

D&D ADVENTURERS LEAGUE™

Могила Солины

Торговцы Жентарима. Тёмные фигуры, бродящие по полям возле Хиллсфара. Как всё это связано? Всё ведёт к недавно найденным могилам. Спасая караван от напавшей нежити, искатели приключений узнают о древней опасности.

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



IAM PACE & WILLIAM MURAKAMI-BRUNDAGE
Авторы

Код приключения: CCC-STORM-01
Оптимизировано для: среднего уровня группы 8
Версия: 1.0



Art and Cartography: Elven Tower, The Forge Studios, The Forge Studios RED, Juan Ochoa, James Shields, Wizards of the Coast
Development and Editing: Iam Pace, William Murakami-Brundage
Organized Play: Chris Lindsay
D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett
D&D Adventurers League Administrators: Lysa Chen, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Дмитрий Гайдукевич
Вёрстка и редактирование: Майя Эверетт
Вычитка: Easter
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.

Оглавление

Вступление	2		
Введение	2		
Изменение сложности приключения	2		
Перед игрой	2		
Игра в качестве Мастера	2		
Сводка по приключению	3		
Предыстория приключения	3		
Обзор приключения	4		
Зацепки приключения	4		
Часть 1. Засада	5		
А. Осаждённый караван	5		
В. Последствия	7		
Часть 2. Обломки	12		
Часть 3. Ферма Кордов (необязательно)	13		
Часть 4. Могилы	15		
А. Внешний комплекс (нет на карте могил)	15		
В. Внутренний комплекс курганов	16		
С. Зал памяти	17		
D. Прихожая и статуя Солины	18		
E. Лестница	18		
		F. Саркофаги и судебное разбирательство	18
		Заключение	23
		Продолжение приключения	23
		Вознаграждение	24
		Опыт	24
		Сокровища	24
		Слава	24
		Награда Мастера	24
		Приложение. Действующие лица	25
		Приложение. Характеристики монстров/НИП	26
		Приложение. Карта каравана	29
		Приложение. Карта могилы	30
		Приложение. Карта склепа	31
		Раздаточный материал 1. Лестница	32
		Раздаточный материал 2. Магический предмет	33
		Раздаточный материал 3. Сюжетная награда	34

Введение

Добро пожаловать в приключение «*Могила Солины*», часть официальной игровой системы D&D Adventurers League™ и сюжетной линии *Гробница Аннигиляции*™.

Действие приключения происходит на ферме и предгорьях вокруг Хиллсфара, а также включает в себя исследование могил.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей со средним уровнем отряда (СУО) 8**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Изменение сложности приключения

Приключение содержит рекомендации по своей корректировке для более малочисленных и более многочисленных отрядов, персонажей большего или меньшего уровня, и персонажей, которые несколько сильнее уровня, для которого оптимизировано приключение. Вы не связаны этими рекомендациями; они здесь для вашего удобства.

Чтобы понять, стоит ли вам корректировать приключение, сложите уровни всех персонажей и разделите их сумму на количество персонажей (округляя дроби 0,5 и выше вверх, а 0,4 и ниже — вниз). Это средний уровень отряда (СУО). Чтобы оценить **силу отряда** для этого приключения, сверьтесь с таблицей ниже.

Определение силы отряда

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

Некоторые столкновения могут содержать врезки, предлагающие рекомендации для разной силы отряда. Если какая-то из рекомендаций не предлагается или не подходит для вашей группы, вы не обязаны изменять столкновения.

Перед игрой

Прежде чем вы начнёте игру, примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время

проведения приключения — например, то, как вы хотели бы отыграть определённого ПМ, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.

- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие, как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить нужную вам информацию об их персонажах, такую, как имя, раса, класс и уровень, а также пассивную Мудрость (Внимательность) и всё, что в приключении отмечено как важное (например, предыстория, особенности, слабости и т.д.).

Игра в качестве 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, 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 Adventurers League; 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 и 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.

Сводка по приключению

«Алисандра Солина, Леди Рассвета, фаворитка солнца, наша Милостивая Госпожа, одаренная светом, пусть её дух живет, пусть её деяния останутся незапятнанными, неразрушенными, незабытыми». — Гробница Солины

Предыстория приключения

Вкратце

Экспедиция Жентарима узнала о могиле к югу от Лунного моря, принадлежащей уничтоженному ордену паладинов, известных как Рыцари Рассветного Огня, когда-то их возглавляла лорд-паладин Алисандра Солина.

Незаметно для живых заключённый в тюрьму мёртвый великан-колдун по имени Ворнйолнир стремится освободиться из заключения. Он искал дух рыцарей, похороненных там. И когда экспедиция нашла мавзолей, чтобы присвоить себе его сокровища, они встретили привязанных к этому месту духов умерших. Рыцари решили отомстить, убив злоумышленников и всех связанных с ними независимо от невиновности. Выжившие агенты Жентарима бежали, надеясь скрыться с украденным.

Ворнйолнир же набирает силу и ищет способ бежать, пока духи рыцарей охотятся за украденными реликвиями. И хотя смерть исказила их и направила всю их волю на отмщение, часть их прежних личностей осталась и ждёт лишь напоминания о том, кем они когда-то были.

Сводка по местам и НИП

В этом приключении можно выделить следующих НИП и места:

Могилы Солины. Волшебный комплекс, находящийся под землёй и содержащий оставшийся там орден паладинов — Рыцарей Рассветного Огня — и тело монстра, которого они победили в своей последней битве.

Алисандра Солина. Аасимар, лорд-паладин, которая владела могущественным священным артефактом — Мечом Рассветного Огня и находилась во главе Рыцарей Рассветного Огня, ордена паладинов.

Ворнйолнир. Ледяной великан-ренегат, который стал колдуном, поклоняющимся существу, известному только как Измученный Король. После того, как Ворнйолнир был убит, он воскрес и стал великаном-нежитью перед тем, как его пленили.

Измученный Король. Мистическая сущность, заключённая в тюрьму из кровавых льдов и окружённая волшебной метелью, чтобы никого не подпустить к себе.

Гриндан. Хаотично-нейтральный человек-волшебник и замаскированный агент Жентарима.

Брандель. Хаотично-нейтральный полуэльф-плут, агент Жентарима и давний партнёр Гриндана в криминальных делах.

Подробно

Алисандра Солина была лидером ордена паладинов под названием Рыцари Рассветного Огня, названного в честь святого меча Солины. Ордену было поручено найти опасные предметы, магические остатки Нетерила и Нарфелла, и уничтожить их, если возможно, или спрятать, если не было бы возможности их уничтожить. Их храм — Сеар Корон Ллахар, Цитадель Яркой Coronы, — служил хранилищем для тёмных реликвий, собранных во время их крестовых походов.

Хотя рыцари ходили в походы в Анорох, Дамару и Нарфелл, их активность в основном была сосредоточена вокруг Лунного моря — в Корманторском лесу и горах Каменного Шпиля. В дальнейшем они столкнулись с ледяными великанами, совершавшими набеги у подножья гор. Орден победил великанов и защитил регион. Тем не менее один из бандитов, ледяной великан по имени Ворнйолнир, выжил и поклялся отомстить ордену.

Ворнйолнир путешествовал по горам в поисках союзников и пережил страшную метель, оказавшись после неё на озере из замёрзшей крови. Там он заключил пакт с таинственной сущностью — Измученным Королём, заключённым в леднике из крови где-то на юге Галенских гор. Став сильнее, чем прежде, великан сплотил монстров гор и отправился с ними к подножию гор, разрушая поселения и захватывая рабов для привлечения внимания паладинов. Великан думал, что это он делал всё это, но на самом деле сам Измученный Король тонко манипулировал великаном, дабы найти реликвии для освобождения из своего заключения.

Солина и ее паладины устроили засаду для армии великана к югу от Лунного моря между реками Лис и Дуатампер. Битва была жестокой, и многие рыцари пали до того, как захватчики были разгромлены и Ворнйолнир убит. После этого Солина нашла среди припасов бандитов странные предметы неизвестного происхождения: куб из обсидиана с семью непонятными гранями, деформированный бронзовый шар, который вибрировал, будто сердце, и большой череп с драгоценными камнями в глазницах и челюсти. Паладины собрали тревожные реликвии, чтобы уничтожить их, но это подтолкнуло Измученного Короля к действию. Той же ночью король воскресил Ворнйолнира как великана-нежить и спустил армию мертвецов на паладинов. Ослабленная и атакуемая со всех сторон, Солина выпустила силу меча «Рассветный Огонь», направив на противников бурю из света, и охватила огнём поле битвы. И паладины, и нежить были поглощены пламенем.

После ужасного столкновения союзники ордена погребли паладинов возле поля битвы вместе с останками великана. Паладины остались верны своему долгу даже после смерти, продолжая стоять на страже против зла. Это было более чем ожидаемо, ведь останки и артефакты, разыскиваемые Измученным Королём для своего освобождения, не могли быть доставлены

в охраняемые хранилища Цитадели Яркой Короны, так как вскоре после роковой битвы с ледяными великанами цитадель была разрушена чудовищным воинством во главе со странным колдуном. Разрушение крепости было ужасающим. От неё не осталось даже фундамента. Теперь могилы — это всё, что осталось от ордена Рассветного Огня.

Веками могилы Солины лежали сокрытыми и забытыми. Мёртвый великан по-прежнему заточён в них, и камни-обереги не дают ему освободиться. Однако на протяжении веков защитники были осквернены, их клятвы переиначены, и они стали рабами злой воли Ворнйолнира. Несмотря на влияние великана, он по-прежнему не может обрести свободу.

Фермеры обнаружили часть могил во время посева. Слухи распространились вплоть до любопытного агента Жентарима по имени Насрит. Она изучила историю этих мест, после чего отправила туда агентов для изучения комплекса и нахождения меча Солины, известного как Рассветный Огонь.

Экспедиция пробралась внутрь подземного комплекса гробницы и начала грабить могилы. С ними разобрались мёртвые паладины, которые восстали из своих могил в виде ревенантов.

По странной вольности судьбы Ворнйолнир сделал с паладинами то же, что Измученный Король когда-то сделал с ним самим: извратил волю других, отправив их на поиски реликвий Измученного Короля. Ведь у рыцарей, оскверненных после своей смерти, теперь осталось лишь одно желание: вернуть то, что когда-то было у них украдено. Но при этом часть паладинов всё ещё помнила свой долг и продолжала ему следовать, оставаясь на страже комплекса.

За кулисами

Измученный Король не фигурирует в этом приключении, равно как и его реликвии. «Могила Солины» — первое приключение в серии, посвящённой этой загадочной сущности.

Обзор приключения

Приключение разбито на четыре части:

Часть 1. Персонажи спасают караван от нежити и узнают о существовании древнего комплекса могил, недавно обнаруженного Жентаримом.

Часть 2. Персонажи сталкиваются с остатками менее удачливых торговцев, на которых напали грабители.

Часть 3. Путешествуя, по пути персонажи прибывают в усадьбу Кордов, где узнают о фермерах, которые были захвачены нежитью.

Часть 4. Войдя в комплекс могил, искатели приключений встречаются с духом Солины и проходят её испытание. После этого искатели приключений должны уничтожить последнюю возможность для колдуна освободиться от заточения. Ворнйолнир,

могущественный великан-нежить, замечает это и пытается остановить персонажей.

Зацепки приключения

Путешествия туда-сюда. Персонажи отправляются в Хиллсфар или находятся в южном регионе Лунного моря, когда начинается приключение.

Жентарим (задание фракции). Как ветеран Жентарима, вы узнаете об операции Насрит по добыче сокровищ и ожидаемой проблеме с нежитью. Ваша задача — уничтожить свиток, содержащий приказы Насрит. Она не хочет, чтобы репутация Жентарима пострадала из-за смерти фермеров и торговцев, и она не хочет, чтобы Черная сеть обвиняла в разжигании нежити. Приключенец знает, что Гриндан и Брандель — лояльные агенты и будут сотрудничать, особенно если они знают о принадлежности персонажа Жентариму. Поговорите с ними, чтобы узнать где сейчас приказы.

Часть 1. Засада

Ориентировочное время: 60 минут

Сюжетные вехи

Когда приключенцы путешествуют, они сталкиваются с большим караваном, попавшим в засаду нежитьи во время заката. Во время битвы с нежитью всплывают интересные факты. Впоследствии персонажи разговаривают с капитаном Аурном и Гринданом и получают важную информацию о событиях в древнем комплексе могил и легендарном мече «Рассветный Огонь».

Ориентировочное время: 60 минут

Приключение начинается с того, что персонажи идут по южной стороне Лунного моря к северу от Корманторского леса. Рост активности пиратов привёл к тому, что многие торговцы начали использовать старые тракты, окружающие море. Точное направление и пункт назначения зависит от вас. Подробности специально оставлены открытыми, чтобы вы могли вписать приключение в существующую кампанию.

Общие характеристики

Длинная дорога к югу от Лунного моря имеет следующие особенности.

Местность. Скалистые холмы и узкие дороги. На севере находится Лунное море, на юге — лес Кормантор.

Погода. Погода теплая, но часто влажная, и по утрам можно увидеть густой туман, простирающийся между морем и лесом.

Свет. Во время сумерек подымается туман высотой 60 футов. В дневное время ясно, а ночью быстро темнеет.

Запахи и звуки. Запахи моря смешиваются с запахами свежей рыбы, леса и земли.

Активность. В течение последних нескольких дней по дороге шли несколько других групп — в основном это были вооружённые торговцы или кочевники.

А. Осаждённый караван

Прочитайте следующее:

Время уже идёт к вечеру, когда вы продвигаетесь через регион южного Лунного моря по торговому маршруту, соединяющему Хиллсфар с Мулмастером. Над дорогой виднеется красивое звёздное небо.

Сама дорога становится всё более неровной, в результате чего маршрут то обходит высокие холмы и скалистые выступы, то проходит над ними. Периодически, взбираясь по холмам, вы можете видеть на севере сверкающие воды Лунного моря; его волны наливаются светом уходящего заката. К югу от вас находится край Кормантора — древнего леса, в котором находятся мёртвые королевства и потерянные чудеса. Это граница другого мира, охватывающего всё

к югу.

Когда вы поднимаетесь по высокому холму, вперёд на дороге вы слышите крики и панические просьбы о помощи, раздающиеся между большими холмами.

Перед вашим взором предстаёт караван из пяти фургонов с деревянной крышей, каждый из которых тянут две лошади; они остановились в переходе между скалистыми холмами.

Ведущая повозка, кажется, застряла. Кучеру и пассажирам угрожают тёмные фигуры в рваных чёрных одеждах. Две лошади умерли, будучи запряжёнными, а многочисленные охранники лежат неподвижно.

Когда последний фургон начинает медленно отходить от конвоя, кучера изо всех сил пытается заставить лошадей идти назад. На скалах в тридцати футов над дорогой виднеется всё больше фигур в рваных одеждах, и они начинают спускаться к заднему фургону.

Когда день подходит к концу и солнце склоняется к западу, вперёд раздаются крики. Караван из пяти крытых фургонов подвергается нападению и останавливается в узком проходе между двумя группами мертвецов, каждая из которых состоит из двух **умертвий** [wight] и **ревенанта** [revenant]. Одна группа нападает на переднюю часть колонны, в то время как другая нападает в тылу. Они ищут сокровища гробницы, украденные агентами Жентарима. Агенты замаскированы под торговцев, присоединившихся к этому каравану. Дорога слишком узкая, чтобы повозки могли развернуться.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по настройке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Уберите одного **ревенанта** из каждой группы.
- **Слабая:** Уберите двух **умертвий** из каждой группы.
- **Сильная:** Добавьте одно **умертие** к каждой группе.
- **Очень сильная:** Добавьте одного **ревенанта** к каждой группе.

Замечание: Помните, что групп две; одна атакует передний фургон, а вторая — задний.

Путешественники каравана

В повозках двадцать испуганных путешественников-караванщиков (**обывателей** [commoner]), поровну разбросанных по фургонам. Охранников не было только у одной повозки.

Поле битвы: препятствия и решения

Громоздкие фургоны перекрывают узкую полосу движения и делают дорогу труднопроходимой местностью. Догадливый и умный персонаж может

быстро перепрыгнуть с одной крыши фургона на другую, чтобы в короткие сроки добраться до передней повозки. Караван из пяти фургонов тянется на 120 футов (включая двух лошадей, тянущих каждый фургон).

Прыжок с одного фургона на следующий требует проверки Ловкости (Акробатика) Сл 12. Если персонажи используют Рывок во время прыжка, они совершают проверку с помехой.

В 30 футах над караваном есть уступ. Он также является быстрым способом передвижения из одного конца каравана в другой. Персонажи могут взобраться наверх, прыгать по повозкам, а затем спрыгнуть к нападающим или просто стрелять по ним. Хотя, вероятно, повозки дают хорошее укрытие.

Для того, чтобы взобраться по скале, требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 12. Северный утёс имеет высоту 50 футов, а южный утёс — 30 футов. Проверки, чтобы подняться на любую из скал, требуют Сл 12.

Нежить предпочитает нападать на участников каравана, поскольку они — предполагаемые грабители могил. Если какая-либо нежить находится рядом с караваном и совершает успешный бросок атаки против КД 10, они автоматически убивают участника каравана. Всего в фургонах двадцать путешественников (см. раздел **Путешественники каравана** ниже).

Возможные варианты

Взаимодействие с местностью. Дайте приключенцам ясно понять, что они могут взаимодействовать с элементами ландшафта, включая скалу, уступ, фургоны и крыши фургонов.



Нежить, атакующая торговцев. Мастер может описать нежить, атакующую торговцев, так, как это ему удобно — например, описать, как торговцев тащат из фургонов или рубят на куски, когда они пытаются сбежать.

Мотивация нежити

Нежить была послана, чтобы подвергнуть воров «правосудию» и забрать вещи, украденные из могил. Несмотря на то, что виноваты только замаскированные агенты Жентарима, одного лишь их присутствия достаточно для того, чтобы нежить наказала и убила всех присутствующих.

Мертвецы — безжалостные враги, сражающиеся до конца. Нежить говорит во время боя, и их можно убедить раскрыть то, кто они и почему они здесь. Однако их нельзя отговорить. Даже если искатели приключений обнаружат, что у Гриндана есть меч Рассветный Огонь, и вернут его нежити, нежить всё равно может попытаться наказать тех, кто в этом участвует (на усмотрение Мастера). Однако, если Мастер выберет мирное решение (всё возможно), персонажей всё равно попросят совершить путь в сторону могил, поговорить с Солиной, а затем запечатать могилы, чтобы предотвратить распространение влияния Ворнйолира.

Если с нежитью ведутся мирные переговоры, выдайте полный опыт за это столкновение. В этом случае авантюристов просят отправиться к могилам после разговора с караваном.

Если персонажи быстро убивают нежить, а затем убивают Гриндана, то торговцы могут дать подсказку о том, в каком направлении держать путь дальше.

Когда персонажи вступят в бой с нежитью, прочитайте или перефразируйте следующее:

Хриплыми, сухими голосом мертвец предупреждает вас: «Не находитесь между нами и теми, на кого мы охотимся.

Мы несём справедливость, потому что эти жадные смертные осмелились осквернить нас. Все, кто им помогает, виноваты. Наши действия благословлены, а цель сокровенна. Мы обязаны охранять реликвии в могилах.

Все, кто нарушит наш долг, должны быть осуждены. Мы носим имя Ордена Рассветного Огня, которым руководит наша леди Алисандра Солина».

После того, как мертвецы сказали это в бою, персонажи могут совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 14, чтобы заметить, что нежить отвлечена и, возможно, дезориентирована. Это может быть использовано позже в приключении, когда искатели приключений получат шанс напомнить нежити об их смертной жизни, рассказав идеалы героического рыцарства (см. **Зал Памяти**).

Жрецы Торма или Хельма или кто-либо, кто совершает проверку Интеллекта (История/Религия) Сл 14, вспоминает следующее о Ордене Рассветного Огня:

- Орден в основном состоял из паладинов, кото-

рые стремились собрать и обезопасить злые реликвии и защитить поселения вокруг Лунного моря.

- Орден был назван в честь могущественного меча ордена и их крепости, бронзовой цитадели, которая ярко сияла на рассвете. Их предводительницу звали Алисандра Солина. Паладины иногда упоминались как Рыцари Солины или Рыцари Рассветного Огня.
- Орден был уничтожен шесть веков назад, сражаясь с ледяным гигантом, ведущим армию из Галенских гор. Как ни странно, в старых хрониках упоминалось, что поле битвы было усеяно мертвецами, но среди группы ледяного великана не было обнаружено никого, кто практиковал бы тайную или божественную магию.
- Клинок святого меча Солины, от которого и получил свое название орден, был расколот во время роковой битвы. Рукоять, по слухам, всё ещё содержит мощную магию.

Подкрепление нежити

Подкрепление нежити приходит через три раунда после того, как персонажи вступают в бой. Сумрак набрал достаточно сил, чтобы дорогу окутала тьма ночи.



Прочтите следующее:

Солнце опускается за горизонт, и тени становятся гуще и сливаются с тьмой. Затем они двигаются, принимая гуманоидные формы.

Появляется один **призрак** [wraith] и пять **спектров** [spectre]. То, где они появятся, зависит от Мастера. Они могут атаковать самый последний

фургон, самый первый, или же их можно разделить между ними. Сделайте так, чтобы сцена была наиболее драматичной, несмотря на раны и проблемы персонажей.

Также, если отряд хорошо себя чувствует, призрак может поднять дополнительных спектров из трупов убитых охранников каравана. Здесь двенадцать мёртвых охранников. За этих спектров не даётся дополнительный опыт, но это может тематически увеличить напряженность схватки.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по настройке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Уберите пять **спектров**.
- **Слабая:** Уберите трёх **спектров**.
- **Сильная:** Уберите пять **спектров**. Добавьте двух **призраков**.
- **Очень сильная:** Уберите пять **спектров**. Добавьте трёх **призраков**.

Битва закончится, когда вся нежить будет побеждена. Мертвецы продолжают бой, пока не будут уничтожены.

Обыск нежити

Оружие и доспехи, которые носит нежить, были сделаны в древности и украшены символами палящего солнца на фоне обнаженного меча. Их снаряжение старое и не имеет никакой ценности.

Следы

Если искатель приключений исследует северное направление с повозками, то находят место, где нежить устроила засаду, и следы, ведущие к ферме Кордов и могилам.

Выжившие торговцы

Выдайте дополнительно 25 опыта за каждого выжившего при нападении нежити на караван. Есть двадцать потенциальных выживших, за которых можно получить потенциально 500 опыта.

V. Последствия

После битвы прочитайте или перефразируйте следующее:

Даже после того, как нежить побеждена, перепуганные торговцы и пассажиры объединяются, чтобы починить повозку и добить раненых лошадей. Женщина опускается на колени у одного из мертвых охранников и плачет. Двое мужчин подходят к вам. Один из них — крепкий мужчина средних лет с огромными и выразительными усами, а другой — более молодой человек в кольчуге с символом Жентарима.

Сначала заговаривает пожилой мужчина. «О, боже, — говорит он, и его усы дрожат. — Вы спасли нас!» Моло-

дой человек заметно съёживается, но пока что ничего не говорит, предоставляя слово старшему. «Я хозяин этого каравана, Альбрик фон Хаутц, к вашим услугам».

Он кланяется настолько, насколько позволяет его живот. «Это мой капитан охраны, Каллан Аурн». Капитан отдаёт вам честь, но хранит молчание. «Награда! Да! Конечно же, вас надо вознаградить. Иначе это было бы просто невежливо». Капитан тяжело вздыхает, когда хозяин каравана двинулся к своему фургону.

Когда Альбрик отходит достаточно далеко, чтобы слова до него не доходили, капитан говорит: «Спасибо за вашу помощь. Я боюсь, что без вашего вмешательства мы бы не справились. Эти существа устроили нам засаду, что было хитро».

Мне страшно подумать, как долго они преследовали нас и планировали это нападение. Я не думаю, что эта атака была единственным из возможных вариантов. Хотя я не уверен, почему они напали, у меня есть свои подозрения.»

Прежде чем капитан Аурн сможет сказать больше, Альбрик возвращается, принося с собой сундук. «Да, это достойная награда». Альбрик ставит сундук на заднюю дверь фургона и осторожно открывает его. Он начинает считать серебряные торговые слитки, передавая их вам по одному. Капитан Аурн не выглядит довольным поведением Альбрика.

Хозяин каравана предлагает 400 зм за спасение, медленно считая их из сундука. При успешной групповой проверке Харизмы (Убеждение) Сл 12 Альбрика можно убедить в том, что заплатить персонажам дополнительные 100 зм будет хорошим решением. После того, как Альбрик заплатил за приключение, он немедленно пытается продать им *зелья лечения* [potion of healing] по 65 зм каждое (он может продать всего пять).

Альбрик не знает много о текущих событиях, так как его оставляют в неведении охранники Жентарима и тайные агенты. Он знает ту же информацию, что и остальная часть каравана (см. **Опрос торговцев** ниже).

Плачущая женщина — полуэльф по имени Иветта Мирин, и она является последней из стражников Жентарима под командованием капитана Аурна. Она оплакивает своего брата-близнеца, Винна Мирина. Она спрашивает, могут ли искатели приключений сделать что-нибудь для него. Если среди приключений есть жрец, который предлагает проводить покойного в последний путь, капитан Аурн и Иветта благодарят персонажей, и Иветта дает авантюристу кольцо, которое стоит 250 зм. Персонажи должны получить вдохновение за этот поступок, и они получают преимущество на все социальные броски на взаимодействие с членами каравана, кроме



Гриндана (см. ниже).

Если персонажи воскрешают Винна, Мастер может дать вдохновение. Они также получают дополнительные 300 зм. Все члены каравана с благодарностью реагируют на это, с почтением относясь к персонажам.

Капитан Аурн просит аудиенции с приключенцами наедине, как только это будет возможно.

Потенциал для отыгрыша

Капитан Аурн, Гриндан, Иветта Мирин и караван. Караван и связанные с ним люди относительно дружелюбны и рады сотрудничеству — даже Гриндан, при определенных обстоятельствах. Это столкновение подразумевает свободу передвижения игроков по каравану их взаимодействие с НИП. Наградите игроков вдохновением за хороший отыгрыш.

Опрос торговцев

Персонажи могут задавать вопросы другим членам каравана. Они знают следующее:

- Они везут качественные товары, такие как плащи, сделанные из перьев грифонов, или кожа химер. Это товары на заказ, и персонажи купить их не могут.
- По какой-то причине они сменили маршрут, чтобы встретиться со вторым караваном. Они не знают, зачем они это сделали или что было продано. К ним присоединились три новых члена. Капитан Аурн некоторое время общался с ними наедине и, когда вернулся, выглядел сердитым. Это было день назад, и после этого они попали в засаду нежити.
- Новые члены имели при себе нечто, и то, что они принесли, было немедленно помещено в одну из повозок. Торговцы мало что знают об этом.

Капитан Аурн хочет поговорить наедине. Если ему позволено, прочитайте следующее:

«Есть ещё один караван, который может быть в опасности. Видите ли, мы, ну, — он чешет затылок, — мы встретились с небольшим торговым конвоем, обменялись с ними товарами и подобрали ещё трёх участников. Обстоятельства вокруг этого были необычными, но я не уверен, почему. Может быть, это интуиция, но, когда вы находитесь в опасных местах, доверяйте своим инстинктам».

Капитан Аурн рассказывает следующее:

- «Второй караван возглавляет Рагин Олвинсон, опытный торговец, знакомый с регионом. Рагин сказал мне, что он забрал припасы из усадьбы недалеко отсюда, и вроде бы он сказал, что они принадлежали семье Кордов. Они направлялись к Лунному морю, чтобы выйти к дороге, которая следует вдоль берега». После капитан Аурн показывает персонажам направление на карте.
- «Рагин также взял шесть дополнительных членов каравана. Трое из них присоединились к

каравану Альбрика, нашему каравану, днем позже, за день до этой засады».

- «Руководителя группы из трёх присоединившихся к нам зовут Гриндан. Он скрытный человек. Я ему не доверяю».

Если персонажи пытаются узнать больше и преуспевают в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 14, или если персонажи воскресили Винна, капитан Аурн объясняет, что он что-то скрывает из-за вины и страха, и раскрывает следующее:

- «Группа агентов Жентарима, замаскированных под археологов Мулмастера, готовилась к секретной операции возле отдалённой усадьбы. Их преследовал агент по имени Гриндан».
- «Гриндан жив, прячется под видом торговца в этом караване».
- «Я думаю, что Гриндан и его собратья могли стать причиной этой трагедии».
- «Я являюсь членом Жентарима, но я предан каравану, с которыми я работаю по контракту и которому доверяю».
- «Судя по тому, что мне мало сказали, и по тому, что я узнал, Гриндан и его люди обнаружили что-то возле семейной фермы Кордов, и теперь нежить преследует их и всех остальных с ними. Я не знаю, что они раскопали, — только то, что инструкции Гриндана пришли от высокопоставленных лиц в иерархии Жентарима. Вы должны поговорить с ним».

Маскарад Гриндана

Гриндан (нейтральный человек-маг [mage]) замаскирован под торговца. Если искатель приключений открывает ему, что он или она — агент Жентарима, он украдкой подаёт сигнал Жентарима. В противном случае Гриндан считает, что эти потенциальные герои могут разобраться с нежитью и сотрудничать. В конце концов, зачем отказываться от награды?

Вы подходите к одинокой фигуре, сидящей в передней части фургона, занятой созданием петли из веревки. Его молодое лицо чисто выбрито, а длинные волосы — в хвосте. Его окружает нежное лазурное сияние.

Проверка Интеллекта (Магия) Сл 11 показывает, что это заклинание *доспехи мага* [mage armor]. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) Сл 16 показывает, что Гриндан — это маг, который притворяется торговцем.

Гриндан рассказывает следующую информацию:

- Жентарим узнал об этом месте, расследуя слухи, которые распространяли проходившие через эту область торговцы и охотники.
- Насрит, могущественная прорицательница из Жентарима, приказала ему собрать верных

ему агентов, с их помощью найти могилы и проникнуть в них, а реликвии забрать себе.

- Насрит проинструктировала Гриндана и его спутника Бранделя насчёт берегов и ловушек, на которые, по её мнению, им предстояло натолкнуться. Ему было выдано большое количество припасов, включая магическое снаряжение ценой в тысячи золотых — в основном зелья и масла. Большая часть этого снаряжения была потрачена при раскопках или унесена убегающими агентами.
- Предыдущие столкновения Насрит с подобными местами настроили её на ожидание того, что в могилах будет нежить, но сила и могущество этих существ застали экспедицию врасплох. Их быстро перебили, и лишь немногие спаслись с предметами из могил. Он и остальные выжившие, подчиняясь приказам, разделились и отправились к пристани Мулмастера.
- Вторая половина экспедиции присоединилась к каравану поменьше. Предводителем второй группы был полуэльф по имени Брандель. Скорее всего, они в ужасной опасности.

Если спросить его о нежити или могилах, Гриндан раскроет следующее:

- Холмы неподалеку являются местом упокоения ордена Рыцарей Рассветного Огня, названного в честь святого меча их лидера. Их предводительницей была аасимар по имени Алисандра Солина.
- Перед Рыцарями Рассветного Огня была поставлена задача уничтожать и захватывать зловещие магические предметы, оставленные империями зла, такими как Нарфелл, Нардуск и Нетерил. Орден был уничтожен в ужасной битве с великаном колдуном смерти по имени Ворнйолнир (это не совсем правда, но никто не знает о влиянии Измученного Короля на события прошлого и настоящего).
- Вскоре после роковой битвы с великаном храмовая крепость Рыцарей Рассветного Огня, известная как Цитадель Яркой Короны, была разрушена. Храм также служил хранилищем, в котором находились опасные предметы, которые орден не мог уничтожить. Насколько известно Насрит, в могилах хранится все, что осталось от Ордена Рассветного Огня, Рыцарей Солины. Из-за этого Насрит считает, что там осталось несколько артефактов. Рыцари были похоронены вместе с ними, так как их нельзя было доставить в Яркую Корону.
- Предметы, вывезенные из могил, были в основном орнаментальными сокровищами, филигранными старинными гербами и доспехами. Тем не менее среди сбежавших агентов было несколько предметов, представляющих интерес: совершенный куб обсидиана с необъяснимыми семью сторонами, деформированный бронзовый шар,

который вибрировал, как сердцебиение, большой череп с драгоценными камнями вместо глаз и зубов, а также древняя рукоять меча, инкрустированная орихалком с рубином и вырезом в форме сверкающего солнца.



Реликвии и будущие приключения

В тексте есть упоминания о любопытных реликвиях, которые хранились в могиле Солины. Эти реликвии связаны с другими приключениями и не имеют непосредственного отношения. Эти ссылки помогают создать преемственность между приключениями и сюжетными линиями. Как Мастер, перенаправьте авантюристов, чтобы они оставались сосредоточенными на поставленной задаче. При необходимости объясните, что реликвии давно ушли (или даже мета-роль других реликвий).

Гриндан также объясняет, почему агенты Жентарима не могут просто вернуть украденные предметы, чтобы успокоить нежить:

- Даже если украденные предметы будут собраны и возвращены, Гриндан сомневается, что это будет иметь значение, потому что он считает, что с местом было что-то не так до того, как оно было обнаружено. Когда они работали над раскопками, место казалось неприятным, слишком холодным, слишком тёмным, даже до того, как они прорвались к дверям захоронения. Возможно, что-то тёмное, находящееся там, сделало что-то с рыцарями и разрушило это место, извратив его.
- Как упоминал Гриндан, Насрит полагала, что артефакты Нарфелла или Нетерила находятся в могилах вместе с телами рыцарей. В этом может быть какая-то правда, поскольку защитники были уже слабыми, когда они ворвались.
- Очевидно, что-то было не так, прежде чем они туда попали. Он упоминает о некоторых реликвиях Измученного Короля (куб, сердце и череп), говоря, что они кажутся жуткими.
- Кажется, что-то от рыцарей осталось в нежити. Во время стычек в комплексе нежить требовала,

чтобы мои спутники сдались, стараясь захватить их живыми. Нежить, устроившая засаду каравану, не требовала от нас сдаться. Что бы ни испортило их, оно становится сильнее.

После того, как персонажи поговорят с Гринданом или попытаются ему угрожать, капитан Аурн остановит персонажей (это его работа — держать Гриндана в безопасности) с просьбой к персонажам найти второй караван, а затем посетить ферму Кордов и найти непосредственно источник нежити и уничтожить её. Гриндан также упоминает, что есть обходной путь, позволяющий не посещать ферму Кордов, если приключения захотят идти прямо к могилам.

Дар Гриндана

Прочитайте следующее:

Гриндан смотрит на вас с мрачным выражением. Он протягивает руку к своему пальто и вручает вам что-то тяжелое, завернутое в шёлк. Внутри вы обнаруживаете рукоять древнего меча из орихалка, в навершие которой вправлен рубин в форме сверкающего солнца.

«Вот она, — грустно улыбается Гриндан, — цель всей операции. Эта сломанная вещь. Я уверен, что в этом есть издёвка или ирония, но, — он пожимает плечами, — я мало что понимаю в таких вещах.

Видите ли — это её меч. Легендарное оружие Александры Солины. Когда-то это был невероятно мощный артефакт. Даже будучи сломанным, он по-прежнему обладает большой силой».

Он смотрит на него с тоской, его глаза блестят от света, отражающегося от рубина. Он вздыхает: «Возьмите его. Используйте его, чтобы закончить всё это. Жентарим действительно не тот, что был раньше. Какая-то благородная кровь среди нас ещё осталась». Капитан Аурн одобрительно кивает ему.

Гриндан продолжает со страхом в голосе: «Но вам нужно знать, что всё будет не так просто. Это не просто нежить, она довольно сильна. Они наполнены гневом и яростью, которые поглощают её. И это ещё не всё». Его голос кажется далёким: «Понимаете, я видел её, — Алисандру Солину, украшенную парадными белыми доспехами и в шлеме с изображением её лица. Я видел, как в своих прекрасных доспехах она убивала моих друзей, таща тех, кто выжил, за собой во тьму могил. Я сбежал. Я оставил их. Пожалуйста, спасите их».

Меч «Рассветный Огонь» когда-то был крайне сильным артефактом. Даже с расколотым клинком меч является *солнечным клинком* [*sun blade*]; драгоценный камень в навершии испускает тусклый свет в радиусе 10 футов, находясь в 60 футах от нежити, вдобавок к освещению, испускаемому самим *солнечным клинком*.

Гриндан также даёт приключенцам в помощь *зелье отличного лечения* [*potion of superior healing*].

Любой дварф, а также любой, кто владеет инструментами кузнеца или совершит проверку

Интеллекта (История) Сл 10, знает, что орихалк — это сплав золота и бронзы, использовавшийся когда-то давно, в основном для монет давно умерших империй.

Задание фракции: Жентарим

Если его спросить о приказах Насрит, он говорит, что эти заказы были у Бранделя, потому что он часто забывает о таких вещах и ему нужно часто напоминать об этом.

Сокровища

Персонажи получают *солнечный клинок* [*sun blade*] и *зелье отличного лечения* [*potion of superior healing*]. Им также платят 400 зм за спасение каравана (с потенциалом дополнительно 100 зм) и/или кольцо Иветты Мирин стоимостью 250 зм. Если персонажи воскрешают Иветту, то они получают дополнительные 300 зм.

Часть 2. Обломки

Сюжетные вехи

Персонажи обнаруживают уничтоженный караван и узнают о тех, кто был взят в заложники.

Ориентировочное время: 15 минут

Персонажи могут отдохнуть перед следующей встречей. Второй караван, который был атакован и уничтожен, находится в полтора днях пути.

Общие характеристики

Торговая дорога имеет следующие особенности.

Местность. Местность здесь по-прежнему неровная и холмистая. Дорога полна грязи.

Погода. Сейчас весна. Небо чередуется между солнечным светом и небольшим дождем днем с сильным туманом по утрам.

Свет. Днем ярко, а ночью темно, с видом красивого звездного неба.

Запахи и звуки. Сильный запах земли вдоль дороги. Запах растений и сырой земли.

Вы не видели больше никого со времён нападения на караван, который теперь направился в более безопасные земли после вашего вмешательства.

Когда вы спускаетесь в неглубокую долину, вы чувствуете неприятный запах крови и разложения.

Впереди ужасная сцена резни: зверские растерзанные тела лежат неровной земле вместе несколькими повозками. Большинство тел было разорвано, но у некоторых нет ран, а их лица застыли в наполненных ужасом гримасах.

Весь караван был уничтожен. У основания трёх вагонов сложены разбитые бочки и порванные мешки.

На этих торговцев напала нежить из могил. Нежить искала украденные сокровища, в частности, предметы, связанные с пленением Измученного Короля, так как сам Ворнйолнир так же по-прежнему принуждён искать их, как и умершие по воле великана-колдуна рыцари.

Следы

Здесь есть заметные следы, указывающие на то, что по дороге тащили кого-то или что-то из обломков каравана. Они ведут через ферму Кордов к могилам. Проверка Мудрости (Выживание) Сл 13 выявляет следы в пропитанной кровью грязи вокруг вагонов. Среди натоптанных в панике отпечатков сапог торговцев и охранников находятся следы, оставленные четырьмя бронированными воинами. Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 13 немедленно подмечает несколько вещей:

- В то время как товары и припасы разбросаны и распакованы так, будто в них рылись с приме-

нением силы, ничего не было взято, в том числе никаких ценных вещей.

- Здесь одиннадцать тел, и все они кажутся излишне растерзанными. Проверка Мудрости Сл 13 показывает, что несколько человек были убиты холодным оружием и истерзаны голыми руками, а их тела были разорваны.
- Проверка Интеллекта (Религия) Сл 13 показывает, что они были убиты мертвецами.

Повозки

Все повозки отмечены маркой торговой компании Жентарима, работающей вокруг Лунного моря. На борту ведущего вагона находятся документы, разрешающие движение товаров, в частности шелка. Они сделаны для человека по имени Рагин Олвинсон и Компании.

Походный журнал

Рядом с одним из тел находится походный журнал, в котором записаны товары, принадлежащие членам каравана. В списке тринадцать имен, но на земле есть только одиннадцать тел. В журнале также упоминается, что караван отошёл от назначенного пути для встречи с другим караваном — с намерением продать припасы и забрать трёх новых членов, включая кого-то по имени Брандель.

Повозки

Похоже, повозки разграблены, а их снаряжение и грузы брошены на землю. Повозки везли многочисленные бочки с вином и бочонки с бренди, но все они были уничтожены. Лошади находятся недалеко, напуганы и немного ранены, но здоровы. Похоже, что они освободились от фургонов во время битвы. Их семь.

Сокровища

Здесь есть семь верховых лошадей и достаточно корма для нескольких дней пути. Также есть неповреждённые товары на сумму 100 зм (шёлк, бренди и т.д.)

Часть 3. Ферма Кордов (необязательно)

Сюжетные вехи

Персонажи приходят на ферму Кордов и узнают о пропавших детях Кордов, Софии и Калебе, из-за событий, которые произошли недавно с «археологами», а также с соседними фермами и семьями.

Ориентировочное время: 20 минут

Общие характеристики

Усадьба Кордов состоит из нескольких зданий — дома, сарая, бани, амбара и ветряной мельницы, — построенных в зеленой долине, окруженной высокими холмами. Недалеко находится лес Кормантор.

Местность. Холмы возвышаются вокруг мелкой долины с богатой почвой.

Погода. С утра небо пасмурное, а днём чистое. Густой туман окружает холмы все утро.

Свет. Днём ярко, ночью темно (с редким тусклым светом луны).

Запахи и звуки. Запах влажной земли и травы.

Группа нежити состоит из трёх **реванантов** [revenant]. Они захватили двух предводителей караванов и забирают их к себе в могилу Солины для допроса и суда. Восприятия и клятвы палатинов искажены, и они полагают, что действуют справедливо, даже когда они убивали торговцев.

Могилы находятся недалеко от семейной усадьбы Кордов, и нежить движется в поле зрения имени. Они были активны в течение трех дней, и за это время они захватили двух членов семьи Кордов, которые находились около могил (см. раздел **Стратегия Жентарима**). Солина держит их до официального вынесения приговора.

Вы идёте по следу в течение нескольких часов. Он отклоняется от главной дороги и направляется на юг к лесу Кормантор, который, кажется, является бесконечным древним лесом. Рельеф становится все более грубым. Вы путешествуете полдня и наконец видите холмы, образующие мелкую долину с богатой почвой. Там находится большая усадьба. Вы видите большой дом, сарай, баню, зернохранилище и ветряную мельницу. Похоже, что между большими зданиями есть пара небольших сараев. Здесь пугающе тихо, за исключением скрипов ветряной мельницы.

Когда вы подходите ближе, вы видите, как мужчины и женщины выходят из дома и загружают вещи в повозки. Некоторые стоят на страже, нервно держа косы или вилы, но некоторые вооружены короткими мечами или арбалетами. Ни у кого из них нет доспехов, а некоторые, похоже, плачут. Руководит всем этим безоружный старик с трубкой.

Когда они видят вас, они перестают загружать повоз-

ки и собираются вокруг, выглядя испуганными. Старик с трубкой протягивает руки, приветствуя вас, и подходит.

Десять членов семьи работают вместе, чтобы поспешно загрузить повозки. После того, как ночью к ферме направилась нежить, а двое членов семьи исчезли, семья Кордов готовится к бегству. Когда приближаются искатели приключений, глава Кордов, дедушка Мерри, приветствует их:

«Вы не похожи на этих археологов, от которых одни проблемы. Тем не менее вы выбрали неудачное время для посещения нашей фермы. Боюсь, мы не можем оказать вам хорошего гостеприимства. Моих родственников схватили, и тут творятся странные вещи. Мы едем в Хиллсфар, чтобы попросить помощи. И я предупреждаю вас — покиньте это место». Он вздыхает. «Это были тяжёлые дни, и я забываю о манерах. Чем мы можем вам помочь?»

Он знает следующее:

- Прошлой ночью он и его семья стали свидетелями того, как несколько тёмных фигур проходили мимо фермы, таща за собой двух растрёпанных мужчин.
- Месяц назад сын Мерри, Мерф, работал на поле с толстым верхним слоем почвы возле некоторых холмов — и раскопал резной камень. После безобидных разговоров с соседями поползли слухи. Неделю назад появилось множество мужчин, утверждающих, что они члены археологической организации из Мулмастера. Они ехали к границе леса, к самым большим холмам в этом районе. Они были хорошо приспособлены и снабжены припасами. Они были там неделю, приходили и уходили, пока три дня назад они не сбежали.
- Во время пребывания здесь археологи посещали их и выгодно скупали у них припасы и инструменты, спокойно оплачивая их завышенную стоимость. Они также хвастались тем, что нашли огромный клад, слишком большой, чтобы его можно было унести, и что фермеры в этом районе могли бы иметь всё, что хотели.
- Два молодых члена семьи, София и Калеб Корд, следили за раскопками. Они записали, в какой стороне велись раскопки — у самого большого холма рядом с лесом, не слишком далеко. Они испугались, когда увидели множество огней необычных цветов. Их не видели два дня. Мерри боится худшего.
- После того, как археологи убежали, семья Кордов начала видеть странные, молчаливые фигуры, которые двигались по ночам, следуя по следам убегающих археологов. Незадолго до утра их можно было увидеть возвращающимися, часто тащащими за собой людей.

- Ферма Кордов находится ближе всего к месту раскопок. Семьи Харденов и Шепардов тоже были рядом, но они эвакуировались днём ранее или около того. Семья Кордов бежит последней. Все три фермы потеряли членов семьи из-за «ночных ходоков». Если персонажи предлагают найти пропавших членов Кордов, дедушка Мерри предлагает персонажам награду в 100 зм за нахождение Софии и Калеба.

Стратегия Жентарима

Жентарим выдавал себя за археологов из Мулмастера, действуя в этом регионе. Операция проводилась с расчётом на то, что нежить, скорее всего, будет преследовать грабителей могил, так что агенты Жентарима пытались разнести могильные предметы как можно большему количеству людей, чтобы рассредоточить усилия нежити и выиграть агентам больше времени на то, чтобы скрыться. Эта стратегия включала в себя обман местных жителей с целью побудить их посетить место раскопок и забрать предметы, оставленные там после исследования гробницы Жентаримом, либо скупить по ценам, слишком низким, чтобы игнорировать предложение. Это, как и ожидалось, привело к похищению и казни ряда невинных фермеров в этом районе.

Сокровища

Дедушка Мерри предлагает персонажам награду в 100 зм за Софию и Калеба.

Часть 4. Могилы

Ориентировочное время: 30 минут

Сюжетные вехи

Персонажи приходят к могилам, где они находят остатки раскопок Жентарима. Оттуда они либо мирно идут в комплекс, чтобы принять участие в судебном процессе, либо пробиваются силой, чтобы спасти обвиняемых. После чего им сообщают о разрушительном влиянии Ворнйолнира и оберегах, которые должны быть уничтожены, чтобы разрушить могилы и окончательно похоронить в них великана, он же посылает ужасное существо, чтобы остановить персонажей.

Нежить начала уничтожать все лагеря, постройки и сооружения возле своих могил.

Общие характеристики

Местность вокруг курганов представляет собой набор из пяти искусственных холмов, равномерно расположенных вокруг массивного холма, с северной стороны которого выкопаны каменные колонны и две бронзовые двери. Они открыты.

Местность. Местность влажная с высокой травой. Есть пять крутых холмов, окружающих с равными приращениями массивный холм в центре.

Погода. Небо пасмурное с лёгкой моросью.

Свет. Днём здесь мрачно, а ночью совершенно темно — ни луны, ни звёзд.

Запахи и звуки. В течение дня область богата звуками птиц, особенно воронов. Ночью темноту наполняют крики сов, скрип больших летучих мышей и стрекотание насекомых.

A. Внешний комплекс (нет на карте могил)

Ориентировочное время: 15 минут

На краю глубокого леса возвышаются шесть больших холмов, крутых и покрытых густой травой. Пять холмов окружают самый большой — он огромен и увенчан короной из стоящих камней.

Вокруг видны разбитые коробки, разбросанные припасы, разрушенные палатки и даже сломанная система шкивов для перемещения тяжёлых предметов. Травянистая земля превратилась в болотистую грязь из-за большого количества следов.

Северная сторона большого холма раскопана, там видны каменные колонны и две бронзовые двери. Они открыты.

Следы: Следы нежити ведут через грязную землю на юг, направляясь к северной стороне большого центрального холма. Проверка Мудрости (Выживание) Сл 12 показывает, что их численность не изменилась, и два участника каравана пока живы. Есть много пустых бутылок из-под зелий и масла.

Проверка Интеллекта (Магия) Сл 14 выявляет бутылки, которые когда-то содержали *зелья лечения* [potion of healing], *зелье силы великана* [potion of giant strength] и остатки *масла скольжения* [oil of slipperiness]. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 14 показывает, что масло использовалось вместе с *зельем силы великана* для раскопок. Эти пузырьки теперь пусты.

Поиски в лагере помогают найти *зелье отличного лечения* [potion of superior healing], рационы на 40 дней, 30 факелов, бочка с маслом на 10 ламп, воровские инструменты, набор инструментов каменщика, 6 флаконов святой воды, 200 футов верёвки в мотках по 50 футов и несколько палаток и лежаков. Остальная часть снаряжения слишком повреждена, чтобы её можно было использовать или восстановить.

Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] или эквивалентные ему способности указывают на мощную магию некромантии, льющуюся из могил. Есть также свидетельства другой магии в области, возможно, из-за заклинаний, наложенных группой раскопок Жентарима.

Сокровища

Как отмечалось выше, при поиске в лагере можно найти *зелье отличного лечения* [potion of superior healing], 40 дней рационов, 30 факелов, бочка с достаточным количеством масла для 20 колб с маслом, воровские инструменты, набор инструментов каменщика, 6 флаконов святой воды, 200 футов веревки в 50-футовых мотках и 3 оставшихся палатки и 12 спальных мешков. Остальное уничтожено.

В качестве альтернативы Мастер может просто предоставить 50 зм, 6 флаконов святой воды и *зелье отличного лечения*.

Испытание

Паладины Солины всё ещё помнят о том, кем они были при жизни. Солина судит тех, кто захвачен её ревенантами. Рагин Олвинсон, Брандель, София и Калек Корд предстают перед судом как приспешники и заговорщики Ворнйолнира, а также как воры и преступники. Если они будут признаны виновными, что весьма вероятно, наказанием будет смерть (подробнее см. **Суд мёртвых**).

Приближение ко входу

Прочитайте следующее:

Тяжёлые бронзовые двери покрыты грязью. Когда-то давным-давно они, должно быть, ярко сияли. В них выбит поднятый меч, установленный перед палящим солнцем. Теперь они распечатаны, открыты.

За дверями — тёмный туннель, без света и холодный, в

него просачивается туман.

Слышен слабый голос, доносящийся из тьмы, с древним акцентом, и вперемешку с ним можно услышать мольбы о пощаде на общем.

Проверка Интеллекта (История) Сл 11 выявляет, что слова с сильным акцентом — это слова судьи, начинающего судебное разбирательство (см. **Суд мёртвых**).

Суд мёртвых

Прочитайте следующее после успешной проверки Истории:

Вы сразу замечаете, что системе правосудия сотни лет. Похоже, что она полагается на покровительство, что означает, что никто не достоин защиты, если другие не вмешаются, рискуя собой, чтобы вступить с добрым именем обвиняемого. Те, кто поручается за обвиняемых, также становятся виновными и участвуют в наказании. Эта форма правосудия состояла в том, чтобы гарантировать, что поручатся только за невиновных, поскольку те, кто свидетельствовал в пользу виновных, также будут наказаны.

За этими процессами часто наблюдает триумвират — три судьи, которые выслушивают обвиняемого и принимают решение о строгости наказания. Эта система правосудия известна или печально известна тем, что она использует судебных чемпионов и суд поединком, а также выкуп, а к заклинанию *область истины* и чтению мыслей прибегает только в последнюю очередь.

Тонкости системы правосудия:

- Любой может добровольно выступить в защиту обвиняемого, но понесёт такое же наказание, если обвиняемый будет признан виновным.
- Любой может добровольно занять место обвиняемого.
- Любой может попросить о проведении суда поединком с чемпионом, выбранным обвиняемым.
- Выкуп, или вергельд (буквально «человеко-золото», платежи тем, кто обижен другим) принимается в этой форме правосудия.

V. Внутренний комплекс курганов

Ориентировочное время: 50 минут

Комплекс могил — древнее каменное подземелье с мощной магической защитой, созданное опытными каменщиками. Однако разрушительное присутствие Ворнйолнира заставило камень расколоться и раскрыться, затопив часть комплекса в его попытках убежать.

Общие характеристики

Могилы — это многовековые сооружения с магией, вплетённой в их камни.

Местность. Каменная кладка сработана мастерски, на века. Но, несмотря на все усилия строителей, неспокойная земля сместилась и потрескалась, что привело к обрушению участков стен.

Погода. Внутри могил царит ледянящий холод, и они

наполнены морозным туманом.

Свет. Из-за морозного тумана освещение тусклое, даже с факелами, фонарями или заклинаниями.

Запахи и звуки. В тумане слышны неразборчивые шепоты.

Осквернённые могилы

Могилы пропитаны невидимыми следами древнего зла. Заклинание *обнаружение добра и зла* [*detect evil and good*], наложенное в пределах досягаемости, показывает его присутствие.

Осквернённая земля

Нежить, стоящая на осквернённой земле, совершает с преимуществом все спасброски. Пузырёк святой воды очищает площадку 10 на 10 футов, а заклинание *святотелище* [*hallow*] очищает осквернённую землю в радиусе своего действия.

Стражи могил

Два **ревенанта** [*revenant*] ждут спустя 20 футов внутри комплекса, блокируя входной туннель. Они не атакуют сразу, если им не угрожают или кто-то не пытается прокрасться мимо них или солгать. Первые персонажи, имеющие артефакт из могилы или входящие в гробницу без разрешения, становятся целью мести всех ревенантов в могилах.

Грязные следы идут внутрь могил. Некоторые скребутся по камню, как будто кого-то тащат. Изнутри эхом раздаются голоса. Слова становятся понятнее, когда вы подходите ближе. Из того, что можно услышать, вы понимаете, что ведётся судебный процесс. В двадцати шагах от могил неподвижно стоят две фигуры в доспехах. Они смотрят на вас горящими глазами, но не двигаются. Пустыми, бессмертными голосами они одновременно спрашивают: «Кто мешает суду? Пришли ли вы выступать от имени обвиняемых? Говорите смело, мы вас слушаем».

Позвольте совершить ещё одну проверку Истории, чтобы узнать детали о суде (см. **Суд мёртвых**). В качестве альтернативы, если персонажи спрашивают охранников о том, что происходит, охранники могут рассказать подробности, приведённые в разделе **Суд мёртвых**.

Переговоры с нежитью

Персонажи могут мирно договориться с нежитью и присоединиться к судебному процессу как часть защиты или как молчаливые наблюдатели. Если они это делают, их сопровождают в **Зону С — Зал памяти**, где им говорят о том, как проводится испытание, пока охранник уходит поговорить с Солиной. Один охранник остаётся наблюдать за персонажами. Персонажам разрешается ходить по залу и изучать своё окружение, даже взаимодействовать с ним в определённой степени (например, попытаться решить **загадку сэра Колвилла**). В те-

чение этого времени персонаж может ускользнуть, чтобы начать шпионить за нежитью, но предупредите приключенца о том, что, если его поймают, это повлечёт последствия для всей группы.

Через несколько минут (точное время зависит от Мастера) охранник возвращается и сопровождает персонажей к Солине на суд.

Если персонажи атакуют нежить, то охранники защищаются, и подкрепление (см. раздел **Подкрепление нежити**) появляется через два раунда вместо 1 минуты.

Подкрепление нежити

Подкрепление нежити прибывает спустя 1 минуту после того, как начнётся бой с охранниками или персонажи заметным образом возьмут себе какие-либо предметы из могил (**загадка сэра Колвилла** не учитывается). На персонажей нападают два **ревенанта** [revenant] и три **умертвия** [wight]. Нежить одета в архаичные доспехи.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по настройке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** уберите двух **ревенантов**. Добавьте одно **умертвие**.
- **Слабая:** уберите двух **ревенантов**. Добавьте три **умертвия**.
- **Сильная:** добавьте одного **ревенанта**. Добавьте одно **умертвие**.
- **Очень сильная:** добавьте двух **ревенантов**.

С. Зал памяти

Это самая большая комната внутри могил. Она экстравагантно украшена красивыми фресками и гравюрами.

Этот грандиозный зал был построен, чтобы почтить память тех, кто погиб в битве против тирании и злодейства. Десять великих колонн простираются до потолка, украшенного тщательно продуманной росписью высших планов, божеств и героев, смотрящих вниз и приглашающих уставших смертных в свои залы. Колонны сделаны из редкого синего мрамора, и в них вырезаны изображения десяти идеалов героического рыцарства. Вдоль стен сверкают бронзовые таблички с выгравированными именами, титулами и подвигами тех, кто был похоронен здесь.

Похоже, в какой-то момент эта комната была затоплена, и холод курганов заморозил воду. Пол покрыт толстым слоем красного льда, что затрудняет движение. Поверхность блестит и переливается при любом освещении, расплывая радужный и багровый свет на стены и потолок.

Большинство северных стен рухнуло, за исключением небольшого участка, перед которым стоит тяжёлый каменный постамент. Также в глубине зала, напротив восточной и западной стен, стоят каменные алтари, изображающие восходящее солнце.

Зал имеет около 35 футов в ширину (с востока на запад) и 55 футов в длину (с юга на север). Алтари

против восточной и западной стен, изображающих восходящее солнце, — это **обереги**, сохраняющие курганы в целостности и сохранности. Это два из трёх оберегов, которые Солина попросит персонажей уничтожить в конце части 4.

Проверка Интеллекта (История) Сл 15 напоминает о десяти идеалах героического рыцарства (паладины и люди с соответствующим происхождением автоматически преуспевают в этой проверке): храбрость, справедливость, милосердие, честность, настойчивость, эмпатия, умеренность, усмотрение, самоотверженность и смирение. Если о них напоминают нежити, то совершается проверка Харизмы (Убеждение) Сл 18, и при успехе нежить прекращает борьбу с персонажами, поскольку рыцари вспоминают об идеалах, которые они ценили в жизни, и могут либо вернуться на упокой, либо помочь персонажам (например, в борьбе с приспешниками Ворнойолнира), по усмотрению Мастера. В любом случае выдайте полный опыт за столкновение.

Любой, кто владеет знанием камня, инструментами каменщика или преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 14, замечает обширный ущерб в каменной кладке и обвалы, вызванные необычными силами, а не геологическими сдвигами или износом времени. Место для насыпей хорошо выбрано для того, чтобы структура выдержала. Никакие природные явления не причинили бы ущерб.

Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] или проверка Интеллекта (Магия) Сл 14 выявляет источники этого явления, исходящие от алтарей на восточных и западных стенах этой комнаты, которые ткнут сеть через курганы. Они странно колеблются, что может объяснить присутствие нежити, так как обереги были предназначены для того, чтобы удерживать живых снаружи, а нежить — внутри. Ремонт потребовал бы много времени и дорогих деталей.

Красный лёд также излучает магию некромантии. Заклинания *святылище* [hallow] или святая вода удаляет след некромантии и красный цвет.

Вот несколько образцов содержимого для бронзовых табличек:

- «Одаэнатус Кейн, хранитель зеленой поляны, друг фей, носитель Изумрудного Меча Лета. В одиночку убил молодого зелёного дракона Криннанморакса и победил чемпиона неблагого двора Шэй Дуиндаэ тель'Орин».
- «Вариша Вихара Карит, первая дроу среди рыцарей ордена, образец и величайшая из нас в своё время, наследница Короны Лунной Слезы. Охотница на глабрезу и победительница того, чье имя будет забыто».
- «Джалин Маджере, мастер магического огня и непревзойдённый пессимист, пусть уроки, которые ты извлёк с нами, направляют тебя, на каком бы плане ты ни оказался».

Также вдоль стены написана история падения Цитадели Яркой Короны — замка ордена и хра-

нилища, в котором хранились тёмные предметы, которые они нашли. Здесь рассказывается, как от неё не осталось ни единого камня даже в фундаменте, как если бы храмовая крепость просто перестала существовать.

Когда персонажи приблизятся к постаменту, прочитайте следующее:

Постамент в задней части комнаты, кажется, является пожертвованием от союзников Рыцарей Рассветного Огня. На нём написано: «Тем, кто показал нам путь своими делами и смертью, мы чтим вас». И это отмечено именем сэра Колвилла, гроссмейстера Делийского ордена, летописца „Вора“ и „Священника“. Под надписью приведена загадка Делийского ордена: «Если ты хочешь сохранить это, ты должен сначала отдать его мне».

Если используется обнаружение магии, постамент излучает сильную магию как ограждения, так и воплощения. Опасная руническая маркировка. Постамент является ловушкой, и любой, кто даёт неправильный ответ на загадку, запускает ловушку.

Ответ на делийскую загадку сэра Колвилла заключается в том, что искатель приключений должен дать свой меч, клятву, обещание и т.д. Постамент содержит потайной отсек, который открывается, если на загадку ответят правильно. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16 его можно обнаружить. В этом случае требуется проверка Ловкости Сл 16 с использованием воровских инструментов, что приводит к срабатыванию ловушки.

В потайном отделении находятся два *свитка дневного света* [scroll of daylight], богато украшенная серебряная лампа и немагическое серебряное боевое оружие (обычно это серебряный длинный меч, но Мастер может вместо этого выбирать любое оружие).

Магическая ловушка. Охранные руны

Магическая ловушка (смертельная для уровней 5-10)

Постамент защищён рунами, которые активируют заклинание *охранные руны* [glyph of warding] и излучают магию как ограждения, так и воплощения.

Срабатывание. Любое существо, которое не может правильно ответить на загадку, или открывшее отделение перед тем, как дать слово, клятву, обещание и т.д. запускает ловушку.

Эффект. Серия огненных взрывов взрывается в камере, заполняя **Зону С**. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15. Существо получает 31 (7к8) урона огнём при провале или половину урона при успешном спасброске. Взрыв поднимает тревогу среди всей оставшейся нежити внутри могил. Взрыв не наносит вреда комнате, но может нанести вред нежити.

Охранные руны отключаются после активации или при правильном ответе на загадку.

Контрмеры. Ответ на загадку или удачное *рассеивание магии* [dispel magic] может деактивировать

охранные руны (наложенные ячейкой заклинания 5-го уровня).

Сокровища

Если потайной отсек найден, искатели приключений получают два *свитка дневного света* [scroll of daylight] и серебряное боевое оружие. Изысканная серебряная лампа стоит 100 зм.

D. Прихожая и статуя Солины

Прочитайте следующее, когда персонажи войдут в эту маленькую гостиную перед лестницей вниз:

В помещении перед круглой камерой находится элегантная статуя красивой женщины, носящей латные доспехи и вооружённой целым Рассветным Огнём. Статуя сделана из синего электрума, а пластинчатый доспех из алебастра. Она держит меч, поднятый над головой, направленный к небу, и осторожно смотрит вперёд.

Надпись у основания статуи гласит: «Алисандра Солина, наша Леди Рассветного Огня, любимая солнцем, наша Леди Благодати, тронутая божеством, пусть её дух выдержит, пусть её дела сохраняются незапятнанными, несломленными, незабытыми.

Жизней, что она спасла, было не счастье.

Мир, что она принесла, был долговечным.

Зла, что она сразила, были целые полчища.

Её звезда была ярчайшей — светом, который ничто не затмило и не поколебало даже в самые тёмные времена, в самые опасные ночи».

Слова суда звучат эхом снизу, ясно и холодно. Под ними можно услышать слабый плач.

E. Лестница

Круглая центральная комната курганов ведёт вниз в комнату, где были захоронены старшие члены Рыцарей Рассветного Пламени, включая Алисандру Солину.

Лестница покрыта трещинами и сколами, но кажется твёрдой. Вас окружает зал, представляющий собой высокий цилиндр, пустой в середине. Ниже вас находится комната, расписанная ещё великолепно, чем остальные, которые вы видели до сих пор. Стены покрыты полированной бронзой, протравленной электрумом.

F. Саркофаги и судебное разбирательство

Когда персонажи входят в камеру, в сопровождении или без сопровождения, Солина приветствует их и даёт возможность доказать невиновность обвиняемых — либо в судебном поединке, либо выплатив выкуп, либо вступившись за них словами.

Даже если персонажи пробились сюда с боем, Со-

лина не сразу нападёт, а попытается поговорить с ними и даст им шанс доказать свою невиновность и невиновность обвиняемых. Если персонажи отказываются, используют заклинания или атакуют, то Солина и её рыцари атакуют сами (см. **Изменение сложности столкновения** ниже). Если она терпит поражение в этом бою, её броня падает на землю, а её дух ведёт разговор (перейдите к разделу **«После вызова Солины»**, который должен быть изменен, чтобы отразить этот вариант развития событий).

Выдайте **Раздаточный материал 1** и прочитайте следующее, когда персонажи приблизятся к круглой комнате:

Этот уровень состоит из двух тесно связанных камер. Первая содержит грандиозный бронзовый саркофаг. У северной стены находится каменный алтарь восходящего солнца.

В следующей комнате неподвижно стоят три фигуры перед тремя саркофагами с орнаментами из бронзы. Одна из них одета в церемониальные доспехи из электрума и алебаstra с закрытым шлемом в форме лица красивой женщины, изображенной статуей в комнате над этой. Другие две фигуры носят парадные бронзовые доспехи, усыпанные драгоценными камнями сердолика.

Вы видите обвиняемых, стоящих в углу в окружении двух охранников-нежити. Обвиняемые — это мужчина средних лет в богатой одежде, нервно поглаживающий замысловатую бороду, рядом с молодым полуэльфом в чёрной коже, и два подростка. Все они выглядят испуганными. Когда вы входите, полуэльф замечает вас и вымучивает улыбку: «Я вижу, что к нам присоединилось больше преступников. Всегда приятно умереть в хорошей компании».

Подростки плачут, а мужчина средних лет смотрит на вас. «Извините, Олвинсон, — говорит полуэльф мужчине, — я не думал, что это зайдёт так далеко». Другой мужчина качает головой.

Женщина в электрумовых доспехах поворачивается к вам лицом. Голосом, ярким и сильным даже после смерти, она спрашивает: «Приходите ли вы говорить от имени обвиняемых? Шагните вперёд и говорите. Но помните, что им предъявлено обвинение в преступлениях самой высокой тяжести, и вы разделите их судьбу, если будете признаны виновными.

Что вы скажете?»

На этом уровне находится еще один алтарь восходящего солнца, который является третьим **каменем-оберегом**.

Если искатели приключений откажутся, пусть Солина предупредит их, что они столкнутся с гневом её самой и её рыцарей. Если они продолжают отказываться или открыто произносить заклинания, Солина атакует их с поддержкой рыцарей (см. **Изменение сложности столкновения** ниже). Если персонажи согласятся, прочитайте следующее и приступайте к суду:

Фигура в электруме и алебастровом доспехах кивает вам, приглашая занять ваше место рядом с обвиняемыми:
«Четверо здесь — Рагин Олвинсон, Брандель Грей,

София и Калев Корды — обвиняются в отвратительных поступках и грязных договорах с тёмными сущностями. Каждый из них нарушил границы владений Ордена Рассветного Огня, вторгаясь в священные могилы, проявив кощунство и вандализм в местах упокоения паладинов, грабя гробницы и торгуя награбленным.

«Такие действия могут быть вызваны только поклонением и верностью Ворнийолниру, нашему древнему врагу, который стал нежитью и всё ещё пытается отомстить за то, что мы сделали».

Ведение судебного процесса

Приключенцы прибывают как раз тогда, когда четырёх НИП приговаривают к смерти. Персонажи могут вмешаться от их имени и приводить доводы в пользу их освобождения.

Для простоты игры проведите спор с триумвиратом Солины в виде дебатов. Судьи выдвигают обвинения (предполагаемые преступления), а приключенцы просто пробивают брешь в их плохой логике. После того, как приключенец выдвигает контраргумент, он или она совершает проверку Интеллекта (История и Религия) или Харизмы (Убеждение) (на свой выбор) Сл 16, чтобы показать триумвирату, что тот ошибается. Хороший отыгрыш или знание закона или связанных с ним историй должны быть награждены вдохновением. Нежить нельзя запугать, и если персонажей поймают на лжи, это приведёт к провалу. Смелые персонажи могут использовать Обман (Сл 18), но предупредите игрока о последствиях, если обман раскроется.

Приключенцы могут либо выдвигать аргументы по очереди (групповая проверка с использованием соответствующего навыка), либо выбрать одного персонажа в качестве ведущего арбитра и помочь ему или ей с помощью действия Помощь. Заклинания могут быть использованы, но, чтобы наложить их незаметно, требуется проверка Ловкости (Ловкость рук) Сл 16, но если кто-то будет пойман при этом, судебное разбирательство закончится поражением героев, и на них нападут. Солина ясно объясняет это персонажам.

Солина может строго предупредить их один раз, если их поймают, прежде чем атаковать (по усмотрению Мастера).

Заклинание *область истины* [zone of truth], наложенное перед Солиной и судьями, заставит их признать невиновность Кордов и Олвинсона. Брандель, однако, при таком подходе будет признан виновным. Персонажам придется пройти суд поединком, чтобы доказать невиновность Бранделя.

Солина и судебный процесс

Процесс призван разрешить этот конфликт. Если персонажи предпочитают суд поединком, открытый бой со всеми или уплату выкупа, всё это — возможные варианты.

Как всегда, подумайте о том, какой подход предпочи-

тает ваша группа.

Отыгрыш Алисандры Солины

Вредоносное влияние реликвий Ворнйолнира и Измученного Короля исказило восприятие и убеждения Солины.

Солина переключается между прилежным моральным авторитетом и извращённым мучителем, иногда в одном предложении. Она в основном не знает об изменениях, но смертные наблюдатели сразу замечают, что она внутренне конфликтует.

Цитата: «Наказание — это справедливость для несправедливых; то, что не является справедливым, всё ещё является законом».

Солина и нежить не делают различий между торговцами, Кордами или агентами Жентарима с точки зрения виновности — все они кажутся виноватыми в их глазах.

Корды (София и Каллеб), Рагин и Брандель обвиняются в следующем:

- Преступление по священным мотивам.
- Воровство и кощунство.
- Сделки с тёмными силами, чтобы освободить Ворнйолнира.
- В случае признания вины за какое-либо из этих преступлений единственно справедливым наказанием является казнь.

Аргументы, которые искатели приключений могут выставить, включают, но не ограничиваются следующим:

- Насколько священными могут быть эти забытые места, где так много бродящей нежити? Путешественники, исследователи и фермеры веками перемещались мимо могил. Вы собираетесь сказать, что все они виновны? Как Корды могут быть виновны в том, что они просто живут рядом с местом, которое спрятано?
- Многие караваны перемещаются по этой области, покупая и продавая всевозможные товары. Какие угодно из них могли получить какие угодно предметы отсюда любым количеством способов. Неужели они все виноваты одним фактом того, что оказались в неправильном месте в неподходящее время? Это справедливость?
- Корды и Рагин не знают, что что-то было украдено. Земля усеяна древними руинами, особенно в непосредственной близости от Корманторского леса. Фермеры и даже городские жители часто строят стены и дома из камней предыдущих империй.
- По вашему широкому определению воровства и посягательств многие учёные, археологи и исследователи будут нарушителями, что просто не соответствует действительности. Мы должны извлечь уроки из прошлого, или вы хотите, чтобы мы повторили ошибки Нетерила?
- Историческими обязанностями Рассветного Огня были сражение со злодеями и охрана опасных магических предметов из руин Нарфелла и

Нетерила. Почему вы убиваете мелких воров?

Первый раунд

При успехе Солина говорит, что вы выдвигаете хорошие доводы, к которым она сама по какой-то причине не пришла. Она кажется обеспокоенной и немного сбитой с толку.

При провале Солина говорит, что это неубедительно.

Второй раунд

В случае успеха она упоминает, что ваши слова звучат правдоподобно, но что-то не так, что-то, что она не может определить, но она хочет, чтобы вы продолжили во имя справедливости.

При провале Солина осуждает эту попытку как бесполезную трату времени, ставя под сомнение часть ваших усилий.

Третий (последний) раунд

При провале она торжественно кивает и объясняет, что вы потерпели неудачу. Она и другие судьи по-прежнему не убеждены в невиновности обвиняемых, так что вы будете осуждены заодно с ними на справедливую казнь во имя безопасности всех, поскольку приспешникам Ворнйолнира нельзя дать позволить причинить вред невинным, как в минувшие дни.

Если судебное разбирательство заканчивается неудачей для персонажей, один персонаж может вместо этого согласиться на суд поединком, чтобы судьи признали обвиняемых невиновными. Обвиняемые обыватели сбегут в начале боя или в случае, если они будут признаны невиновными. Нежить скорее будет нацелена на персонажей, чем на простых людей, и не будет использовать случайные атаки против обывателей.

После суда переходите к разделу **После вызова Солины**.

Потенциал для отыгрыша

Суд мёртвых. Проведение устного судебного разбирательства может быть трудным. Не стесняйтесь избежать его и использовать суд поединком, если ваша группа предпочла бы это решение. Устное разбирательство может быть весёлым, если провести его хорошо и с подготовкой.

Выкуп (необязательно)

Персонажи могут оплатить долг обвиняемого. Солина заявляет, что цена свободы составляет 200 зм за каждого. Если персонажи платят, Солина приказывает своим ревенантам освободить заключённых, а затем поворачивается, чтобы поговорить с партией. См. **«После вызова Солины»** ниже.

Суд поединком

Если персонажи выберут суд поединком, персонаж, которого они выберут в качестве чемпиона, будет сражаться с Алисандрой Солиной (сильный **ревенант** [revenant], см. **Изменение сложности столкновения** для поединка). Даже будучи нежитью, она сильна, и это очевидно.

Дайте искателям приключений предостере-

жение о том, что эта битва — не для неопытных или неподготовленных. Это битва один на один. Она заканчивается, когда хиты одного из бойцов падают до нуля. Чемпион может использовать заклинания и расходимые магические предметы. Союзники могут также тайно помогать дуэлянту, но предупредите о последствиях, если их на этом поймают. Если персонаж проиграет дуэль, то все живые, находящиеся на могилах, должны принять своё наказание — смерть.

При нуле хитов Солина восстанавливается до 1 и уступает, переходите к разделу **После вызова Солины**. Если битва идёт плохо для героя или затягивается слишком долго, другие персонажи могут присоединиться. В этом случае переведите события в тотальную битву с другой нежитью, присоединяющейся, чтобы поддержать Солину.

Изменение сложности столкновения (поединок с Солиной)

Вот рекомендации по настройке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** У Солины 100 хитов.
- **Слабая:** У Солины 130 хитов.
- **Сильная:** У Солины 160 хитов и преимущество на атаке.
- **Очень сильная:** У Солины 190 хитов и преимущество на атаке, инициативу и спасброски.

Если вместо этого персонажи проберутся к суду и прервут его насилием, Солина (могущественный **ревенант**, см. **Изменение сложности столкновения (поединок с Солиной)**) и судьи (два **ревенанта**) нападут со своими охранниками (три **призрака** [wraith]). Это также происходит, если дуэль прервана или приключенец, не являющийся чемпионом, пойман на накладывании заклинаний. Солина предупреждает их один раз, если это так, перед атакой (на усмотрение Мастера).

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по настройке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Уберите двух **ревенантов**. Уберите двух **призраков**. Добавьте четырёх **умертвий** [wight].
- **Слабая:** Уберите двух **ревенантов**. Добавьте двух **умертвий**.
- **Сильная:** Добавьте одного **призрака**.
- **Очень сильная:** Добавьте двух **призраков**.

После вызова Солины

Если персонажи просто проложили свой путь через гробницу силой и напали на Солину, то, что она говорит, должно это отразить.

Если Солина будет побеждена в бою или же персонажи заплатят выкуп или выиграют суд, прочитайте следующее:

Вы слышите грустный, пустой голос, Солина говорит вам: «Я не понимаю этого. Вы оказались правы, но я чувствую себя обязанной казнить вас. Это неправильно. Что-то, — кажется, она борется, — что-то здесь... Я чувствую это. Влияние Ворнйолнира. Даже сейчас мой великий враг борется со мной.

Пожалуйста, уничтожьте это место. Похороните нас всех и убедитесь, что его осквернение останется здесь с ним, и он никогда не вернётся. Запечатайте его под камнем и временем. Пожалуйста, берегите себя и спешите. Я не знаю, как долго я смогу сдерживать его навязчивые желания. Я могу сдерживать своих рыцарей, но Ворнйолнир контролирует всю тьму здесь, то, что скрыто от нас».

Её голос смягчается: «Я чувствую Рассветный Огонь. Я рада, что клинок наконец нашёл достойные руки. В нём ещё теплится сила. Используйте его, чтобы очистить от скверны место нашего упокоения. Используйте его, чтобы принести свет в тёмные и забытые места.

Идите, и пусть рассвет найдёт вас, всегда».

Слепое желание Ворнйолнира разрушить могилы и освободить себя обернётся против него, поскольку при этом он сделал могилу хрупкой, а обереги — нестабильными.

Солина объясняет следующее:

- Существуют камни-обереги, питающие комплекс, и что они могут быть перегружены в случае повреждения или разрушения.
- Некоторые из сохранившихся здесь реликвий должно быть необычным образом заразили Солину и её легион.
- Сила, оставленная в Рассветном Огне, может преодолеть защиту и влияние Ворнйолнира и его артефактов, которые здесь хранились.

Перегрузка оберегов

Один камень-оберег находится в склепе, а два — в Зале памяти. Всего камней три; все они должны быть уничтожены, чтобы разрушить могилы.

Повреждение камней-оберегов — один из способов уничтожить их. Камни-обереги имеют КД 10, 30 хитов и иммунитет к психическим или ядовитым повреждениям. В противном случае прикосновение *солнечного клинка* «Рассветный Огонь» к оберегу или успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 может привести к взрыву камня. Обладание знанием камня или владение инструментами каменщика даёт преимущество при проверке характеристик и атаках против оберегов.

С каждой успешной проверкой Ворнйолнир приходит в ярость. Прочитайте следующее после того, как первый камень-оберег будет разрушен:

В вашем разуме звучит властный голос: «Ничтожества, ваши старания вам не помогут. Я Ворнйолнир из Галены, Молотящий Врагов. Я бросил вызов смерти и я бросаю вызов тебе. Я уничтожил этих рыцарей, как я уничтожил бесчисленное количество других, и тебя я раздавлю. Я рука Измученного Короля, ждущего моего возвращения. Я его наблюдатель, я его гнев, я его колдун, потому что он благословил меня бессмертием».

Прочитайте следующее после того, как будет разрушен второй камень-оберег:

И снова телепатический голос глумится над вами: «Такое отчаяние. Такой страх. Боритесь как надо, боритесь как можете. Смерть — это всё, что ждёт вас, если вы не уступите. Сдавайтесь, и я предоставлю вам честь служить в качестве моих бессмертных чемпионов. Я предлагаю это лишь один раз, так что подумайте, какие новые знания сможет узнать ваш никуда не годный род».

Когда герои достигают последнего камня, Ворнйолнир своей силой призывает ужасного **пожирателя** [devourer], чтобы тот остановил героев. Он появляется из тьмы, жаждущий душ. Когда персонажи доберутся до последней палаты, прочитайте следующее:

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по настройке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Уберите **пожирателя**. Добавьте одного **бодака** [bodak] с 90 хитами.
- **Слабая:** Уберите **пожирателя**. Добавьте двух **бодаков**.
- **Сильная:** Добавьте одного **бодака**.
- **Очень сильная:** Добавьте двух **бодаков**.

В вашей голове звучит голос, наполненный ненавистью: «Моё пробуждение не остановить. Я буду охотиться на ваших потомков и сделаю из них моих безжизненных рабов. Теперь столкнитесь с чемпионом Измученного Короля, повелителя Кровоточащего Трона».

Из темноты вырывается масса чёрных мух и крови, которая сливается в большую форму. Живот тела раздутого существа пульсирует, а внутри него извиваются тела проклятых.

Тёмная воля Ворнйолнира

Злобная воля дарует силу его приспешникам. Пока каменные обереги и могильный комплекс не разрушены, приспешники мёртвого великана — пожиратель и бодаки — совершают с преимуществом все спасброски.

Также его приспешники получают следующую способность: **Легендарное сопротивление (3/день)**. Если пожиратель или бодак проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Прочитайте, когда персонажи успешно уничтожат последний каменный оберег и выйдут из склепа.

Когда вы покидаете комплекс, ужасный, пронзительный, оглушительный крик, слышимый сквозь трещины, сотрясает землю, и шесть холмов рушатся. Вокруг холмов искрится и танцует волшебная энергия. Склеп превращается в огромный вулкан, извергающий из себя потоки расплавленных камней. Мощный вихрь пыли и мусора взрывается в воздухе, создавая вокруг песчаную бурю. Голубой огонь на горящих курганах придаёт пылевому облаку странный

лазурный цвет. Вскоре всё затихает, и огни исчезают.

Если Брандель или жители деревни все еще живы и покинули курганы, прочитайте следующее:

«Глаза Хельма, — говорит Брандель. — У вас получилось!»

«Да, — вторит Рагин Олвинсон. — У вас получилось. Я думал, что мы точно умрём. Но... но вы пришли и спасли нас. Я не знаю, что сказать. Я никогда не видел ничего подобного тому, что вы сделали сегодня. Ваши дела, ваши свершения — они достойны увековечивания на страницах книг и в песнях бардов».

Корды, трясаясь, отдают вам дрожащий поклон: «Спасибо», — и убегают домой.

«Что ж», — смеётся Брандель. — «Мне кажется, они поступают правильно. Давайте убираться отсюда».

После спасения Брандель отдаст **приказы Насрит**, если попросить его об этом. Персонаж, несущий Рассветный Огонь, слышит голос Солины на ветру, благодарящий его. Каждый персонаж получает сюжетную награду **«Благословение Солины» (Раздаточный материал 3)**.



Заключение

Обыватели благодарны за то, что пережили это испытание. Теперь, когда могила Солины снова запечатана, Орден Рассветного Огня вновь затеряется в анналах истории.

Гриндан и Брандель, если они выжили, сообщают о присутствии кургана Солины своим контактам в Жентариме, а капитан Аурн рассказывает о том, как персонажи остановили пробуждение нежити.

Сон Измученного Короля был потревожен, и эта тёмная сила теперь движется в завесе за пределами миров. Мёртвый великан Ворнйолнир, вероятно, запомнил персонажей и поклялся им отомстить, и теперь он ищет способ освободить своего хозяина.

Продолжение приключения

Подробнее о проблемах, вызванных Насрит, см. «The White Well» (этап 1¹), а об интригах с Жентаримом и Крусией Кромхель — «Cornflower Nive» (этап 1). Чтобы узнать, что случилось с Нисс Арсиндаль, обсидиановым семиграным кубом, смотрите «Ashen Scar» (этап 1). Чтобы посетить печально известную рыночную крепость Глип Дак в Таре, см. «The Black Market of Glip Dak» (этап 1). Чтобы узнать, что случилось с Цитаделью Яркой Короны, домом Ордена Рассветного Огня, смотрите «The Lost Citadel» (этап 1 и этап 2).

¹Этап [tier] 1 — это уровни 1–4, а этап 2 — уровни 5–10.

Вознаграждение

Поправка для современных правил

В современной Adventurers League правила получения наград другие. За подробностями обращайтесь к *Руководству Мастера по Adventurers League (ALDMG)*.

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Бодак	2 300
Пожиратель	10 000
Призрак	1 800
Ревенант	1 800
Спектр	200
Умертвие	700

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Спасти выживших участников каравана	25 за каждого выжившего

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **4 500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **6 000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Сокровища делятся настолько поровну, насколько это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Награда каравана (дополнительно)	100
Награда каравана	400
Воскрешение Иветты Мирин	300
Плата фермера	100
Товары разграбленного каравана	100
Кольцо Иветты Мирин	250

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе, описанной в *Руководстве Мастера по Adventurers League (ALDMG)*.

Рассветный Огонь (солнечный клинок)

[Dawnfire (sun blade)]

Оружие (длинный меч), редкое (требуется настройка)

Этот предмет выглядит как рукоять длинного меча. Держа эту рукоятку, вы можете бонусным действием заставить появиться или исчезнуть клинок из чистого сияния. Пока клинок существует, этот магический длинный меч обладает свойством «фехтовальное». Если вы владеете обращением с короткими или длинными клинками, то вы владеете и обращением с *солнечным клинком*. Подробности приведены в **Раздаточном материале 2**.

Зелье отличного лечения [potion of superior healing]

Зелье, редкое

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания *дневной свет* [scroll of daylight]

Свиток, необычный

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

Каждый персонаж получает **одно очко славы** в конце этого приключения.

Члены Жентарима, которые нашли и уничтожили приказы Насрит, получают **дополнительное очко славы**.

Награда Мастера

За проведение этого приключения вы получаете награды Мастера согласно *Руководству Мастера по Adventurers League (ALDMG)*.

Приложение. Действующие лица

В этом приключении фигурируют следующие НИП:

Алисандра Солина. Аасимар, лорд-паладин, владевшая могущественным артефактом — священным мечом «Рассветный Огонь» и возглавлявшая орден храмовников под названием «Рыцари Рассветного Огня». Она работала на Кирина, охотясь за развращающими предметами, оставшимися от Нарфеллы и Нетерила.

Ворнйолнир. Ледяной великан-бандит, который стал колдуном, заключив сделку с заключённым в тюрьму существом, известным как Измученный Король. После того, как Ворнйолнир был убит, он восстал в качестве мертвеца.

Приложение. Характеристики монстров/НИП

Бодак [bodak]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6

Спротивление урону некротическая энергия, огонь, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состояниям испуг, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны; язык, известный при жизни

Опасность 6 (2 300 опыта)

Аура уничтожения. Бодак может активировать или деактивировать эту способность бонусным действием. Будучи активной, аура наносит 5 урона некротической энергией любому существу, которое заканчивает свой ход не далее 30 футов от бодака. Нежить и исчадия игнорируют этот эффект.

Взгляд смерти. Когда существо, видящее глаза бодака, начинает свой ход не далее 30 футов от него, бодак может заставить его совершить спасбросок Телосложения Сл 13, если бодак не недееспособен и может видеть существо. Если спасбросок провален на 5 и более, хиты существа уменьшаются до 0, если существо не имеет иммунитета к состоянию «испуг». В противном случае существо получает 16 (3к10) урона психической энергией при провале.

Если существо не застано врасплох, оно может отвести глаза и избежать спасброска в начале своего хода. Тогда оно совершает с помехой броски атаки по бодаку до начала своего следующего хода. Если же существо взглянет на бодака между этим, оно тут же должно будет совершить спасбросок.

Сверхчувствительность к солнечному свету. Бодак получает 5 урона излучением, если начинает свой ход на солнечном свете. Будучи на солнечном свете, бодак совершает с помехой спасброски и проверки характеристик.

Действия

Кулак. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** дробящий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон некротической энергией 9 (2к8).

Иссушающий взгляд. Одно существо, которое бодак может видеть не далее 60 футов от себя, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая 22

(4к10) урона некротической энергией при провале или половину при успехе.

Пожиратель [devourer]

Большое исчадие, хаотично-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Спротивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Бездны, телепатия 120 фт.

Опасность 13 (10 000 опыта)

Действия

Мультиатака. Пожиратель совершает две атаки когтями и может использовать «Заточение души» или «Разрыв душ».

Когти. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 12 (2к6 + 5) плюс урон некротической энергией 21 (6к6).

Заточение души. Пожиратель выбирает живого гуманоида с 0 хитов, которого он может видеть, не далее 30 футов от себя. Существо телепортируется внутрь грудной клетки пожирателя и заточается в ней. Заточённое таким образом существо получает помеху на спасброски от смерти. Если оно умирает, будучи заточённым, то пожиратель восстанавливает 25 хитов, сразу же перезаряжает «Разрыв душ» и получает дополнительное действие на свой следующий ход. Кроме того, в начале своего следующего хода пожиратель извергает убитое существо бонусным действием, и оно становится нежитью. Если у жертвы было 2 или менее кости хитов, то она становится зомби [zombie]. Если у неё было от 3 до 5 костей хитов, то она становится упырьём [ghoul]. В любом другом случае она становится умертвием [wight]. Пожиратель может заточать одновременно лишь одно существо.

Разрыв душ (перезарядка 6). Пожиратель создает воронку энергии, высасывающей жизнь, с радиусом в 20 футов и центром на себе. Каждый гуманоид в этой области должен совершить спасбросок Телосложения Сл 18, получая 44 (8к10) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Увеличьте урона на 10 за каждого живого гуманоида с 0 хитов в этой области.

Призрак [wraith]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

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

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1 800 опыта)

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

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

Действия

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

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

Ревенант [revenant]

Средняя нежить, нейтральная

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Спасброски Сил +7, Тел +7, Мдр +2, Хар +2

Сопrotивление урону некротическая энергия, психическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование, ошеломление, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки Общий

Опасность 5 (1 800 опыта)

Регенерация. Ревенант восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если ревенант получает урон излучением или огнем, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Тело ревенанта уничтожается, только если он начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Иммунитет к изгнанию. Ревенант обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Мультиатака. Ревенант совершает две атаки кулаком.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 11 (2к6 + 4). Если цель — существо, которому ревенант поклялся отомстить, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 14 (4к6). Вместо причинения урона ревенант может схватить цель (Сл высвобождения 14), если размер цели не больше Большого.

Мстительный взор. Ревенант нацеливается на одно существо, видимое в пределах 30 фт., которому поклялся отомстить. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 15. При провале цель становится парализованной, пока ревенант не причинит ей урон, или до конца следующего хода ревенанта. Когда паралич оканчивается, цель становится испуганной ревенантом на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если видит ревенанта, оканчивая испуг на себе при успехе.

Спектр [spectre]

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)

Сопrotивление 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.

Умертвие [wight]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопrotивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Высасывание жизни. Рукопашная атака оружием:

+4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: урон некротической энергией 5 (1к6 + 2).

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

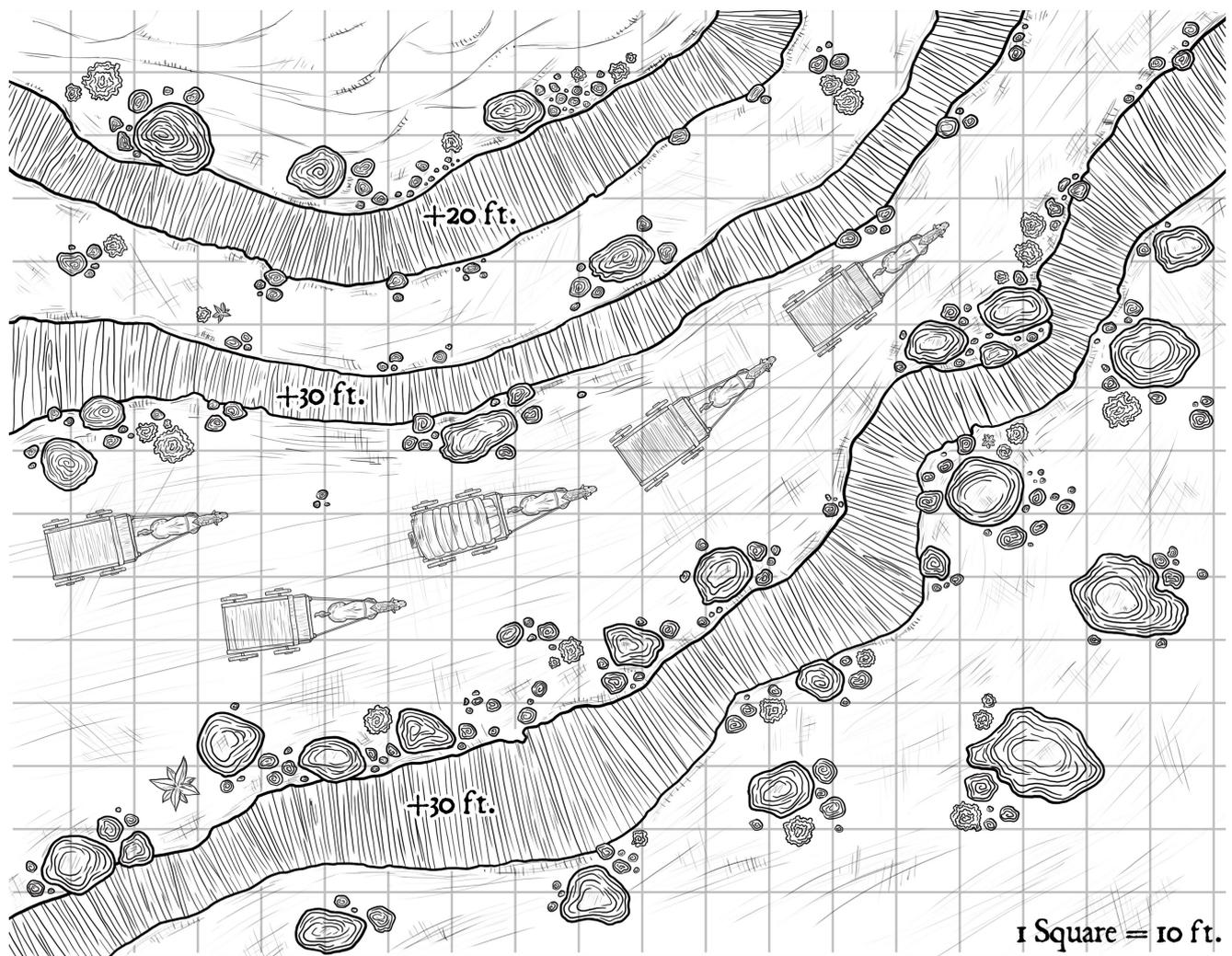
Гуманоид, убитый этой атакой, восстаёт через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 6 (1к8 + 2) или рубящий урон 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 6 (1к8 + 2).

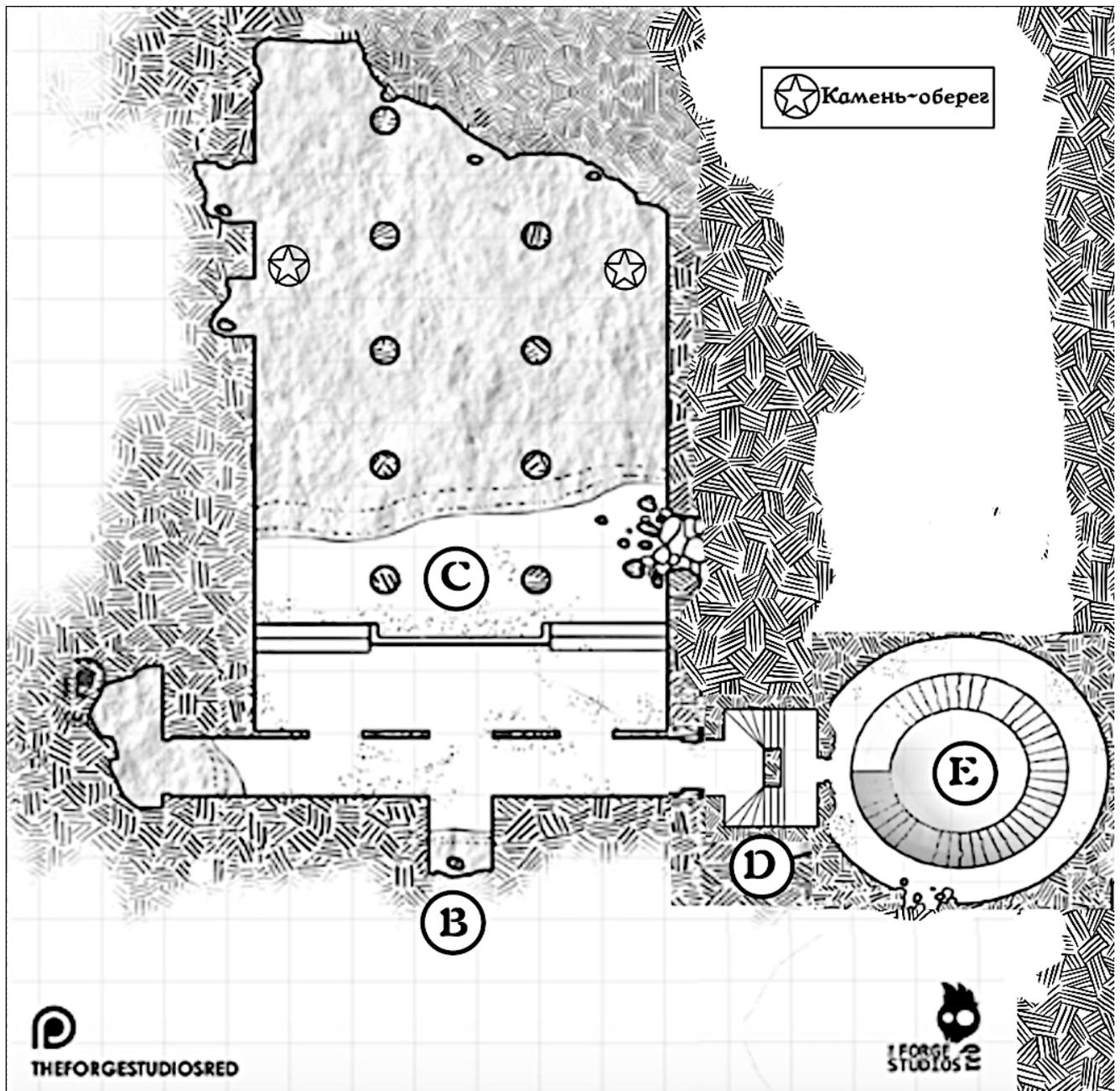
Приложение. Карта каравана

(1 клетка = 10 футов)



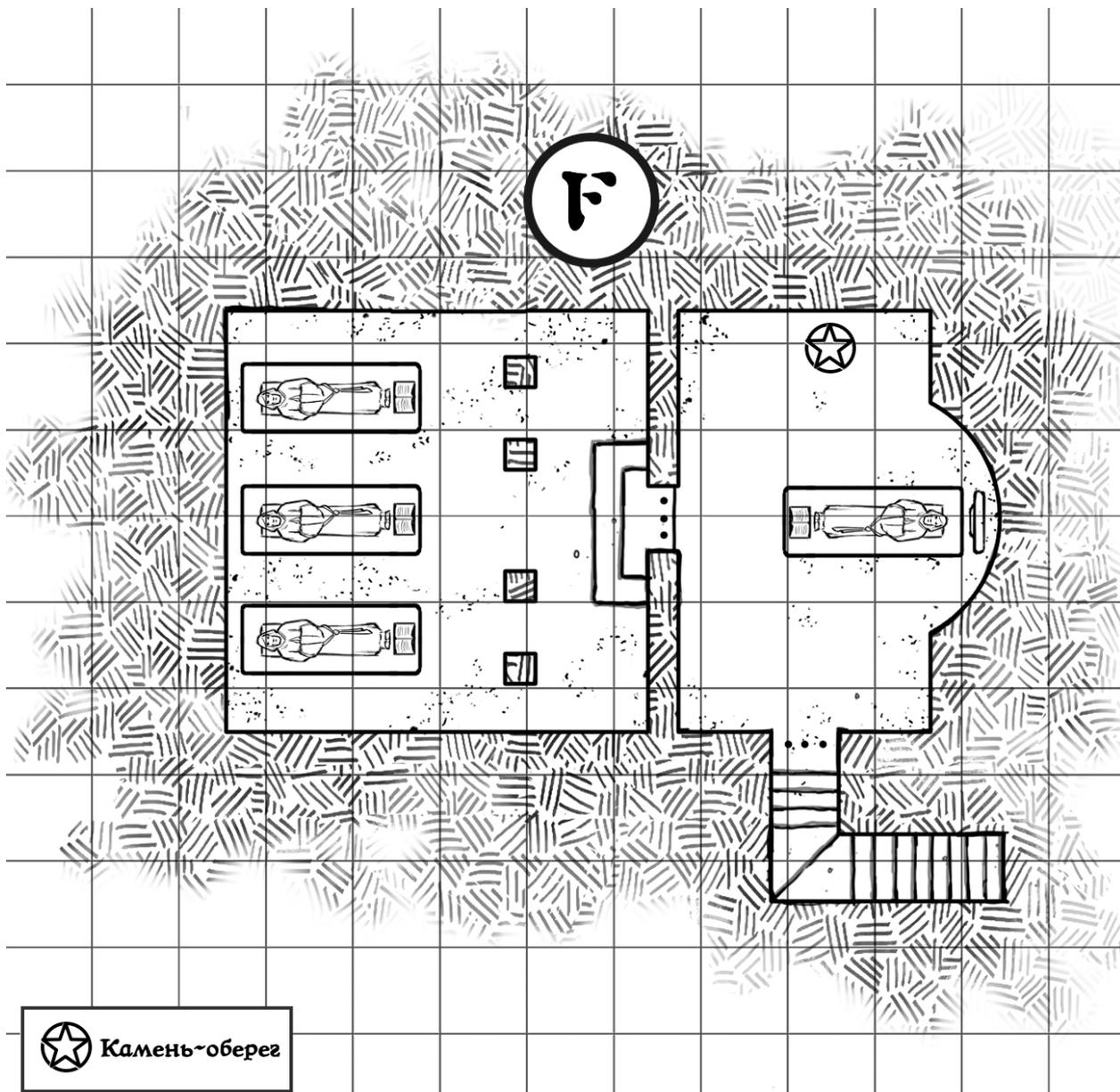
Приложение. Карта могилы

(1 клетка = 5 футов)

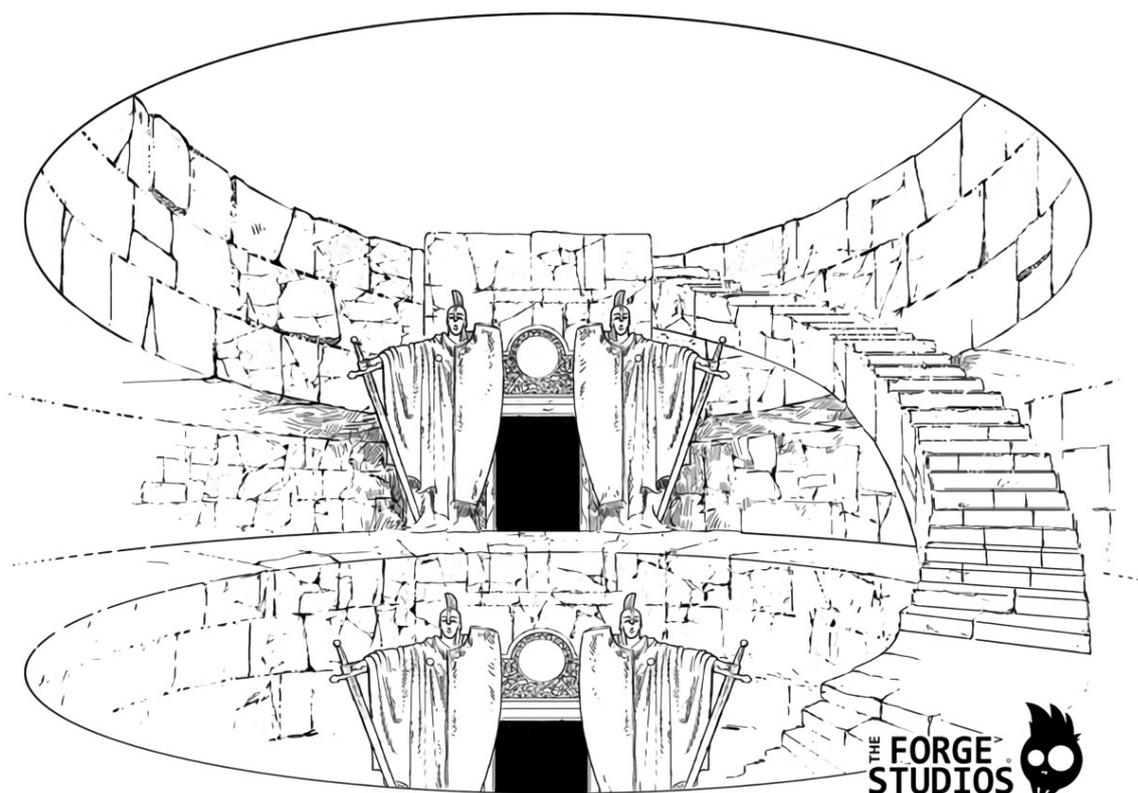


Приложение. Карта склепа

(1 клетка = 5 футов)



Раздаточный материал 1. Лестница



Раздаточный материал 2. Магический предмет

Во время приключения персонажи могут найти следующий магический предмет:

Рассветный Огонь (солнечный клинок) [Dawnfire (sun blade)]

Оружие (длинный меч), редкое (требуется настройка)

Этот предмет выглядит как рукоять длинного меча. Держа эту рукоятку, вы можете бонусным действием заставить появиться или исчезнуть клинок из чистого сияния. Пока клинок существует, этот магический длинный меч обладает свойством «фехтовальное». Если вы владеете обращением с короткими или длинными клинками, то вы владеете и обращением с *солнечным клинком*.

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим оружием, и причиняете не рубящий урон, а урон излучением. Если вы попадаете им по нежити, цель получает дополнительный урон излучением 1к8.

Клинок этого меча испускает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе ещё 15 футов. Это солнечный свет. Пока клинок существует, вы можете действием увеличить или уменьшить радиус и яркого и тусклого света на 5 футов каждый, с максимумом 30 футов и минимумом 10 футов для каждого.

Рубин в навершии Рассветного Огня испускает тусклый свет в радиусе 10 футов, находясь в пределах 60 футов от нежити.

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Раздаточный материал 3. Сюжетная награда

В течение приключения персонажи могут получить следующую сюжетную награду. Если вы печатаете эти страницы для персонажей игроков, напечатайте достаточно, чтобы у каждого персонажа было по экземпляру:

Благословение Солины

В случае, если вы встретитесь с махинациями Ворнойолнира или реликвиями Измученного Короля, знайте, что благословение Солины пребывает с вами.