



D&D

# ADVENTURERS LEAGUE

The Secrets We Keep

LINKS CON 2017



# СЕКРЕТЫ, ЧТО МЫ ХРАНИМ

Когда зима ослабила свою хватку в области, окружающей город Флан, на Глумпенском болоте начали вскрываться секреты. Под слоем ила были обнаружены странные пейзажи и сигилы, а дикая природа вокруг болота сильно изменилась. Иногда на расстоянии можно заметить призрачную фигуру, которая исчезает, стоит к ней приблизиться. Сможете ли вы понять, что таится в грязи и мраке?

*Четырёхчасовое приключение для персонажей 11–16 уровней*

ALAN PATRICK

*Автор*

Код приключения: CCC-LINKS-02

Версия: 1.01



**Перевод:** Всеволод Мухин

**Вёрстка:** Шаборкина Ксения

**Вычитка:** Михаил Полетаев, Maia Everett, Nik22 12Solo, Александр Фёдоров

**Версия:** 1.01

**Development and Editing:** Alan Patrick

**Cover Art:** Sade

**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

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.

©2016 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 «Секреты, что мы храним», приключение D&D Adventurers League™, являющееся частью официальной игровой системы D&D Adventurers League™. Это приключение происходит после событий DDEX4 Reclamation of Phlan.

**Это приключение рассчитано на трех — семейных персонажей 11-16 уровня и оптимизировано для пяти персонажей 12 уровня.** Персонажи за пределами этих уровней не могут участвовать в этом приключении.

Это приключение происходит за пределами города Флана. Знание событий приключений Tyranny of Dragons (серия DDEX01), в частности, DDEX01-10 *Тирания во Флане*, полезно как для игрока, так и для Мастера. Кроме того, это приключение ссылается на Горько-Цвет (CCC-LINKS-01 *Защитник народа*) и Горько-Корня (DDAL05-08 *Башня Дурлага*), хотя для получения положительного опыта в этом приключении детальное знание этих НИП не требуется.

## 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 изменить. 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 НИП, 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.** Решайте 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 продолжительные 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, за-  
тем город оказался опутан густым слоем зарослей,  
его заволочило густым леденящим потусторонним  
туманом, и он был наводнён нежитью. Отважные  
искатели приключений каждый раз противосто-  
яли этим угрозам, и в течение нескольких недель  
казалось, что все налаживается.

Калипсо, новый регент-тифлинг во Флане, взяла  
на себя задачу вдохнуть новую жизнь в торговлю  
и туризм, пока город восстанавливается. Многие  
граждане вернулись обратно, и наблюдается некий  
прогресс, но, как история показывает снова и  
снова, регион Лунного моря притягивает больше  
всего бедствий. Путники, пришедшие с восточ-  
ной торговой дороги, которая срезает часть пути  
через Глюмпенское болото и ведёт в отдаленный  
Халбург, сообщают о молниях необычных расцве-  
ток, блуждающих шарах энергии и запахе, похо-  
жем на горящий металл и увядающие цветы. Они  
утверждают, что на болоте поселилась тёмная фея  
и требует платы.

Правда это или вымысел, решать авантюристам,  
а не торговцам. В их словах есть доля истины, но не  
каждое слово заслуживает доверия.

### Подсказка Мастеру

Это приключение включает в себя множество голово-  
ломок в сочетании с быстрыми, грязными боями. Феи  
бьют сильно, и, хотя они не задерживаются надолго, но  
они подготовили нескольких троллей и гидру. Как только  
вы найдете ритм своего стола, это приключение должно  
пойти довольно гладко.

В этом приключении не используются карты. Оно рас-  
считано на применение театра разума. Если вы решите  
воспользоваться картами, тем лучше!

## Обзор приключения

Когда Туманы Баровии прошли через Флан, Трепе-  
щущий лес и Глюмпенское болото, многие могу-  
щественные существа объявили тревогу. Феи, в  
частности, почувствовали зов из этих земель и  
незаметно оказывали своё влияние в дни, последо-  
вавшие за отступлением Туманов.

ВИДЯЩАЯ, глава разведки Альянса Лордов,  
наняла группу авантюристов из Флана, чтобы  
исследовать увеличение численности фей в Глю-  
мпенском болоте. Как всегда, у неё были скрытые  
мотивы, и, когда она и её союзники нашли портал в  
Страну Фей, всё пошло не так, как планировалось.  
Один из них был схвачен могущественной феей,

и ВИДЯЩУЮ нигде не было видно.

Теперь искателям приключений из Флана хочет-  
ся вернуть своего друга. Они готовы заплатить за  
это немалые деньги, хотя городской регент Флана  
также предлагает вознаграждение за устранение  
угрозы фей.

Персонажи посетят некоторых знакомых лич-  
ностей из предыдущих приключений, побеседуют  
с шабашем карг, восхитятся коварными фейскими  
существами, наводняющими болото, и получат  
возможность, если они сильны волей, оказаться  
лицом к лицу с древним фейским существом,  
которое строит столько же планов, сколько и сама  
ВИДЯЩАЯ!

## Зацепки приключения

Это приключение не требует особых сюжетных  
зацепок и может быть легко встроено в другие  
продолжительные приключения:

**Персонажи, которые спасли Горько-Корня в  
DDAL05-08 Durlag's Tower или общались с Горь-  
ко-Цвет в CCC-LINKS-01 Champion of the People:** В  
каждом лагере, который вы разбивали в течение  
последних десяти дней, выросла странная ку-  
старник. При тщательном осмотре вы обнаружили,  
что он был пробуждён и держал маленькую метал-  
лическую трубу для свитков. Внутри оказалось по-  
слание от Горько-Корня, друида, жившего снаружи  
Башни Дурлага: «Чемпионы, моё сердце раскалы-  
вается от печальных известий. Когда-то вы спасли  
меня, и теперь я вынужден просить вас сделать то  
же самое для моего коллеги неподалеку от Флана.  
Когда-то мы оба называли ВИДЯЩАЮ союзником,  
но теперь я опасаясь худшего». Остальную часть  
сообщения можно прочитать в разделе **Все осталь-  
ные** ниже.

**Задание фракции:** Главы фракции обнаружили  
необычайно устойчивую бурю, расположенную на  
Глюмпенском болоте, к востоку от Флана. В зави-  
симости от персонажей и их отношений со своей  
фракцией этот страх может материализоваться  
любым способом; возможные предложения заклю-  
чаются в следующем:

Законные персонажи:

**Уже во Флане:** Персонажи находятся здесь во  
Флане по любой причине — хотя, вероятно, это  
связано с тем, что они недавно завершили ещё  
одно приключение. Они заночевали в «Смеющемся  
гоблине», чтобы отряхнуться от дорожной пыли  
и расслабить свои уставшие конечности. Это  
приключение начинается очень плавно после их  
предыдущих усилий — или, возможно, даже в раз-  
гар другого приключения! По вашему усмотрению  
персонажи могут также получать информацию из  
раздела **Все остальные** или просто начать с Части  
1.

**Все остальные:** Как искатели приключений,  
так и путешественники сообщают о танцующих  
огнях возле Глюмпенского болота и о повышенной  
активности фей. Квиклинги совершают набеги на  
фургоны, а по всему Флану слышен ночной вой  
гончих йет. Калипсо, новый регент Флана, размести-

ла объявления по всему городу, предлагая существенную награду искателям приключений, которые смогут обезопасить восточную дорогу и устранить фейскую угрозу.

# Часть 1. Старые карги

**Ориентировочная длительность:** 30-45 минут

Хотя это приключение начинается во Флане, основные действия разворачиваются на востоке на Глюмпенском болоте. Начало этого раздела происходит в «Смеющемся гоблине», популярной забегаловке для путешественников, моряков и искателей приключений Флана, но быстро движется по торговой дороге и в болото.

## Рекомендация Мастеру — Сюжет и кубики

Так как приключение ориентировано на отыгрыш и исследование, персонажам настоятельно рекомендуется выполнять определенные проверки навыков и спасброски. Это, возможно, не слишком понравится некоторым игрокам, но выполнение ими этих бросков может помочь создать более глубокое чувство погружения, особенно когда речь идет о головоломках и загадках — не говоря уже о том, что это может помочь уловить сущность капризных фей. Разрешение игрокам делать свои собственные броски, вероятно, приведет к менее захватывающей, более короткой игре, но выбор в конечном счете за вами — вы знаете свои таланты и должны верить в них!

Предлагаемые навыки и спасброски:

- **Спасброски.** Телосложение, Мудрость
- **Проверки навыков.** Обман, Проницательность, Расследование, Внимательность, Убеждение, Ловкость рук, Скрытность

## Предложение о трудоустройстве

Персонажи собрались в «Смеющемся гоблине» во Флане и, возможно, уже заметили награду, предложенную Калипсо за устранение угрозы фей на востоке. Через несколько мгновений к ним приближается человеческая друидка с широко раскрытыми глазами; её речь медленная и странная, но её тон тяжел.

### Отыгрыш Горько-Цвет

Горько-Цвет владеет местным бизнесом: «Лекарственные травы Горько-Цвет». Местные жители считают, что она широко использует свою собственную продукцию, но её власть над растениями несомненна и не может быть сброшена со счетов. Её часто считают человеком, оторванным от реальности, но чаще всего её слова содержат в себе больше, чем небольшую мудрость.

**Также появляется в:** CCC-LINKS-01 *Защитник народа*

Если персонажи ранее встречались с Горько-Цвет (и ложно не обвиняли её в CCC-LINKS-01 *Защитник народа*), она говорит:

«Я очень рада, что вы здесь — это замечательно! У нас всё хорошо, у растений и у меня. Даже у Кроуди (ты помнишь Кроуди, верно? Собака?) все в порядке.

Но вы помните Реджиса? Он, наш очаровательный друг дварф, здесь, в городе. Он все время говорит о Фултоне. Вам, вероятно, стоит встретиться с ним — он прямо там».

Если персонажи спасли Горько-Корня в DDAL05-08 *Durlag's Tower*, она добавляет (или просто говорит, даже если персонажи ранее обвиняли её в преступлении):

«Я не знаю, как отблагодарить вас за то, что вы освободили мою сестру, друзья. Я имею в виду, да, это был демон. И именно поэтому я думаю, что вы отлично подходите и для этой работы. Это просто ... сложно объяснить. Фултон, и 'Корень, и Реджис, и я ... мы когда-то были одним счастливым отрядом. До ВИДЯЩЕЙ и той миссии.

Но Реджис сможет рассказать вам больше.»

Реджиса можно заметить через несколько столов, и Горько-цвет предлагает вам принести угрюмому дварфу полдюжину напитков, «чтобы, вы знаете, смягчить его».

### Отыгрыш Реджиса

Реджис — дварф, который занимается «редко используемыми товарами» и не скрывает своей принадлежности к Жентариму. Он почти беззубый, пахнет влажным табаком и любит смешивать дварфские проклятия с эвфемизмами, когда это возможно. Он использует свой скверный характер, чтобы держать людей подале, но любой, кому удастся сломать его панцирь, найдет в нем стойкого, верного союзника.

**Также появляется в:** CCC-LINKS-01 *Защитник народа*

Приближаясь к вонючему дварфу, вы не можете не думать, что это может создать больше проблем, чем оно того стоит. Вы сталкивались с отиджами, демонами, великанами, нежитью и еще чем похуже — но никто из них никогда не пах так ужасно. Дварф поднимает голову, мрачно ухмыляется и приглашает вас сесть.

«Не так уж и много. Не могу сказать, что мне приятно вас видеть».

Если персонажи встречали Реджиса в CCC-LINKS-01 *Защитник народа* и не обвиняли его в том, что он представляет угрозу, он ставит баночку с противоядием на стол и говорит:

«Вы не запаниковали, когда другие тыкали пальцами, только чтобы отвести от себя подозрения. Я уважаю это. Вы умнее, чем выглядите».

Он какое-то время угрюмо смотрит в потолок, затем продолжает мрачно трезвым тоном. «Когда-то мы были одним отрядом, я, 'Цвет, 'Корень и Фултон. Потом появилась эта Шу, называющая себя ВИДЯЩЕЙ. Сказала, что у нее есть задание для всех нас, что нам просто нужно будет подыграть. Что нам будет выдана награда за гранью нашего воображения. Кто ж знал, что через пару дней мы бросим нашего друга Фултона вместе с какой-то сумасшедшей фейской леди и даже ничего за это не получим».

Реджис явно расстроен из-за потери своего друга Фултона и объясняет, что Фултон Стормвезер — эльфийский маг и «мой и сестёр Горьких» спутник. Он продолжает объяснять, что Фултон был душой их приключенческой компании и что он хочет вернуть эльфа.

Насчёт ВИДЯЩЕЙ Реджис гораздо более сдержан. Он утверждает, что женщина Шу «мастер шпионажа, глава разведки, без разницы. Она подлая» и почти наверняка имеет уши повсюду. Он уверен, что она затеяла какую-то сложную игру, о которой даже ее подручные из Альянса Лордов не подозревают, и призывает персонажей относиться к ней с уважением, но держаться от нее на расстоянии.

В противном случае он говорит:

«Послушайте, я не знаю, что вам наплела 'Цвет, но я замечаю возможность, когда вижу ее. Конечно, у нас с чокнутыми друидками есть своя история, но иногда это именно то, что разделяет старых союзников.

На болоте возникла проблема. Моим поставщикам трудно пройти через него, и — как бы мне не хотелось это признавать, (и не рассказывайте ей то, что я сказал это, иначе я вас покровсаю) 'Цвет не может получить поставки своих грибов из Халбурга и гномских шахт. Это недопустимо. Коммерция и всё такое. Но — и это большое но — если вы встретите там какие-то фейские силы, вы выбирайтесь оттуда как можно быстрее, как только украдёте все, что у них есть. Поняли?

Калипсо объявила награду, но это все чепуха по сравнению с тем, что могу вам дать я».

Он вручает вам объявление, сорванное со стены, с предложением Калипсо. Ниже суммы награды находится символ Жентарима и встречное предложение.

Калипсо предлагает 1500 золотых монет, но в части, написанной от руки, предположительно, Реджисом, указано: «Оплата героям: 1 зелье, 1 свиток с заклинанием и 2500 золота взамен».

«Вы можете сделать, что хотите, я не останавливаю вас. Просто знайте, что бы вы не решили, вы делаете правильное дело. И что вы можете улучшить свои отношения с Жентаримом, делая это». Он подмигивает, быстро опустошает две кружки и продолжает:

«Что бы там ни было, вам, вероятно, стоит встретиться с моими... э... сёстрами. За городом. Рядом с Глюмпеном».

Реджис не желает объяснять, кто именно его сёстры, и явно обеспокоен упоминанием о них. Он дает грубую карту торговой дороги, через небольшую часть болота и в пещеру. Если поинтересоваться насчет зелья и свитка, он скажет: «О, поверьте мне, вы будете довольны. Я знаю, что вам понравится».

## Сокровища

Реджис, возможно, отдёт персонажам баночку с противоядием.

## Любовь сестры

По карте, выданной Реджисом, достаточно просто ориентироваться, и она лишь едва включает участок болота. Тем не менее на расстоянии можно увидеть странные огни, и из-за деревьев можно услышать мрачный вой гончих йет. Спустя час движения по колено в грязи вы натываетесь на пещеру на небольшом острове.

Изнутри пещеры исходит запах ароматного мяса и тушеных овощей, а также слышатся ритмичные и жизне-радостные песни. Наступает пауза, и голова молодой женщины показывается из-за угла:

«Входииииите! Дорогие, снаружи слишком холодно, чтобы быть стоять в темноте и грязи. Входите, входите, входите. У нас довольно мяса и меда, входите».

Персонажи могут определить (верно), что это карга — а конкретно ночная. Однако карга не агрессивна, и как только все заходят, она представляет себя (Эйлис) и своих сестёр (Раэллис и Маэллис). Они спрашивают персонажей, что привело

их на болото и занимают их разговорами; члены Жентарима и Арфистов отмечают символы своих фракций, обозначающие «безопасность» и «лояльность», выцарапанные на камнях возле входа. Карги предлагают персонажам еду и утверждают, что «всё натуральное, дорогуши», но отказываются объяснить подробнее.

После того, как персонажи освоятся, они могут выжать из карг информацию о Реджисе и проблемах с феями здесь, на Глюмпенском болоте:

- Реджис — упрямый, грубый старый дварф, но верный союзник сестёр. Он снабжает их определенными реагентами и ингредиентами, а они, в свою очередь, оказывают для него магические услуги (и больше не ходят на охоту).
- Они почувствовали усиливающееся давление со стороны Страны Фей — «О, дорогуша, Страна Феееей, постарайтесь выдержать!» — и они боятся, что один из фейских принцев может попытаться прорваться.
- Местные флора и фауна были усилены и заколдованы благодаря увеличению численности фей на болоте.
- Темные туманы недавно поглотили часть болота (в ходе событий DDEP4 *Reclamation of Phlan* и 4-го сезона Лиги Приключенцев), и сестры считают, что феи пытаются закрепиться в этих землях, чтобы подобное никогда больше не повторилось.
- После того, как туман ушёл, группа искателей приключений попыталась расследовать происшествие. Реджис был их разведчиком и руководил группой из двух друидов, экзотической человеческой женщиной (если они расскажут про её внешность, её описание соответствует описанию ВИДЯЩЕЙ из приключений пятого сезона) и эльфа-мага по имени Фултон Стормвезер. Они знают, что его звали Фултон, потому что он говорил только от третьего лица и был чрезвычайно раздражающим, но тем не менее могущественным.
- Реджис с группой покинули болото через несколько дней, сильно побитые. Фултону с ними не было, и сестры не смогли найти его следов в болоте. «Позор, действительно, он выглядел вкусным — интересным! Мы хотели сказать — интересным».
- Они говорят, что на болоте появилось несколько древних фейских сигиллов, и они хотят поделиться с героями, как добраться до каждого. «Будьте осторожны; сигиллы притягивают к себе существ и изменяют их. Фейские дворы капризны и ожесточены, если посетители должным образом не заинтересуют».

Сёстры могут предоставлять услуги заклинателей, как показано во вступлении к приключению, хотя они могут попросить оказать небольшую услугу или оставить памятную вещь вместо 10% необходимого золота. Обязательно ознакомьтесь с разделом в *Бестиарии*, посвященном каргам, или даже посмотрите на услуги заклинателей Джени Зеленозубой, которые предлагались в течение 4-го

сезона, для получения дополнительной информации и вдохновения.

**Это столкновение не запланировано как боевое**, но если персонажи атакуют до начала каких-либо обсуждений, они могут найти карту болота с четырьмя отмеченными зонами, обозначенными символами фей. Карги — это функциональный шабаш (3 ночных карги с опасностью 7 у каждой).

Любой персонаж, съевший еду, предлагаемую каргами, должен совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 14. При провале персонаж убеждается, что еда содержала что-то ужасное (плоть дварфа, или щенков, или нечто подобное), и не получает никакой выгоды от следующего отдыха, который они устраивают, так как его охватывают самообвинения и угрызения совести. Этот эффект заканчивается, когда персонаж завершает короткий или продолжительный отдых.

Когда персонажи готовы уйти, ночные карги машут им руками с большими зубастыми улыбками на лицах. «Мы ещё увидимся!»

## **Продвижение приключения**

---

После того, как персонажи забрали у карг карту, они готовы отправиться на болото.

**Переходите к Части 2: Влияние фей.**

## Часть 2. Влияние фей

**Ориентировочная длительность:** 30-45 минут на каждую локацию

Персонажи бредут во мраке и грязи Глюмпенского болота. После каждого боевого или исследовательского столкновения они ясно различают сигил фей на отшлифованном камне, пне или какой-либо другой поверхности. Когда персонажи взаимодействуют с ним, они получают случайную загадку из раздела «Загадки и неразберихи».

Фей не хотят освободить Фултона, но они также не хотят выкачать из него жизненную энергию досуха. Они думают испытать персонажей, дабы понять, кто из них может быть достаточно силен, чтобы занять место эльфа.

### Мрак и грязь

Движение по болоту и поиск местонахождения фей может оказаться сложными для некоторых персонажей, особенно если они низкорослые, как полурослики. Персонажи должны будут совершать спасбросок Телосложения 12 каждый час путешествия по болоту, иначе получают уровень истощения. Существа маленького размера или меньше делают этот спасбросок с помехой. Существа, летающие во время путешествия по болоту, имеют преимущество на этот спасбросок. Болото полно трясин, кровососов, маленьких ядовитых змей и экстремальных перепадов температур из-за воздействия фейских сил.

Каждое из мест, помеченных каргами, находится на расстоянии 30 минут друг от других, и каждое место является домом для случайного столкновения (определите случайно или выберите из таблицы «Обитатели болота»). После завершения столкновения они должны услышать одну из загадок (определите случайно или выберите из раздела «Загадки и неразберихи»). Если персонажи чрезвычайно заинтересованы в сражениях, вы можете провести дополнительные боевые столкновения, но загадок всего четыре. Если у всех персонажей есть скорость плавания или скорость полета, длительность перехода между локациями может быть уменьшена до 15 минут.

Как только произойдут как минимум четыре столкновения и персонажи разгадают (или хотя бы попытаются разгадать) все четыре загадки фей, переходите к **Части 3. Благородная жертва.**

### Столкновения

К6	Обитатели болота
1	Болотный скот
2	Полудракон гидра
3	Гнездо троллей
4	Сборище квиклингов
5	Запретная любовь
6	Как скала

### Сточная чума

Застойные воды Глюмпенского болота несут в себе опасную болезнь — мутировавший штамм сточной чумы. Это универсальное название для множества болезней, передаваемых гуманоидам через укусы зараженных существ, таких как крысы и отиджи. Текущие исследования показывают, что только гуманоиды подвержены негативной части болезни.

После того, как гуманоид был укушен зараженным существом, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе будет заражён. Симптомы, такие как усталость и судороги, развиваются в течение 1к4 дней, и на самой тяжёлой стадии болезни существо страдает от 1 уровня истощения, восстанавливает только половину нормального количества хитов от потраченных костей хитов и не восстанавливает хиты после завершения продолжительного отдыха.

В конце каждого продолжительного отдыха зараженное существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 14. При провале персонаж получает одну уровень истощения. При успехе степень истощения существа уменьшается на один. Если успешный спасбросок снижает уровень истощения зараженного существа ниже 1, существо выздоравливает.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** эта болезнь отличается от версии, представленной в Руководстве Мастера.

### Где мои карты?!

В центре внимания этого приключения сюжет и взаимодействия. Бой рекомендуется отыгрывать в театре разума для всех столкновений. Если вы ИСПОЛЬЗУЕТЕ тактические карты, не забудьте сосредоточиться на окружении и на фях с мелкими деталями береговой линии, пнями и водянистыми, заполненными грязью ужасными местами.

### Запретная любовь

Эта область довольно узковата, но не требует, чтобы персонажи плыли по одному. Большой кипарис занимает центр этой поляны (на самом деле **осквернённый трент**; пока тот не сдвинется, невозможно обнаружить, что это существо). Высоко в ветвях дерева можно заметить светящийся фейский камень-сигил, но взаимодействие с ветвями разбудит дерево от его оцепенения. При значении инициативы 10 можно услышать душераздирающий крик, когда **безумная дриада** врывается в драку, проклиная вас и выкрикивая: «Вы, монстры, оставьте мое дитя!»

### Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или Слабая группа:** осквернённый трент имеет помеху на броски атак в первом раунде боя и не может использовать свои легендарные действия.
- **Сильная группа:** безумная дриада имеет преимущество на броски атак против гуманоидов, но помеху на спасброски.
- **Очень сильная группа:** безумная дриада имеет преимущество на броски атак и спасброски против гуманоидов и их эффектов — она злааааааа!

## Полудракон-гидра

Персонажи замечают зловещую рябь на поверхности болотной воды, и через мгновение всплывает **пятиглавая гидра-полудракон** — но выглядит она не как обычная гидра с головами, а как мутировавший бескрылый черный дракон! Каждый ход при значении инициативы 20 (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) рядом со случайным персонажем в воде со дна поднимаются пузыри болотного газа. Они взрываются в 5-футовом радиусе; любое существо в области взрыва должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станет отравленным на одну минуту. Если персонаж уже отравлен и проваливает этот спасбросок, он получает уровень истощения, поскольку в его лёгких накапливаются ядовитые газы. Существо, провалившее этот спасбросок, может совершить новый в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

### Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или Слабая группа:** без изменений
- **Сильная группа:** добавьте одного **катоблепаса**, который присоединится к бою в начале второго раунда.
- **Очень сильная группа:** добавьте вторую **полудракона-гидру**, но та еще не достигла зрелости (у нее половина хитов, она не может использовать легендарные действия и имеет помеху на атаки, которые делает, если у нее не осталось союзников).

## Как скала

Две массивные статуи — глиняные големы, инертные и ожидающие активации — стоят впереди на пустынной местности, повернув головы друг к другу, и между ними на изящно вырезанном зубе закреплён фейский камень-сигил. Статуи изображают двух красивых принцесс фей. Когда один из персонажей оказывается в десяти футах от статуй, они активируются и атакуют. Это приводит к тому, что камень падает на землю.

Это столкновение может быть решено творческим подходом — например, когда фейский камень-сигил падает, персонаж может схватить его, поднять и удрать. С другой стороны, столу с любителями отыгрыша может доставить больше удовольствия заманивание големов на глубину (они не умеют плавать и не слишком умны). Решение Мастера является здесь ключевым!

### Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или Слабая группа:** персонажи видят статуи в 30 футах от зуба
- **Сильная группа:** големы получают раунд неожиданности сразу после активации.
- **Очень сильная группа:** как указано выше, и замените големов на **каменных големов**.

## Сборище квиклингов

Здесь какое-то сборище быстро движущихся фейских существ. Как только персонажи увидят

камень, отмеченный фееми, шесть **квиклингов** начинают атаку! Стремительные движения фей привлекают два **роя многоножек**.

### Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или Слабая группа:** без изменений
- **Сильная группа:** квиклинги получают один уровень плута, что дает им способность скрытая атака для нанесения дополнительных 3 (1к6) урона при атаке оружием, если они имеют преимущество, или если союзник находится в пределах 5 футов от цели; У квиклингов также на 4 хита больше.
- **Очень сильная группа:** как указано выше, и добавьте еще двух **квиклингов**.

## Болотный скот

Персонажи замечают остров на воде в пятидесяти футах; этот остров десять на десять футов имеет на себе фейский камень-сигил. Однако два катоблепаса наполовину погружены в болотную воду, и рядом с ними прячутся два квиклинга. Требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы плыть через топь; провал этой проверки приводит к уменьшению скорости персонажа до 0 на этом ходу.

### Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или Слабая группа:** уберите одного квиклинга.
- **Сильная группа:** квиклинги получают один уровень плута, что дает им способность скрытая атака для нанесения дополнительных 3 (1к6) урона при атаке оружием, если они имеют преимущество, или если союзник находится в пределах 5 футов от цели; У квиклингов также на 4 хита больше.
- **Очень сильная группа:** как указано выше, и добавьте еще двух **квиклингов**.

## Гнездо троллей

На земле валяются разбросанные кости множества разных гуманоидов.. Когда персонажи начинают осматривать место, три **тролля-воина** и **тролля-шаман** показываются из своих водных укрытий и нападают на них!

### Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или Слабая группа:** уберите одного тролля-воина.
- **Сильная группа:** добавьте второго тролля-шамана.
- **Очень сильная группа:** как указано выше, и добавьте еще одного тролля-воина.

## Загадки и неразберихи

**Ориентировочная длительность:** 5 минут на загадку.

По мере того, как персонажи обследуют болото, они обнаруживают странные фейские метки на определённых камнях (фейские сцилы, как отмечено в боевых столкновениях выше). Если они

касаются меток или осматриваются в этих областях (не будучи в бою), бесплотный голос кого-то, похожего на принцессу фей, телепатически формулирует для них случайную загадку из таблицы ниже. Каждая загадка может быть загадана персонажам только один раз.

Каждая загадка должна быть решена за пять минут реального времени (а не игрового). Если персонажам не удается разгадать загадку, голос сообщает «Но наша игра ещё не окончена!» и выдаёт часть пазла Бутблэк, но никаких дополнительных сокровищ не появляется. Загадки, которые не были успешно разрешены, не могут быть даны повторно — сокровище потеряно.

Если персонажи застряли, они могут попросить голос о помощи. Принцесса фей даст им подсказку, но накладывает одну степень истощения на каждого персонажа. Постройте подсказки на основе данных решений.

### Где мои раздатки?!

Феи используют магию, чтобы озвучить загадки; таким образом, нет письменной копии этих головоломок, пока они не будут решены, и награды не будут выданы. Однако это может расстроить некоторых игроков, вы вольны сделать раздатки, если захотите — вы знаете своих игроков и знаете, как создать эффектную игру!

Могут существовать другие решения этих загадок. Используйте своё мнение в этих случаях и помните: принцесса фей могущественная и капризная, но также справедливая и мучительно дотошная. Это не та сущность, с которой можно шутить! Если персонажи пытаются накладывать заклинания, такие как *указание* [guidance], фейская принцесса может вмешаться — настолько она контролирует эту область. Обязательно награждайте игроков за креативное мышление, ведь феи — любители игр и споров.

Вот счастье, вот удача!  
Игра грядёт сейчас  
Мальчишки и девчонки,  
Загадка тут для вас!  
Подсказку коль берёте  
(Доступна вам она),  
То помните: в болоте  
Всею своя цена.

## Загадки

К4	Обитатели болота
1	Эльфийские тайны
2	Вода
3	Вычитание
4	Глупые детишки

## Эльфийские тайны

В качестве знака дружбы бэлнорн из Миф Драннора решила послать своему бывшему ученику, теперь могущественному эльфу-волшебнику в Эвереске, шкатулку со своими исследовательскими записями и несколькими культурными артефактами. У каждого эльфа есть навесной замок, который может использоваться для защиты шкатулки. Бэлнорн поместила на шкатулку мощные магические чары, чтобы предотвратить возможность взлома.

Чтобы гарантировать, что только выбранный получатель сможет открыть шкатулку, ни бэлнорн, ни волшебник не могут носить ключ, принадлежащий другому.

Как должны действовать заклинатели, чтобы, когда волшебник получил запертую шкатулку, он смог открыть её? Магическое вмешательство заставит шкатулку самоуничтожиться, полностью уничтожив все данные внутри.

Решение здесь следующее:

- Бэлнорн помещает свои записи и предметы в шкатулку, затем вешает на шкатулку свой замок.
- Она отправляет шкатулку волшебнику, который добавляет свой собственный замок на шкатулку.
- Волшебник возвращает шкатулку Бэлнорну, которая затем снимает свой замок.
- Бэлнорн отправляет шкатулку обратно волшебнику, и поскольку единственный оставшийся замок, как раз принадлежит волшебнику, он может теперь свободно открыть его и без лишних проблем.

Если персонажи успешно разгадывают загадку без каких-либо подсказок, выдайте по 200 опыта каждому.

Как только персонажи решают головоломку, голос феи произносит несколько волшебных слогов, и перед ними появляется коробка. На ней нет ни в ловушки, ни замка, а при открывании в ней обнаруживаются сокровища и часть пазла Бутблэк.

## Вода

Ем я камни и горы, песчаные дюны,  
Пожираю драконов и древних и юных,  
Могу целой страну позавтракать плотно,  
А вот рыбам со мною живётся вольготно.  
Кто же я?

Решение здесь следующее:

- Вода

Если персонажи успешно разгадывают загадку без каких-либо подсказок, выдайте по 200 опыта каждому.

Как только персонажи решают головоломку, голос феи произносит несколько волшебных слогов, и перед ними появляется коробка. На ней нет ни в ловушки, ни замка, а при открывании в ней обнаруживаются сокровища и часть пазла Бутблэк.

## Вычитание

Тридцать шесть лесорубов вошли в Трепещущий лес, и каждый срубил дерево. Это стало нарушением древних клятв, и цена должна быть заплачена.

Сколько раз шесть лесорубов могут быть убраны из группы из тридцати шести?

Решение здесь следующее:

- Единожды, потому что после первого вычитания в группе останется только тридцать человек.

Если персонажи успешно разгадывают загадку без каких-либо подсказок, выдайте по 200 опыта каждому.

Как только персонажи решают головоломку, голос феи произносит несколько волшебных слогов, и перед ними появляется коробка. На ней нет ни в ловушки, ни замка, а при открывании в ней обнаруживаются сокровища и часть пазла Бутблэк.

## Глупые детишки

Спеша добраться до дома, прежде чем начнется сильный ливень, два брата уронили плетёный шар в маленькую цилиндрическую яму на городской площади. Эта яма глубиной двадцать дюймов и диаметром три дюйма; шар также имеет 3 дюйма в диаметре и плотно вошел в отверстие.

У этих детей есть только ведро, козел, кузнечный молот и согнутая игла.

Как они могут достать шар, не повредив его или поверхность вокруг ямы?

Решение здесь следующее:

- Заполнить отверстие водой, либо используя ведро, либо дождавшись дождя.

Если персонажи успешно разгадывают загадку без каких-либо подсказок, выдайте по 200 опыта каждому.

Как только персонажи решают головоломку, голос феи произносит несколько волшебных слогов, и перед ними появляется коробка. На ней нет ни в ловушки, ни замка, а при открывании в ней обнаруживаются сокровища и часть пазла Бутблэк.

## Сокровища

За каждую решенную загадку принцессы фей можно получить сокровище.

За загадку **Эльфийские тайны** — посеребренные кинжалы с украшенной жемчугом рукоятью.

За загадку **Вода** — синий сапфир размером с кулак гнома.

За загадку **Вычитание** — свиток заклинания *вещий сон* и одно зелье героизма.

За загадку **Глупые детишки** — изысканно пошитый кошелек для монет из драконьей кожи с вышитыми инициалами «Ф. С.». Персонажи, игравшие в CCC-LINKS-01 *Защитник народа* или вспомиравшие беседу с каргами, могут распознать их как инициалы эльфийского мага по имени Фултон Стормвезер. В кошельке находится небольшая горсть драгоценных камней.

## Часть 3. Благородная жертва

**Ориентировочная длительность:** 75 минут

Персонажи встретились с несколькими измененными существами и заметили влияние Страны Фей на болоте. Они также получили несколько фрагментов чего-то, что называется «Пазлом Бутблэк». Объединение четырёх частей откроет разрыв, ведущий в Страну Фей, где персонажи смогут узнать, что взволновало фей и что им нужно сделать, чтобы успокоить их.

### Основные особенности

Особенности, перечисленные здесь, верны для всей сцены.

**Свет.** Уже далеко за полночь, и луна прячется за густыми облаками. Там нет света.

### Последняя головоломка (к счастью)

Как только все четыре части пазла Бутблэк оказались поблизости друг с другом, они начинают вибрировать и нагреваться. Через мгновение текст появляется на каждой части:

- 1: Чтобы увидеть то, что незримо
- 2: Все части нужно вместе собрать
- 3: Чтобы найти то, что лежит за гранью
- 4: Сильна должна быть наша связь

На кусочках головоломки проявилось скрытое послание. Возможно, есть определенный способ их объединить?

Внимательные персонажи, возможно, уже сложили одну или несколько частей, или могли вслух задаться вопросом, как это связано с Фултоном (другом и союзником Реджиса и Горько-цвет). Если они это сделают, две части сразу соединятся. Если персонажам требуется подсказка, предложите им пройти проверку Мудрости (Проницательность), проверки Интеллекта или других навыков и заклинаний на ваш выбор. Они должны собрать из четырех частей заглавную букву «Ф» в течение нескольких минут.

Когда они это сделают, прочитайте или перефразируйте следующее:

Собранные части головоломки соединяются, образуя невероятно прочную связь. Буква грохочет и гремит, а фейские руны движутся по ее поверхности. Она поднимается из ваших рук и начинает быстро вращаться — со скоростью, заставляющей кричать сам воздух!

Мгновение спустя перед вами из воздуха появляется мерцающий портал, окрашенный в зелёный, золотой и тёмно-серый. Знакомый голос зовет вас:

*«Войди же, друг, войди и да узри,  
Что я ценю усилия твои,  
Через испытаний тернии пройдя,  
Войди сюда, я награжу тебя».*

Собранный пазл висит в воздухе, и его фейские руны мерцают и вспыхивают в устойчивом ритме.

Голос рифмующего тот же, что и у коробок, найденных персонажами ранее. Проверка Мудрости (Проницательность) Сл 20 показывает, что голос кажется слегка зловещим, особенно при произнесении последней строки.

Портал создан тайной магией, и он очень мощный. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 16 подтверждает, что это двусторонний портал, и успех в этой проверке на 5 или более показывает, что он связан со Страной Фей.

Если персонажи хотят закрыть портал, не входя в него, они могут схватить собранный пазл и разломать его с помощью проверки Силы (Атлетика) Сл 16. Если они это сделают, голос в их головах будет кричать мерзкие проклятия фей, пока портал захлопывается. Кусочки пазла рассыпаются в пыль, и персонажи получают сюжетную награду **Ярость Бутблэк**. Для них приключение окончено. Они могут вернуться к Реджису и Горько-цвет, но мало что смогут рассказать об их друге, хотя присутствие фей в этом районе снизится в течение следующих нескольких дней. Перейдите к заключительному разделу.

Однако, если они решат войти на портал, перейдите к **Чертоги Бутблэк**.

### Чертоги Бутблэк

Вход в Страну Фей — удивительное и красочное событие. Свет рассеянный, как будто солнце вот-вот сядет (или взойдёт), но это никогда не произойдёт; запахи усиливаются, а цвета кажутся более резкими. Тени глубже, а растительность пышнее, чем где-либо персонажи видели раньше. Когда они начинают это обвывать, роскошно одетая женщина-эладрин обращается к ним тем же голосом, который они так много раз слышали:

«Спасли меня, и дело вы свершили тем благое!  
Награду, что сулила вам, примите же, герои!»

Пока она копается в одном из своих мешочков, вы слышите слабое бормотание мужчины, испытывающего сильную боль. Позади женщины-эладрина находится эльф, связанный щупальцами извивающейся зеленой энергии, с лозами, растущими из его ноздрей и ушей. Она достает алмаз — самый чистый, который вы когда-либо видели, и продолжает:

«Не слушайте вы его просьбы, его мольбы  
Он пришёл за богатством, а нашёл лишь финал судьбы.  
Принёс с собой ложь и нарушил наш уговор,  
Между жизнью и смертью будет в вечном плену сей вор.  
Для вас же алмаз я готова в награду дать,  
Вам иные деянья не стоит мои осуждать».

Бормотание эльфа подчеркивает паузу, и он пристально смотрит на вас.

«Просто примите подарок  
И закончим на этом, друзья.  
Вам говорю я не юля, чтобы покинуть эти края,  
Просто примите подарок».

Она протягивает руку и широко улыбается.

«Но, знайте: на благое дело эльфа мучения  
Идут, собою улучшая фейское творение.  
Течение крови, желчи плеск имеют цель одну -  
Кровавый Лорд весь этот срок находится в плену».

Персонажи признают в заколдованном эльфе мага Фултона Стормвезера, и успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 16 показывает, что у этой эладринки есть другие планы для всех них — ее мотивы определенно не чисты.

Персонажи, являющиеся эльфами, имеющие предысторию, указывающую на то, что они выросли с эльфами, или преуспевшие в проверке Интеллекта (Религия) Сл 20, могут вспомнить некоторые истории о дворах фей, которые находятся за пределами мира. Одна из знатных фей — женщина-эладрин по имени Бутблэк, которая в историях предлагает бриллианты в обмен на простые задания. Те, кто берут слишком много её алмазов, и те, кто отказывается от них, часто зарабатывают её гнев, также она имеет репутацию беспощадного бойца. Некоторые культы, посвященные поклонению ей, возникли по всему Фаэруну и оказались популярными среди колдунов со скрытым нравом, бардов с дурной репутацией и мерзавцев всех типов. Слово Бутблэк крепко, и она не склонна нарушать его в своих интересах. Легенды эльфов рассказывают, что она оказалась в ловушке в Стране Фей, когда герой собрал все ее алмазы и вернул их ей, не позволив ей когда-либо снова уйти. Превышение Сл проверки Религии на 5 или более также показывает, что она может телепортироваться к любому алмазу, который она отдала кому-либо.

Персонажи с пассивной Внимательностью 16 или выше могут заметить, что у неё есть несколько маленьких кучек алмазов, разбросанных по всей комнате.

Отсылкой Бутблэк на Кровавого Лорда не стоит пренебрегать. Персонажи, которые играли в CCC-UCON-01 *Blood & Fog*, возможно, уже слышали некоторые упоминания о Кровавом Лорде, но Бутблэк не хочет объяснять что-то, кроме следующего:

- Кровавый Лорд — могущественная и древняя сила фей.
- Бутблэк знает, что существует несколько других «устройств фей», и все вместе они работают, чтобы удержать Кровавого Лорда где-то здесь, в Стране Фей.
- Она отдаст Фултону, если один из персонажей решит занять его место. Если они это сделают, персонажи получают половину опыта за это столкновение, и персонаж, который занимает место эльфа, исключается из игр Лиги Приключенцев до тех пор, пока они не смогут получить заклинание *истинное воскрешение* [true resurrection] или *исполнение желаний* [wish]. Бутблэк позволяет персонажам уйти и не нападает, и даже позволяет Фултону забрать его танцующий меч.

#### Фейские загадки и дипломатия

Фейские существа в Царстве Фей, как правило, довольно сильны и полагаются на свое остроумие так же, как на свое оружие и магию. Они предпочитают использовать игры разума и обман в речах, а не грубую силу, когда это возможно. Они считают, что победа, достигнутая в спорах, гораздо более ценна и обязательна, чем победа мечом или заклинанием.

Вполне вероятно, что персонажи не поверят, будто Бутблэк держит в заточении «Кровавого Лорда», и нельзя сказать, что они полностью неправы — её устройство в этом месте является лишь частью гораздо более мощного магического механизма. Кто или что такое Кровавый Лорд, еще предстоит выяснить, но персонажам, пытающимся совершить проверки Проницательности и так далее, стоит дать понять, что не следует пренебрегать возможностью частичной правдивости слов Бутблэк.

Если персонажи пытаются продвинуться дальше вглубь чертогов (возможно, для осмотра или освобождения Фултона), из пола, стен и потолка возникают оживлённые виноградные лозы и сплетаются вместе, чтобы помешать им сделать это. Бутблэк качает головой и повторяет свой последний стих еще раз.

Если персонажи игнорируют или оскорбляют её или нападают, она оказывается способным бойцом. У неё есть способности опытного **колдуна архифеи**, и у неё есть несколько союзников, помогающих ей, включая трех её слуг **квиклингов** и её защитника **чемпиона** [champion] (который не находится в комнате, но приходит, когда начинается бой; добавьте чемпиона при значении инициативы 7).

## Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или Слабая группа:** уберите квиллинга
- **Сильная группа:** У Бутблэк преимущество на любые спасброски, который она совершает, и она привязана к этим чертогам (это сводит на нет такие эффекты, как *уход в иной мир*, *изгнание* и т. д.).
- **Очень сильная группа:** как указано выше, и добавьте второго чемпиона.

Несмотря на то, что портал открыт, **Бутблэк** не может сбежать, если кто-то не заберет один из ее алмазов за пределы этих чертогов.

## Тактика

**Квиллинги** стремятся отвлечь заклинателей и помешать им успешно нацелиться на Бутблэк.

**Чемпион** работает совместно с Бутблэк, позволяя ей выбрать цель, а затем пытается нанести по ним несколько разрушительных ударов оружием ближнего боя.

**Бутблэк** является умелым бойцом, но после начала сражения предпочтёт покинуть это место. В начале каждого раунда она предлагает персонажам алмаз, чтобы те просто оставили её в покое, и увеличивает своё предложение на один дополнительный алмаз каждый раунд. Если персонажи принимают её предложение, все сражения немедленно прекращаются, и она ускользает через портал; это движение не провоцирует атак. Если это произойдет, её почти наверняка больше никогда не увидят.

## Сокровища

Только один из алмазов Бутблэк является подлинным. Остальные — просто качественные подделки, но без Бутблэк, фокусирующейся на них, они рассыпаются в пыль за несколько часов. Точно так же любые алмазы, полученные в результате кражи или схожей тактики, рушатся и становятся бесполезными после возвращения персонажа в Фаэрун.

Оковы Фултона немедленно исчезают, как только Бутблэк умирает или уходит. За ним на витрине лежит его верная *танцующая рапира* [*dancing rapier*], именуемая «Раптором». Он говорит персонажам, что ему больше нечего им отдать, кроме неё, и не примет «нет» в качестве ответа.

## Продвижение приключения

Как только игроки разбираются с Бутблэк и освобождают Фултона, они могут перейти к Заключению.

## Заключение

Персонажи потенциально освободили Фултона Стормвезера и, вероятно, разобрались с Бутблэк, принцессой элдринов в Стране Фей. По возвращении во Флан у персонажей есть несколько вариантов действий, и они сталкиваются с некоторыми дополнительными знаниями и наградами.

### Если Фултон освобождён:

Фултон очень рад воссоединиться с Горько-цвет и Реджисом. Друид, как и ожидалось, с плачем и эмоциями, и даже едкий дварф немного шмыгает и вытирает глаза.

«Друзья, не знаю как вас отблагодарить. Мы открыли разлом в Страну Фей, следуя указаниям ВИДЯЩЕЙ, но Бутблэк и ее миньоны одолели нас. Мы знали, что будет трудно, но ВИДЯЩАЯ пообещала нам оплату, о которой мы даже не мечтали — и она была бы права, этих алмазов было больше, чем снежинок в Невервинтере!

К сожалению, Бутблэк оказалась слишком могущественной, и ВИДЯЩАЯ заключила с ней сделку, чтобы предотвратить наши смерти. В конечном счете я решил отдалиться грандиозному устройству злобной феи, дав моим союзникам возможность сбежать. Я не знаю, сколько прошло времени — я знал обо всем, но не мог ответить, и Бутблэк беспощадно мучила меня. Она сказала, что я держу под контролем какую-то древнюю силу фей и что, хотя однажды моя жизненная сущность истощится, моя жертва не будет напрасной. Она рассказала мне о сестре 'Цвет в Башне Дурлага и о последствиях действий ВИДЯЩЕЙ в качестве шпиона. Я не знаю, смогу ли я снова полностью ей доверять, но есть необходимые риски, верно?

Мой контроль над Искусством вернётся со временем и с помощью моих союзников здесь. До тех пор, пожалуйста, берегите мой клинок. Вернитесь и свяжитесь со мной в другой день, ладно?

Персонажи, которые освобождают Фултона, получают сюжетную награду **Магическая помощь во Флане**.

### Если персонажи сообщают о своем успехе сначала Калипсо:

Элегантная жинщина-тифлинг Калипсо обдумывает то, что вы ей рассказали.

«Карги, фейские существа и портал в Страну Фей — это трудно переварить. Но теперь, когда вы убрали Бутблэк, я думаю, её усилия по привлечению внимания к нашей области скоро сойдут на нет. В качестве нашей благодарности, пожалуйста, примите этот знак нашей признательности.

Врата Флана всегда открыты для тебя, герой».

Если персонажи ранее получали какие-либо сюжетные награды в стиле **Враждебности** в городе Флан, это действие может отменить до двух из них. С их недавно обретенным статусом местных героев слухи об их подвигах быстро распространяются!

Однако, если Бутблэк сбежала, Калипсо очень быстро распознает уловку персонажей. Она всё ещё выдает награду, но не отменяет никаких сюжетных наград **Вражды**. Она также просит их покинуть город при первой возможности, так как они «должны провести время подальше, чтобы всё улеглось,

пока компетентные герои выполняют свои обязанности».

### Если персонажи сообщают о своем успехе сначала Реджису:

Вонючий дварф одаряет вас широкой, немного слюнявой улыбкой.

«Да, я знал, что вы это сделаете. Мои сестры оказали большую помощь, а? Просто держи это между нами. Небольшая ... теневая сеть, если хотите. Как я уже говорил ранее, можете на меня рассчитывать.

Позже загляните в мой магазин, чтобы забрать зелья и свитки».

В зависимости от того, спасли ли персонажи Фултона или нет, будьте готовы изменить следующее:

Он делает паузу и продолжает: «И спасибо вам за то, что вытащили Фултона. Этот паршивый эльф — как раз то, чего мне не хватало в этой жизни».

Несмотря на его тон, кажется, он говорит искренне, поскольку его лицо смягчается до чего-то, что когда-то могло быть улыбкой — но отсутствие зубов сделало это слегка неприятным зрелищем.

Персонажи получают увеличенную награду, которую предлагал Реджис, и могут посетить его магазин за дополнительными предметами. Он готов предоставить одно редкое зелье и один свиток заклинания с 1-го по 4-й уровень; это заклинание должно быть выбрано из *Книги Игрока*.

### Если Бутблэк сбегает:

Каждый раз, когда полная луна освещает ночное небо, а звезды сверкают словно алмазы. И в те ночи, когда тебе не спится, ветер приносит эти слова:

«Свободы звон зовёт меня,  
Безделиц ворохом пленя.  
Драгоценности сверкают,  
И искрятся, и мерцают,  
Но однажды, очень скоро,  
Я приду к тебе с укором».

Персонажи привлекли внимание Бутблэк, могущественного фейского существа с фанатичными культами по всему миру. Хотя это не является сюжетной наградой, это должно быть отмечено в журнале персонажа.

# 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
Катоблепас	1800
Оскверненный трент	5900
Безумная дриада	5000
Воины и шаманы троллей	5000
Полудракон-гидра	5900
Квиклинг	200/450
Рой многоножек	100
Чемпион	5000
Бутблэк (колдун Архифеи)	8400

### Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Решение загадок Бутблэк (4)	200 (за загадку)

**Минимальная** суммарная награда каждого персонажа, участвовавшего в этом приключении, составляет **10 500 опыта**.

**Максимальная** суммарная награда каждого персонажа, участвовавшего в этом приключении, составляет **11 500 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
Посеребрённые кинжалы с украшенной жемчугом рукоятью	250 за каждый
Большой голубой сапфир	1500
Кошелек с драгоценными камнями «Ф. С.»	400
Алмаз Бутблэк	2500
Награда Калипсо	1500
Награда Реджиса	2500

**ПРИМЕЧАНИЕ:** персонажи могут получить награду либо от Калипсо, либо от Реджиса, поскольку Реджис, злорадствуя, немедленно сообщит Калипсо об успехе персонажей.

**Расходуемые магические предметы** следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, МП 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.

### Свиток заклинания *вещей сон* [Spell Scroll of Dream]

*Свиток, очень редкий*

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

### Зелье героизма [Potion of Heroism]

*Зелье, редкое*

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

### Танцующий меч «Раптор» [Dancing Sword, "Raptor"]

*Оружие (рапира), очень редкое (требуется настройка)*

Фултон Стормвезер много лет делал успешную карьеру волшебника-сорвиголовы, пока не попал в ловушку в Стране Фей. Связанное с ним оружие, рапира, именуемая «Раптор», стала целью тех же чар, что и владелец. Со временем это, кажется, привело к появлению намека на личность. Будучи настроенным на рапиру, её владелец чувствует себя увереннее и издает пронзительный крик, словно охотящийся раптор, наносящий врагу смертельный удар. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

### 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 решил доложить об успехе Реджису перед Калипсо, получает еще **одно очко славы**.

## Сюжетные награды

**Ярость Бутблэк.** Бутблэк — могущественное фейское существо, которое обратило внимание на ваши способности — и вашу неспособность придерживаться соглашения.

**Магическая помощь во Флане.** Вы освободили Фултона Стормвезера, эльфа-волшебника, который теперь пребывает во Флане. Вы можете потратить два дня простоя, чтобы поехать к нему и убедить его наложить для вас *знание легенд* [legend lore] на предмет. Он также может бесплатно накладывать *опознание* [identify] и *снятие проклятья* [remove curse] один раз в десять дней.

## 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: Раздатки с магическим предметом и сюжетными наградами

## Танцующий меч «Раптор» [Dancing Sword, “Raptor”]

*Оружие (рапира), очень редкое (требуется настройка)*

Фултон Стормвезер много лет делал успешную карьеру волшебника-сорвиголовы, пока не попал в ловушку в Стране Фей. Связанное с ним оружие, рапира, именуемая «Раптор», стала целью тех же чар, что и владелец. Со временем это, кажется, привело к появлению намека на личность. Будучи настроенным на рапиру, её владелец чувствует себя увереннее и издает пронзительный крик, словно охотящийся раптор, наносящий врагу смертельный удар. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

**Описание из Руководства Мастера (этот текст может быть обновлён в будущей эррате):**

Вы можете бонусным действием бросить этот магический меч в воздух и произнести командное слово. После этого меч начнёт парить, пролетает до 30 футов и атакует одно существо на ваш выбор в пределах 5 футов от него. Меч использует ваш бросок атаки и ваш модификатор характеристики для броска урона.

Пока меч парит, вы можете бонусным действием заставить его перелететь на расстояние 30 футов в другое место, находящееся в пределах 30 футов от вас. Частью этого же бонусного действия вы можете заставить меч атаковать одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него.

После того как парящий меч совершит четвертую атаку, он пролетает до 30 футов и пытается вернуться в вашу руку. Если у вас нет свободных рук, он падает на землю у ваших ног. Если у меча нет свободного пути до вас, он перемещается максимально близко к вам и потом падает на землю. Он перестаёт парить, если вы хватаете его или перемещаетесь более чем на 30 футов от него.

## Сюжетные награды

**Ярость Бутблэк.** Бутблэк — могущественное фейское существо, которое обратило внимание на ваши способности — и вашу неспособность придерживаться соглашения.

**Магическая помощь во Флане.** Вы освободили Фултона Стормвезера, эльфа-волшебника, который теперь пребывает во Флане. Вы можете потратить два дня простоя, чтобы поехать к нему и убедить его наложить для вас *знание легенд* [legend lore] на предмет. Он также может бесплатно накладывать *опознание* [identify] и *снятие проклятья* [remove curse] один раз в десять дней.

# 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 продолжать жить как можно более нормальной жизнью, поскольку годы идут. Их торговые пути были восстановлены теперь, когда дракон и его приспешники были изгнаны или уничтожены — но те, которые сбежали, всё ещё 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. Этот персонаж, тифлинг по имени Калипсо, вышла из Adventurers League 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 наёмницей, 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 её способности и присутствие в качестве лидера, и многие ожидают, что она будет служить городу долгое-долгое время.

# Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

## Безумная дриада (дриада с уровнями следопыта)

Средняя фея, нейтральная

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

**Хиты** 71 (13к8+13)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	12(+1)	13(+1)	14(+2)	15(+2)	20(+5)

**Иммунитет к состоянию** очарование

**Навыки** Внимательность +4, Скрытность +5

**Чувства** Пассивная Внимательность 14, темное зрение 60 фт.

**Языки** Сильван, Эльфийский

**Опасность** 9 (5000 опыта)

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой дриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Дриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *искусство друидов*

3/день каждое: *опутывание, чудо-ягоды*

1/день каждое: *бесследное передвижение, дубинка, дубовая кора*

**Сопrotивление магии.** Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Общение со зверьми и растениями.** Дриада может общаться со зверьми и растениями, как если бы у них был общий язык.

**Затрудненное заклинательство.** Дриада не в состоянии концентрироваться на своих заклинаниях следопыта из-за помутнения рассудка.

**Путешествие через деревья.** Один раз в свой ход дриада может использовать 10 фт. перемещения на то, чтобы магическим образом войти живое дерево в пределах досягаемости и выйти из второго живого дерева в пределах 60 фт. от первого, появляясь в свободном пространстве в пределах 5 фт. от второго дерева. Оба дерева должны быть как минимум Большого размера.

**Сражение двумя оружиями.** Дриада хорошо натренирована в сражении с двумя дубинами и может добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

**Сокрушительница орд.** Один раз в каждый свой ход, когда дриада совершает атаку оружием, она может совершить еще одну атаку тем же оружием по другому существу, находящемуся в пределах 5 фт. от первичной цели, и находящемуся в пределах досягаемости ее оружия.

**Защита от мультиатаки.** Если существо попадает по дриаде во время атаки, она получает бонус +4 к КД против всех последующих атак этого существа.

## Действия

**Мультиатака.** Дриада может совершить две атаки оружием ближнего боя при использовании своего действия Атаки.

**Дубина.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию(+8 к попаданию с *дубинкой*), досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4), или дробящий урон 9(1к8+5) с *дубинкой*.

**Фейское очарование.** Дриада нацеливается на одного гуманоида или зверя, которого видит в пределах 30 фт. от себя. Если цель видит дриаду, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет магическим образом очарованной. Очарованное существо считает дриаду верным другом, о котором нужно заботиться и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем дриады, она выполняет её просьбы.

Каждый раз, когда дриада или её союзники причиняют цели вред, та может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, или пока дриада не умрёт. Чтобы эффект не прерывался, дриада должна находиться на одном плане с целью, и дриада может сама окончить эффект бонусным действием. Если спасбросок цели был успешным, цель получает иммунитет к Фейскому очарованию этой дриады на следующие 24 часа.

У дриады одновременно очарованными может быть не более одного гуманоида и не более трёх зверей.

## Нестандартные монстры

Многие из монстров в этом приключении включают уровни классов в соответствии с правилами, приведенными в Руководстве Мастера. Обязательно внимательно изучите этих существ, чтобы ваши боевые столкновения проходили гладко!

## Катоблепас

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природная броня)  
Хиты 84 (8к10+40)  
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	12(+1)	21(+5)	3(-4)	14(+2)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта)

**Тонкий нюх.** Катоблепас совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

**Вонь.** Любое существо кроме катоблепаса, которое начинает свой ход не далее 10 футов от него, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 16 или стать отравленным до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к воню любого катоблепаса на 1 час.

### Действия

**Хвост.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 21 (5к6 + 4) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 16 или стать оглушенной до начала следующего хода катоблепаса.

**Луч смерти (перезарядка 5–6).** Катоблепас выбирает целью существо, которое может видеть, не далее 30 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 16, получая 36 (8к8) некротического урона при провале или половину этого урона при успехе. Если спасбросок провален на 5 очков или ольше, то вместо этого цель получает 64 некротического урона. Цель умирает, если ее хиты уменьшены до 0 этим лучом.

## Квиклинг

Крошечный фей, хаотично-злой

Класс Доспеха 16  
Хиты 10 (3к4+3)  
Скорость 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4(-3)	23(+6)	13(+1)	10(+0)	12(+1)	7(-2)

Навыки Акробатика +8, Внимательность +5, Ловкость рук +8, Скрытность +8

Чувства Пассивная Внимательность 15, тёмное зрение 60 фт.

Языки Общий, Сильван

Опасность 1 (200 опыта)

**Размытое движение.** Броски на попадание по квиклингам совершаются с помехой, если только квиклинг не недееспособен или опутан.

**Увёртливость.** Если квиклинг подвергается эффекту, который позволяет пройти спасбросок Ловкости и получить только половину урона, то вместо этого он не получает урона при успешном спасброске и получает только половину при провале.

### Действия

**Мультиатака.** Квиклинг делает три атаки кинжалом.

**Кинжал.** Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к4 + 6) колющего урона.

### Квиклинги-плуты

Чтобы увеличить уровень угрозы, исходящей от квиллинга, вы можете просто добавить ему уровень плута. Если вы это сделаете, примените следующие изменения:

- **Хиты** 12
- **Навыки** Акробатика +11, Ловкость Рук +8, Скрытность +11, Внимательность +5
- **Скрытая атака.** Один раз в ход квиллинг может причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому он попал атакой, совершённой с преимуществом к броску атаки. Не обязательно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у квиллинга не должно быть помехи на бросок атаки.
- **Опасность** 2 (450 опыта)

## Колдун архифеи (с уровнями плута) [Бутблэк]

Средний гуманоид (эладрин), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (16 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 81 (18к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	17(+3)	11(+0)	12(+1)	12(+1)	18(+4)

Спасброски Мдр +3, Хар +6

Навыки Магия +2, Обман +6, Природа +2, Убеждение +6

Иммунитет к состояниям очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Общий, Сильван, Эльфийский

Опасность 12 (8400 опыта)

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой колдуна является Харизма. Он может врожденной магией накладывать следующие заклинания (Сл спасброска от заклинаний 15) без материальных компонентов:

Неограниченно: *маскировка, доспехи мага (только на себя), безмолвный образ, разговор с животными.*

1/день: *призыв феи.*

**Использование заклинаний.** Колдун является заклинателем 11 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Он восстанавливает свои ячейки заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *пляшущие огоньки, мистический заряд, дружба, волшебная рука, малая иллюзия, фокусы, злая насмешка.*

1–5 уровни (3 ячейки 5 уровня): *мерцание, очарование личности, переносящая дверь, подчинение зверя, огонь фей, ужас, удержание чудовища, туманный шаг, воображаемая сила, притворство, усыпление.*

**Наследие фей.** Бутблэк совершает с преимуществом спасброски от очарования, и ее невозможно магически усыпить.

**Скрытая атака.** Один раз в ход Бутблэк может причинить дополнительный урон 4кб одному из существ, по которому она попала атакой, совершённой с преимуществом к броску атаки. Не обязательно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у Бутблэк не должно быть помехи на бросок атаки.

**Хитрое действие.** Бутблэк может в каждом ходу боя совершать бонусным действием Рывок, Отход или Засаду.

**Невероятное уклонение.** Когда нападающий, которого она может видеть, попадает по ней атакой, Бутблэк может реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый ей этой атакой.

**Увёртливость.** Если Бутблэк подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого она не получает урон, если преуспевает в спасброске, и получает лишь половину урона, если провалит спасбросок.

**Убийца магов.** Если существо в пределах 5 футов от Бутблэк использует заклинание, она может реакцией совершить атаку рукопашным оружием по этому существу. Когда она причиняет урон существу, концентрирующемуся на заклинании, это существо совершает с помехой спасбросок для поддержания концентрации. Бутблэк совершает с преимуществом спасброски от заклинаний, наложенных существами, находящимися в пределах 5 футов от Бутблэк.

## Действия

**Кинжал.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3).

## Реакции

**Туманное исчезновение (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха).** В ответ на получение урона колдун становится невидимым и телепортируется на расстояние до 60 фт. в видимое ему свободное пространство. Он остается невидимым до начала его следующего хода или пока он не совершит атаку или бросок урона или не наложит заклинание.

## Полудракон-гидра (чёрная)

Огромный монстр, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 15 (природная броня)

**Хиты** 172 (15к12+75)

**Скорость** 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	12(+1)	20(+5)	2(-4)	10(+0)	7(-2)

**Сопротивление к урону** яд

**Навыки** Внимательность +6

**Чувства** слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 16

**Языки** Драконий

**Опасность** 10 (5900 опыта)

**Задержка дыхания.** Гидра может задержать дыхание на 1 час.

**Многочисленные головы.** У гидры пять голов. Пока у гидры больше одной головы, она совершает с преимуществом спасброски от испуга, глухоты, лишения сознания, ослепления, очарования и ошеломления.

Если гидра за один ход получает урон 25 или больше, одна из ее голов умирает. Если умрут все головы, умрет и гидра.

В конце своего хода она отращивает по две головы за каждую умершую голову с конца ее предыдущего хода, если только она не получала за этот ход урон огнем. За каждую отращенную голову гидра восстанавливает 10 хитов.

**Реагирующие головы.** За каждую голову после первой гидра получает дополнительную реакцию, которую можно использовать только для совершения провоцированных атак.

**Неусыпный.** Пока гидра спит, как минимум одна её голова бодрствует.

### Действия

**Мультиатака.** Гидра совершает столько атак укусом или кислотным дыханием, сколько голов у неё есть. Если она использует кислотное дыхание более одного раза в течение одного хода, оно больше не перезаряжается, пока гидра не закончит продолжительный отдых.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10(1к10+5).

**Кислотное дыхание (перезарядка 5-6).** Полудракон-гидра выдыхает кислоту 30-футовой линией шириной 5 фт. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 14, получая урон кислотой 49 (11к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

## Рой насекомых (Многоножки)

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 12 (природный доспех)

**Хиты** 22(5к8)

**Скорость** 20фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	13(+1)	10(+0)	1(-5)	7(-2)	1(-5)

**Навыки** Акробатика +8, Ловкость Рук +8, Скрытность +8, Внимательность +5

**Чувства** Пассивная Внимательность 15, тёмное зрение 60 фт.

**Языки** Общий, Сильван

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Рой.** Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных насекомых. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

**Рой многоножек.** Существо, хиты которого опускаются до 0 роем многоножек, остается стабилизированным, но отравленным на 1 час, даже если восстановит хиты, и пока оно отравлено из-за этого, оно еще и парализовано.

### Действия

**Укусы.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. Попадание: Колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

## Трент

Огромное растение, хаотично-доброе

Класс Доспеха 16 (природная броня)

Хиты 138 (12к12+60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	8(-1)	21(+5)	12(+1)	16(+3)	12(+1)

**Сопrotивление урону** дробящий и колющий

**Уязвимость к урону** огонь

**Чувства** Пассивная Внимательность 13

**Языки** Друидический, Общий, Сильван, Эльфийский

**Опасность** 10 (5900 опыта)

**Обманчивая внешность.** Пока трент остаётся без движения, он неотличим от обычного дерева.

**Осадное чудовище.** Трент причиняет двойной урон пред-метам и строениям.

### Действия

**Мультиатака.** Трент совершает два размашистых удара.

**Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 16 (3кб+6).

**Камень.** Дальнобойная атака оружием: +10 к попаданию, дистанция 60/180 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 28 (4к10+6).

**Оживление деревьев (1/день).** Трент магическим образом оживляет до двух деревьев, которые видит в пределах 60 футов от себя. Деревья обладают статистикой трента, за исключением того, что у них Интеллект 1 и Харизма 1, они не могут говорить, и у них только один вариант действия — Размашистый удар. Оживлённые деревья действуют как союзники трента. Дерево перестаёт быть живым через 1 день, когда умирает, когда трент умирает или отдаляется от него более чем на 120 футов, а также когда трент бонусным действием снова делает его неживым. Став снова неживым, дерево, при возможности, пускает корни.

### Легендарные действия

Трент может предпринять 3 легендарных действия, выбрав из вариантов ниже. Можно использовать только одно легендарное действие за один раз и только в конце хода другого существа. Трент восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

**Размашистый удар.** Трент совершает размашистый удар.

**Неистовство ветвей.** Трент совершает три размашистых удара, но все с помехой.

**Пустить корни (Стоит 2 действия).** Трент закапывает свои корни глубоко в землю. Он не может быть принудительно сдвинут с этого пространства, пока не решит двигаться. До тех пор, пока это не произойдет, трент получает сопротивление к урону оружием, исключая топоры.

## Тролль-воин (тролль с уровнями варвара)

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (защита без доспеха)

Хиты 141 (13к10+65)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	20(+5)	7(-2)	9(-1)	7(-2)

**Навыки** Внимательность +1

**Чувства** Пассивная Внимательность 11, темное зрение 60 фт.

**Языки** Великаний

**Опасность** 9 (5000 опыта)

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

**Регенерация.** Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнем, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Тролль умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

**Ярость.** Тролль-воин может трижды войти в ярость согласно варварской способности. Тролль-воин восстанавливает все использования ярости после продолжительного отдыха.

**Защита без доспехов.** Если тролль не носит доспехов, его Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения.

**Безрассудная атака.** Когда тролль совершает первую атаку в свой ход, он может решить, что будет атаковать безрассудно. Решившись на это, он в этом ходу совершает рукопашные атаки оружием, использующие Силу, с преимуществом, но все броски атаки по нему до его следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

**Чувство опасности.** Тролль совершает с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые он может видеть, такие как заклинания и ловушки. Для использования этого преимущества он не должен быть ослеплен, оглушен и не должен быть недееспособным.

**Тотем медведя.** В состоянии ярости тролль получает сопротивление всем видам урона кроме урона психической энергией.

### Действия

**Мультиатака.** Тролль совершает три атаки: одну укусом, и две когтями.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1кб + 4).

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2кб + 4).

## Троль-шаман

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природная броня)

Хиты 84 (8к10+40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	20(+5)	7(-2)	15(+2)	7(-2)

**Навыки** Внимательность +1

**Чувства** Пассивная Внимательность 11, темное зрение 60 фт.

**Языки** Великаний

**Опасность** 9 (5000 опыта)

**Использование заклинаний.** Троль-шаман является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость(Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками от заклинаний). Он восстанавливает свои ячейка заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *указание, сопротивление, священное пламя, уход за умирающим*

1 уровень (4 ячейки): *лечение ран, лечащее слово, нанесение ран, щип веры*

2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота, священное оружие*

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

**Регенерация.** Троль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если троль получает урон кислотой или огнем, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Троль умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

### Действия

**Мультиатака.** Троль совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1d6 + 4).

**Коготь.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2d6 + 4).

## 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.

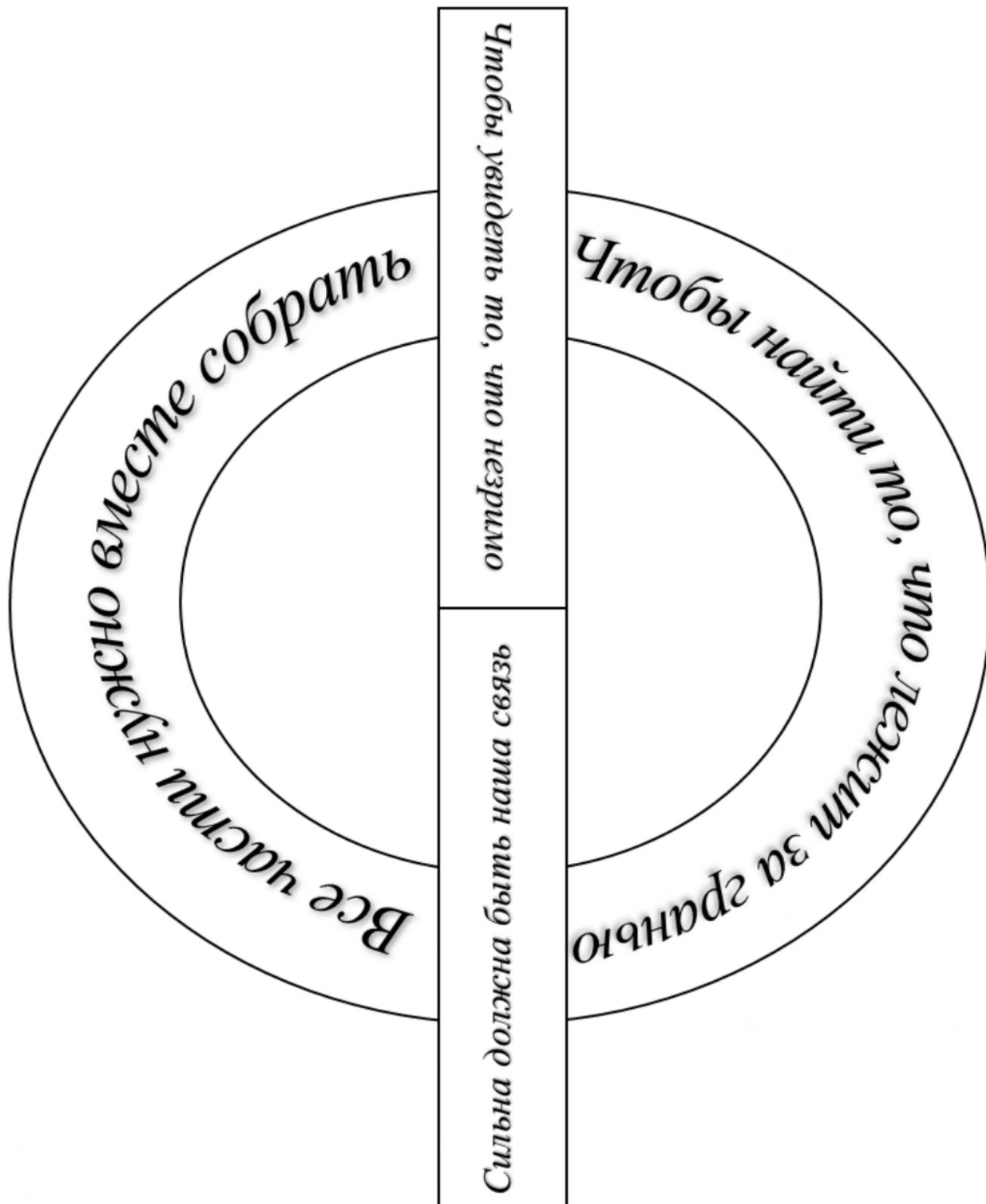
### Действия

**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 (2к6+5), плюс рубящий урон 7 (2к6) если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

**Лёгкий арбалет.** Дальнебойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2), плюс колющий урон 7 (2к6) если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

## Приложение: Пазл Бутблэк



Каждый кусочек пазла Бутблэк появляется, когда персонажи завершают боевое столкновение и возникающую загадку. В дополнение к тому сокровищу, что дарит принцесса фей, в сундуке с сокровищами находится кусочек камня странной формы, покрытый фейскими рунами. Руны плывут перед глазами, если персонажи пытаются сосредоточиться на них, и, видимо, повторяют хаотические движения до тех пор, пока все четыре кусочка не окажутся в непосредственной близости (см. Часть 3. Благородная жертва).

Вырежьте и передайте кусочки персонажам. Им нужно будет объединить их в начале Части 3, чтобы перейти к концу приключения.