасхалка — скрытый сюрприз — для глубоко погруженных игроков.

Карты

Фокус данного приключения — расследование. Таким образом, тактические карты не предоставляются. Если вам нужно создать карты для ваших игроков, то используйте переулки шириной 10 и 15 футов, 25-футовые дороги с закрытыми магазинами или даже плотно заполненную площадь (с использованием методов, похожих на столкновение в Смеющемся Гоблине), которые подойдут очень хорошо. Короче говоря, вы знаете своих игроков, и вам настоятельно рекомендуется адаптировать игру под их желания!

Проведение эффективного расследования

Этот раздел очень открыт для персонажей. Они должны чувствовать, что город доступен и «живет своей жизнью». Если персонажи застряли, не стесняйтесь подыгрывать — многое из того, что происходит, представляет собой смесь фарса и тактики запугивания. С удачей и бесстрашным осмотром они даже могут обнаружить, кто оживил труп Толстяка Мара!

Некоторые моменты, которые следует учитывать при работе с очень хитрыми персонажами и игроками:

- что откроет потенциальное заклинание *знание легенд* [legend lore]?
- что делать, если у персонажей есть контакты среди Приветствующих?
- подумайте над тем, чтобы переместить одну или несколько подсказок о Петухе в «записки» или аналогичное физическое доказательство, если ваш стол крайне ориентирован на боевку.
- что если один из персонажей является некромантом и попытается управлять Маром?
- что делать, если один из персонажей попытается изгнать Мара?
- что будет, если персонаж употребит духовный корень?

Приготовьтесь к этим непредвиденным обстоятельствам и будьте готовы сохранять действие легким и живым. Цель состоит в том, чтобы использовать тактику запугивания, а не уничтожать персонажей!

Неважно, в каком порядке происходят эти встречи, но после того, как с НИП взаимодействует или опрашивают, они покидают свой район и занимаются своими делами (и их невозможно найти до конца приключения).

Местонахождение каждого из лиц, представляющих интерес, указано на карте Флана. «G» — Смеющийся Гоблин.

Мэригольд Баттерлиф и Дом мягкой некромантии

На карте

Мэригольд находится в локации, помеченной «M» на карте Флана.

Мэригольд Баттерлиф — округлая женщина с желтоватым оттенком лица. Ее голос все еще бодр, и она излучает ощутимый позитив и стремится привить этот позитив окружающим. Из-за такого мышления жители Флана решили принять ее —

даже с учетом ее странного выбора профессии.

Мэригольд — «Мэри» для друзей, которыми как она говорит, являются почти все — твёрдо верит в положительные качества некромантии. Она воскрешает любимых домашних питомцев и использует заклинания по поддержанию в них жизни, чтобы детям не приходилось разлучаться со своими верными друзьями и защитниками, и может за соответствующую плату поднять несколько трупов (гуманоидов и тягловых зверей) для фермеров за городом.

Мэри может поделиться следующим, если персонажи спрашивают:

- **«Вы знаете Петуха Синдерелма?»** *О да, я знаю его. Он заходил сегодня, чтобы мы могли обсудить мое спонсирование его следующего турне. (Затем она приступает к подробному обсуждению преимуществ «мягкой некромантии» и ее положительного культурного воздействия)*
- **«Слышали ли вы о рыдающем привидении снаружи Смеющегося Гоблина?»** *Они говорят, что дух Мара — Толстого Мара для тех, кто его не знал и не уважал, — скрывается под этим памятником и оплакивает состояние его возлюбленного города и таверны. Он вылезает только по ночам, и всего несколько человек видели его. Любопытно, что он не проявлял агрессии.*
- **«Вы слышали что-нибудь о том, что Мар стал зомби?»** *Отвратительно! Какая низость! Члены семьи никогда не должны подниматься среди знакомых! Зомби — проделки ленивых некромантов, и они портят нам репутацию. Он сделал вам больно?*
- **«Вы обратили внимание на увеличение количества привидений вокруг Флана?»** *Да, действительно! Эти духи просто ищут маленький дом, в котором можно спрятаться. С уходом Проводников мертвых — ну знаете, жрецов Келемвора — они просто заблудились. Я помогаю, как могу, но я не в состоянии отловить их всех.*
- **«А как насчет других видов нежити?»** *Ну, еще много зомби скрываются в округе, но городская стража перебила большинство из них. Зомби просто нужно какое-то руководство, они такие же злые и обманутые, как и их создатели. Мне особенно жаль тех, кто не может выйти из гавани — такими темпами они, вероятно, застрянут там навсегда.*
- **«Что вы можете рассказать мне о Реджисе Брайтджеме?»** *Реджис — очаровательный дварф, и он сразу же скажет вам, что он не «тот» Реджис. Но он, безусловно, оппортунист, и имеет дело с объектами, имеющими сомнительное происхождение. Чаще всего предыдущие владельцы не доступны, но он не получает никаких товаров из Флана, поэтому мы склонны оставлять его со своими игрушками.*
- **«Что вы можете рассказать мне о Горько-Цвет?»** *Горько-Цвет действительно любопытный друид. С тех пор, как исчезла ее сестра, она не слишком веселая, но все равно хорошая. Я однажды оживила ее спутника кролика. Она*

осталась довольна, так что мы обе выиграли!

- (если персонажи уже посетили Горько-Цвет и узнали о духовном корне) **«Что вы можете рассказать мне о духовном корне?»** *Эта трава является контрабадой во Флане. Горько-Цвет просит немного, и я иногда нахожу небольшие порции здесь и там. Он исключительно мощный и может на некоторое время привязать вашу жизненную силу к духовному миру. Тем не менее следует быть осторожными; прикосновение к нему часто оставляет неизгладимый след на вашей плоти, и этот знак служит маяком для беспокойных мертвецов.*
- (если персонажи заметили метку на своих телах) **«Что вы можете сказать мне об этой метке?»** *Это отметина, которую духовный корень оставляет на плоти. Я призываю вас быть осторожными, потому что мертвые могут быть неподалеку. Если случится худшее, могу ли я забрать ваши тела? Я могу вспомнить множество портов и усадеб, которые выиграли бы от ваших мускулистых спин. Поистине, люди бы это оценили!*

Она кажется искренней в своем желании помочь персонажам, и проверка Мудрости (Проницательность) Сл 14 подтверждает это. Если персонаж превышает эту проверку на 5 или более, а также спрашивает о ее мыслях о Реджисе, они могут заметить, что между ними есть некоторые трения. Если надавить на это, Мэригольд признается:

«Я не имею какой-то неприязни, но, строго между нами, я думаю, что Реджис тратит слишком много времени на поиск вещей у ушедших на покой искателей приключений и посещающих магов. Знаешь, волшебников, которые носят определенную красноватую одежду?» — подмигивает она, заканчивая.

«Он в норме, но ему есть что скрывать. Я стремлюсь видеть лучшее в людях, но он просто открылся мне с неправильной стороны.»

Если персонажи нажимают на Мэригольд на счет любопытной природы зомби Мара (о том, что после поражения он оставляет объедки и жижу вместо трупа), она отвечает:

«Это, безусловно, звучит так, будто на него наложены чары. Почему именно он, я не могу сказать — но это не нормальное поведение для одного из оживших мертвецов. Кто бы ни осквернил останки бедного официанта, он должен был, по крайней мере, поступить порядочно, и позволить ему быть должным образом побежденным.

Это должно быть неприятно для всех. Мои соболезнования.»

Настройка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого исследовательского столкновения. Оно не рассчитано как боевое, и не дает никакого боевого опыта.

- **Персонажи невидимы или вломились внутрь.** Мэригольд — талантливая волшебница, защитившая свой бизнес постоянным заклинанием сигнал тревоги. Окна защищены (Ловкость рук Сл 16) с помощью надежных замков, и, если они вскрыты каким-либо образом, срабатывает сигнализация — она уведомляется мысленно. Как довольно состоятельный член общества, она вызывает 2кб стражей, прежде чем противостоять персонажам.
- **Персонажи угрожают Мэригольд.** Хотя она довольно бодрая, она не воспринимает угрозы легкомысленно. Она считается некромантом и сопровождается четырьмя невидимыми слугами. Она осторожно призывает персонажей присесть, выпить чаю и переосмыслить их подход перед началом любого боя.
- **Мэригольд убита персонажами.** Если персонажи убивают Мэригольд, им может быть трудно успешно завершить приключение. Тем не менее, они могут обвинить ее во всех происшествиях — будьте готовы изменить раздел Заключение!

Сокровища

Если персонажи мирно взаимодействуют с Мэригольд, она вручает им *свиток защиты (нежить)*. Она говорит, что каждый должен быть защищен и готов к тому, что даже самые благие намерения иногда будут неверно истолкованы; она просит персонажей выманить нежить из Флана, чтобы она могла взять их под контроль, если это возможно.

Двигаясь дальше...

Если персонажи еще не встречались с Реджисом или ГорькоЦвет, сейчас идеальное время для этого.

Если это было последнее место расследования, переходите к **П-П-П-Привидения!**

Реджис Брайтджем и «Слегка использованные товары»

На карте

Реджис находится в локации, помеченной «R» на карте Флана

Реджис высок для дварфа, чуть выше четырех футов. Он сильно пахнет отсыревшими табачными листьями, и у него столько же зубов, сколько пальцев. Он суров, предпочитает одеваться в черное и серое, и у него спутанные жирные волосы, похожие на воронье гнездо. Его магазин крошечный, но наполненный использованным оборудованием и снаряжением, от футляров для свитков до оружия и доспехов. Он не скрывает своей принадлежности к Жентариму. Он обижается на свое имя по нескольким причинам, не в последнюю очередь из-за того, что герой полурослик из прошлых десятилетий также носил это имя.

Реджис может рассказать следующее, если персонажи спросят:

- **«Знаете ли вы Петуха Синдерелма?»** *Этот сумасшедший бард вынюхивал магическую арфу*

ранее сегодня. Сказал, будто слышал, что я приобрел одну у Вотерхэвинского дворянина некоторое время назад, какую-то особенную, из клена и платины. Задавал слишком много вопросов и, похоже, не был прав, поэтому я посоветовал ему отправиться в путь. Сказал, что он создает какой-то гениальный шедевр здесь, во Флане. Несколько раз пытался позвать мне руку; от этого парня у меня мурашки по коже, если честно.

- **«Вы как-то связаны с...»** *Я не тот Реджис, нет. Это мой двоюродный дедушка, шесть раз удаляемый по материнской линии. Он некоторое время бегал с темным эльфом и действительно имеет свое наследие. Кроме того, если вы верите, что я родственник полуроллика, у меня есть для вас на продажу летний домик в Тэе.*
- **«Вы слышали о рыдающем привидении возле Смеющегося Гоблина?»** *Я слышал о стонущих привидениях и кричащих привидениях, но рыдающих? Это довольно слабо.*
- **«Слышали ли вы что-нибудь о том, что Мар стал зомби?»** *Я знал Толстого Мара. У него не было достаточно мотивации, и я не думаю, что у него есть мотивация быть зомби. Слишком много работы и недостаточно эля для него, поверьте мне.*
- **«Вы заметили увеличение числа привидений вокруг Флана?»** *Что я... заметил? Я не знаю. Я бродил вокруг Флана большую часть своей жизни, но мало обращал внимания на странную волшебную чепуху.*
- **«А как насчет других видов нежити?»** *Я не думаю, что я подходящая персона для такого рода опроса. Я имею дело с вещами, а не с штуками, которые не понимают, как оставаться мертвыми.*
- **«Что вы здесь продаете?»** *Я большой поклонник малого количества вопросов и большого количества решений. Вы говорите мне, что хотите новую блестящую булаву с изумрудами на рукояти — я ваш дварф. Просто дайте мне несколько дней, может быть, декад. Не взъерошивайте мои перья, и я не буду вести строгие отчеты, вот то, что я говорю.*
- **«Что вы можете рассказать мне о Мэригольд Баттерлиф?»** *Любой с таким неугомонным языком что-то скрывает. Или что-то продает. В любом случае, я бы держался подальше от нее. Местные жители говорят, что она занимается «мягкой некромантией», и что она пытается продвигать неупокоенных мертвецов как позитивную вещь... спросите меня, так у нее орехи за место мозгов.*
- **«Что вы можете рассказать мне о Горько-Цвет?»** *Я больше не имею с ней дел. Мы давным-давно работали вместе над проектом, который... скажем так, был «деликатным». Вскоре после этого ее сестра исчезла, и она превратилась из беззаботного приземленного друида в ищущего ответ в бутылке или припарке. Она талантлива, но замкнулась в себе. Должна принять прошлое, понимаете?*
- (если персонажи уже посетили Горько-Цвет и узнали о духовном корне) **«Что вы можете рас-**

сказать мне о духовном корне?» *Держитесь подальше от этого вещества. Они говорят, что раз использовав его, вы изменитесь. Будете отмечены. Некоторые мои друзья маги — это было давно — однажды собрали урожай таких, заявили, что не могли сбросить с хвоста привидений и прочую нежить в течение нескольких недель.*

- (если персонажи заметили метку на своих телах) **«Что вы можете сказать мне об этой отметине?»** *Да, я видел такую прежде. У глупого барда была похожая отметина на руке. Она семейная или что?*
- Если персонажи еще не нашли метки на своих телах, Реджис указывает на нее и предоставляет вышеуказанную информацию.

Реджис, несмотря на всю свою желчность, не стремится утаить информацию от персонажей; это может быть подтверждено проверкой Мудрости (Проницательность) Сл 14. Если персонаж превышает эту проверку на 5 или более, а также спрашивает о своих мыслях о Горько-Цвет, они могут догадаться, что там есть некоторые трения. Если надавить на это, Реджис объясняет:

«Послушайте, мы тогда работали вместе над некоторыми делами Альянса Лордов. Я, Цвет, ее сестра Корень и какой-то чудной эльфийский маг по имени Фултон Стормвезер. Нашим нанимателем была очень влиятельная женщина Шоу, нуждавшаяся в осмотрительности, но то было пару лет назад...

Мы должны были прокрасться к торговому каравану Жентарима, который направлялся на восток в Халбург. По пути мы должны были украсть амулет и книгу заклинаний и оставить на их месте подделки, но все пошло не по плану. Оказывается, караван сопровождал какой-то Красный Волшебник Тэя и его свита.

Горько-Корень запуталась в ожерелье, прежде чем получить противное заклинание в лицо. Она с треском исчезла, и после этого мы ее больше не видели. Цвет искала ее некоторое время, но так и не нашла, поэтому она вернулась сюда и с тех пор притворяется, что на самом деле живет.

Мне ее жаль, правда.»

Персонажи могут решить, что Реджис переживает за Горько-Цвет, и они будут правы. Цвет не удалось найти свою сестру, и Реджис все больше и больше наблюдал, как она опускается, впадает в депрессию и печаль. При давлении он признается, что иногда доставляет еду и другие товары в ее магазин курьером, но ни при каких обстоятельствах не позволит ей обнаружить, что это он посылал ей эти подарки. Если персонажи спрашивают о Фулто-не Стормвезере, он качает головой и говорит, что больше ничего не знает.

Если персонажи спрашивают его об его отношениях с Толстым Маром, Реджис может добавить следующее:

«Толстый Мар был бесполезным сплетничающим хамом. Иногда он рассказывал истории о том, как его отец был героем военного времени из Кормира, но он сам был простым официантом. Не умел шутить, не мог вовремя подать еду и напитки, и не мог не пахнуть, как демон, завернутый в драконьи потроха. Он тратил гораздо больше времени на ворчание по поводу водяных разводов на столах, чем фактически ставил на них заказы. Ему лучше было умереть, если вы спросите меня. Он бы не пережил оккупацию города.»

Настройка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого исследовательского столкновения. Оно не рассчитано как боевое, и не дает никакого боевого опыта.

- **Персонажи невидимы или вломились внутрь.** В магазине Реджиса полно «вещей». Персонажи могут проболтаться в течение часа или около того, прежде чем найти его бухгалтерскую книгу; в ней есть запись того, как Петух заходил в магазин с вопросом об «специальной арфе» с пометкой на полях «пообщаться с поставщиками».
- **Персонажи угрожают Реджису.** Реджис широко скалится, показывая остатки своих зубов, как знак своей доблести. «Умоляю, мне угрожают гораздо более массивные, более подлые твари, чем вы». Его нельзя запугать, и у него иммунитет к испугу.
- **Реджис убив персонажами.** Если персонажи убивают Реджиса, им может быть трудно успешно завершить приключение. Тем не менее, они могут свалить все на него — будьте готовы изменить раздел **Заключение!**

Сокровища

Если персонажи мирно взаимодействуют с Реджисом, он готов продать им до 2 зелий большего лечения за 225 зм каждое. Если персонажи просят Реджиса раздобыть свиток заклинания, он может достать один свиток заклинания 1-го (75 зм) или 2-го уровня (300 зм) из своего магазина (выберите заклинания из Руководства Игрока); он просто уточняет, чтобы персонажи не задавали вопросов по поводу небольшого количество крови на конце металлического футляра со свитком.

Двигаясь дальше...

Если персонажи еще не встречались с Мэригольд или Горько-Цвет, сейчас идеальное время для этого.

Если это было последнее место расследования, переходите к **П-П-П-Привидения!**

Лекарственная оранжерея Горько-Цвет

На карте

Горько-Цвет находится в локации, помеченной «В» на карте Флана.

Горько-Цвет — человеческая друидка, владеющая Лекарственной оранжереей у внешней городской стены. Этот магазин вечно теплый и чрезмерно влажный; он переполнен всевозможными растениями и предоставляет большое разнообразие цветущих растений. Она продает растения как для декоративного, так и для лечебного исполь-

зования. Проверка Природы или Медицины Сл 12 показывает, что большинство из этих растений являются народными средствами и не очень эффективны для лечения, хотя они могут иметь и другое применение — особенно как вещества, изменяющие сознание.

У нее также есть одомашненный мерцающий пес; у него коричневая шерсть с большими черными пятнами, и он большой для своего вида, почти пять футов в плечах. Если спросить, Горько-Цвет просто скажет, что собака — «Круди» — однажды ночью упала в неизвестную смесь из трав и теперь «как гигантский, человек».

Горько-Цвет может поведать следующее, если персонажи спросят:

- **«Вы знаете Петуха Синдерелма?»** Он приходил сюда раньше, да. Хотел немного духовного корня. Что-то, что чтобы ненадолго покинуть свою смертную оболочку... дрейфовать среди духов. Но у меня его не было. Я не имею дело с таким продуктом. Он заметил, что было бы весело, если бы Флан был городом-призраком. Если он имел в виду это как шутку, я не поняла этого. Люди странные. Вот почему я люблю растения.
- **«Вы слышали о рыдающем привидении рядом со Смеющимся Гоблином?»** Это звучит довольно странно, да. Привидения, которые плачут? Это большой странный мир.
- **«Вы слышали что-нибудь о том, что Мар стал зомби?»** Мар был такой милый. Добрая душа. Кто бы ни сделал его зомби, ему должно быть стыдно. Он заслуживает лучшей участи, чем эта.
- **«Вы обратили внимание на увеличение числа привидений вокруг Флана?»** Я думаю, что пока Келемвор не придет за нами, мы всего лишь осколки единого духа. Одно существо с множеством лиц, я права? Я права. Вы это знаете, спасибо.
- **«А как насчет других видов нежити?»** Конечно, есть. Я слышу их по ночам. Они царапают стены, а иногда даже бродят по улицам. Но я не выхожу ночью, особенно когда они там. Это плохая затея. Я поймала и посадила шаркуна на цепь, но я полагаю, что он ушел. Или кто-то его отпустил. Я не знаю, но сейчас все прошло, и все в порядке.
- **«Что вы здесь продаете?»** Просто оглядись вокруг, друг! Флора со всего Лунного моря и за его пределами — травы, цветы, корни и лекарственные средства, которых вы никогда раньше не видели. Если ты хочешь яркую лилию для своей лацканы, я достану тебе — или если ты хочешь небольшой кусочек духовного корня, чтобы ты мог еще раз увидеть свою бабушку, я тоже могу это сделать. Петух купил последние из запасов, так что я сейчас нарежу еще.
- **«Что за духовный корень?»** Духовный корень удивителен, друзья! Он не дешев и растет только в некоторых довольно ужасных местах, таких как кладбища и под котлами ведьм и внутри черепов мертвых драконов. Он действительно потрясающий. На вкус немного похож на двар-

фов камень и слизистую кислоту, но ... вау. Он позволяет вам говорить со своими мертвыми друзьями. И иногда врагами. Но обычно друзья, да, давайте на этом остановимся. Вполне заслуженная цена, если вы сможете его найти. Я раздобыла его всего пару дней назад.

- **«Что вы можете сказать мне о Мэригольд Баттерлиф?»** Она ведьма. Прям, серьезно. Ведьма. Она воскрешает мертвых и приказывает им и... и... как будто она ведьма. Я считаю, что такая власть не правильная и довольно грязная. Это просто не хорошо для земли, друзья. Не позволяйте ей обмануть вас своими сладкими речами.
- **«Что вы можете рассказать мне о Реджисе?»** Реджис и я приятели. Товарищи. Мы возвращаемся назад, годы и ... вы знаете ... он просто служит мне напоминанием о моей сестре. Я больше не могу смотреть ему в глаза. Мы потеряли ее. Моя сестра Горько-Цвет. Наши родители не были очень изобретательны, но мы все равно любили маленькую Горько-Корень. Ее давно не было, и я не могу ее найти. Я думаю, что Реджис пытается помочь, но мне слишком больно говорить с ним. Я не думаю, что когда-либо еще смогу доверять кому-то из Альянса Лордов.
- (если персонажи заметили метку на своих телах) **«Что вы можете сказать мне об этой отметине?»** Ооооооооооо, я это уже видела. Бард пришел с такой же. Я думаю, что это происходит из-за неосторожного контакта с духовным корнем, потому что я думаю, что это похоже на спиральные корни растения. Где вы ее получили?

Горько-Цвет не в своём уме, и почти наверняка её поймут на лжи о ее продаже или владении духовным корнем. Если надавить на это, Горько-Цвет объясняет:

«Конечно, да, возможноооооооооо, у меня был какой-то духовный корень. Может быть. Я помню, как попробовала один раз. Я думаю — нет, я почти уверена — что я получила его от Мэригольд. Она довольно расплывчата. Она пришла ко мне, была довольно настойчива в отношении духовного корня. Принесла мне немного, сказала, что она научит меня, как его выращивать, если только я попробую немного. Так я и сделала. Это было довольно удивительно. Вкус плохой, но мощный, что ни говори. Я видела Горько-Корень, и мы немного пообщались. Теперь я знаю, что это была не она, по крайней мере, я надеюсь, что это не так, потому что она говорила о демонах и одержимости, и это было довольно пугающе. ...во всяком случае, не слушайте ложь Мэригольд. Она жуткая и что-то скрывает, я это знаю. Держитесь подальше, если хотите жить.»

Настройка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого исследовательского столкновения. Оно не рассчитано как боевое, и не дает никакого боевого опыта.

- **Персонажи невидимы или вломились внутрь.** Несколько растений в магазине Горько-Цвет были пробуждены и привлечены источником тепла. Эти растения не могут «видеть» персонажей, но поворачиваются в их направлении. Персонажи могут обнаружить образец духовного корня, если им удастся пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 16, совершаемую с помехой (благодаря наводящимся на тепло растениям, и тому факту, что Горько-Цвет спит под столом в магазине).
- **Персонажи угрожают Горько-Цвет.** Горько-Цвет кажется, что она вне опасности, вероятно, из-за постоянного использования различных трав и бальзамов. Она необычайно спокойна, хотя накладывание *малого восстановления* или *высшего восстановления* проясняет ее мысли на десять минут.
- **Горько-Цвет убита персонажами.** Если персонажи убивают Горько-Цвет, им может быть трудно успешно завершить приключение. Тем не менее, они могут свалить все на нее — будьте готовы изменить раздел **Заключение!**

Сокровища

Если персонажи мирно взаимодействуют с Горько-Цвет, она продаст им противоядие за 40 зм (со скидкой относительно Руководства игрока). Она бесплатно предоставит по одному набору травника двум персонажам, сославшись на то, что «Мы все должны внести свой вклад, чтобы сохранить Фаэрун зеленым, я права? Конечно, я права.»

Кроме того, если персонажи дружелюбны и преуспевают в проверке Харизмы (*Убеждение*) Сл 16, Горько-Цвет может предоставить небольшой образец духовного корня. Этого достаточно только для одной дозы, и она говорит: «Мне это больше не нужно. Я поговорила со своей сестрой, наверное, да? Это может открыть двери для вас в будущем, мои родственные души.»

Двигаясь дальше...

Если персонажи еще не встречались с Реджисом или Мэригольд, сейчас было бы идеальное время для этого.

Если это было последнее место расследования, переходите к **П-П-П-Привидения!**

П-П-П-Привидения!

Примечание Мастера:

Эта встреча происходит только после завершения всех трех расследований и столкновения с зомби Маром. Однако, если персонажи сталкивались с зомби Маром несколько раз или вы стеснены во времени, вы можете пропустить этот раздел, чтобы продвинуться вперед.

Холодный ветер, неестественный для лета во Флане, дует на улицах, расталкивая мусор. Низкий стонущий звук постепенно становится все громче.

Ночь становится длиннее, и дождь начинает проливаться на Флан. Когда температура падает, персонажи, прошедшие проверку Интеллекта (Природа или

Магия) Сл 14, понимают, что падение температуры не является естественным. Персонажи, которые успешно проходят эту проверку, не будут застигнуты врасплох в следующем бою.

Духи наводнили улицы Флана, стремясь сразить персонажей и попировать их жизненными сущностями. Два **призрака** [wraith] и три **привидения** [ghost] появятся, чтобы напасть на героев! Привидения вселились в двух **чемпионов** [champion] и **наёмного убийцу**, который хорошо спрятался (для его обнаружения требуется пассивная Внимательность 18).

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите одно привидение.
- **Сильная группа:** нежить имеет преимущества на спасброски против эффектов изгоняющих нежить, и наемный убийца действует с инициативой 23.
- **Очень сильная группа:** как сильная, но у всех существ максимум хитов, и добавьте одного призрака [wraith].

По мере того, как каждое из неживых существ уничтожается, они оставляют после себя любопытный слой пыли и запах, похожий на смесь грибов, табака и духов.

Тактика

Если привидения когда-либо покидают своих носителей, они используют Ужасный облик, затем попытаются использовать свою способность Одержимость снова, если это возможно. Они достаточно умны, чтобы при выборе целей для завладения нацеливаться на более подходящие типы «бойцов», а не на жрецов и магических пользователей. Если одно привидение успешно пугает персонажа, остальные откажутся от своего Ужасного облика в пользу нанесения удара Иссущающим касанием или более мощными ударами в ближнем бою.

Наконец, призраки совершенно обезумели от ярости и голода. Они нападают, не раздумывая, и выбирают ближайшую живую цель, когда это возможно, и не используют более эффективную тактику.

Сокровища

Нежить не несет в себе физических сокровищ, но после завершения боя персонажи могут услышать топот ног, убегающих по ближайшей аллее. При успешной проверке Мудрости (*Выживание*) Сл 16 они могут идентифицировать следы гуманоида среднего размера; если они преуспеют в этой проверке 5 или более, они могут идентифицировать, что следы были оставлены грузной человеческой женщиной.

Двигаясь дальше...

После того, как все места расследования были посещены, и это столкновение (или подходящее число других) было завершено, переходите к **Части 3. Разоблачение злодея!**

Часть 3. Разоблачение злодея!

Ориентировочная длительность: 75 минут

Персонажи собрали некоторые основные доказательства, и теперь они сталкиваются с неожиданным визитом Петуха Синдерелма и рыдающего привидения, а затем должны определить, кто контролировал бесплотную нежить во Флане.

Основные особенности

Особенности, перечисленные здесь, справедливы для всей сцены.

Свет. Уже далеко за полночь, и луна прячется за густым облачным покровом. Света нет.

Возвращение Петуха

Персонажи имели возможность провзаимодействовать с каждым из трех подозреваемых и, к счастью, имели возможность начать решать, кто может или не может нести ответственность за нападения нежити. Пока они обсуждают это, Петух подзывает их из ближайшего мусорного контейнера.

«ПССТ! ПССТ! Друзья, сюда!»

Из-под крышки металлического мусорного контейнера выглядывает знакомое лицо с широко раскрытыми от страха глазами. Петух Синдерелм приглашает вас присоединиться к нему.

Петух скрывался последние несколько часов, и он делится довольно удивительной историей: смывшись от героев (он был напуган), он тоже увидел толстое, печальное привидение у Приюта Героя. Это испугало его, и он провел следующие несколько часов, бегая от одного пустого дома к другому, но каждый раз, куда бы он ни пошел, он слышал стоны оживших мертвецов и не раз видел шаркающих зомби на улицах. В панике он укрылся в металлическом мусорном контейнере, пока не услышал шаги персонажей. Он может добавить следующую информацию:

- Во время бега он прошел мимо магазина Мэригольд. У нее на заднем дворе росли странные цветы, которых он никогда раньше не видел (они соответствуют описанию цветов духовного корня, данных Горько-Цвет).
- Иногда можно увидеть удивительно раздутого зомби, шагающего перед некоторыми тавернами, такими как Смеющийся Гоблин и руинами Заварника мадам Фреоны. Тот однажды заметил Петуха и побрел за ним, но потерял его.
- Петух убежден, что его новая арфа проклята. Проверки Магии ничего не дают, но если персонажи используют заклинание опознание или снятие проклятия, они могут убедиться, что арфа никогда не проклиналась.

Когда Петух заканчивает свою историю, из конца переулка доносится влажный шаркающий звук, когда зомбированный труп Толстого Мара (**крупного зомби**) появляется и ревет. К нему присоединяются три **привидения** [ghost]. Привидения

захватили тела **двух чемпионов** [champion] и **наёмного убийцы** до начала боя.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите одно привидение.
- **Сильная группа:** у привидений есть преимущество на проверку инициативы, поскольку они выскакивают из-за поворота в 10 футах от персонажей; кроме того, зомби имунен к эффектам, которые изгоняют нежить.
- **Очень сильная группа:** как выше, плюс зомби имеет сопротивление к урону оружием. Зомби Мар не сбегает из этого сражения и может быть побежден как обычный противник, в отличие от предыдущих столкновений с ним.

Тактика

Петух прячется в металлическом мусорном контейнере на время этого боя.

Если зомби Мар действует раньше, чем персонажи в инициативе, или если никто не напал на него или не воздействовал на него заклинаниями и способностями, когда настает его ход по инициативе, он движется к мусорному контейнеру. Персонажи, прошедшие проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16, понимают, что зомби, повидимому, сосредоточен на нем и пока не собирается атаковать присутствующих персонажей (хотя он все еще знает о них и не дает преимуществ). Если персонажи не вмешаются, Мар откроет мусорный контейнер, изобьет Петуха до полусмерти, а затем переключится на персонажей.

Привидения начинают сражение, пытаются получить преимущество с помощью способности Ужасающий облик, и последующим за Иссушающим касанием. Они стремятся отвлечь внимание от зомби.

Сокровища

Когда зомби умирает, ядовитые испарения выходят из его раздутого тела, когда он сдувается. На труп надет очень прочный кушак, который является *поясом силы холмового великана* [belt of hill giant strength] и не имеет признаков повреждений или старения. Дополнительные заметки можно найти в раздатках.

Двигаясь дальше...

Как только персонажи побеждают раздутого трупа Мара, рыдающее привидение появляется в конце переулка. Он может явно опознано как привидение Мара, и он указывает на каждого персонажа (включая Петуха), который получил странную отметину ранее в приключении. После наведения на последнюю персону, он издает окончательный первичный вой и растворяется на ветру, оставляя на земле идентичный знак.

Уловка Петуха

Петух на самом деле не Петух — скорее, он — Проводник мертвых, Гландон, бывший житель Флана и изгнанный жрец Келемвора. Он использовал магию, чтобы принять облик барда, и стать достаточно искусным. Персонажи могут заметить, что с Петухом что-то не так, но благодаря заклинаниям, подобным **сокрытию разума** и **Нистуловой ложной магии** они не обнаруживают нежити или зла. Вместо этого он напуган — но не призраками... а персонажами.

Если персонажи решат атаковать Петуха, они могут сделать это. Он проводит первый раунд, умоляя о пощаде, затем со второго раунда он на полную использует свои способности вампира. У него нет характеристик в этом приключении, так как он был бы невероятно тяжелым противником для персонажей на этом уровне — Туманами Баровии ему были дарованы способности за гранью тех, которые имеют обычные вампиры. Этот бой, если он происходит, лучше всего разрешить с помощью повествования и в кульминации с Гландоном, сбегающим в ночь. Будьте готовы скорректировать окончание приключения, если это произойдет.

В этот момент персонажи могут захотеть допросить Петуха:

- **«Знаешь ли ты Мара?»** *Я бывал во Флане, и он несколько раз обслуживал меня. Не очень приятный человек. Неплохой, просто... сплетник. Не умел хранить секреты.*
- **«Куда ты пошел сегодня вечером?»** *Когда мы покинули Смеющийся Гоблин, я испугался и побежал в город. Я бродил по аллеям и улицам, преследуемый нежитью, и нашел здесь убежище.*
- **«Ты слышал что-нибудь о том, что Мар стал зомби?»** *Он зомби и привидение? Это вообще возможно? Такую историю можно было бы поставить в...*
- **«Ты заметил увеличение числа привидений в округе Флана?»** *Вот почему я здесь. Слухи быстро распространились, и я хотел увидеть все из первых рук — Город мертвых, как некоторые называют его! Ладно, никто так не называет его. Но все ведет к этому.*
- **«Что ты знаешь о духовном корне?»** *Духовный корень — это мощное средство. Вам бы не связываться с этим; Я слышал, что он привлекает внимание привидений и всевозможных мертвецов. Они говорят, что это позволяет вам общаться с мертвыми, но если вы можете говорить с одним, то, вы наверняка заинтересуете других. Тьфу.*
- **«Что ты можешь рассказать мне о Мэригольд Батгерлиф?»** *Вы поверите, если я скажу, что она попыталась подсунуть духовный корень в мою сумку, когда я был там раньше? Я просто хотел поговорить с ней о спонсировании моего следующего турне по Лунному морю, и она вешает на меня незаконные травы!*
- **«Что ты можешь рассказать мне о Реджисе?»** *Для дварфа он не такой уж... о, да кого я обманываю? Он довольно груб, даже для дварфа. Я слышал от друга, который слышал от агента женга, что во Флане был какой-то музыкальный инструмент, но Реджис... нееееет... он утверж-*

дал, что у него его не было.

- **«Что ты можешь рассказать мне о Горько-Цвет?»** *После того, как я обнаружил, что Мэри подбросила мне это, я пошел к Цвет. Я слышал, что она немного глуповата, и я просто надеялась оставить корень в ее магазине и отправиться в путь. Она, должно быть, заметила, потому что сразу начала говорить о нем, хотя я упоминал только лилии и орхидеи — я пытался сбить ее с толку, и она, я не знаю, ученый или что-то в этом роде. Сбежал, как только смог.*
- **«Что ты можешь сказать мне об этой отметине?»** *О, у вас она тоже есть? Как и у меня. Может быть... поэтому эта нежить продолжает преследовать нас?*

В этот момент Петух умоляет персонажей привлечь власти. Он считает, что Мэригольд пытается подставить его в обладании духовным корнем, и что духовный корень взбудоражил нежить и побудил атаковать всех, кто коснулся его.

У персонажей должно быть достаточно доказательств, чтобы составить мнение о том, кто несет ответственность за атаки.

Продвижение приключения

После того, как персонажи решили, кто является виновником, и столкнулись с ним или победили, город Флан должен разобраться с результатами этого обвинения.

Переходите к **Заключению**, когда все будут готовы.

Заключение

Персонажи услышали противоречивые истории от нескольких ключевых личностей здесь, во Флане, но сейчас у них появилась возможность обвинить одного из подозреваемых в том, что он является агитатором нежити.

Персонажи могут приблизиться к городской страже, где они увидят, как Калипсо втянута в горячую дискуссию с несколькими высокопоставленными стражниками о том, как лучше защитить ее город от растущей угрозы нежити. Как только они привлекут ее внимание, они должны представить свои доказательства и назвать виновного. Обвиняемый не обязан присутствовать.

«Петух» Синдерелм объявлен злодеем:

Глаза барда выпучиваются, когда вы объявляете его призвателем нежити. Он сплевывает, и затем восклицает: «А что, если и я! Обращение Флана в Город Мертвых, наполненный привидениями, отлично подойдет для как для моих туров, так и для искателей приключений, и... и... и я бы вышел сухим из воды, если бы не вы, надоедливые простаки!»

Один из стражников хватается за него, чтобы задержать, сбивая с Петуха парик в процессе. Когда парик покидает его голову, лицо Петуха сморщивается и превращается в лицо мужчины с серой кожей, будто он мертвец. Он шипит на вас, обнажая длинные клыки, и вы видите священный символ Келемвора, заклеенный у него на лбу.

Коллективный вздох удивления сопровождает растворяющуюся в тумане фигуру Петуху.

«Я не думаю, что это был Петух — по всяком случае, теперь уже нет.» Калипсо настороженно смотрит на город. «Вы помогли сильнее, чем представляете, искатели приключений. Примите нашу благодарность и будьте осторожны в ближайшие дни — вы, вероятно, заслужили гнев могучего существа. Хотя он когда-то был Проводником мертвых, доверенным священником Келемвора, теперь он — мерзость, которую предстоит выследить.»

Персонажи, игравшие в DDEP4 Reclamation of Phlan, имеющие предысторию, связанную с Фланом, или ранее встречавшиеся с Проводником мертвых Гландоном (из серии DDEX1-х), сразу же узнают человека как Гландона. Проверка Истории Сл 12 позволяет персонажей вспомнить, что Гландон являлся высокопоставленным жрецом Келемвора и был обращен в вампира несколько месяцев назад, но бежал из города.

Мэригольд Баттерлиф объявлена злодейкой:

Стражники арестовывают Мэригольд на основании представленных вами доказательств. На следующее утро ей разрешают встретиться с вами, и с грустной улыбкой на лице она говорит:

«Моё искусство очень неправильно понято. Я не представляю угрозы; мягкая некромантия приносит пользу каждому. Я не творила свою магию внутри городских стен... Не представляю, что побудило вас опозорить меня таким образом, но я вам не завидую. Я лишь надеюсь, что ваши глаза однажды откроются для истины.»

Позже в тот же день после тщательного обыска в магазине и бухгалтерских книг Мэригольд, городская стража убеждается, что ваши доказательства ошибочны. Они выставляют вам счет за потраченное ими время, провозжат до городских стен и просят не возвращаться хотя бы месяц, пока все не утихнет. Мнение Калипсо о правосудии строго, но справедливо, особенно если учесть, что вы обвинили невиновного.

Персонажи получают сюжетную награду **Враждебность** за ложное обвинение, и каждому из них выписывают штраф в размере 200 зм.

Реджис Брайтджем объявлен злодеем:

Стражники приводят извивающегося, корчащегося, грязного дварфа и ставят перед вами. Он плюет вам под ноги и извергает несколько непристойных дварфийских ругательств, в которые вплетено несколько заявлений «я невиновен». Он пялится на вас, пока стражники зачитывают официальные обвинения и переводят его в камеру.

Позже в тот же день Калипсо находит вас. Она говорит вам, что при всем своей желчности Реджис невиновен — «в этих происшествиях». Она предупреждает вас о том, что он, скорее всего, будет ждать возможности отыграться, возможно, через других агентов Жентарима. Из-за этого она просит вас покинуть город или добровольно сесть в тюрьму; Флану многое предстоит преодолеть, и она строго придерживается мнения о том, как следует добиваться справедливости, особенно учитывая, что вы обвинили не того человека.

Похоже, что угроза нежити здесь, во Флане, станет чужой проблемой.

Если кто-либо из персонажей — жентаримец, он теряет 1 очко известности за ложное обвинение Реджиса в этом преступлении. Кроме того, Калипсо выписывает всем персонажам штраф в размере 200 зм каждому.

Горько-Цвет объявлена злодейкой

Городские стражники прибывают с безвольно извивающейся Горько-Цвет на руках.

«Народ, очнитесь, это точно не я! Я невиновна! Я работаю с травами, пожалуйста!»

Стражники вводят ее для дальнейшего допроса.

Через несколько часов Калипсо подходит к вам и говорит, что стражники не смогли добиться признания... в основном из-за того, что они вошли в такое же психическое состояние, что и Горько-Цвет, после первого же часа. «По-видимому, — говорит Калипсо, — все дело в окружающем ее воздухе.

Тем не менее, я не убеждена, что она действительно несет ответственность за наши проблемы. Ее разум витает где-то далеко, а ее магазин довольно чист. Мы нашли небольшое количество остатков духовного корня, хотя я не верю, что она действительно знает, как его использовать.»

Персонажи ошибочно назвали Горько-Цвет преступником. Каждый из них получает сюжетную награду **Враждебность**.

Подведение итогов

Если персонажи правильно определили, что Петух был ответственной стороной, они будут вознаграждены Калипсо за свою службу. Каждый персонаж получает кулон с символом Флана; довольно ценные, эти кулоны отмечают, что персонажи являются ценными союзниками городской стражи. Если персонажи решат оставить эти кулоны, они получают сюжетную награду **Друг Флана**; в противном случае они могут продать кулоны Реджису, который более чем счастлив передать их своим союзникам из Жентарима. Если персонажи решат продать их кому-то еще, они будут стоить только половину стоимости в золоте, указанной в разделе **Сокровища в награду**.

За каждого одержимого привидением, которого убили персонажи, Калипсо выставляет персонажам счет на соответствующие расходы на погребение и компенсацию для родных, равные 10% от полученного за противников опыта. Например, если персонажи убили одержимого чемпиона, ожидается, что каждый персонаж заплатит 500 зм за похороны этого человека. Если персонажи убили 10 или более человек, или если они решили не выплачивать эту сумму, они получают сюжетную награду **Поносимые во Флане**. Хотя Горько-Цвет и Реджис не имеют параметров, их стоимость составляет 500 зм за каждого; если Мэригольд убивают, горожане осторожно вздыхают с облегчением, так как им всё равно не нравилась «мягкая некромантия», и дополнительные штрафы не начисляются.

Награды

Опыт

Просуммируйте 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
Наёмный убийца	3900
Чемпион	5000
Мастер-вор	1800
"Толстяк" Мар (крупный зомби)	1800
Привидение	450
Призрак	450

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Обвинить Петуха	300

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
Кулон Флана	1800
Штраф (за ложное обвинение)	-200
Похоронные расходы	5% опыта, заработанного персонажем, в зм

ПРИМЕЧАНИЕ: кулон стоит только 900 зм, если продать его не Реджису.

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.

Свитки заклинаний (Разнится)

Свиток, обычный или необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Кушак Толстого Мара ["Fat" Markoth's Summerbund]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Мар — или «Толстый Мар» для тех, кто не знал его понастоящему — дорожил этим поддерживающим бархатным поясом больше всех других вещей. Он носил его каждый день, но так и не смог полностью осознать его свойства, несмотря на то, что был настроен на него: при настройке сила владельца становится равной 21, и один раз в день у владельца есть преимущество на один спасбросок, который в противном случае может привести к получению уровня истощения. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера* рядом с надписью «Пояс силы великана (холмовой)».

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге приключенцев D&D есть система, которая определяет, кто награждается постоянными магическими предметами в конце сессии. Журнал каждого персонажа содержит столбец для записи постоянных магических предметов для удобства пользования.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один персонаж завладевает постоянным магическим предметом, этот персонаж получает предмет.
- Если один или несколько персонажей проявляют интерес к обладанию постоянным магическим предметом, персонаж, который обладает наименьшим количеством постоянных магических предметов, получает предмет. Если у оспаривающих владение персонажей равное число постоянных магических предметов, то владелец предмета определяется Мастером случайным образом.

Слава

Все **члены фракций** получают одно очко славы за участие в этом приключении.

Любой член **Жентарима**, который обвинил Реджиса, не получает, а напротив — **теряет одно очко славы**. По всей видимости, Реджис знает, как правильно подпортить чью-то репутацию.

Сюжетные награды

Враждебность. Вы заслужили вражду влиятельного человека из Флана. Дополнительные подробности находятся в раздатках.

Друг Флана. Вы оказали Флану большую услугу — и Калипсо, новому регенту. Она отметила вас как союзника стражи, пока вы открыто носите кулон.

Поносимые во Флане. Если персонаж не может или не желает оплачивать штраф, Калипсо сообщает, что его больше не жалуют в городе. Он должен отработать 30 трудовых дней (дни простоя; персонаж не должен оплачивать расходы за проживание, но не может выполнять никаких других действий в течение этого времени), прежде чем им снова разрешат войти во Флан. Кроме того, все социальные проверки с Калипсо, жителями Флана и городской

стражей в любом городе в области Лунного моря совершаются с помехой до тех пор, пока эта сюжетная награда не будет снята. Отработка 30 дней не убирает эту сюжетную награду, но она позволяет персонажу посещать город.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения

Награда Мастера

Вы получаете награду в соответствии с правилами, описанными в D&D Adventurers League Dungeon Master's Guide.

Приложение: Раздаточный материал с магическим предметом и сюжетными наградами

Кушак «Толстяка» Мара [“Fat” Markoth’s Cummerbund]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Мар — или «Толстый Мар» для тех, кто не знал его понастоящему — дорожил этим поддерживающим бархатным поясом больше всех других вещей. Он носил его каждый день, но так и не смог полностью осознать его свойства, несмотря на то, что был настроен на него: при настройке сила владельца становится равной 21, и один раз в день у владельца есть преимущество на один спасбросок, который в противном случае может привести к получению уровня истощения. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера* рядом с надписью «Пояс силы великана (холмовой)».

Описание из *Руководства Мастера* (этот текст может быть обновлён в будущей эррате): Пока вы носите этот пояс, значение вашей Силы изменяется до значения, даруемого этим поясом. Если ваша Сила без него и так уже равна или превышает силу пояса, тогда пояс не оказывает на вас никакого эффекта. Этот пояс является поясом силы холмового великана и дарует значение силы 21.

Сюжетные награды

Враждебность. Вы заслужили вражду влиятельного жителя из Флана. Выберите из списка:

Калипсо	«Петух» Синдерелм
Мэригольд Баттерлиф	Реджис Брайтджем
Горько-Цвет	

Друг Флана. Вы оказали Флану большую услугу — и Калипсо, новому регенту. Она отметила вас как союзника стражи, пока вы открыто носите кулон.

Поносимые во Флане. Если персонаж не может или не желает оплачивать штраф, Калипсо сообщает, что его больше не жалуют в городе. Он должен отработать 30 трудовых дней (дни простоя; персонаж не должен оплачивать расходы за проживание, но не может выполнять никаких других действий в течение этого времени), прежде чем им снова разрешат войти во Флан. Кроме того, все социальные проверки с Калипсо, жителями Флана и городской стражей в любом городе в области Лунного моря совершаются с помехой до тех пор, пока эта сюжетная награда не будет снята. Отработка 30 дней не убирает эту сюжетную награду, но она позволяет персонажу посещать город.

Приложение Мастера: Флан и выборы регента

Флан

Город Флан получил серьезный ущерб из-за атаки дракона Ворганшаракса. Тем не менее жители отстраиваются и ожидают, что будут и дальше, в последующие годы, жить своей обычной жизнью. Их торговые пути были восстановлены теперь, когда дракон и его миньоны были изгнаны или уничтожены — но те, которые сбежали, все еще могут продолжать терроризировать город в ближайшие годы и десятилетия.

Выборы регента

Когда Туманы Рейвенлофта отступили из области, жители Флана пришли к соглашению, что настало время выбрать нового лидера. В рамках программы Content-Created Content Baldman Games было позволено создание сюжетной линии и интерактивного события, кульминацией которого стал выбор персонажа игрока на эту роль. Персонаж, тифлинг по имени Калипсо, вышла из Лиги искателей приключений и стала частью повествования о Лунном море. Другие организации не обязаны признавать это нарративное решение, хотя многие создатели контента стремятся работать вместе и проводить важные события, подобные этому.

Калипсо несколько лет работала авантюристкой и наемницей, прежде чем решила попробовать свои силы в местной политике. Она обладает миролюбивым характером и, как известно, сурова, но справедлива в делах Флана. Жители имеют нейтрально-позитивный взгляд на ее способности и присутствие в качестве лидера, и многие ожидают, что она будет служить городу долгое-долгое время.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Мастер-вор

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа)

Хиты 84 (13к8 + 26)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	18(+4)	14(+2)	11(+0)	11(+0)	12(+1)

Спасброски Лов +7, Инт +3

Навыки Акробатика +7, Атлетика +3, Восприятие +3, Ловкость рук +7, Скрытность +7

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки Воровской жаргон и любой один язык(обычно Общий)

Опасность 5 (1800 опыта)

Хитрое действие. Каждый ход вор может бонусным действием совершить Рывок, Отход или Засаду.

Увёртливость. Если наёмный убийца подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, наёмный убийца вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Скрытая атака (1/ход). Вор причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 фт. от дееспособного союзника наёмного убийцы, и наёмный убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Вор совершает три атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (1к8+4).

Реакции

Невероятное уклонение. Вор уменьшает вдвое урон от попавшей по нему атаки. Вор должен видеть нападавшего.

Наёмный убийца

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (проклепанная кожа)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	16(+3)	14(+2)	13(+1)	11(+0)	10(+0)

Спасброски Лов +7, Инт +5

Навыки Акробатика +9, Внимательность +4, Обман +4, Скрытность +11

Сопrotивление урону: яд

Чувства пассивная Внимательность 14

Языки Воровской жаргон + любые два языка

Опасность 8 (3900 опыта)

Убийство. В своём первом ходу наёмный убийца совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все попадания наёмного убийцы по захваченным врасплох существам являются критическими попаданиями.

Увёртливость. Если наёмный убийца подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, наёмный убийца вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Скрытая атака (1/ход). Наёмный убийца причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 фт. от дееспособного союзника наёмного убийцы, и наёмный убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Наёмный убийца совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Некромант

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(+0)	14(+2)	12(+1)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +5

Навыки Магия +7, История +7

Сопrotивление урону: некротический

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Общий, Эльфийский, Древний нетерильский, Тэйский

Опасность 9 (5000 опыта)

Использование заклинаний. Некромант является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): леденящее прикосновение, пляшущие огоньки, волшебная рука

1 уровень (4 ячейки): *псевдожизнь* ⚡, *доспехи мага*, *луч болезни* ⚡

2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота* ⚡, *луч слабости* ⚡, *паутина*

3 уровень (3 ячейки): *восставший труп* ⚡, *проклятие* ⚡, *прикосновение вампира* ⚡

4 уровень (3 ячейки): *усыхание* ⚡, *переносщая дверь*, *каменная кожа*

5 уровень (3 ячейки): *длань Бигби*, *облако смерти*

6 уровень (1 ячейка): *круг смерти* ⚡

⚡ — заклинания школы Некромантии

Мрачная жатва (1/ход). Когда Некромант убивает существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, заклинанием 1 уровня или выше, Некромант восстанавливает хиты равные удвоенному уровню заклинания или утроенному уровню заклинания, если это заклинание Некромантии.

Действия

Иссушающее касание. Рукопашная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: некротический урон 5 (2к4).

Призрак [Wraith]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	16(+3)	16(+3)	12(+1)	14(+2)	15(+2)

Сопrotивление урону: звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону: некротическая энергия, яд

Иммунитет к статусу: захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1800 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, призрак совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон некротической энергией 21 (4к8+3). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстаёт спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Привидение [Ghost]

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	12(+1)	17(+3)

Сопrotивление урону: звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону: некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к статусу: захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 4 (1100 опыта)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Планае, и наоборот.

Бестелесное перемещение. Привидение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Действия

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон некротической энергией 17 (4к6+3).

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Планае, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становится целью эффектов, происходящих на другом плане.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4×10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием высшее восстановление, но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом, как заклинание *рассеивание добра и зла*. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того как преуспевает в спасброске или после того как одержимость закончится.

«Толстяк» Мар (Крупный зомби)

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15

Хиты 97 (13к8 + 39)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	10(+0)	17(+3)	4(-3)	6(-2)	6(-2)

Спасброски Мдр +1

Сопrotивление урону: холод, некротический

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к статусу: очарование, усталость, испуг, паралич и отравление

Чувства Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 8

Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит.

Опасность 5 (1800 опыта)

Сопrotивление изгнанию. Зомби имеет преимущество на спасброски против любых эффектов, которые изгоняют нежить.

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Мультиатака. Зомби совершает две рукопашных атаки.

Каменная секира. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2кб+5).

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (1кб+5) и некротический урон 7 (2кб).

Чемпион

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 143 (22к8 + 44)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+2)	14(+2)	10(+0)	14(+2)	11(+0)

Спасброски Сил +9, Тел +9

Навыки Атлетика +9, Внимательность +6, Запугивание +5

Чувства пассивная Внимательность 16

Языки Один любой (обычно Общий)

Опасность 9 (5000 опыта)

Упорный (2/день). Чемпион может перебросить проваленный спасбросок.

Второе дыхание (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием чемпион может восстановить 20 хитов.

Действия

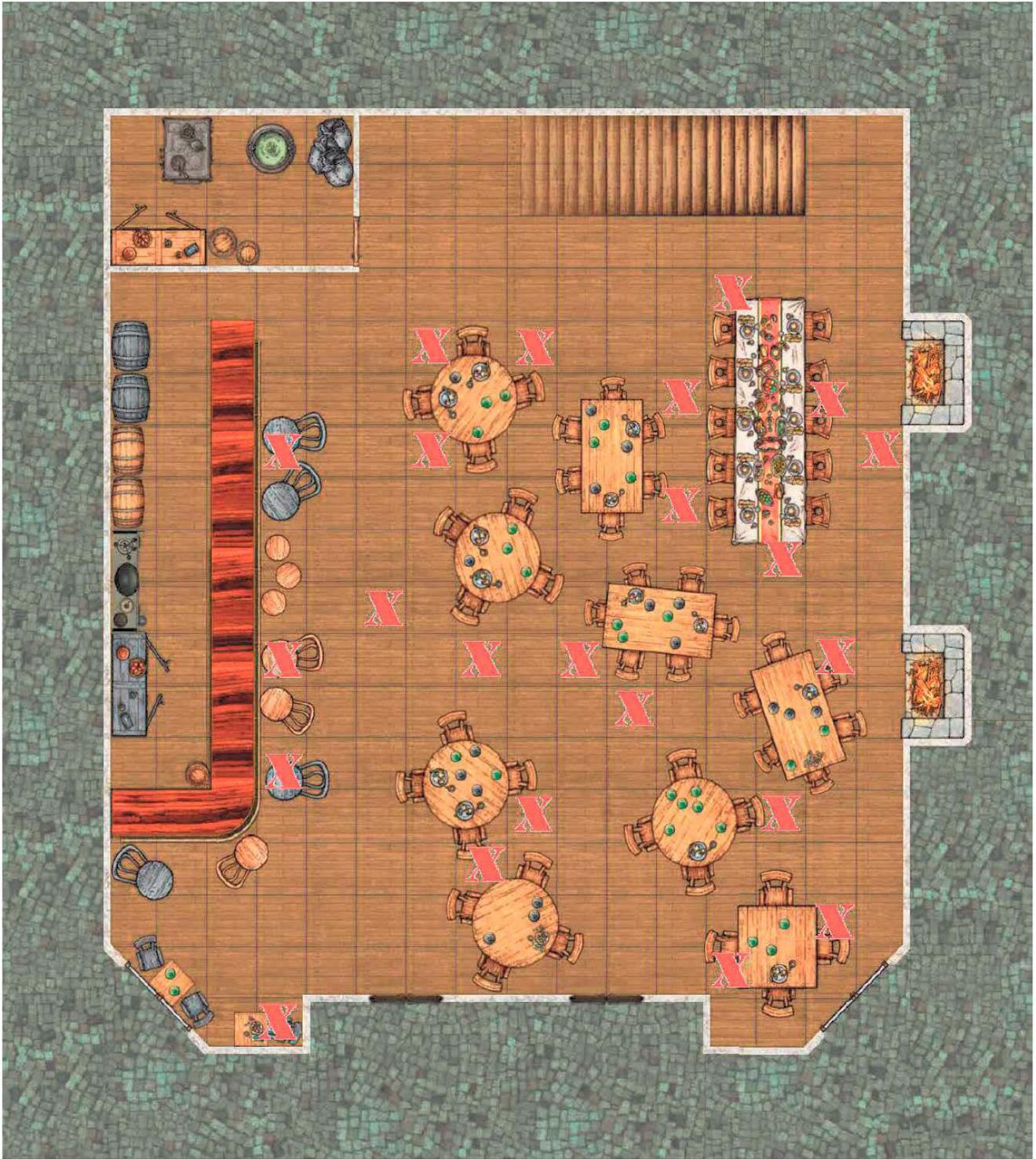
Мультиатака. Чемпион совершает три атаки двуручным мечом или лёгким арбалетом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2кб+5), плюс рубящий урон 7 (2кб) если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2), плюс колющий урон 7 (2кб) если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

Приложение: Карта «Смеющегося гоблина»

Нарисована Аланом Патриком



Зрители отмечены красными значками «X».

В этом приключении требуется только первый этаж, но полную карту можно приобрести на dmsguild.com.

Приложение: Карта Флана и локаций расследования

Нарисована Дерекком фон Заровичем

