

ФЕСТИВАЛЬ ЛУНЫ


**ADVENTURERS
LEAGUE**
CCC-OCC-02

FEAST OF THE MOON



Фестиваль Луны



На улицах, в парках и во дворах Тентии полным ходом идёт праздник. Наступил Фестиваль Луны, и все собрались, чтобы вспомнить своих любимых и друзей, покинувших этот мир, и почтить своих предков. Во время празднования в Терновнике последователи Келемвора руководят сценой, на которой посетители рассказывают истории о героических свершениях своих предков. Когда один такой рассказ заходит слишком далеко, всему городу, возможно, придётся заплатить за это.

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня.

Оптимизировано для среднего уровня 3.

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Lead Designer: Jeremy Hochhalter

Editing: Jaime Will

D&D Adventurers League Guildmaster: Chris
Lindsay

Cartography: Jeremy Hochhalter

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

D&D Adventurers League Administrators: Alan
Patrick, Amy Lynn Dzura, Travis Woodall, Lysa Chen,
Claire Hoffman, Greg Marks

Cover Art: Wizards of the Coast

Перевод и вёрстка: Майя Эверетт

Вычитка: Андрей Панышин

Переведено при поддержке [клуба «Башня»](#)



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи 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, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Сводка по приключению	2	Вознаграждение	9
Предыстория	2	Очки продвижения и сокровищ	9
Эпизоды	2	Награды игроков	9
Последовательность эпизодов	2	Награды Мастера	9
Блок-схема эпизодов	3	Приложение 1: Локации и ПМ	10
Эпизод 1: Истории под луной (призыв к действию)	4	Приложение 2: Характеристики существ	11
Сцена А. Время рассказов	4	Приложение 3: Трюки Эсперуса (бонусная цель А)	13
Сцена В. История идёт наперекосяк	5	Приложение 4: Что? ЧТО?! (бонусная цель В)	14
Эпизод 2: Герольд Фаэруна (сюжетная цель А)	6	Приложение 5. Шлем ужаса	15
Сцена А. Спасти Герольда	6	Приложение 6: Советы Мастеру	16
Эпизод 3: История, рассказанная правильно (сюжетная цель В)	7	Подготовка приключения	16
Сцена А. Повторный рассказ	7	Изменение приключения	16
Финал: Завершение приключения	8		

Сводка по приключению

Этот раздел содержит предысторию приключения, список важных персонажей Мастера, обзор приключения и зацепки, которые вы можете использовать, чтобы ввести персонажей игроков в повествование.

Предыстория

Сейчас идёт Фестиваль Луны, также известный как Мунфест, и в эту последнюю ночь месяца уктара город Тентия устраивает празднества.

На небольшой площади в Терновнике пылают костёр, и посетители взбираются по короткой лестнице на временную сцену и рассказывают истории о своих предках. Ибо именно эта ночь — ночь памяти, когда все вспоминают истории о доблести и героизме своей семьи. Когда один рассказчик сочиняет небылицу о своём отце, ложь его истории проходит сквозь тонкую завесу между жизнью и смертью, навлекая на Терновник гнев нежити.

Герольды Фаэруна. Члены этой группы историков и геральдистов являются авторитетами в области придворного этикета, наследования, старшинства, генеалогии, традиций вооружения и в целом истории на континенте Фаэрун. Хотя поначалу эта организация специализировалась на знати, она расширила поле деятельности, ведя записи о множестве великих подвигов и исторических событий. В приключении «Фестиваль Луны» Жозефина Кулрит — Герольд Фаэруна, посещающая праздник в Тентии — считается региональным Герольдом на северном берегу Лунного моря. Хотя многие города в этой области имеют по Герольду, организация только сейчас рассматривает вопрос о создании поста Герольда в Тентии.

Эпизоды

История этого приключения разделена на три **сюжетных эпизода**, прохождение которых занимает примерно 2 часа. Помимо этого есть предварительная сцена призыва к действию. Приключение также включает два бонусных 1-часовых эпизода, которые можно вставить в игру в любой момент, если позволяет время.

Если вы планируете провести все приключение сразу, вам нужно применить **призыв к действию** только один раз. Если же вы собираетесь вести его в течение нескольких сессий, вам стоит повторять **призыв к действию** заново для каждой из них.

- **Эпизод 1: Истории под луной.** Персонажи собираются перед толпой слушателей, чтобы принять участие в Фестивале Луны. Однако, когда один участник рассказывает лживую историю, дела принимают опасный оборот.
- **Эпизод 2: Герольд Фаэруна.** Приключенцы мчатся через город к горящей гостинице. Внутри

неё находится Герольд Фаэруна, которую их отправили найти. Это **сюжетная цель А**.

- **Эпизод 3: История, рассказанная правильно.** Вооружившись лучшим представлением об истине, персонажи возвращаются на площадь в Терновнике, чтобы рассказать историю правильно и остановить разгневанную нежить. Это **сюжетная цель В**.

Обратите внимание, что эпизоды 1 и 3 в значительной степени задействуют отыгрыш и предысторию персонажей. Рекомендуется оповестить об этом игроков заранее (до игровой сессии или в её начале), чтобы они могли придумать подвиги своих предков, о которых расскажут на Фестивале Луны.

Бонусные цели

Это приключение, однако, содержит две 1-часовые бонусные цели, которыми персонажи могут заняться, если у них есть для этого дополнительное время — тем самым зарабатывая дополнительные очки продвижения и сокровищ. Эти бонусные цели описаны в приложениях к приключению:

- **Бонусная цель А: Трюки Эсперуса.** По пути к Герольду Фаэруна персонажи встречаются с нежитью, которую послали остановить их. Эту бонусную цель можно найти в **Приложении 3**.
- **Бонусная цель В: Что? ЧТО?!** Торопясь остановить атакующую город нежить, приключенцы встают перед выбором: спасти оказавшихся в опасности детей или бросить их на произвол судьбы. Эту бонусную цель можно найти в **Приложении 4**.

Последовательность эпизодов

В зависимости от ваших временных рамок, стиля игры и обстановки приключение может занять приблизительно от двух до четырёх часов.

Как вы будете играть?

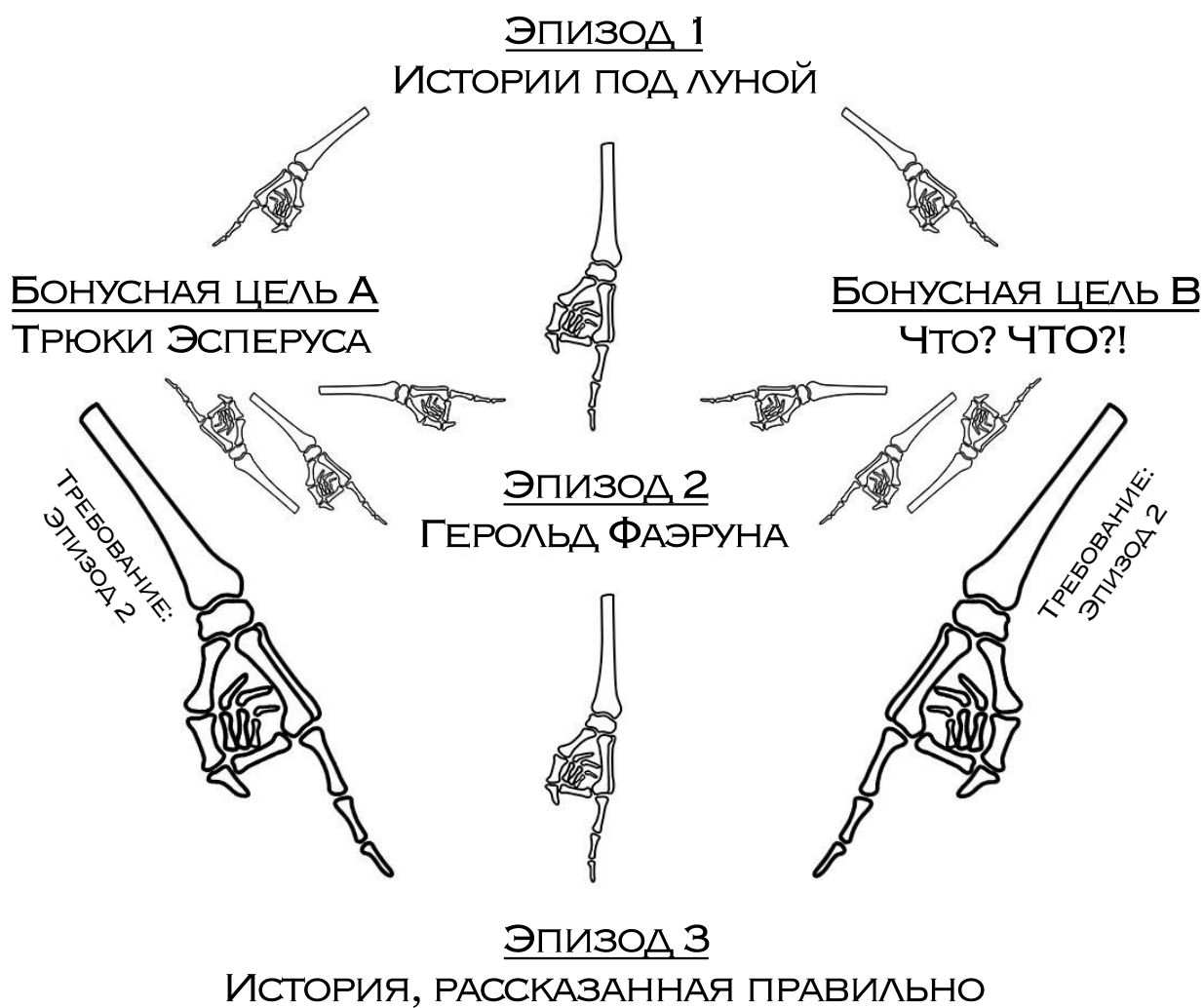
Продолжительность сессии зависит от того, будете ли вы использовать всё приключение или какую-то его часть. Сессия займёт по меньшей мере **2 часа**. Однако, если вы желаете, вы можете продлить игру, использовав бонусные цели.

Только сюжетные цели. Чтобы выполнить обе сюжетные цели приключения, персонажи должны сыграть в эпизоды 1–3 последовательно.

Бонусные цели. Вы можете расширить приключение на **один** или **два** часа, введя в игру бонусные цели, представленные в приложениях. Эти цели отвечают на эпизоды 2 и 3, но их порядок не фиксирован — они подготавливают почву для финального эпизода и могут даже повлиять на исход событий.

Блок-схема эпизодов

Этот раздел приводит базовые сведения не только о структуре приключения, но и о разных путях, которыми ваши игроки могут следовать для достижения заявленной цели.



Эпизод 1: Истории под луной (призыв к действию)

Сцена А. Время рассказов

Ориентировочное время: 45-50 минут

Эта сцена даёт приключенцам цель, которую они будут преследовать в течение всего приключения. Кроме того, **призыв к действию** должен давать персонажам зацепки, которые обеспечат их возможными путями достижения этой цели. После того, как игроки примут свои первые решения, Мастеру должно быть достаточно легко выстроить последовательность эпизодов.

- **Пришли ради праздника — остались рассказывать истории.** Возможно, персонажи прибыли сюда, чтобы принять участие в Фестивале Луны, и случайно забрели либо решили прийти именно на эту площадь.
- **Родственники в Терновнике.** У одного или более персонажей могут быть друзья, родные или другие контакты, живущие в Терновнике, и персонажи пришли сюда во время ежегодного фестиваля, чтобы навестить их.

Сведения о локации

Эта локация имеет следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Площадь имеет размер примерно 120 на 135 футов и находится на углу двух улиц. С неё также расходятся несколько переулков, и здания на их концах высокие, по крайней мере по два этажа каждое. В центре площади горит большой костёр, и возле него размещена временная сцена для рассказывающих о своих родственниках.

Освещение. Костёр достаточно велик, чтобы ярко освещать площадь. Кроме того, несколько магических светильников окружают ведущие с неё аллеи и переулки. На тех же улицах и переулках, где искусственного освещения нет, полная луна даёт тусклое освещение.

Прочие особенности. На площади стоит несколько продуктовых прилавков, обеспечивающих посетителей едой, питьём и алкоголем. Владельцы прилавков громко зазывают народ в перерывах между историями, но во время рассказа замолкают.

Существа/ПМ

На площади толпятся десятки горожан. Многие из них живут в Терновнике, остальные же решили провести Фестиваль именно здесь. Здесь представлены многие расы региона, включая людей, эльфов, дварфов, полуросликов и так далее.

Цели. Празднующие собрались, чтобы хорошо провести время, а также затем, чтобы послушать истории о семье и предках и поделиться собственными. Всё это — часть Мунфеста.

Время рассказов

Позвольте каждому персонажу выйти на сцену и поведать историю о героическом подвиге, совершённом одним из его предков. В зависимости от размера группы вам, возможно, придётся ограничить время, отведённое каждому игроку на рассказ.

Если игрок не хочет в самом деле рассказывать историю, но хочет, чтобы это сделал персонаж, вы можете назначить проверку Харизмы (Выступление), противопоставленную проверке Мудрости (Проницательность) толпы. Возможно, вы решите пропустить эту проверку, если игрок активно вовлекается в рассказывание истории.

В любом случае, если персонаж рассказывает замечательную историю и толпа её одобряет, дайте этому персонажу вдохновение.

Если персонаж рассказывает вымышленную историю или сильно приукрашивает факты, назначьте игроку проверку Харизмы (Убеждение) и запишите результат — это сыграет роль в будущем. Если результат проверки равен 10 или ниже, толпа хихикает и не верит рассказу, но оценивает старания выступающего.

Призыв к действию

Этот раздел даёт сводку по обоим сюжетным целям и представляет их в качестве общей цели приключения. Вот несколько примеров:¹

- Цель приключения — найти склеп и понять, кто насылает на город нежить.
- Цель приключения — внедриться во двор короля и убедить его остановить войну против гильдии воров.
- Цель приключения — выследить на поле битвы военачальника орков и убить его раз и навсегда во время его отступления в горы.

¹ Судя по всему, автор модуля оставил здесь текст-заглушку из шаблона приключения, составленного организаторами Лиги.

Сцена В. История идёт наперекосяк

Ориентировочное время: 10-15 минут

После того, как персонажи закончат свои истории, на сцену выходит хорошо одетый высший эльф. Андореллан Энралей представляется и начинает свой рассказ.

- Андореллан рассказывает историю своего отца, Иллитора, и то, как эльф остановил махинации ужасного лича Эсперуса.
- Из толпы слышатся удивлённые восклицания и перешёптывание. Расспросив горожанина или совершив успешную проверку Интеллекта (История) со Сл 13, персонаж может узнать, что Эсперус некогда был правителем Тентии, свергнутым в 1050 ЛД. Спустя какое-то время он был превращён в лича и с тех пор в течение столетий представлял угрозу для города.
- Иллитор был членом группы приключенцев, которые решили найти и уничтожить Эсперуса, узнав о его планах навредить Тентии. Это было более 100 лет назад, и жители города уже не помнят о тех событиях.
- В группе Иллитора было по одному приключенцу на каждого персонажа игрока, так что общая её численность будет зависеть от количества игроков за столом. Одним из них всегда будет Аттук Грейсон. Среди остальных членов группы могут быть Гимбл Блайтли, Сорен Уиллоубэнк, Харнор Хорнбрэнч, Апо, Гейл Уинноу и Грейнджер «Злая Рожа» Брэдшоу.
- Андореллан рассказывает о путешествии, которое они предприняли, чтобы найти предмет, который позволил бы его отцу со своими друзьями победить лича. А тем они исследовали коварный подземный лабиринт, чтобы встретиться лицом к лицу с самим Эсперусом. Вперёд, к трону лича прорывались они, сражаясь со стаей нежити, которую тот поднял, чтобы не подпустить их.
- Андореллан говорит, что у Аттука Грейсона был нужный им предмет, амулет с великой магической силой, но его обуял страх, и он попытался сбежать, обрекая своих друзей на смерть. За это предательство Иллитор убил его, взял амулет и вышел против лича один на один.
- Остальные друзья Иллитора пали, пытаясь защитить эльфа во время битвы, но в конце концов им удалось прорваться к Иллитору, и без тени сомнения Иллитор разбил амулет в шаге от лича, высосав из него силы. Последним ударом Иллитор сразил лича.
- В одиночку он не мог найти филиктерий лича, и потому ему не удалось остановить Эсперуса навсегда.

Пока Андореллан рассказывает свою историю, пламя костра позади него постепенно тускнеет. Когда он заканчивает, огонь гаснет и вдруг вспыхивает снова чёрно-зелёным пламенем. Угли и искры приземляются на соседние здания, которые

тоже разгораются чёрно-зелёным огнём. Из костра выходит чудовищный силуэт с драконьей головой, заносит ужасный пылающий меч, и кричит: «ЛГУН!»

Из пламени за фигурой следуют легионы нежити. Хотя некоторые выглядят скелетами, зомби и другими ожившими мертвецами, все они кажутся несколько призрачными. Они начинают устрашать собравшихся, и те с криками пытаются сбежать с площади. Призрак с драконьей головой преследует Андореллана, и тот, трясаясь, пытается скрыться. Эльфу удаётся уйти от взора призрака, и он сливается с толпой.

Персонажи могут попытаться сразиться с нежитью, и вы можете провести это как боевое столкновение, либо же ответить на их атаки описаниями вроде «Твой меч проходит сквозь скелета, и тот растворяется в воздухе, но тут же появляется вновь». Они могут также попытаться потушить чёрное пламя, постепенно пожирающее здания. Вода, однако, никак не помогает, как и никакие другие средства, к которым могут прибегнуть персонажи.

Вскоре во вспышке серебристого света на площади появляется высокий мускулистый полуэльф, одетый в сверкающую серебряную мантию. Он окидывает взглядом чёрный костёр и бесчисленную нежить и кивает, говоря: «Мне показалось, что я почуял что-то неладное». Он взмахивает посохом, пытаясь потушить пламя, и то на мгновение стихает, но тут же разгорается снова.

Маг, Вайю Эшвин, смотрит на одного из персонажей и кричит: «Скорей! Мне нужна твоя помощь!» Вайю спрашивает у персонажа, что случилось. Когда ему об этом рассказывают, он говорит: «Понятно. Что ж, эту загадку нужно разгадать, иначе пострадает весь Терновник — да что там, вся Тентия может сгореть, если мы не потушим это пламя. Скорее бегите к Герольду Фаэруна — она недавно остановилась в городе, и, возможно, знает правду об этой истории. В эту ночь правда — наше единственное оружие против этих существ».

Эпизод 2: Герольд Фаэруна (сюжетная цель А)

Ориентировочное время: 15 минут

Сцена А. Спасти Герольда

Нежить распространилась по городу, неся с собой чёрно-зелёное пламя. Когда приключенцы прибывают в небольшую гостиницу, где остановилась Герольд, они обнаруживают, что здание горит, и слышат доносящиеся изнутри крики о помощи.

Сюжетная цель А

Найдите Герольда Фаэруна и узнайте правду о рассказе Андореллана.

Сведения о локации

Эта локация имеет следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Гостиница «Под светом фонарей» [Lanternbright Inn] — двухэтажное здание размером 45 на 60 футов. Большая её часть охвачена пламенем, особенно первый этаж, хотя огонь уже перекинулся и на крышу и вскоре достигнет тех, кто не может выбраться со второго этажа.

Освещение. Огонь имеет чёрно-зелёный цвет и почти не даёт освещения, не отбрасывая даже тусклый свет. Внутри гостиницы «Под светом фонарей» лампы дают тусклый свет.

- Осмотревшись, персонажи не найдут Герольда Фаэруна снаружи гостиницы, хотя некоторые кашляющие зеваки могут засвидетельствовать, что видели ее внутри, направлявшейся на второй этаж, когда здание вспыхнуло.
- Персонажи, которые просто ворвутся на первый этаж горящего здания, пострадают от сильного жара. Каждый раунд, который они проводят на первом этаже, они должны совершать спасбросок Телосложения со Сл 13, получая урон огнём 2к6 при провале и половину этого урона при успехе.
- Вознаграждайте творческий подход персонажей, пытающихся забраться на второй этаж. Комнаты, охваченные пламенем, отмечены на карте столкновения, как и местоположение Герольда.¹
- Герольд пыталась спасти женщину и её маленького ребёнка, но жар и дым настигли её. Она без сознания, и женщина с ребёнком зовут на помощь, пытаясь подтащить её к окну.
- После спасения из горящего здания Герольд придёт в сознание через несколько минут, но магическое лечение или успешное использование комплекта целителя приведут её в чувство немедленно.
- Герольд Фаэруна — это женщина-человек лет тридцати пяти. Её зовут Жозефина Кулрит, и это её первое мероприятие в качестве герольда.

¹ При этом никаких карт в модуле нет.

- Герольды Фаэруна — это группа историков и геральдистов, ставших главнейшими экспертами по придворным манерам, наследству, гербам и истории различных семей.

У Жозефины есть *сумка хранения* [bag of holding], содержащая множество томов по истории Тентии. Быстро произнеся заклинание, она находит нужный том и страницу, на которой говорится о нужной ей теме.

- Об истории, рассказанной Андорелланом, известно очень немного. Однако она находит несколько записей, большая часть которых говорит о приключенцах, отправившихся на битву с личом Эсперусом и не вернувшихся. Одна запись особенно важна: это рассказ, полученный другим Герольдом, Домиником Турлстоном, со слов Иллitora Энралея после того, как тот вернулся из логова лича один.
- Хотя некоторые подробности отсутствуют, запись рисует совсем другую картину произошедшего, в которой Иллитор остался наедине с глубоким отчаянием и чувством вины. Ослабить лича надлежало не Аттуку Грейсону, а Иллитору, и эльфу это не удалось. Записи Доминика утверждают, что, по его мнению, Иллитор скрывал что-то ещё, но он не смог убедить эльфа открыть правду, узнав только то, что тот поведал о своей неудаче единственному сыну, Андореллану.
- Жозефина рассказывает группе, что именно в эту ночь завеса между мирами живых и мёртвых как никогда тонка. Ложь Андореллана, судя по всему, пробудила гнев могущественного духа. Персонажам нужно найти эльфа и убедить его рассказать правдивую историю, чтобы задобрить духа, иначе нежить сотрёт Тентию с лица земли.

Эпизод 3: История, рассказанная правильно (сюжетная цель В)

Ориентировочное время: 45 минут

Сцена А. Повторный рассказ

Возвращаясь в Терновник, персонажи должны найти Андореллана и помочь ему воспроизвести историю о своём отце.

Сюжетная цель В

Найдите Андореллана и разыграйте настоящую историю.

Сведения о локации

Эта локация имеет следующие особенности:

Освещение. Чёрно-зелёное пламя костра и пылающих зданий не даёт освещения, хотя площадь освещена несколькими факелами и магическими сферами.

Вайю Эшвин пытается сдержать нежить и гибельное пламя, но видно, что он недолго продержится.

Андореллан прячется в здании неподалёку. Неповоротливый мертвец ходит от здания к зданию, круша всё на своём пути в поисках эльфа. Персонажи должны либо найти Андореллана и убедить или принудить его разыграть свою историю, либо воззвать к нему с площади, чтобы он вышел и помог им. Это можно отыграть либо решить исход проверками Харизмы (Убеждение или Запугивание) персонажей против проверок Мудрости (Проницательность) Андореллана.

Когда Андореллан выходит на сцену, нежить перестаёт атаковать город, и многие из них начинают заполнять места у сцены и свободные участки площади. Воин с лицом дракона садится на скамейку возле сцены. Каждый персонаж принимает на себя роль одного из спутников Иллитора, а Андореллан играет самого Иллитора, своего отца.

- Сцена начинается, когда группа входит в тронный зал лича. Позвольте игрокам объяснить, что делают их персонажи, вступая в битву с личом. Скелеты и зомби поднимаются, чтобы остановить их (некоторые из зрителей подойдут, чтобы сыграть эти роли).
- Амулет держит Иллитор, а не Аттук. Именно ему надлежало прокрасться достаточно близко к личу, чтобы амулет забрал силы существа, ослабив Эсперуса достаточно, чтобы они могли с ним справиться.
- По мере того, как разворачивается сражение, прибывает всё больше нежити, становясь неудержимой волной против будущих героев, но Иллитору удаётся подойти к личу близко. Когда тот оказывается рядом, Эсперус устремляет свой злобный взгляд на плута, лишая его

решимости. Эльф подносит Эсперусу амулет — не бросая вызов, а в раболепии, предлагая Эсперусу свою службу, если тот сохранит ему жизнь. Эсперус, смеясь, поднимает свой жезл, чтобы уничтожить эльфа.

- Аттук, только что лицемеривший, как все остальные его спутники пали в бою, кричит, отказываясь смириться со своей судьбой, и прыгает, заслоня собой эльфа. Магия Эсперуса сражает его. В прыжке он выхватывает амулет у Иллитора и перед самой смертью произносит слова, ослабляющие лича. (Эту информацию может сообщить Андореллан, открывая персонажам правду.)
- Рядом с ними один из спутников всё ещё остался в живых (кто именно, зависит от игроков и от того, что они рассказали). Окружённый нежитью и уже готовый пасть в бою, спутник всё-таки наносит удар, добивающий ослабленного лича. С этим последним доблестным усилием мертвецы исчезают или рассыпаются в прах, оставляя эльфа наедине с его виной.

Во время представления толпа, особенно воин с головой дракона, будет восторгаться или осмивать персонажей в зависимости от того, как идет битва. Если персонаж делает что-то особенно интересное, дайте ему вдохновение. Игрокам следует напомнить, что они знают, что все, кроме Иллитора, погибли в атаке на лича, так что описание их героической смерти, скорее всего, оставит духов довольными.

После представления нежить на площади начинает растворяться в воздухе, оставляя только воина с лицом дракона.

Сокровища и награды

Дух с драконьей головой подходит к персонажу, представившему Аттука во время рассказа, и снимает с головы то, что оказывается шлемом с лицом дракона, являя собой красивого, хотя и имеющего шрамы мужчину-человека. Он низко кланяется персонажу, а затем кладёт шлем у ног персонажа. Дух Аттука растворяется в воздухе, но шлем остаётся.

- Шлем ужаса [dread helm].** Чёрная сталь этого шлема и его забрало похожи на лицо скалящегося дракона.

Финал: Завершение приключения

Когда нежить исчезает, огонь гаснет сам собой. Городу нанесён ущерб, но он будет восстановлен, и хотя среди жителей есть пострадавшие, обошлось без смертей.

Андореллан выглядит удручённым, но при этом испытывает странное чувство облегчения. Он так долго рассказывал ложь о своём отце, что для него она стала правдой. Теперь, однако, он надеется сам стать героем историй, которыми однажды поделятся его дети.

Вайю Эшвин может объяснить, что в прошлом году по региону прошла ударная волна магии. Она была настолько мощной, что покрыла трещинами стены города и даже повредила Очи Таургана, смотрящие за городом. Вайю предполагает, что эта магия, источник которой лежал в Царстве Теней, возможно, ослабила завесу между этим планом и загробным миром больше, чем считалось раньше. В сочетании с расположением светил, также ослабившим завесу, оказалось достаточно лжи Андореллана, чтобы кто-то с той стороны смог прорваться в этот мир и потребовать правды.

Вознаграждение

По завершении сессии каждый персонаж получает награду в зависимости от его достижений. Вознаграждение включает в себя очки продвижения и сокровищ, а также могут быть особые поощрения, например, сюжетные награды или новые активности за дни простоя, а именно:

Очки продвижения и сокровищ

Персонажи получают по **1 очку продвижения** и **1 очку сокровищ** за каждую выполненную **сюжетную** цель:

- **Сюжетная цель А:** Найти Герольда Фаэруна и узнать правду.
- **Сюжетная цель В:** Найти Андореллана и разыграть настоящую историю.

Персонажи получают по **1 очку продвижения** и **1 очку сокровищ** за каждую выполненную **бонусную** цель:

- **Бонусная цель А:** Победить нежить.
- **Бонусная цель В:** Спасти детей.

Награды игроков

Персонажи получают следующие награды игроков за прохождение приключения:

Разблокирование магического предмета

Персонажам, прошедшим это приключение, становится доступен:

Шлем ужаса [dread helm]. Чёрная сталь этого шлема и его забрало похожи на лицо скалящегося дракона. Этот предмет можно найти в **Приложении 5**.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете **очки продвижения и сокровищ**, а также время простоя, как если бы вы играли в это приключение, но при этом не получаете ничего из **наград игроков**.

Однако это приключение может соответствовать наградам, полученным за завершение заданий Мастера [DM quests]. Смотрите ALDMG (*Руководство Мастера по Лиге Приключенцев*) для получения подробной информации о заданиях Мастера.

Поправка для 9 сезона и далее

В 9 сезоне Лиги Приключенцев очки продвижения и сокровищ больше не применяются. Вместо этого каждый персонаж за прохождение приключения получает уровень (от которого могут отказаться) и сумму золотом, определяемую вами в зависимости от количества сыгранных часов. За подробностями по начислению наград обращайтесь к *Руководству Мастера по Лиге Приключенцев* (ALDMG).

Приложение 1: Локации и ПМ

Следующие ПМ и локации имеют **важное** значение для этого приключения.

- **Андореллан Энралей.** На первый взгляд Андореллан выглядит хорошо одетым эльфом благородных кровей. У него чистая и здоровая кожа, а длинные тёмные волосы хорошо ухожены. При ближайшем рассмотрении, однако, можно заметить, что, хотя его одежда кажется дорогой, вероятно, она подержанная или является дешёвой подделкой.

Характер: Андореллан вежлив, хотя может быстро стать надменным, если его допрашивают или оскорбляют.

Идеал: Репутация своей фамилии имеет первостепенное значение для эльфа, особенно когда это может принести ему финансовую выгоду.

Привязанность: Андореллан ищет, как бы увековечить своё имя в истории.

Слабость: Гордость эльфа часто притупляет его чувство опасности.

- **Вайю Эшвин.** Серебряный Маг — мускулистый полуэльф, зачастую устрашающий окружающих одним своим видом.

Характер: Несмотря на свой внушительный внешний вид, Вайю часто улыбается и шутит, стараясь в любой ситуации снять напряжение.

Идеал: Вайю ищет знаний и особенно заинтересован в неизведанных тайнах истории и магии.

Привязанность: Полуэльф считает Тентию своим домом. Он уже многое сделал для её защиты и не собирается останавливаться.

Слабость: Вайю слишком полагается на свою магию, рассчитывая, что с её помощью сможет выпутаться из любой ситуации. Пока что она его не подводила...

Приложение 2: Характеристики существ

Невидимый охотник

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Внимательность +8, Скрытность +10

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 18

Языки Ауран, понимает Общий, но не говорит на нём

Опасность 6 (2 300 опыта)

Невидимость. Охотник невидим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает охотнику добычу. Охотник знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до неё, если они находятся на одном плане существования. Охотник также знает местонахождение того, кто его призвал.

Действия

Мультиатака. Охотник совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Скелет

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Сопротивление урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

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

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

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

Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Спектр 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.

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

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон некротической энергией 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Приложение 3: Трюки Эсперуса (бонусная цель А)

Ориентировочное время: 60 минут

События в Терновнике привлекли внимание Эсперуса. Внезапное появление мертвецов даёт личу возможность строить планы, но ему нужно время, чтобы подчинить их всех своей воле. Пытаясь выиграть время, он применяет иллюзии, запутывает персонажей, а потом берёт под контроль нежить рядом с ними, чтобы помешать героям вернуть духов на их место.

Когда приключенцы передвигаются по городу, магия Эсперуса обволакивает улицы иллюзией, сбивая их с пути. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 14 позволит персонажам понять, что происходит что-то странное, хотя они не могут видеть сквозь иллюзию — магия для этого слишком сильна. Группе требуются 3 успешные проверки Мудрости (Выживание), чтобы найти дорогу по странным улицам, которые не соответствуют их воспоминаниям. Награждайте игроков, использующих творческие тактики, позволяя им совершать проверки навыков с преимуществом или объявляя автоматический успех.

Продравшись через странную магию, персонажи обнаруживают себя на тёмной улице, на которой лишь мельком видят следы духов, распространяющих за собой чёрное пламя. Именно в этот момент Эсперус снова обращается к своей магии, делая последнюю попытку остановить приключенцев.

Сведения о локации

Эта локация имеет следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Улица, на котором Эсперус контролирует духов и заставляет их устроить засаду на приключенцев, имеет 10 футов в ширину, и бой происходит на участке длиной 35 футов.

Освещение. Этот отрезок пути не освещён ни факелами, ни магическими лампами, но улицу тускло освещает луна.

Существа/ПМ

Освободившись от иллюзии в середине улицы, некоторые из бесплотных духов, терроризирующих Тентию, становятся осязаемыми. Группу окружают **упырь** [ghoul], **спектр** [spectre] и три **скелета** [skeleton]. Они сразу же нападают на персонажей и дерутся до смерти. В конце второго раунда к сражению присоединяются ещё один упырь и три скелета.

Изменение сложности столкновения

Очень слабая: Уберите всех упырей и спектров. В каждой волне по пять скелетов вместо числа, указанного выше.

Слабая: Уберите упырей, добавьте двух скелетов к каждой волне.

Сильная: Добавьте одного упыря к первой волне и трёх скелетов ко второй.

Очень сильная: Добавьте одного упыря и двух скелетов к каждой волне.

Победа над приспешниками Эсперуса разрушает его планы, и у него нет времени предпринять что-то ещё до того, как персонажи вернутся на площадь в Терновнике и положат конец нашествию нежити.

Приложение 4: Что? ЧТО?! (бонусная цель В)

Ориентировочное время: 60 минут

В Тентии проживает множество магов. Хотя обычно они следят за своей магией, сегодняшние события привели к довольно... непредвиденным последствиям для представления одного фокусника.

Во время магического представления для соседских детей город заполонила нежить. Чтобы защитить детей, артист — волшебник по имени Феликс Каудри — привёл их к себе, рассчитывая, что магическая защита его дома удержит их в безопасности, после чего сосредоточился на помощи остальным, кому угрожала нежить. К сожалению, дом решил, что не хочет, чтобы его сжёг чёрный огонь из иного мира, так что он поднялся на ноги и убежал.

Направляясь по широкой улице, приключенцы замечают дом с толстыми каменными ногами, с трудом идущий по улице. Из-за его окон несколько детей зовут на помощь.

Сведения о локации

Эта локация имеет следующие особенности:

Размеры и ландшафт. Здание имеет 25 футов в ширину, поэтому оно не может заходить в переулки или на узкие улицы. Большая часть главных улиц Тентии, однако, достаточно широки для него, хотя на его пути стоят торговцы и сцены. Жители убегают от нежити и от шагающего дома и считают труднопроходимой местностью. Судя по всему, дом не заботится о сохранности имущества, разбивая сцены и разбрасывая тележки с товарами, что ещё больше затрудняет передвижение.

Дом двухэтажный, и нижний его край находится в 20 футах от земли. В нём есть несколько окон, передняя и задняя дверь, а также балкон на втором этаже.

Освещение. Улицы, по которым может перемещаться дом, хорошо освещены магическими сферами.

Существа/ПМ

Дом удаляется из города со скоростью 30 футов. Он не может совершать действие Рывок, и других действий у него нет. Персонажи, которые пытаются атаковать его, могут это сделать (КД 20, 350 хитов). Должно быть очевидно, что разрушение дома займёт слишком много времени, а приключенцам нужно ещё попасть в другие места. Внутри находятся шесть детей, которые могут свободно перемещаться по дому. Если они попытаются открыть окно достаточно широко, чтобы выбраться, дом закроет его. Двери же дом держит наглухо закрытыми.

Персонаж может попытаться силой открыть дверь или окно успешной проверкой Силы (Атлетика) со Сл 13, либо сломать дверь (КД 14, 18 хитов), либо разбить окно (КД 12, 10 хитов). Открыть двери или окна вскрытием замков нельзя, потому что закрытыми их держит дом, а не замок.

Вознаграждайте творческий подход персонажей, пытающихся спасти детей. Многие здания на пути дома имеют два этажа и выше, так что перепрыгнуть с них на ходячий дом будет достаточно легко.

Если персонаж, причинивший вред зданию, окажется внутри, его попытается выкинуть из дома **невидимый охотник** [invisible stalker]. Он не использует атаку размашистым ударом, но пытается схватить вторгшегося приключенца, оттащить к ближайшей двери и бросить на землю (дробящий урон 2к6 при выбрасывании с первого этажа и 3к6 — со второго).

После того, как приключенцы спасают детей, дом продолжает свой побег из города. Стражники находят его спустя пару дней — в нескольких милях к северу от городской стены.

Приложение 5. Шлем ужаса

Персонажи, прошедшие это приключение, разблокируют следующий магический предмет.

Шлем ужаса [dread helm]

Чудесный предмет, обычный

Этот жуткий стальной шлем заставляет ваши глаза светиться красным, когда вы его носите. Этот предмет можно найти в *Руководстве Занатара обо всём*.

Чёрная сталь этого шлема и его забрало похожи на лицо скалящегося дракона.

Приложение 6: Советы Мастеру

Приключение разработано для **персонажей от 1-го до 4-го уровня в количестве от трёх до семи** и сбалансировано для **пяти персонажей со средним уровнем группы (СУГ), равным 3**. Персонажи, уровень которых превышает указанный диапазон, не могут принимать участие в этом приключении.

Не знакомы с Лигой Приключенцев D&D?

<http://dnd.wizards.com/playevents/organized-play>

Чтобы вести это приключение в рамках Лиги Приключенцев D&D, вам **необходимо** от 3 до 7 игроков, каждый из которых со своим персонажем, уровень которого соответствует указанному диапазону. Персонажи, играющие в **книжное** приключение [hardcover], могут продолжать играть в него, но если они сыграют в другое книжное приключение, они не смогут вернуться в первое, если выйдут за пределы его диапазона уровней.

Подготовка приключения

Перед началом игры учтите следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время ведения приключения, например, описание ПМ или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.
- Соберите ресурсы, которые вы хотели бы использовать во время игры. Это может быть: экран мастера, карточки с заметками, миниатюры, тактические карты.
- Попросите игроков предоставить информацию об их персонажах: имя, расу, класс, уровень, пассивную Мудрость (Внимательность) и всё, что может быть важным для приключения (например, предыстории, черты, слабости и т.д.).

Игроки могут играть в приключение, в котором они раньше участвовали в качестве игрока или Мастера, однако каждым персонажем можно участвовать в приключении только один раз. Убедитесь, что у каждого игрока есть его лист приключений персонажа (если его нет, возьмите один у организатора). Игроки записывают название приключения, номер сессии, дату, и свой номер DCI. Также игроки заполняют начальное значение своих очков продвижения и сокровищ, дней простоя и известности. Эти значения обновляются в конце сессии.

Каждый игрок несёт ответственность за точное заполнение своего листа. Если у вас есть время, вы можете проглядеть их, чтобы удостовериться в их правильности. Если вы видите магический предмет с очень высокой редкостью или странные значения характеристик, вы можете попросить иг-

рока предоставить документацию для сверки несоответствий. Если игрок не может его предоставить, не стесняйтесь воспрепятствовать использованию этого предмета или сказать ему использовать стандартный набор характеристик.

Направьте игроков прочитать *Руководство игрока по Лиге Приключенцев (ALPG)* для справки. Если игроки хотят потратить дни простоя и это начало приключения или эпизода, он может объявить об этой активности и списать дни немедленно, или в конце приключения или эпизода. Игрок должен выбрать персонажу заклинания и другие ежедневные опции в начале приключения, если в приключении не сказано иное. Не бойтесь зачитывать описание приключения игрокам, чтобы дать им подсказку о том, с чем они могут столкнуться.

Изменение приключения

В тех местах, где возможен бой, приключение предоставляет блоки, которые помогут вам определить наилучшее количество и виды противников, чтобы дать персонажам соответствующий им вызов. Вы не обязаны следовать этим рекомендациям — они нужны, чтобы помочь Вам.

Чтобы определить, требуется ли вам изменять приключение, сложите уровни всех персонажей и поделите результат на количество персонажей (округление 0,5 в большую сторону, а 0,4 — в меньшую). Это значение — средний уровень группы (СУГ). Чтобы сравнить силу группы с приключением, сверьтесь с таблицей ниже.

Определение силы группы

Состав группы	Сила
3-4 персонажа, СУГ ниже	Очень слабая
3-4 персонажа, СУГ равен	Слабая
3-4 персонажа, СУГ выше	Средняя
5 персонажей, СУГ ниже	Слабая
5 персонажей, СУГ равен	Средняя
5 персонажей, СУГ выше	Сильная
6-7 персонажей, СУГ ниже	Средняя
6-7 персонажей, СУГ равен	Сильная
6-7 персонажей, СУГ выше	Очень сильная