



ДОНЖОН

Деревня Орашное погрузилась в панику, когда на окраине леса появилась группа орков из племени Кровавой Руки. Они принесли вести и неожиданное требование, раскрывающее нового врага. Одиннадцатая часть цикла «Туманные предсказания и потерянные сердца».

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



ASH LAW

Дизайнер приключения

Код приключения: DDAL04-11

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

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

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

Перевод: Featona, ghjkyui56, Кирилл Кубер

Вёрстка: Featona

Вычитка: Denis Bezykornov, Maia Everett

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	Часть 3. Башня Закованного в цепи человека	22
Введение	2	Общее описание (издалека)	22
D&D Adventurers League	2	1. Древнее святилище	23
Подготовка приключения	2	2. Верхний уровень: Грязный лабиринт	23
Перед игрой	2	3. Средний уровень: Затемненный ла-	
Изменение сложности приключения	3	биринт	24
Проведение приключения	3	4. Нижний уровень: Затопленный ла-	
Простой и образ жизни	4	биринт	25
Услуги заклинателей	4	Заключение	27
Болезнь, смерть и восстановление		Кого вы спасли?	27
персонажей	4		
Демиплан Ужаса	5	Вознаграждение	28
Предыстория приключения	7	Опыт	28
Обзор приключения	7	Сокровища	28
Нелинейное приключение	7	Слава	29
Сюрпризы и изменение сложности	8	Время простоя	29
Зацепки приключения	8	Награда Мастера	29
Добро пожаловать в Баровию	9		
Часть 1. Добро пожаловать в Орашное	10	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	30
Что происходит?	10	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	31
Часть 2. В Глумпенское болото	13	Приложение: Карта случайных перекрёст-	42
Общее описание	13	ков	
Паучий лес	13	Приложение: Карта комнаты статуй	43
Пиявочная река	15	Приложение: Карта осквернённого алтаря	44
Чёрные Цветы	16		
Костяная топь	17	Раздаточный материал для игроков 1. Кин-	45
Деревня Полдерсвейл	18	жал яда	
Торфяной холм	20		
Болото Кричащих Статуй	21		

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Донжон», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Проклятие Страда*.

Это приключение предназначено для **персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 6 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение происходит в баронстве Баровия в сеттинге Равенлофт. Большая часть приключений происходит на землях, которые недавно были добавлены к баронству и изначально были частью Забытых Королевств. Таким образом, знания местных жителей несколько ненадёжны, и они не знакомы с некоторыми существами, которые сейчас бродят по их земле.

D&D Adventurers League

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, посетите сайт D&D Adventurers League:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *базовых правил D&D* или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки с неподходящими персонажами могут создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно сгенерированного персонажа. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока D&D Adventurers League*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

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

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует

ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

От мастера больше всего зависит получат ли все удовольствие от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых сессий могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в

Простой и образ жизни

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

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

Помощь от кого?!

В сезоне «Проклятие Страда» правила для услуг заклинателей изменены для героев, путешествующих по Баровии. В мрачном домене Страда попросту нет поселений, где могут найтись заклинатели, предоставляющие подобные услуги, а все религиозные строения захвачены монстрами. Если в приключении не указано обратного, единственная, кто может предоставить услуги заклинателя в Баровии — это **Джени Зеленозубая**. Это приведёт к интересным ситуациям и непредвиденным последствиям.

Подробности можно найти на седьмой странице *Руководства Мастера D&D Adventurers League* для четвёртого сезона.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебн лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

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

Здесь, однако, ни одна религия не создала мест поклонения, достаточно больших, чтобы предоставлять услуги заклинателей. Из-за этого персонажи с предысторией послушника не получают никаких преимуществ.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Безумие после воскрешения

В Баровии души мертвых так же находятся в ловушке, как и души живых. Они пойманы в туманах и не могут отправиться в загробный мир. Если герой пробыл мёртвым более 24 часов, то после возвращения к жизни тем или иным способом он получает случайное безумие неограниченной длительности из-за осознания того факта, что его душа навечно оказалась заперта в Баровии. Чтобы определить тип безумия, используйте таблицу «Бессрочное безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*.

Вампиризм и ликантропия

Героям не позволено быть вампирами и ликантропами по стандартным правилам для создания или развития персонажей (согласно *Руководству игрока D&D Adventurers League*). Эти состояния дают героям силы и способности, неподходящие для организованной игры, и обычно меняют мировоззрение героя на запрещённое правилами. Поэтому герою, страдающему от вампиризма или ликантропии, необходимо снять проклятие, прежде чем начинать новый эпизод или новое приключение.

У таких героев есть следующие возможности:

- Ликантропию можно исцелить *снятием проклятия* (remove curse). Заклинание доступно за 90 зм (но Джени Зеленозубая может запросить дополнительную плату; смотрите «Услуги заклинателей» далее).
- Вампиризм можно исцелить заклинанием *исполнение желаний* [wish], применённым дружественным героем (оно недоступно как услуга заклинателей). Героя, ставшего вампиром, можно убить и вернуть к жизни *оживлением* [raise dead] за обычную цену в 1250 зм. Если герой решает прекратить проклятие вампиризма таким образом, Тёмные Силы (см. страницу 8 *Руководства игрока D&D Adventurers League*) не дают ему возможности бесплатного воскрешения, но Джени Зеленозубая готова будет помочь ему за услугу (см. «Услуги заклинателей» в этом руководстве).

Зараженный герой, не снявший проклятие, удаляется из игры до тех пор, пока не снимет его одним из вышеуказанных методов или пока не получит соответствующую награду Мастера [DM Reward].

Демиплан Ужаса

Это приключение проходит в сеттинге Равенлофт, в землях Баровии. Вот несколько атмосферных и тематических вещей, которые необходимо учитывать, проводя игру.

Мрачная земля

По воле Тёмных Сил солнце никогда не светит в Баровии ярко. Даже днём небо затянуто дымкой или грозовыми облаками, а если их нет, то свет странным образом тускнеет. Днём в Баровии светло (bright light), но этот свет не считается солнечным светом (sunlight) для эффектов и уязвимостей, таких, какие есть, например, у вампира. Но тем не менее Страд и его вампиры предпочитают находиться внутри помещений во время дня и выходить лишь ночью. Также на них действует солнечный свет, созданный магией.

Зима в Баровии

Зима здесь холодная, мокрая и ветреная. Местные жители готовы к ней (настолько насколько вообще можно к ней подготовиться).

Но герои не знакомы с этой страной. К счастью, они попадают сюда из региона, переживающего худшую из зим, и у них, скорее всего, будет зимняя одежда. Если нет, то в первую очередь им стоит подготовиться. Единственный магазин в деревне называется «Лохматый заяц», и они могут приобрести там любые товары, какие необходимы.

Тьма наполняет саму почву в этих краях, искажает и извращает все вокруг. В диких местах вместо оленей, кроликов и белок живут волки, крысы и грязные псы. Растительность гнилая и мёртвая, а большинство деревьев в лесу скрюченные, корявые, с голыми ветвями. Цвет и жизнь угасли в этих землях.

Обитатели деревни Орашное

Большинство жителей Орашное — обычные строители, фермеры, плотники и другие простые миряне. Все они мрачные, места тут неплодородные, а твари ночи регулярно убивают и сжирают их скотину.

Многие жители молчаливы и всегда будто напуганы чем-то: самой землёй, лордом Страдом, тираном-бургомистром Иваном Рандовичем и его каргами. Постарайтесь правильно отыграть этих людей, влачащих свое жалкое существование, постоянно на грани ужаса.

Как и в случае с остальными жителями Баровии, большинство жителей Орашное не имеют душ. Эти люди — пустые оболочки, созданные желанием Страда иметь населённый домен. Только один из десяти имеет душу — душу одного из изначальных жителей Баровии, до того, как она была затащена на демиплан. Когда существо с душой умирает в Баровии, его душа навеки остаётся заточённой в ней, пока она не будет реинкарнирована вновь. Люди с душами обычно носят цветную одежду или имеют какие-то отличительные способности, демонстрирующие их индивидуальность.

Изменения магии

Баровия находится на собственном демиплане, изолированном от всех остальных планов, в том числе Материального. Никакое заклинание (даже *исполнение желаний* [wish]) не позволит покинуть домен Страда. *Проекция в астрал* [astral projection], *телепортация* [teleport], *уход в другой мир* [plane shift] и другие заклинания, применяемые для того, чтобы покинуть Баровию, не срабатывают, как и эффекты, изгоняющие существо на другой план. Этим же ограничениям подвержены магические предметы и артефакты, которые способны перемещать или изгонять существ на другие планы. Магия, позволяющая переместиться в Эфирный План

(например, заклинание *эфирность* [etherealness] и способность *эфирность* у бестелесной нежити), является исключением из этого правила. Герои, попавшие на Эфирный План из домена Страда, затягиваются обратно в Баровию, когда покидают этот план.

В случае заклинаний, эффект которых меняется или не действует за границами плана (например, *послание* [sending]), домен Страда считается самостоятельным планом. Магия, призывающая существ или предметы с других планов, действует в Баровии как обычно, в том числе магия, создающая межпространственные эффекты. Но заклинания, применяемые в этом межпространственном месте (таком как, например, *великолепный особняк Морденкайна* [Mordenkainen's magnificent mansion]), подвержены тем же ограничениям, что и магия в Баровии.

В Баровии герои, получающие заклинания от богов или потусторонних покровителей, продолжают их получать. Заклинания, позволяющие общаться с существами с других планов, работают как обычно, за одним исключением: Страд чувствует, когда кто-то применяет заклинание в его домене, и может сделать себя объектом заклинания и ответить применяющему.

Косметические изменения заклинаний

По вашему решению некоторые заклинания могут быть немного изменены, чтобы отразить атмосферу ужаса Равенлофта. Вот несколько примеров:

***Возрождение* [revivify].** Герой, возвращенный к жизни с помощью этого заклинания, приходит в себя с криком, как будто пробуждается от кошмара.

***Волшебная рука* [mage hand].** Призванная рука выглядит как рука скелета.

***Длань Бигби* [Bigby's hand].** Призванная рука выглядит как рука скелета.

***Духовные стражи* [spirit guardians].** Стражники выглядят как призрачные воины-скелеты.

***Каменная стена* [wall of stone].** На стене видны замученные лица, как будто духи заточены в её камнях.

***Лабиринт* [maze].** Поверхность лабиринта покрыта разломанными черепами и костями.

***Ментальная связь Рэру* [Rary's telepathic bond].** Герои, связанные этим заклинанием, не могут отделаться от мысли, что их кто-то подслушивает.

***Поиск фамильяра* [find familiar].** Фамильяр — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

***Поиск скакуна* [find steed].** Вызванный скакун — нежить, а не небожитель, фея или исчадие, но у него иммунитет к изгнанию нежити.

***Поиск пути* [find the path].** Появляется дух ребёнка и ведет заклинателя в место, являющееся целью заклинания. Духу нельзя повредить, и с ним нельзя общаться.

***Порыв ветра* [gust of wind].** Ветер сопровождает

ет призрачный вой.

Призрачный скакун [phantom steed]. Скакун выглядит как скелет коня.

Сигнал тревоги [alarm]. Вместо звона заклинатель слышит крик, когда срабатывает сигнал тревоги.

Туманное облако [fog cloud]. В тумане появляются едва различимые, но безвредные когтистые руки.

Граф Страд фон Зарович

Лорд Страд — тёмный владыка Баровии. Он правит своим доменом из замка Равенлофт как Страд IX, потомок Страда I. На самом деле Страд I и Страд IX — одно и то же лицо: он вампир. Будучи смертным, Страд влюбился в Татьяну Фёдоровну, невесту своего младшего брата Сергея. В своей зависть Страд убил брата и стал тёмным владыкой Баровии, а его страна была сметена на демиплан ужаса вместе со своим правителем. С тех пор Страд проклят вечно встречать инкарнации Татьяны. Обратите внимание: Страд не присутствует в данном приключении.

Не без юмора

Мрачность и суровость иногда должны отступать и давать героям передышку, не только чтобы снизить настрой, который может пробудить Равенлофт, но и чтобы, как только герои расслабились, ужас мог внезапно нанести удар, когда они меньше всего ожидают.

Предыстория приключения

События, происходившие во Флане и его окрестностях во время Тирании Драконов, повлекли за собой последствия в других областях. Тростуль-граэль (также известный как Бархат), взрослый чёрный драколич (DDEX1-7 *Барабаны на болотах*, DDEX1-12 *Налётчики Сумеречных Топей*) состоит на службе Культа Дракона. После того, как он стал дракоlichem, он расширил свою территорию от Сумеречного болота на север до Глюмпенского болота. При этом он привлек к себе на службу группу юань-ти. Юань-ти теперь почитают драколича как бога и служат ему в поисках своей собственной силы. С этой целью они поработили захваченных орков племени Кровавой Руки. Эти рабы выполняют грязную работу, связанную с поддержанием и расширением обширного храма, построенного юань-ти и используемого Тростульграэлем в качестве логова.

Орки Кровавой Руки — это племя во главе с орогом Ларгой Кровавой Рукой (DDEX1-12 *Налётчики Сумеречных Топей*). В результате набегов треть племени была захвачена и доставлена на болото. Ларга попыталась их спасти, но, к сожалению, была схвачена при попытке.

В своем путешествии орки столкнулись с Сибил-

лой, которая предложила прочесть судьбу одного из шаманов. Предсказание было столь точным, что орки взяли её в плен, дабы использовать её дар в будущем. Второе её чтение судьбы указало, что орки должны искать помощи, чтобы вернуть лидера, а не пытаться спасти её самостоятельно. Она узнала, что место где проходит их путь лежит близ деревни Орашное.

В целом орки злы, голодают и сбиты с толку. Просьба о помощи — это не то, что похоже на их образ мышления, орки скорее склонны принуждать кого-либо помогать им. В то время как их достаточно, чтобы нанести значительный вред сельским жителям, пока ещё их не подавляющее большинство. Однако они могут задержать караван с припасами на пути в деревню.

Между тем бургомистр Орашное покинул деревню около шести дней назад (DDAL04-10 *Артефакт*). Пока его не было, Скартия Крутз, оставшийся в деревне сборщик налогов, обыскала поместье бургомистра, пытаясь найти, чем заплатить просроченные налоги лорду Страду. С частью того, что осталось, она закупила драгоценности у проходящей мимо семьи Вистани.

Скартия, в свете всего хорошего, что сделали в последнее время авантюристы для деревни, заключила сделку со странными людьми (орками): она наймёт следующую прибывшую в деревню группу авантюристов, чтобы освободить лидера орков из рук болотных тварей в обмен на то, что орки позволят Вистани беспрепятственно добраться до деревни. И тут появляются авантюристы...

Обзор приключения

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1. Персонажи оказываются в...¹

Как только минует Предисловие, приключение будет немного различаться, предоставляя на выбор несколько путей прохождения болота до пункта назначения и множество сюрпризов на этом пути. Таким образом, приключение будет отличаться для каждой группы, которая проходит его, и будет разным каждый раз, когда вы водите его. Общий сюжет (спасти несколько орков от злых юань-ти) остается таким же, независимо от того, какой маршрут будет выбран и какие сюрпризы встретятся по пути.

Нелинейное приключение

Это приключение нелинейное: в дикой местности есть несколько локаций, в которых герои могут побывать до того, как достигнут логова юань-ти. Приключение начинается в Орашное и заканчивается в логове, и то, с чем герои столкнутся в промежутке определяется выборами, сделанными Мастером и самими персонажами.

¹В оригинале текст обрывается.

Каждая из локаций на болоте имеет три возможных версии: исследовательская сцена, боевая сцена или ролевая сцена. **Вы определяете, какой тип сцены использовать в каждой локации.** Старайтесь не применять две сцены одинакового типа одну за одной (бой после боя, исследование после исследования, ролевая сцена после ролевой сцены), если ваша группа действительно не предпочитает один тип игрового процесса D&D. Однако как минимум одна из локаций должна включать боевую сцену.

Есть восемь «маршрутов» через болото.

Вход через Паучий лес

Если персонажи входят через Паучий лес, им доступны следующие маршруты:

- Паучий лес > Чёрные Цветы > Полдерсвейл
- Паучий лес > Чёрные Цветы > Торфяной холм
- Паучий лес > Костяная топь > Полдерсвейл
- Паучий лес > Костяная топь > Торфяной холм

Вход через Пиявочную реку

Если персонажи входят через Пиявочную реку, им доступны следующие маршруты:

- Пиявочная река > Чёрные Цветы > Полдерсвейл
- Пиявочная река > Чёрные Цветы > Торфяной холм
- Пиявочная река > Костяная топь > Полдерсвейл
- Пиявочная река > Костяная топь > Торфяной холм.

Из Полдерсвейла или Торфяного холма авантюристы затем отправляются в Болото кричащих статуй и, наконец, к логову юань-ти.

Сюрпризы и изменение сложности

Многие локации имеют случайные сюрпризы, ассоциирующиеся с ними. Если приключение оказывается слишком лёгким для группы, просто добавьте дополнительные сюрпризы на их пути, выбирая те, которые могут доставить затруднения группе больше, чем те (или вдобавок к тем), которые выбраны случайным образом. Если приключение длится долго, просто минимизируйте сюрпризы и пропустите некоторые из болотных локаций.

Зацепки приключения

Если персонажи попадают в это приключение из *Забывших Королевств* или из другого сеттинга, помимо *Равенлофта*, то в Демиплан Ужаса их переносит неестественно густой туман, в который они заходят во время путешествия, предпочтительно, ночью. В результате они оказываются на окраине Орашного. Перейдите к секции «Добро пожаловать в Баровию» ниже.

Слава Богу, ты вернулся! Если персонажи только что завершили DDAL04-10 *Артефакт*, то они только недавно вернулись в деревню. Когда они

приближаются, местный житель встречает их на дороге и, отдышавшись, сообщает, что они должны немедленно идти в «Семь столов». У Скартии Крутз есть к ним важное дело, которое требует их внимания.

Искатели крови. Во время путешествия авантюристов по Сваличскому лесу крайне мрачной ночью, они наталкиваются на племя Вистани. Те персонажи, которые участвовали в DDAL04-05 *Провидец* узнают их как семью Мославарики. Внутри круга из своих *вардосов* они разбили лагерь, вокруг слабого огня. Хотя встреча с персонажами не обязательно доставляет им удовольствие, по-видимому, она даёт им некоторое облегчение.

В течение вечера матриарх, Тайрижа, сообщает им, что с кланом путешествовала гостья по имени Сибил, которую захватила группа Калибанов, живущая на холмах далеко к северу от Орашное. Сельские жители знают больше об этих Калибанах — разыщите их и освободите женщину Вистани.

Вы убили бургомистра?

Вполне вероятно, что, если персонажи участвовали в DDAL04-10 *Артефакт*, то они могли убить бургомистра. Реакция сельских жителей на этот факт будет зависеть от того, как персонажи преподнесут его.

Если они будут придерживаться версии, что бургомистр и его охранники напали первыми, то жители будут к ним более терпимы. В этом случае жители деревни предупреждают персонажей, что «Лорду Страду не очень-то это понравится». Впрочем, жители начнут вести себя немного более осторожно с персонажами, немного менее гостеприимно; они выглядят напуганными, потому что не хотят, чтобы их считали сговоровившимися с авантюристами, если лорд Страд придёт наказать их. Поведение жителей не выглядит очевидным.

Если персонажи хвастаются или ведут себя так, будто жители должны благодарить их за убийство, сельские жители будут съёживаться и рыдать в их присутствии, а за спиной махать руками, изображая жесты, которые, по поверьям, отгоняют зло.

Скартия более прагматична и более подозрительна. Она выскажет то же предупреждение, но смерть бургомистра означает, что ей не придётся отвечать перед ним за решения, которые она приняла на прошлой неделе.

Также персонажи могут просто не упоминать о судьбе бургомистра.

Сразу в погоню. Если у персонажей мало времени или они жаждут сразу кинуться в гущу событий, то они начинают приключение с охоты за тем, что называют Калибаном (см. Боковую панель в Части 1 ниже). Это существо в последний раз видели в Паучьем лесу, и оно может представлять угрозу для области. Деревенские жители попросили персонажей найти Калибана (см. врезку под заголовком «Что происходит?» ниже) и определить,

действительно ли он представляет угрозу для деревни.

Персонажи проследили путь существа до Паучьего леса — леса, который окружает Исчезающие холмы и граничит с Глюмпенским болотом.

Переходите к части 2. Паучий лес ниже. Персонажи не могут впоследствии отправиться к Пиявочной реке.

Добро пожаловать в Баровию

Некоторые персонажи могут прибыть из Фаэруна впервые. Для таких персонажей опишите густой клубящийся туман, который накатывает на их путь, когда они путешествуют через Трепещущий лес, и что когда он наконец рассеивается, они оказываются на окраине небольшой горной деревни. Это не особенно тонко, но так уж устроен Демиплан Ужаса.

Каждый персонаж, участвующий в этом приключении, получает сюжетную награду **Демиплан Ужаса**, если у него её ещё нет. Персонажам необходимо сообщить, что, пока эта награда не будет убрана, персонаж не сможет участвовать в приключениях, происходящих вне Баровии.

ВНИМАНИЕ: Это приключение может затрагивать морально неоднозначные темы. Будьте аккуратны с тем, насколько комфортно игрокам будет играть с такими вещами, и помните, что главная цель *Dungeons & Dragons* — это чтобы все хорошо провели время!

Приключения серии «Проклятие Страда»

Приключения сезона «Проклятие Страда», написанные для D&D Adventurers League, интересней всего проходить по порядку (сначала 04-01, затем 04-02 и т.д.), но это не является обязательным. Пожалуйста, тщательно ознакомьтесь с приключением и приготовьтесь изменить столкновения, особенно те, где участвуют ключевые персонажи! Мастер найдет для себя множество советов, но все ситуации, разумеется, не охватить.

В играх по *Равенлофту* к миру нужно относиться с особым вниманием — он является самостоятельным персонажем, и Тёмные Силы не терпят пренебрежительного отношения к себе...

Любой герой, заражённый ликантропией, должен получить *снятие проклятья* в конце приключения. Герои, решившие остаться заражёнными или неспособные позволить себе снятие проклятья больше не могут принимать участие в играх по D&D Adventurers League.

Единственными существами, способными сейчас предоставлять заклинательные услуги, являются карга Джени Зеленозубая и эльфийский маг Айя Гленмир. В настоящее время Джени с радостью принимает золото в качестве оплаты за эти услуги. Однако со временем эта карга может потребовать более ... абстрактные ... формы компенсации. В следующей статье на www.dndadventurersleague.org будет представлена дополнительная информация о Джени Зеленозубой.

Часть 1. Добро пожаловать в Орашное

Ориентировочное время: 30 минут

До весны все ещё далеко. Недавние беспорядки оставили несколько домов ещё более обветшалыми, а два из них выглядят уничтоженными пожаром.

Обычно мирное Орашное, кажется, находится на грани хаоса. Обычную мрачность деревни только усиливает добавившийся постоянный облачный покров.

На окраине города перед несколько внушительной резиденцией находятся трое, по-видимому, спорящих людей. В голосе и движениях женщины легко заметить раздражение. Она носит полулаты и двуручный меч за спиной и произносит медленно и громко: «Я тебе уже говорила: я не знаю, когда кто-нибудь из них вернётся в город. Когда придут, тогда придут. Мы выполним свою часть нашего уговора».

Скартия пытается успокоить двух своих основных сторонников в деревне, стремясь при этом не ссориться. Рядом с ней Марку Грелон, владелец «Семи столов», и Григорий Вульбах, владелец «Кролика и кудрей». «Семь столов» предоставляют еду, напитки и сплетни, а «Кролик и кудри» — это одновременно и универсальный магазин, предоставляющий снаряжение для приключений, и место, где незнакомцы могут снять комнату.

Персонажи могут либо подойти к ним, чтобы поговорить, либо обойти их стороной и пойти в «Семь столов», чтобы выяснить, что происходило в деревне с тех пор, как они в последний раз были здесь. Если это их первый визит в таверну, то «Семь столов» — единственное нежилое здание, которое не держит двери закрытыми. В последнем случае они вскоре обнаружат, что на самом деле не избежали разговора, а просто отложили его, когда немного позже трое людей войдут в «Семь столов». Название очень показательно для интерьера. Зал с семью большими простыми столами со скамейками для сидения и небольшой барной стойкой. Даже несмотря на то, что окна плотно закрыты, в комнате чувствуется сквозняк и пламя прерывисто горит в камине.

Что происходит?

В зависимости от того, что персонажи уже знают, часть информации в абзацах ниже может быть пропущена. Даже если персонажи первый раз в деревне, они, очевидно, авантюристы, и реакция деревенских жителей на них будет такая же. Если персонажи были здесь, любые упоминания о предыдущих делах искателей приключений приписываются им, а не каким-то другим безымянным авантюристам.

Улыбки вспыхивают на лицах всех троих, когда они видят вашу группу. Женщина в группе хлопает одного из мужчин по плечу и говорит: «Смотри, они здесь! Теперь мы можем выполнить нашу часть сделки, и ваши друзья вистани будут в безопасности».

Скартия объясняет, что она пыталась успокоить страхи этих двух важных горожан.

Деревня находится под угрозой со стороны каких-то чужаков. Они называют себя племенем Кровавой Руки. Они выглядят свирепо и носят много оружия. Успокоить их относительно легко: нам просто нужно отправить авантюристов, вроде вас, спасти их лидера.

Что произошло:

- Олег, один из деревенских ополченцев, вернулся с охоты в сопровождении этого большого уродливого парня, который представился как Гмурк.
- По словам Олега, Гмурк — странное, дикое существо, называемое Калибан (см. врезку ниже). Ополченец описывает Гмурка. Некоторые из более сообразительных персонажей могут немедленно связать эти черты с характеристиками орка, без броска, но могут узнать и при успешной проверке Интеллекта (Природа) Сл 7. Поскольку орки и полуорки не проживают в Равенлофте, Скартия не имеет ни малейшего представления, что такое орк. Она считает, что Гмурк — это Калибан и поправляет персонажей, которые говорят иначе.
- Олег прошёл немного дальше на северо-восток, чем мы привыкли. В местность, которую мы плохо знаем.
- Очевидно, Гмурк и его племя не из этих мест, и они потеряли своего лидера, женщину по имени Ларга, и множество соплеменников, которых увели налетчики, по их словам похожие на змей.
- Они сказали, что если мы не освободим хотя бы её, они будут мешать въезду в город любых караванов, и если мы промедлим *слишком* долго, они могут просто напасть на город, так как без Ларги они не могут вернуться домой.
- Мы признаем, что, если бы сюда чаще приходили за покупками авантюристы, мы бы отправили их искать лидера орков, Ларгу.
- Когда его спросили, почему они не хотят сделать это сами, Гмурк сказал: «Карты говорят сделать так. Вы делаете это, или мы вас уничтожим».

Калибан

Калибан — это искажённые люди, которые стали жертвой проклятий, пока находились в утробе матери. Рождение Калибана обычно считается дурным предзнаменованием; соседством с ведьмой, каргой или какой-то другой злой сверхъестественной силой. Их считают жестокими и свирепыми; они отвергнуты обществом и обычно проживают свою жизнь в одиночестве.

Калибаны — это уродливые гуманоиды, и хотя ни один из них не похож на другого, они обычно имеют такие особенности, как грубая кожа, жесткие волосы, зубы, похожие на бивни и т.д.

Почему их угроза является проблемой:

«Около семи дней назад бургомистр и два лучших бойца в городе покинули город по какому-то личному делу. Это была действительно тяжёлая зима, и деревне пришлось приложить невероятные усилия, чтобы найти товары в уплату налогов лорду Страду. Так как бургомистр повысил меня и оставил за главную, я взяла на себя смелость использовать некоторые из его личных вещей, чтобы быть уверенной, что у нас будет достаточно товаров, чтобы заплатить налоги за два дня».

Объяснение продолжается:

- В деревне по-прежнему не хватало припасов, а налоги дьяволу Страду должны быть уплачены, поэтому я забрала остатки сокровищ, подаренных деревне авантюристами (возможно, этими же искателями приключений, если они участвовали в DDAL04-09 *Искуситель*), личное имущество бургомистра (она признает, что забрала из его дома без разрешения) составляло остальное. Григорий связался с Вистани и дал им аванс в оплату кое-каких поставок.
- Вистани должны вернуться через день или два.
- Григорий умоляет авантюристов о помощи; он боится того, что эти странные люди могут сделать с Вистани, и, если Вистани пострадают, они могут перестать приходить сюда так как здесь слишком опасно.
- Марку сообщает, что, по словам его клиентов, были случаи, когда эти чужаки нападали на жителей деревни, которые выезжали в окрестности, чтобы собирать дрова или попытаться поймать в ловушку мелкую дичь. Они пока никого не убили, но, судя по всему, единственная тому причина — то, что они просто считают деревенских жителей «недостойными смерти».

«Я полагаю, мы сможем найти что-нибудь в доме бургомистра, чтобы вознаградить вас за то, что вы сделаете это для деревни. У него есть очень причудливые вещи, бесполезные для нас, но мы, вероятно, сможем найти то, что вам понравится».

Даже если они верят, что бургомистр вернется, они всё равно сделают это. Остаться в живых сейчас важнее, чем беспокоиться о том, что может сказать бургомистр, когда вернется. Если же они знают, что он не вернется: «У него не было наследников, и почти всё, что у него было, так или иначе было оплачено деревней. Я веду записи того, что мы использовали. Это будет просто добавлено».

Отыгрыш Скартии Крутз

Скартия — полная человеческая женщина гундаракитской национальности. Она носит полулаты и двуручный меч за спиной. Её верный бассет-хаунд Фредерик всегда рядом с ней, если не пытается забраться ей на колени.

События DDAL04-08 *Сломанный* привели к тому, что Скартия оказалась единственным оставшимся сборщиком налогов в деревне (второй либо погиб, либо сбежал). Затем бургомистр ушёл со своими лучшими охранниками и оставил её за главную! (DDAL04-10 *Артефакт*) Она не подписывалась на это!

Она не в восторге от того, что ей приходится разбираться со всеми этими вопросами, связанными с выживанием деревни. Она предпочла бы охотиться со своей собакой.

Цитата: «Нет, я не знаю, что делаю. Хочешь занять моё место? Я так не думаю. Я делаю всё возможное, ПОЭТОМУ просто позвольте мне работать!»

Отыгрыш Григория Вульбаха

Григорий — мягкий, лысеющий человек с мозолистыми руками. Он тяжело работал на блага, которые есть сейчас в деревне главное из которых — то, что он получает еду и напитки бесплатно благодаря его возможности принимать у себя Вистани, когда те прибывают каждые несколько месяцев, чтобы продать свои товары. Он честен и часто пренебрегает своей собственной прибылью в пользу общины и друзей. В отличие от прочего населения графства, Григорий дружелюбен и гостеприимен к чужакам. Впервые он появился в DDAL04-02 *Зверь* и в DDAL04-09 *Искуситель*.

Отыгрыш Марку Грелона

Марку — человек некрупного телосложения с короткой, сидящей бородой в небольшой кипе, которую он носит на затылке. Он задумчив и проводит большую часть времени подавая напитки и вступая в разговоры о последних слухах с клиентами. Марку знает цену информации и освоил методику задавать правильные вопросы, чтобы получить её. Со всей суматохой в деревне и дефицитом припасов, уверенность в том, что караван Вистани может прибыть в деревню, важна для его бизнеса. Он появлялся в DDAL04-04 *Марионетка*.

Цитата: «Хмм... Я могу разузнать это для вас... но это будет не просто...»

Судя по тому, что рассказывает Олег, есть два места, через которые можно пересечь границу

болота — Паучий лес или Пиявочная река:

- **Паучий лес.** Это область к северо-востоку от Орашное, за низкими холмами. Деревья тонкие и, похоже, вокруг много пауков. Я думаю, именно поэтому он так назван. Здесь Олег столкнулся с Гмурком.
- **Пиявочная река.** Он сказал мне, что эта река пересекает болото. Она часто меняет курс. Лучший выбор для авантюристов — найти неглубокое место, чтобы перейти вброд трясины, так как в большинстве мест река обманчиво глубока.

Персонажи, которые участвовали в DDAL04-07 *Невинный*, знают, что болото, которое является частью Пиявочной реки, содержит заинтересовавшее юань-ти древнее захоронение; оно немного западнее, и его легко обойти. Там находится мелководье, где персонажи могут пройти.

Устранение проблем

Могут быть группы, которые захотят просто убить орков в окрестностях. Тем не менее, поскольку орки рассеяны по лагерям, если авантюристы пойдут в один лагерь, орки из других могут атаковать деревню. Скартия не уверена, куда Вистани отправились, чтобы купить припасы, поэтому авантюристы не могут пойти туда и обеспечить сопровождение обратно в деревню. Кроме того, они нарушат сделку, а это не самый мудрый поступок в Баровии.

Кроме того, могут быть те, кто спросят, почему это племя, если оно достаточно многочисленно, чтобы угрожать деревне, не делает это самостоятельно? Скартия не знает точного ответа. Она знает, что Кровавые Руки пытались спасти некоторых соплеменников, и именно во время этой попытки Ларга была захвачена вместе с другими представителями их рода.

Правильный ответ заключается в том, что Гмурк достаточно хороший лидер, чтобы заставить орков терроризировать слабо защищенную деревню, но недостаточно хорош, чтобы вести их в возможный бой против их поработанных братьев или кажущихся превосходящими сил юань-ти. Он использует предсказание, которое сделала Сибилла, чтобы «скрыть» тот факт, что он не сможет заставить племя сражаться с ним в качестве своего лидера.

Сокровища

Скартия дает персонажам горстку безделушек и драгоценных камней на общую сумму 250 зм с обещанием большего после их успешного возвращения.

Выезд из Орашное

Персонажи должны пересечь около пяти миль холмистых будущих пастбищ (в настоящее время покрытых снегом), прежде чем достигнут края Глюмпенского болота. Первые две области, где можно начать поиск пропавшего лидера орков — Паучий лес (см. ниже) и Пиявочная река (см. ниже). Авантюристам придется пройти по крайней мере через одно из этих мест, чтобы исследовать Глюмпенское болото.

Часть 2. В Глюмпенское болото

Ориентировочное время: 90 минут

Осторожное полудневное путешествие по заснеженным холмам за деревней приводит персонажей к точке назначения. Отправятся ли они через Паучий лес (на северо-восток) или попытаются пересечь Пиявочную реку?

Учет времени

Вы захотите оставить как минимум 90 минут для последнего раздела, чтобы убедиться, что у игроков будет достаточно времени, чтобы спланировать свой подход к лагерю юань-ти. Поэтому, если вы использовали полчаса отведённого вам времени, чтобы добраться до этой точки, вы должны стремиться завершить этот раздел за 90 минут. В таком случае у вас будет достаточно времени, чтобы разобраться с неожиданностями и завершить приключение.

Общее описание

Болото имеет следующие общие черты. Каждая из следующих областей расширит эти черты:

Местность. Болото — ужасное место, заполненное укрытыми водой трясинами, извилистым колючим терновником и глубокими лужами зловонной мутной воды. Пребывание в Равенлофте оставило свой отпечаток на том бедствии, которое представляет собой болото. Необычно холодная зима означает, что в некоторых местах грязь промёрзла насквозь, а воду покрывает слой льда.

Свет. Пасмурно, но недостаточно, чтобы повлиять на видимость.

Звук. Мгновения тишины прерываются стрекотом и жужжанием насекомых, капаньем воды и звуками проползающих по болоту вне поля зрения существ. Проверки Восприятия, основанные на слухе, совершаются с помехой.

Запах. Запах тины и гниющей растительности, с периодическими дуновениями серы или разлагающихся существ.

Погода. Воздух сырой; такое чувство, что в любой момент может выпасть снег. Холодный ветер с севера колеблется между нежным прикосновением холодной мертвой ладони и ледяной пощечиной. Достаточно холодно, чтобы почувствовать себя несчастным.

Подготовка этого раздела

Подготовка к проведению нелинейного приключения может быть немного сложной. Пока игроки могут выбирать маршрут, **вы решаете**, как вы хотите представить каждую локацию заранее. Вам следует посмотреть на каждое столкновение и решить, какой аспект этого столкновения вам больше всего понравилось бы провести. Вам всё ещё необходимо быть гибким и приспосабливаться к тому, что делают персонажи. Это

также относится и к случайным столкновениям, разбросанным по болоту. Вы можете заблаговременно решить, хотите ли вы включить их или принять решение, основываясь на действиях группы (отбросив их для медленных групп или групп, которые едва пережили бой, или чтобы убедиться, что вы используете их для групп, которые движутся вперед быстро и беспрепятственно). Эти столкновения помогают создать ощущение, что они путешествуют через трудное место, и съедают небольшое количество ресурсов перед основной частью приключения.

Из трёх локаций, которые посетят персонажи, как минимум в одной должно быть боевое столкновение. Если вы этого не сделаете, то вряд ли группа достигнет необходимого уровня опыта. Каждый бой имеет перечень сложности, чтобы помочь вам в принятии решения.

Паучий лес

Паучий лес огибает северный край Исчезающих холмов и является одним из путей в болото, в обход Пиявочной реки.

Общее описание

Общее описание Паучьего леса следующее:

Местность. Деревья здесь тонкие; они не выдержат вес человека. Тем не менее они находятся достаточно близко друг к другу, и здесь достаточно плотная паутина, которая затрудняет использование любого типа длинного оружия: персонажи, сражающиеся с длинными мечами, шестами, длинными луками и т.д., получают помеху на броски атаки; тем, кто сражается с короткими мечами, кинжалами, короткими луками и арбалетами и тому подобным, равно как и заклинателям, местность ничуть не мешает в бою.

Свет. Сумрак здесь глубже, чем снаружи. Тусклый свет с закрытого облаками неба, блокируется заросшими паутиной деревьями.

Звук. Звуки внешнего мира приглушены, и изредка доносится шум чьих-то быстрых шагов.

Паутина. Лес опутан паутиной множества пауков, которые здесь живут. Во многих паутинах запутались мошки и другие кровососущие насекомые, прилетевшие сюда из болота. Близ основания некоторых деревьев лежат иссушённые крысиные тушки. Похоже на то, что пауки здесь питаются болотными крысами и насекомыми из Глюмпенского болота. Нет никаких следов гуманоидных костей или того, что пауки питаются чем-то большим, чем крупная крыса.

Исследование Паучьего леса

В лесу мало что можно увидеть, пока авантюристы не наткнутся на остатки стоянки. Привал был, кажется, совсем недавно, и пепел небольшого костра ещё не остыл. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 или Мудрости (Выживание) позволяет предположить, что несколько часов назад здесь была полудюжина орков. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 13 показывает, что в этих лесах обитает некоторое количество Больших арахнидов.

Боевая сцена. Исчезающие пауки

Согласно своему названию, леса являются домом для чудовищных пауков, но звери в основном держатся подальше от гуманоидов и охотятся на болотных крыс. Но находясь здесь, в Баровии, пауки нехарактерно раздражены и потому нападают на партию. В сражение вступают четыре **исчезающих паука** [phase spiders]. Это должен быть лёгкий бой.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите двух **исчезающих пауков**.
- **Слабая группа:** Уберите одного **исчезающего паука**.
- **Сильная группа:** Добавьте **исчезающего паука**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух **исчезающих пауков** и увеличьте хиты до 45.

Социальная сцена. Гмурк Кровавая Рука

Когда искатели приключений пробираются сквозь деревья, **орк** [orc] выходит из-за паутины.

«Мир вам, странники. Я Гмурк, из племени Кровавой Руки. Вы были посланы людьми, чтобы найти лидера Кровавой Руки, Ларгу? Ларга отправилась в болото, чтобы спасти пропавших из племени Кровавой Руки. Если вы вернёте её сюда, мы договоримся о вашем вознаграждении, да?»

Орк не будет оговаривать награду сейчас, прежде всего потому, что Гмурк не имеет права раздавать её без Ларги, а также потому, что он не видит смысла в том, чтобы тратить время до возвращения Ларги. Орк смешивает расплывчатые обещания вознаграждения с не столь расплывчатыми угрозами в сторону Орашное. Орк не присоединится к группе, предпочитая вместо этого скрываться в лесу и угрожающе смотреть на *«землю, которой не должно быть здесь»* (Баровию).

Если персонажи оказались здесь следуя за зацепкой приключения **Сразу в погоню** и столкнулись с ним, Калибан (который, очевидно, является орком) сообщает персонажам о том, что он здесь не для того, чтобы вредить деревенским жителям

— при условии, что персонажи окажут ему и его людям услугу. А именно — освободят Ларгу от «людей-змей».

«Хорошая мирная деревня, человеческая деревня, так? Кровавые Руки очень злы, очень обеспокоены. Будет жаль, если что-то случится с деревней. Кровавые Руки будут очень рады, если Ларга вернётся невредимой, так? Очень благодарны. Не так благодарны, если она не вернётся, возможно, очень злы, понимаешь? Я останусь здесь, чтобы убедиться, что с человеческой деревней не случится ничего плохого. Если мы будем здесь слишком долго, нам придётся остановить караван или два, чтобы получить еду, и тогда деревня будет голодать, так?»

Исследовательская сцена. Посреди Паучьего леса

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Паучьего леса (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 На дереве висит безглазая кукла, сильно напоминающая одного из приключенцев. Если ее осмотреть, можно обнаружить, что она носит ожерелье (см. Сокровища ниже).
- 2 Здесь живет **дриада** [dryad], неспособная покинуть лес, так как она боится, что люди из Орашное срубят её дерево. Она больна (как и её дерево), но предлагает приключенцам подарок: если они польют её дерево своей кровью (потеряв как минимум 10 хитов каждый), она даст им волшебное семечко, которое может мгновенно вырасти в дерево. Магия семечка длится непродолжительное время и исчезнет в конце приключения. Дриада также дарит персонажам ожерелье (см. Сокровища ниже).
- 3 Необычайно дерзкий **рой крыс** [swarm of rats] смотрит на группу, их глаза блестят странным умом. По причинам, известным только крысам, рой решил, что у группы есть еда, и намерен следовать за авантюристами, пока те не прогонят крыс или не накормят их. Если авантюрист умрёт, пока крысы следуют за группой, они будут ждать, пока другие авантюристы не оставят труп без присмотра, а затем начнут есть его. Одна из крыс носит ожерелье (см. Сокровища ниже). Колье изменяет размер так, чтобы подойти тому, кто пытается его надеть.
- 4 Авантюрист находит частично разложившийся труп. Если его обыскать, единственная ценная вещь, которую найдут персонажи — это надетое на шею ожерелье (см. Сокровища ниже).

Сокровища. Ожерелье представляет собой ко-

жанный ремешок с мощным магнитом, который действует как примитивный компас. Магнит вырезан в виде дварфа, читающего книгу. Если продать ожерелье правильному покупателю, можно получить 300 зм.

Если персонажи помогают дриаде, она дарит им *магическое семечко [magic seed]*, которое может мгновенно вырасти в Большое дерево. Эта способность работает только тогда, когда *семечко* будет закопано в землю или грязь. Магия *семечка* длится непродолжительное время и исчезнет в конце приключения.

Куда направиться отсюда?

Тропы из этого места ведут дальше в болото. Одна тропа ведёт к холму с чёрными цветами (см. Чёрные Цветы ниже), другая — в топь с поднимающимся над ней туманом (см. Костяная топь ниже). Путь к холму с чёрными цветами выглядит суше и ведет в гору, путь к топи заболоченный и ведет вниз. Путь обратно, на юг, ведет к деревне Орашное.

Пиявочная река

Пиявочная река вьётся через Глюмпенское болото. Река — это не постоянный географический объект, а изменения, вызванные дождями и временами года, со временем образующие новые русла. Узкая извилистая река, которая пересекает болото. Река часто меняет курс и известна как место, где бандиты основали свое логово.

Общее описание

Общее описание реки следующее:

Местность. Территория вокруг «реки» варьируется от замерзшей земли до ледяной грязи, прилегающей к реке. Трудно сказать, где начинается река: земля становится грязнее, а стоячая вода — глубже, пока искатели приключений не оказываются глубоко в реке.

Свет. Мрачное небо отражается в мутной воде, из-за чего трудно понять, насколько глубоким окажется следующий шаг.

Грязь. Вязкая грязь здесь повсюду, и те, кто выбрасывает 1 на любом броске к20, теряют один из своих ботинок (в дополнение к любым другим последствиям броска).

Звук. Из грязи вокруг реки слышны булькающие звуки и всплески воды от невидимых среди камышей крыс. Изредка гудят тучи летающих насекомых.

Запах. Чувствуются слабые дуновения серы. Возможно, грязь не замёрзла здесь из-за того, что где-то рядом с поверхностью находится горячий источник.

Насекомые. Единственная хорошая вещь, которую принес холод — это то, что насекомые, которые обычно ассоциируются с болотом, исчезли.

Исследование Пиявочной реки

Авантюристы неожиданно оказываются по уши в грязи и медленно тонут. Пробраться через реку будет сложно. Поворот назад и попытка найти лучшее место для пересечения реки ведет к столкновению с гладиатором Ралом.

Чтобы пересечь реку требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 13. Те, кто провалил проверку, запутываются в сорняках и тонут в грязи (получая 1к4 урона ядом от глотания зловонной болотной воды). Те персонажи, которые проведут более 10 минут в реке, должны преуспеть в проверке Телосложения Сл 11, иначе будут отравлены на 1к4 часов ядовитыми парами.

После того, как авантюристы пересекут реку, они обнаружат лодку среди камышей на берегу, с которого они только что пришли. Чтобы добраться до лодки и осмотреть её, нужно снова пересечь реку. Внутри лодки находится мёртвый рыбац, его труп грызёт толстая крыса, которую легко прогнать. У рыбака нет ничего ценного, но у него есть хорошие высокие сапоги. Причина смерти рыбака неочевидна из-за течения времени и того, что он обгрызен крысами-падальщиками.

Боевая сцена. Рал, гладиатор

Авантюристы находят неглубокую часть реки, чтобы пересечь её, и видят поднимающуюся из укрытия на противоположном берегу мощную мускулистую фигуру, полностью покрытую грязью. Под чёрным илом фигура выглядит как человек, снаряжённый как профессиональный воин.

«Я Рал, бывший раб, а теперь свободный человек. Если вы хотите пересечь это болото, вы должны заплатить мне. Я возьму не менее 50 золотых волков с каждого... или ваши сапоги».

Если персонажи отказываются платить, Рал (**гладиатор [gladiator]**) нападает на группу — хотя он передумает, если авантюристы согласятся заплатить. Он показательно трижды топает ногами, пока двигается навстречу персонажам, пробуждая гнездо из двух **гигантских ядовитых змей [giant poisonous snakes]**, которые — раздражённые тем, что их разбудили — выползают из реки, чтобы атаковать персонажей. Змеи вступают в бой в середине группы, оставляя по крайней мере двух приключенцев между собой и Ралом, если это возможно. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 17, замечает, как змеи шевелятся перед тем, как атаковать.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабая или очень слабая группа:** Уберите одну гигантскую ядовитую змею.
- **Сильная группа:** Рала сопровождают два **головореза** [thugs] (также покрытые грязью); добавьте **гигантскую змею** [giant snake].
- **Очень сильная группа:** Рала сопровождают четыре **головореза** (также покрытые грязью); добавьте двух **гигантских змей**.

Социальная сцена. Рал, гладиатор

Эта версия области Пиявочной Реки сначала выглядит как боевое столкновение, но Рал внезапно меняет своё мнение перед началом боя.

«Подождите, вы выглядите как искатели приключений. Вы здесь, чтобы убить дракона?»

Рал беспокоится о драконе, которого он видел пролетающим над болотом, и хочет получить гарантии того, что кто-то позаботится о монстре. Рал говорит, что иногда, когда дракон пролетает мимо, его тень замораживает всех в болоте. Он верит, что присутствие дракона — это причина того, почему здесь так холодно.

При условии, что Рал получит гарантии того, что искатели приключений разберутся с монстром, он позволит авантюристам идти своим путем беспрепятственно; он даже зайдёт так далеко, что расскажет им о трупе в лодке неподалеку, у которого, вероятно, есть ботинки, подходящие для группы. Рал видел орков на севере, занимающихся строительными работами, тащивших каменные блоки через болото. Рал считает, что дракон поработил орков.

Исследовательская сцена. Посреди Пиявочной реки

Река полна сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Пиявочной реки (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 На дереве висит безглазая кукла, сильно напоминающая одного из приключенцев. Если группе встречались другие безглазые куклы, то эта напоминает другого приключенца, не того, которого напоминала предыдущая.
- 2 **Рой квипперов** [swarm of quippers] атакует ноги группы, пока они пробираются сквозь болото.

- 3 Гнилой труп в лохмотьях привязан к пню так, что его правая рука указывает на север. Это труп похож на человеческий; и он, и его одежда настолько разложены, что трудно сказать о нём что-то ещё.

- 4 **Рой летучих мышей** [swarm of bats] нападает на группу, избегая одного искателя приключений. Это случайность или авантюрист наткнулся на способ отпугивания летучих мышей?

Куда направиться отсюда?

Тропы из этого места ведут дальше в болото. Одна тропа ведёт к холму с чёрными цветами (см. Чёрные Цветы ниже), другая — в топь с поднимающимся над ней туманом (см. Костяная топь ниже). Путь к холму с чёрными цветами выглядит суше и ведет в гору, путь к топи заболоченный и ведет вниз. Путь обратно, на юг, ведет к деревне Орашное.

Чёрные Цветы

Эта область — холм, на котором обычно растут чёрные цветы. На вершине холма находится надгробный камень. Цветы укрыты прочным ледяным покровом.

Общее описание

Общее описание холма следующее:

Местность. Холм поднимается из болота, земля на нем сухая. На холме растут немагические чёрные цветы, отличающиеся от обычных только своим цветом. На вершине холма стоит большой камень (надгробие). С холма открывается хороший вид на окружающее его заброшенное и одинокое болото.

Цветы. Цветы немагические; они абсолютно чёрные и тесно сгруппированы так, что земля под ними не видна. Они скрываются под покровом льда, сохраняющим их. Если лёд сломать, запахнет гниющей растительностью.

Свет. Свет здесь тусклый, высокие облака блокируют большую часть света.

Звук. Ветер шелестит среди чёрных цветов, вызывая перезвон колокольчиков.

Исследование холма Чёрных Цветов

Исследовав курган, можно обнаружить лагерь и трупы. Похоже, это останки группы приключенцев: сгнивший труп воина, одетый в ржавые (и бесполезные) латные доспехи, другой труп держит посох и одет в мантию, а третий труп одет в заплешневелую кожаную броню. Снаряжение мёртвых авантюристов подверглось воздействию стихий: оно проржавело, заплешневело и покрылось слоем льда и снега; кроме пары стрел и посоха, ничего нельзя спасти.

После того, как снег будет сметен с трупов, разложение на них укажет на то, что они могли уме-

реть в прошлом месяце, но холод мог замедлить процесс. Тела не были обгрызены крысами или другими большими падальщиками, что странно, учитывая количество крыс в болоте.

На вершине холма находится надгробие — менгир, покрытый резьбой эзотерических символов. Это предостережение, призывающее оставить тех, кто похоронен под курганом в покое — что показывает успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 11.

Боевая сцена. Ползающие руки

Эта область является «домом» для сотен ползающих рук — незаметных, пока они не появятся из-под чёрных цветов.

Эта нежить защищает могильный курган и связана обязательством охранять эту область магией надгробного камня на вершине холма. Ползающие руки воспринимают действия авантюристов на кургане как намерение ограбить могилу и атакуют. Здесь находятся четыре **роя ползающих рук** [swarms of crawling claws]. Обычно ползающие руки описываются как ладони гуманоида, но в Равенлофте они также могут быть скелетными лапами медведя или другого существа.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите один **рой ползающих рук**, уменьшите хиты каждого роя до 55.
- **Слабая группа:** Уберите один **рой ползающих рук**.
- **Сильная группа:** Добавьте **рой ползающих рук**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте два **роя ползающих рук**.

Социальная сцена. Карл Огбад

За этим могильным курганом ухаживает Карл Огбад, который в одиночестве живёт на болоте, в маленькой хижине на сваях, спрятанной среди тростников у Пиявочной реки. В обмен на уход за могилой и предупреждение любого, кто пытается посетить её, ползающие руки, привязанные к менгиру, ловят лягушек, крыс и других животных для Карла, который продает их людям Полдерсвейла.

К счастью, сегодня Карл пришел на могильный курган, чтобы убрать все накопившиеся трупы (и собрать болотных крыс, задушенных ползающими руками), и может предупредить авантюристов об опасности, которую представляют ползающие руки.

«Приветствую, странники! Предупреждаю, держитесь подальше от этой могилы. В болоте нет места тем, кто не знает о его опасностях. Не задерживайтесь здесь, идите своей дорогой, ибо могильный курган защищает себя».

Карл видел многое из недавно произошедшего в

болоте и знает об орках, хотя он не знаком с ними и не знает, кто они такие. Он может сообщить авантюристам, что орки — это своего рода армия рабов, управляемая драконом-нежитью. Карл знает, что их логово где-то на севере.

Исследовательская сцена. Посреди Чёрных Цветов

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы холма Чёрных Цветов (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 Череп в ржавой железной короне сидит на пустом участке среди чёрных цветов. У черепа есть отметки рядом с тем местом, где должна была быть его шея, указывающие на то, что он срублен в бою мечом или топором.
- 2 Ворон падает замертво с неба, прямо у ног приключенцев. Ворон обескровлен и покрыт следами крошечных укусов летучих мышей. **Рой летучих мышей** [swarm of bats] кружит над головой во мраке.
- 3 Группа замечает светящийся шар из света на севере, похожий на фонарь, раскачивающийся в болоте. Если группа решит осмотреть его, они обнаружат, что это просто светящийся болотный газ.
- 4 В нескольких минутах ходьбы от холма вороны пируют на трупке орка. Вороны разлетаются при приближении авантюристов, но собираются обратно на пир, когда авантюристы уходят. Орк умер от ран, нанесенных кинжалом.

Куда направиться отсюда?

Тропы из этого места ведут дальше в болото. Одна тропа ведёт к деревне Полдерсвейл, другая — на Торфяной холм; тропа к Торфяному холму выглядит заболоченнее и полна крошечных насекомых. Тропы от холма назад, на юг, ведут к Пиявочной реке и Паучьему лесу.

Костяная топь

Костяная топь — бывшее поле битвы, избегаемое всеми местными жителями.

Общее описание

Общее описание топи следующее:

Местность. Эта область болота состоит из небольших участков земли размером в несколько шагов, разделенных омутами глубиной по колено и густой грязью. Иногда из грязи поднимаются кости.

Изолированная и избегаемая. В этой области отсутствуют какие-либо следы недавнего присутствия гуманоидов.

Звук. Склизкое хлюпание и хлопки, когда грязь движется, время от времени выплевывая кости. Жужжат насекомые.

Запах. Сера и другие токсичные минералы, ассоциируемые с горячими источниками. Запах здесь намного хуже, чем при переходе через реку. Требуется успешная проверка Телосложения Сл 15, иначе персонаж будет отравлен на 2к4 часа.

Исследование Костяной топи

По мере того, как авантюристы продвигаются через костяную топь, кости всплывают на поверхность. В более глубоких омутах можно увидеть частично застрявшие в вязкой, густой грязи тела.

Некоторые тела под водой сохранились достаточно хорошо, чтобы на них все ещё находились неповрежденные предметы. Авантюристы, ищущие вещи на телах под водой, должны совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. В случае успеха они находят в мутной воде несколько монет и богато украшенный щит. Из-за мутной воды эта проверка совершается с помехой.

Сокровища. Внимательные персонажи могут найти 3 зм и богато украшенный щит стоимостью 50 зм, как только его почистят.

Боевая сцена. Внезапное нападение скелетов

Авантюристы идут по болоту, и во время этого нежить начинает подниматься из грязи вокруг них. Требуется время, чтобы нежить поднялась из грязи: у авантюристов есть один раунд, в течение которого они могут атаковать нежить (или бежать), прежде чем нежить будет готова атаковать. Всего поднимается восемь **скелетов [skeletons]** и пять **скелетов минотавров [minotaur skeletons]**.

Любой бросок атаки, совершенный авантюристами, передвигающимися и атакующими в одном раунде, совершается с помехой из-за густой, засасывающей грязи, сквозь которую им приходится пробираться. Нежить, которая будет изгнана, погружается в землю и не возвращается.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите трёх **скелетов минотавров** и трёх **скелетов**.
- **Слабая группа:** Уберите двух **скелетов минотавров** и двух **скелетов**.
- **Сильная группа:** Два **скелета минотавров** поднимаются из грязи, присоединяясь к сражению через один раунд.
- **Очень сильная группа:** Два **скелета минотавров** поднимаются из грязи, присоединяясь к сражению в третьем раунде; Пять **скелетов** поднимаются из грязи, присоединяясь к сражению в третьем раунде.

Социальная сцена. Вант Фенвик

Авантюристы находят тяжело раненного и потерявшего сознание человека. Это Вант Фенвик из деревни Полдерсвейл. Крошечная деревушка обитателей маршей была атакована орками, жители были убиты или изгнаны в болото.

Вант тяжело ранен, и у него жар; его нужно вылечить, прежде чем он сможет прийти в себя. Всё, что восстановит хиты (зелье, заклинание *лечение ран [cure wounds]* и т.д.), позволит привести в сознание Ванта.

Очнувшись, Вант Фенвик рассказывает историю о том, как на Полдерсвейл недавно напали странные существа с чешуйчатой кожей, облаченные в мантии.

Исследовательская сцена. Посреди Костяной топи

Болото полно сюрпризов. Бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Костяной топи (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- | | |
|---|---|
| 1 | В воде плавает крошечная кукла; она сильно обгорела. Кукла носит крошечную оловянную корону размером с кольцо. «Кукла» — это на самом деле игольчатая зараза [needle blight] . |
| 2 | 2к4 роя крыс цепляются за упавшее дерево, проплывающее через топь. Крысы настороженно следят за группой, но атакуют, только если авантюристы побеспокоят их. |
| 3 | Группа натывается на большую каменную статую тарраски. Камень со временем обветривался; статуя находилась здесь веками. |
| 4 | Начинается сильный ливень, уменьшающий видимость всего до нескольких футов. Дождь стихает только тогда, когда группа достигает следующей области. |

Куда направиться отсюда?

Тропы из этого места ведут дальше в болото. Одна тропа ведёт к деревне Полдерсвейл, другая — на Торфяной холм. Две тропы похожи друг на друга, но со стороны Полдерсвейла виден дым. Тропа, ведущая назад, на юг, разделяется надвое, ведя в Паучий лес и Пиявочную реку.

Деревня Полдерсвейл

Этот город был атакован юань-ти, и руины теперь используются в качестве строительного материала орками, рабами змееподобных людей.

Общее описание

Общее описание Полдерсвейла следующее:

Строения. Полдерсвейл был маленьким посе-

лением, не более чем группой небольших домов. Нижний этаж каждого из домов был каменным, верхний — деревянным; камни для нижнего этажа взяты из близлежащих руин на Торфяном холме.

Полдерсвейл недавно был атакован; на верхних этажах большинства устоявших зданий остались верёвки, прикрепленные к бревнам. Здания меньшего размера были снесены, а их стены разрушены.

Местность. Полуразрушенные здания обеспечивают отличное место для укрытия, равно как и груды каменных блоков, вытасненных из домов.

Тропы. Тропы — колеи в снегу, оставленные утянутыми каменными блоками — ведут на север.

Запах. Дым, запах чего-то, что могло быть свиной. Лагерьный костер тлеет на северной окраине деревни, над ним висит на вертеле кусок мяса. Костер оставлен без присмотра. Мясо — это, надо полагать, свинина.

Крик. Когда ветер дует с севера, можно услышать очень слабый крик.

Исследование деревни Полдерсвейл

Деревня подверглась нападению, поскольку является источником строительных материалов; после этого юань-ти даже не озаботились тем, чтобы ее разграбить. Тем не менее здесь не так много чего-то, что можно взять. Это было бедное поселение; местные жители не оставили после себя ничего стоящего для авантюристов.

Костер на северной окраине города был оставлен орками, которые в настоящий момент находят-ся где-то в другом месте.

Боевая сцена. Орки!

Некоторые орки остались в городе, ожидая, пока приготовится их ужин; они решили устроиться на дневной перерыв в здании, которое они сейчас разбирают. Они просыпаются и, увидев авантюристов, бросаются в атаку.

Если авантюристы быстро сообразят начать диалог, это может привести к тому, что боевое столкновение сменится на социальное.

Здесь находятся пятнадцать **орков** [orc], но они наносят только 5 (1к8) дробящего урона из-за того, что используют брёвна и камни в качестве импровизированного оружия.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабая или очень слабая группа:** Уберите пять орков.
- **Сильная группа:** Добавьте трёх орков.
- **Очень сильная группа:** Добавьте пять орков.

Социальная сцена. Орки!

Орки не любят своих хозяев, юань-ти, и решают поговорить с приключенцами. Орков послали сюда, чтобы разрушить здания и вывезти камни на север, в лагерь юань-ти.

Орки могут сообщить приключенцам следующее:

- Орки были захвачены в болоте и похищены чешуйчатыми существами, поклоняющимися дракону, огромной статуе скованного человека.
- Чешуйчатые поклоняются дракону-нежити и расположились лагерем на севере.
- Чешуйчатые раскапывают что-то под землей и строят храм для своего драконьего «бога».
- Чешуйчатые захватили гораздо больше орков из племени. Этих орков отпустили в Полдерсвейл, чтобы они забрали строительный материал, но если они убегут и их схватят — они будут искалечены.

Если орки узнают, что болото на юге свободно от юань-ти, они скорее решат бежать в болото, чем возвращаться на север.

Если приключенцы оскорбят орков или каким-то образом спровоцируют их на нападение, социальное столкновение сменится на боевое.

Исследовательская сцена. Посреди Полдерсвейла

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Полдерсвейла (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 Группа замечает труп — останки человека, — и, судя по его изорванной одежде и множестве ран, похоже, что он был убит в бою. Труп привязан к дереву, так что его рука указывает на север — туда, откуда слышен отдаленный крик.
- 2 **Ползающая насыпь** [shambling mound] пирует на останках жителей этой отсталой деревни. При условии, что насыпь не прерывают, она игнорирует присутствие группы.
- 3 Группа находит каменную статую медузы, смотрящей на себя в ручное зеркало, которое она держит. Зеркало можно вытащить из рук медузы. Медуза окаменела столетия назад (она была обманута).
- 4 На группу нападают 1к3 **роя летучих мышей**. Летучие мыши имеют преимущество против раненых персонажей с непербинтованными или открытыми ранами.

Куда направиться отсюда?

Одинокая тропа ведёт на север на звук слабого крика; тропа примята камнем, который тянули на север. Эта тропа ведёт к болоту Кричащих Статуй

(см. ниже). Другие тропы ведут обратно на юг, к холму Чёрных Цветов и Костяной топи.

Торфяной холм

Когда-то на этом холме стояла башня, но много лет назад она обрушилась при пожаре. Сейчас она частично утоплена в болоте. Орки, поработанные юань-ти, вытаскивают каменные блоки из руин, чтобы использовать их в качестве строительного материала.

Общее описание

Общее описание Торфяного холма следующее:

Местность. Область покрыта снегом, создавая труднопроходимую местность.

Свет. Плотная полоса грозовых туч движется по небу.

Звук. Авантюристы могут слышать писк летучих мышей где-то поблизости, хотя поиск источника звука займет некоторое время.

Исследование Торфяного холма

На этой возвышенности находится разрушенная башня. Когда-то давно пожар в башне привел к тому, что она частично обрушилась в болото.

Следы, оставленные перевозкой камней, ведут на север, и успешная проверка Мудрости (Выживание) или Интеллекта (Расследование) Сл 11 позволяет обнаружить отпечатки подошв и следы перемещения, оставленные многими группами орков в течение многих дней, прошедших, пока они тащили каменные блоки с помощью саней.

Успешная проверка Мудрости (Природа) Сл 10 позволит авантюристам распознать признаки того, что летучие мыши устроились на ночлег в разрушенном остове нижнего этажа башни (гуано, скрип и т.п.) — осыпающийся камень некоторых стен является прекрасным логовом для крошечных ночных кровопийц.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволит авантюристам обнаружить обескровленный труп орка, со множеством крошечных укусов на нем. Похоже, что орк был здесь один и на него напали кровососущие летучие мыши.

Боевая сцена. Орки и летучие мыши!

Авантюристов атакуют орки. В зависимости от того, что с чем столкнулась перед этим группа, это будет или группа орков, возвращающихся в обрушившуюся башню, чтобы забрать камни, или группа орков, которые только что завершили погрузку камней в деревянные сани.

Здесь находятся двенадцать орков, но они наносят только 5 (1к8) дробящего урона из-за того, что используют бревна и щебень в качестве импровизированного оружия.

Как только будет ранен первый орк или искатель приключений, 2к3 **роя летучих мышей** вылетят из основания разрушенной башни, чтобы напасть на группу (они предпочитают пить кровь не-орков и потому не атакуют орков).

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Слабая или очень слабая группа:** Уберите пять орков.
- **Сильная группа:** Добавьте трёх орков.
- **Очень сильная группа:** Добавьте пять орков.

Социальная сцена. Всего лишь орки!

Авантюристы обходят упавшую башню и видят орков, занятых тяжелой работой по погрузке камней из упавшей башни на деревянные сани.

Если авантюристы прячутся от орков, они увидят как орки закончат погрузку и начнут тянуть сани, используя канаты. Орки двигаются на север, следуя следам, оставленным перемещением других камней. Очевидно, что это не первый груз камней, которые они тянут.

Для того, чтобы спрятаться за обломками и прислушаться к разговору орков, не нужно делать никаких бросков; орки целиком и полностью сосредоточены на своей работе, и если авантюристы не заявляют о себе (специально или делая что-то, что, очевидно, привлечет внимание орков), они останутся незамеченными. Вы должны сыграть роль орков, разговаривающих друг с другом. Разговор орков раскрывает в большей части ту же информацию, которую можно было бы узнать при разговоре с орками в Полдерсвейле.

Если орки узнают о присутствии авантюристов, они ринутся в атаку (проводите эту сцену как боевое столкновение, как описано выше).

Исследовательская сцена. Посреди Торфяного холма

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Торфяного холма (случайные столкновения)

1к4 Сюрприз

- 1 Группа замечает труп — останки человека, — и, судя по его изорванной одежде и множеству ран, похоже, что он был убит в бою. Труп привязан к дереву так, что его рука указывает на север. На голову трупа надет обруч из сплетённого тростника. Взаимодействие с трупом привлечет внимание голодного **роя летучих мышей**. Если персонажи обыскивают труп, они находят пару зелий (см. Сокровища ниже).
- 2 **Отидж [otyugh]** обнаружил всё ещё нетронутое основание башни и гнездится там. Порывшись в грязи в его гнезде, персонажи находят пару зелий (см. Сокровища ниже).

3 Племя людоящеров (1к3 + 1 **людоящер** [lizardfolk], **шаман людоящеров** [lizardfolk shaman] и **королева людоящеров** [lizardfolk queen]) исследуют область в поисках нового дома после того, как более сильные юань-ти выгнали их с их прежних земель. Они не ищут драки и готовы торговаться с группой в обмен на информацию или снаряжение для холодной погоды. У людоящеров есть два зелья (см. Сокровища ниже), хотя они не уверены, где какое.

4 Красивое фейское создание (на самом деле это **зеленая карга** [green hag]) приближается к группе, поднимаясь из болотного тумана. Она предлагает дар: если один из авантюристов даст ей прядь своих волос, она «благословит» их удачей в бою. Если авантюрист достаточно глуп, чтобы согласиться на сделку, он будет «благословлён» неудачей (хотя это не очевидно). Любой бросок атаки, совершённый «благословленным» персонажем, будет совершаться с помехой, и любой спасбросок, который существо совершает против заклинания, накладываемого персонажем, совершается с преимуществом. Этот эффект длится в течение следующих двух боёв или до тех пор, пока персонаж не закончит продолжительный отдых — в зависимости от того, что произойдёт раньше. В противном случае она подарит персонажам пару полезных зелий (см. Сокровища ниже).

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут получить *зелье лечения* [potion of healing] и *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

Куда направиться отсюда?

Одинокая тропа ведёт на север на звук слабого крика; тропа примята камнями, которые тянули на север.

Другие тропы ведут обратно на юг, к холму Чёрных Цветов и Костяной топи.

Болото Кричащих Статуй

Это последняя область перед башней и логовом юань-ти. Ветер дует на юг. Как только приключенцы приблизятся, они увидят 20 фигур, стоящих на месте, издающих причитающий и завывающий звук.

Общее описание

Общее описание болота следующее:

Местность. Болото Кричащих Статуй — это область относительно ровной грязной болотной земли (теперь уже замерзшей), которая ранее была логовом медузы. Медуза и её хижина давно исчезли, но окаменелые останки её жертв остались здесь.

Статуи. Каждая из окаменевших жертв застыла с распахнутым ртом; их последний крик застыл в камне.

Крик. В задней части голов статуй просверлены отверстия так, что, когда ветер дует с севера на юг, от статуй исходит свистящий крик.

Далёкая Башня. Вдалеке виднеется башня юань-ти. Тростульгразя, чёрного драколича, можно увидеть сидящим на вершине башни.

Посреди болота Кричащих Статуй

Болото полно сюрпризов, бросьте 1к6, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы болота Кричащих Статуй

1к6 Сюрприз

1—3 Группа статуй, выглядящих почти так же, как персонажи, окаменела во время сражения друг с другом. Окаменевшие искатели приключений сражались за корону, теперь потускневшую, но всё ещё зажатую в руках одной из статуй. Хотя она выглядит потускневшей и от того бесполезной, корона на самом деле серебряная (см. Сокровища ниже). Чтобы получить корону, необходимо сломать статуе руку.

4—5 Здесь находится группа из **пяти жаболюдов** [bullywugs], рабов юань-ти. Эти гнусные существа — разведчики, которым приказано оставаться незамеченными и предупреждать своих хозяев, если чужаки будут двигаться через болото... однако жаболюды скорее попытаются запугать чужаков, заставив их сдаться и отдать своё зимнее снаряжение. Жаболюды называют своих хозяев «скрытые». У одного из жаболюдов в рюкзаке есть хитро замаскированный потайной карман. Внутри находится серебряная корона (см. Сокровища ниже).

6 Кто-то связал шарфы и шапки и надел их на некоторые статуи. Одна из статуй носит серебряную корону, на первый взгляд выглядящую тусклой и бесполезной (см. Сокровища, ниже).

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут получить тусклую серебряную корону стоимостью 200 зм.

Куда направиться отсюда?

Единственная тропа ведет на север к башне, на которой сидит дракон-нежить. Когда авантюристы отправляются на север, драколич взлетает и летит на юг через болото; по мере того, как дракон-нежить пролетает над болотом, его тень временно покрывает землю слоем льда. Каждый приключенец имеет шанс 1 к 4 получить 2 (1к4) некротического урона, когда тень проносится над ним. Слой льда создает холодный туман, поднимающийся из-под земли и служащий идеальным укрытием для авантюристов, прокрадывающихся в лагерь юань-ти.

Часть 3. Башня Закованного в цепи человека

Башня Закованного в цепи человека — это огромная статуя, закованная в титанические железные цепи, которые давно уже проржавели. В основании башни находится большой дверной проём. Вокруг основания статуи разбит лагерь юань-ти и орков.

Из-за расположенного поблизости болота Кричащих Статуй местные жители болота держались подальше от этой области: частично из-за воспоминаний о медузе, которая раньше скрывалась здесь, частично из-за того, что кричащие статуи и огромная цепная башня-статуя чрезвычайно жуткие.

Общее описание (издалека)

Общее описание башни и её окрестностей следующее:

Туман. Башня и её окрестности скрыты поднимающимися с болота туманами, вызванными недавним присутствием дракона-нежити. Поэтому легко проникнуть прямо в лагерь, не будучи замеченным... но существенным недостатком является то, что точную планировку лагеря трудно разглядеть на расстоянии.

Башня. Башня — это статуя, которую притащили сюда в прошлом веке. Её черты выветрились и были испещрены следами от когтей сидевшего на башне дракона. Статуя полая внутри, с винтовой лестницей, ведущей от дверного проёма в её основании к платформе у её открытого рта. Во рту статуи находится пыточное устройство, к которому привязан орк: это Ларга Кровавая Рука.

У подножия статуи между её ногами находятся два дверных проёма. Один дверной проём ведет к винтовой лестнице, ведущей вверх через полое внутреннее пространство статуи, другой дверной проём ведёт вниз. Вокруг основания башни недавно была возведена низкая каменная стена.

Лагерь. Только оказавшись в самом лагере, искатели приключений могут разглядеть его общие черты, но пробраться туда легко благодаря туману.

Цель

В этот момент было бы полезно напомнить некоторым группам игроков, что цель искателей приключений — освободить орков, особенно их лидера, а не победить юань-ти. Конечно, разве настоящие герои просто оставляют юань-ти в покое?

Дайте игрокам понять, что для их персонажей очевидно, что прямая лобовая атака на юань-ти приведет к битве, которую будет сложно выиграть (особенно если орки присоединятся к битве на стороне юань-ти). Если авантюристы освободят орков, то орки смогут сражаться с большей частью юань-ти, позволяя авантюристам сконцентрироваться на более опасных противниках, которые, несомненно, нацелятся на авантюристов.

Общее описание (внутри лагеря)

Лагерь представляет собой частично тюрьму, частично стройплощадку. Общее описание лагеря следующее:

Внешняя стена. Периметр лагеря состоит из стены высотой по пояс, сложенной из щебня. В стене много щелей, и очевидно, что план состоит в том, чтобы расширить её, пока она не превратится в высокое оборонительное сооружение.

Наполовину построенный храм. Юань-ти вынудили орков построить надземную пристройку к сохранившейся подземной части древнего храмового комплекса, но проект начат только наполовину: ряд стен и арок, окружающих расчищенную площадку со статуей дракона на ней, — это всё, что было сделано к этому моменту. В строящемся храме отсутствуют двери или крыша.

Смотровая башня. У юань-ти есть деревянный сторожевой пост для обнаружения сбежавших орков и охоты на них, а также для обнаружения злоумышленников, пока они ещё далеко. Смотровая башня не позволит ни одному орку незаметно скрыться: юань-ти могут легко выследить их в болоте, прежде чем они не зайдут слишком далеко.

Загоны орков. Орков здесь держат отдельными маленькими группами в ямах с высокими деревянными ограждениями по краям. Будучи разделёнными на небольшие группы, орки не могут легко объединиться против своих похитителей.

Открытие загонов с целью освободить орков, при этом оставшись незамеченными, потребует успешной проверки Ловкости Сл 15. Провал проверки приведет к тому, что орки будут освобождены, но вызванный шум привлечет внимание юань-ти, и два **юань-ти-проклинателя** [yuanti malisons] придут, чтобы проверить, что происходит. Внимания юань-ти можно избежать с помощью скрытности, что позволит группе попытаться освободить ещё одну группу орков. Если персонажи не пройдут вторую проверку, все юань-ти неподалёку узнают об их приходе; они найдут персонажей и атакуют их.

Отправиться прямо освобождать Ларгу

Как только авантюристы направятся к башне, лидер юань-ти Вазшисс схватит Ларгу Кровавую Руку и стащит её вниз по лестнице внутри статуи в подземную часть храма юань-ти. Вазшисс имеет мистическую власть над Ларгой — смесь гипноза и наркотиков, которая удерживает её от сопротивления его воле.

Восстание орков

Как только искатели приключений убьют четырёх юань-ти, освободят четыре загона орков или освободят Ларгу Кровавую Руку, орки поднимут восстание против юань-ти. Когда они начнут бунтовать, остальные поработанные орки вырвутся из своих ям.

Как только орки восстанут, все юань-ти в лагере отреагируют тем, что уползут в болото — орки (буквально и в переносном смысле) висят у них на хвосте. Конечно, часть юань-ти находится в подземной части храма.

Награда опытом. За каждый освобожденный загон орков каждый персонаж получает 50 опыта (максимум 200 опыта).

Новые союзники

Напомните игрокам, что цель состоит в том, чтобы освободить орков. Как только орки взбунтуются (и загонят своих мучителей юань-ти в болото), авантюристы должны последовать за Вазшиссом в Древнее святилище, чтобы спасти Ларгу Кровавую Руку и завершить их задание.

1. Древнее святилище

Дверной проем в основании статуи ведет к частично затопленному комплексу лабиринта под ней. Это руины древнего храма юань-ти, раскопанного ими. Когда-то комплекс над землёй был более обширным, но с тех пор всё, кроме статуи, исчезло.

Над дверью была вырезана надпись на языке Бездны и Драконьем. Она гласит: *Вефиль Очерняющей смерти*.

Внутри Древнего святилища

Эта подземная структура хорошо сохранилась благодаря болотной грязи, которая ещё недавно заполняла туннели. Юань-ти сами очищали подземный храм от грязи и воды, так как никто, кого они считают рабом, не может войти в храм — однако авантюристы не скованы таким запретом.

Вместе с лидером юань-ти Вазшиссом (**отродье юань-ти** [yuan-ti abomination]), в святилище скрываются девять **юань-ти-проклинателей** [yuan-ti malisons] (различных типов); они готовы устроить засаду на ничего не подозревающих авантюристов. Юань-ти не нападают все сразу; часть их осталась позади, для второй засады, а третья группа защищает осквернённый алтарь. Чтобы определить тип юань-ти-проклинателей, которые сопровождают Вазшисса, бросьте 1к6 для каждого проклинателя. Для результата 1-2 выберите **тип 1**, для результата 3-4 — **тип 2**, а для результата 5-6 — **тип 3**.

Если группа относительно слабая, то юань-ти устраивают одну засаду из трёх юань-ти на первом уровне, засаду из трёх юань-ти на втором уровне, и три юань-ти остаются, чтобы помочь Вазшиссу

(см. Область I, ниже) на третьем и самом глубоком уровне. Для более сильных групп юань-ти устраивают одну засаду с тремя юань-ти, остальные же останутся, чтобы помочь Вазшиссу.

Умная группа

Группы, которые останавливались и исследовали каждое отдельное место в болоте и которым не повезло со случайными столкновениями, столкнулись с множеством мелких противников, которые могли истощить ресурсы группы. Напомните игрокам, что авантюристы могут пытаться действовать скрытно и пытаться избегать юань-ти, которые, как они знают, скрываются в темноте. Они также могли бы сделать короткий или продолжительный отдых, прежде чем продолжить.

Именно то, как они решают прокрасться, определяет, какие проверки навыков необходимы, но, как правило, для отличного плана устанавливается Сл 11, для хорошего плана — Сл 13 и для ужасного плана, который может сработать только благодаря слепой удаче — Сл 15 и выше. Успешная проверка может предоставить преимущество в бою в течение первых нескольких раундов, заманить юань-ти исследовать части подземного комплекса, где нет авантюристов (и, таким образом, убирая некоторых из них из боя до его начала), или позволить обойти части подземелья.

2. Верхний уровень: Грязный лабиринт

Верхний уровень лабиринта представляет собой серию каменных туннелей и круглых камер, стены которых украшены резными изображениями каменных змеевидных фигур.

Пол. Полы здесь грязные, болото просачивалось сквозь них на протяжении веков. Большая часть грязи была вычищена, но на полах всё ещё достаточно сырой грязи, чтобы дать каждому авантюристу преимущество на проверку характеристики при отслеживании противников.

Свет. В потолке имеются зазоры, изначально бывшие украшенными вентиляционными решетками, ведущими к ныне отсутствующему подземному зданию. Большинство решеток забиты грязью, но некоторые обвалились внутрь и служат источником дневного света.

Звук. Звуки здесь — это непрерывное капание болотной воды с потолка. Если юань-ти всё ещё бегут через этот уровень, то слышны всплески и скольжение чешуи по грязи.

Ловушки

Юань-ти не ожидали столкнуться с незваными гостями, поэтому целенаправленно не ставили никаких ловушек, но здесь есть некоторые угрозы, которые служат той же цели. В некоторых из наиболее слабо освещённых коридоров есть **отверстия** шириной 5 футов, ведущие на уровень ниже,

и область вокруг них, как правило, особенно грязная. Авантюристы, которые хотят перепрыгнуть через одну из этих дыр, обойти их или спуститься вниз на следующий уровень, должны успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 13. Персонажи, провалившие бросок на пять и более, падают на уровень ниже и получают 3 (1к6) дробящего урона. Подъем наверх также требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 13, в результате провала которого персонаж снова падает вниз и, возможно, тянет за собой остальных.

А. Вход

Первая область, с которой столкнутся искатели приключений, — это вестибюль прямо под ногами статуи/башни. Отсюда лестница ведет вниз к остальной части уровня.

В. Извилистый перекрёсток

Извилистые коридоры все в конечном итоге соединяются в здесь. Если на этом уровне и есть какие-то юань-ти, они, вероятно, будут скрываться здесь в надежде устроить засаду.

С. Серпантинная лестница

Ведущая вниз с первого уровня на второй балюстрада этой лестницы вырезана в виде переплетённых змей. Однако среди многих резных змей есть настоящие змеи, а именно, **2к4 огненных змей [fire snake]**. Огненные змеи атакуют первого, кто достигнет подножия лестницы.

Исследовательская сцена. Посреди Грязного лабиринта

Грязный лабиринт полон сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Грязного лабиринта

1к4 Сюрприз

- 2к3 грязевых мефита [mud mephits]** атакуют идущего последним авантюриста. Один из мефитов носит ожерелье из драгоценных камней (см. Сокровища ниже).
- Группа обнаруживает орка, жертву юань-ти, который прикован к стене, приговорённый к голодной смерти. Есть 50% шанс, что орк всё ещё жив... едва жив. Приключенцы находят ожерелье из драгоценных камней, затерянное в углу комнаты, — оно едва заметно светится в грязи (см. Сокровища ниже).

- Группа натывается на примитивный насос, используемый юань-ти для очистки болотной воды из подземного храма, который исследуют искатели приключений. Длинные кожаные шланги насоса можно использовать как верёвки. К насосу прикованы кандалами два мертвых орка; они умерли от истощения. Приключенцы находят ожерелье из драгоценных камней, затерянное в углу комнаты — оно едва заметно светится в грязи (см. Сокровища ниже).
- Группа находит в грязи ожерелье из драгоценных камней.

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут найти ожерелье из драгоценных камней. Ожерелье светится, как если бы оно находилось под эффектом заклинания *свет* [light], но в остальном оно магическое.

3. Средний уровень: Затемненный лабиринт

Полы в этой области очень грязные, и вода постоянно капает с потолка, отделка которого выполнена в змеиной тематике.

Потолки. Потолки здесь низкие, отделанные декоративной резьбой в виде змей. Авантюристам ростом выше 6 футов (183 см), возможно, местами придется пригнуться.

Свет. Свет здесь есть только от тех источников света, которые авантюристы принесут с собой.

Звук. Хлюпающая грязь здесь приглушает большинство звуков, каждый, кто пытается услышать врагов, совершает бросок с помехой.

Ловушки

У юань-ти было время соорудить несколько простых растяжек возле отверстий, ведущих вниз, на самый нижний уровень, и расстелить над отверстиями покрывала цвета окружающей грязи. Авантюристы, которые спускаются по коридору с ловушками, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе упадут на нижний уровень и получат 3 (1к6) дробящего урона. Подъем наверх также требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 13, в результате провала которой персонаж снова падает вниз и, возможно, тянет за собой остальных.

Награда опытом. Если персонажи избегают ловушек, каждый персонаж получает 50 опыта.

Д. Комната статуй

Это большая круглая комната с дюжиной больших статуй в виде змей по периметру, большинство из них застыло в позе «вставания на дыбы». Если единственный источник света, который несут персонажи, мерцает (например, факел), тогда, в тусклом и неверном свете, кажется, что статуи дви-

жутся, что делает их на первый взгляд похожими на юань-ти. Конечно, юань-ти могут решить, что этот район хорош для засады на авантюристов.

Е. Коридор крысиных костей

Эта комната полна крысиных костей, остатков пищи, съеденной огненными змеями, которые иногда охотятся здесь. Здесь находятся 4к4 **гигантские ядовитые змеи** [giant poisonous snake].

Г. Запутывающий перекрёсток

Эта область на первый взгляд выглядит местом соединения множества одинаковых коридоров, и это действительно так. Тем не менее все извилистые коридоры ведут обратно к перекрёстку. Из перекрёстка ведет только один коридор, и это тот, по которому искатели приключений пришли сюда. Опять же, это хорошее место для юань-ти, чтобы устроить засаду.

Исследовательская сцена. Посреди Затемнённого лабиринта

Грязный лабиринт полон сюрпризов. Бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Затемнённого лабиринта

1к4 Сюрприз

- 1 **2к3 грязевых мефита** [mud mephits] атакуют *идушего первым* авантюриста. Один из мефитов несет нефритовую статуэтку [jade state] в сумке, перекинутой через плечо (см. Сокровища ниже).
- 2 **Огненная змея** [fire snake] скользит мимо отряда. Змея нападает, только если её спровоцировать или если отряд начинает поднимать много шума в другом месте на этом уровне. Один из них выбивает камень в стене, открывая тайник, содержащий нефритовую статуэтку (см. Сокровища ниже).
- 3 Группа натывается на примитивный насос, используемый юань-ти для очистки болотной воды из подземного храма, который исследуют искатели приключений. Длинные кожаные шланги насоса можно использовать как верёвки. Насос сломан, заостренная кость пробила меха. Персонаж успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13, замечает нефритовую статуэтку (см. Сокровища ниже).

- 4 Группа находит нефритовую статуэтку (см. Сокровища ниже). Статуэтка находится в **нише с ловушкой**. Для того, чтобы заметить ловушку требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13. Обезвреживание ловушки требует набора воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 17. Если вытащить статуэтку без обезвреживания ловушки, каменный блок упадет на того, кто стоит перед нишей и нанесет 7 (2к6) дробящего урона. Персонаж, преуспевший в спасброске Ловкости Сл 13, получит только половину урона.

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут получить нефритовую статуэтку грациозной танцующей женщины. Хотя она покрыта илом и грязью, она стоит 200 зм.

Награда опытом. Если персонажи находят и обезвреживают ловушку в виде падающего камня, каждый персонаж получает 50 опыта.

4. Нижний уровень: Затопленный лабиринт

Это самый нижний уровень похожего на лабиринт подземного комплекса. Болотная вода здесь по колено для большинства авантюристов среднего роста.

Потолки и стены. Потолки и полы покрыты темной грязью, что делает их очень скользкими.

Свет. Свет здесь есть только от тех источников света, которые авантюристы принесут с собой.

Звук. Кто угодно (или что угодно), движущийся не очень медленно, по колено в воде, будет вызывать всплески.

Г. Подземные камеры

В прошлые времена эта область использовалась для содержания предназначенных в жертву заключенных. Болотная вода сохранила нижнюю половину железных прутьев камер, а часть прутьев, открытая воздуху, проржавела. Образовавшиеся в результате под водой железные шипы опасны для любого, кто проходит через область: персонажи должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или получают 7 (2к6) колющего урона. Персонаж с пассивным Восприятием 13 и выше замечает шипы и совершает спасбросок с преимуществом.

Награда опытом. Если персонажи избегают всех шипов, каждый персонаж получает 50 опыта.

Н. Заполненный ловушками коридор

Раньше в этой области было много ловушек, но это было до того, как подземная часть храма была заброшена и затоплена болотной водой. Любой, кто движется по коридору, активирует люки на потолке, которые ранее содержали гигантских пауков, хотя сейчас происходит только то, что

с потолка на головы авантюристов начинают падать иссушённые и покрытые плесенью трупы пауков. Конечно, поначалу авантюристы не будут знать, что пауки мертвы, и их реакция на то, что на них падают мёртвые пауки, может помешать их попыткам скрытно передвигаться.

I. Осквернённый алтарь

Юань-ти притащил вождя орков в эту область и приковал её к покрытому грязью алтарю. Когда приходят авантюристы, лидер юань-ти Вазшисс собирается убить Ларгу Кровавую Руку странно выглядящим кинжалом (*кинжалом яда [dagger of venom]*), который постоянно издает шипящий звук; он откладывает удар, чтобы разобраться с группой.

Когда персонажи входят в комнату, он тратит свой первый ход на то, чтобы приказать атаковать юань-ти-проклинателям, прежде чем направиться по коридору за алтарем и на этаж ниже, доставая скимитар и активируя *кинжал яда* по пути.

Будучи загнанным в угол рядом с Ларгой, Вазшисс может использовать своё действие, чтобы загнать свой кинжал в бессознательного орога, которая начнёт умирать. Персонажи должны уничтожить юань-ти и спасти Ларгу, прежде чем она умрёт от ран.

Исследовательская сцена. Посреди Затопленного лабиринта

Грязный лабиринт полон сюрпризов, бросьте 1к4, если решите, что сейчас самое время удивить приключенцев:

Сюрпризы Затопленного лабиринта

1к4 Сюрприз

1 **2к4-1 гигантских ядовитых змей [giant poisonous snake]** нападают на отряд, падая на них с потолка. Вместе с ними падает статуэтка из слоновой кости [ivory statue] (см. Сокровища ниже).

2-3 Группа натывается на примитивный насос, используемый юань-ти для очистки болотной воды из подземного храма, который исследуют искатели приключений. Длинные кожаные шланги насоса можно использовать как верёвки. Ещё живой орк прикован к стене рядом с насосом. Орк слишком устал, чтобы сражаться, и едва замечает присутствие авантюристов. В обмен на его освобождение орк сообщает персонажам о секретной панели, скрывающей статуэтку из слоновой кости (см. Сокровища ниже). Персонаж, который осматривает стены в этой комнате, должен успешно пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 19, чтобы заметить ложную часть стены и найти тайник, в котором спрятана статуэтка.

- 4 Группа находит статуэтку из слоновой кости (см. Сокровища ниже). Статуэтка находится под водой; группа, вероятно, найдет её, только когда об неё споткнется.

Сокровища. В зависимости от таблицы выше и того, что произошло, персонажи могут получить чрезвычайно ценную статуэтку из слоновой кости в виде змеи. Хотя она покрыта илом и грязью, она стоит 1000 зм.

Вазшисс носит *кинжал яда [dagger of venom]* и богато украшенную корону из полированной драконьей кости (размером, подходящим для Большого существа) стоимостью 1500 зм.

Заключение

Как только Вазшисс умирает, Ларга Кровавая Рука медленно возвращается в чувство и полностью приходит в себя непосредственно перед прибытием в Орашное. Однако пока это не произойдет, Ларга бессвязно бормочет, пока авантюристы путешествуют через болото. В какой-то момент она бормочет, что Иксусакса Песнь Ужаса, Носитель Пурпура, ответственна за вторжение во Флан и за обнаружение Пруда Сияния. Ларга бормочет, что её последователи-орки держат Иксусаксу Песнь Ужаса в плену в Исчезающих Холмах.

Как только Ларга полностью придет в себя, она может либо заявить, что ничего не знает о Носителе Пурпура, либо подтвердить то, что она сказала в своем бреде, в зависимости от того, как авантюристы будут обращаться с ней и как в результате складываются её отношения с ними.

Кого вы спасли?

Результат приключения во многом зависит от того, кого — если вообще кого-то — персонажи в итоге освободят из лап юань-ти.

Ларга спасена

Если авантюристы спасли Ларгу Кровавую Руку, она благодарит их и сообщает отряду, что орки Кровавой Руки задолжали им долг чести. Её план состоит в том, чтобы воссоединить своё рассеявшееся племя и выследить юань-ти, сбежавших в болото. Ларга планирует отправить некоторых шаманов племени обратно на холмы, которые являются их родиной, чтобы управлять делами племени, пока её нет.

Сокровища. Ларга приказывает своим шаманам наградить авантюристов инкрустированным драгоценными камнями серебряным торквесом стоимостью 500 зм. Если авантюристы также спасли орков, они получают инкрустированный драгоценными камнями кубок стоимостью 200 зм.

Ларга не спасена

Если авантюристы освободили орков, но не смогли освободить Ларгу Кровавую Руку, то их встречают трое орков в плащах шаманов племени. Шаманы благодарят авантюристов за помощь в освобождении орков и говорят, что теперь, когда пропавшие члены племени свободны, они все отправятся на поиски Ларги Кровавой Руки.

Сокровища. Если авантюристы спасли орков, они получают инкрустированный драгоценными камнями кубок стоимостью 200 зм.

Никто не спасён

Авантюристы встречаются с тремя шаманами племени Кровавой Руки на обратном пути в Орашное. Шаманы орков разделились во мнениях о том, как реагировать на неудачу авантюристов: двое, по-

хоже, хотят, чтобы авантюристы погибли, а народ Орашное был наказан, но третий, кажется, почти доволен предполагаемой смертью Ларги. Шаманы орков не видят причин вознаграждать авантюристов за их неудачу, но решают не нападать на Орашное и не наказывать искателей приключений.

Вознаграждение

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. Неолевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Вазшисс (Отродье юань-ти)	2900
Гигантская ядовитая змея	50
Гигантский паук	200
Головорез	100
Грязевой мефит	50
Дриада	200
Жаболюд	50
Зелёная карга	700
Игольчатая зараза	50
Исчезающий паук	700
Король/королева ящеров	1100
Людоящер	100
Людоящер-шаман	450
Огненная змея	200
Орк	100
Отидж	1800
Ползающая насыпь	1800
Рал (Гладиатор)	1800
Рой квипперов	200
Рой крыс	50
Рой летучих мышей	50
Рой ползающих рук	700
Скелет	50
Скелет минотавра	450
Юань-ти-проклинатель	700

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Освободить орков из ям (за каждую)	50
Освободить Ларгу Кровавую Руку	200
Избежать ловушку с падающим камнем	50
Обойти грязные шипы	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **3000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **5000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и делят их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

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. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Богато украшенный щит	50
Инкрустированный драгоценными камнями кубок	200
Инкрустированный драгоценными камнями серебряный торквес	500
Корона из драконьей кости	1500
Металлолом	3
Награда Скартии	250
Нефритовая статуэтка	200
Ожерелье с магнитом в виде дварфа	300
Статуэтка из слоновой кости	1000
Тусклая серебряная корона	200

Распределение постоянных магических предметов

В D&D Adventurers League действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Награда Мастера

Вы получаете **1000 опыта**, **500 зм** и **10 дней простоя** за проведение этого приключения.

Кинжал яда [Dagger of Venom]

Оружие (кинжал), редкий

Этот кинжал выкован в виде узла из гадюк, их хвосты выглядят как заостренный клинок, а рты распахнуты, образуя рукоять и гарду. Владелец слышит звуки шипящих змей, находясь в пределах 120 футов от яда или ядовитого существа. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале для игроков 1**.

Зелье лечения [Potion of Healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

Зелье большого лечения [Potion of Greater Healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Ожерелье из драгоценных камней [Gemstone Necklace]

Безделушка, обычная

Драгоценный камень в центре этого простого ожерелья светится, как если бы оно находилось под эффектом заклинания *свет [light]*. Это предел его зачарования.

Слава

Все представители фракций получают **единицу славы** за участие в этом приключении.

Время простоя

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** по завершении этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Скартия Крутз. Сборщица налогов была оставлена за главную, когда бургомистр уехал. Она не собирается ни позволить лорду Страду отрубить ей голову за то, что деревня не платит налоги, ни голодать или смотреть, как это будут делать другие. Возможно, у неё действительно есть душа. У неё есть бассет-хаунд, который считает себя ручной собачкой, если Скартия просто сядет, наконец!

Григорий Вульбах. Мужчина, человек. Душа. Григорий — мягкий, лысеющий человек с мозолистыми руками. Он тяжело работал на блага, которые есть сейчас в деревне, главное из которых — то, что он получает еду и напитки бесплатно благодаря его возможности принимать у себя Вистани, когда те прибывают каждые несколько месяцев, чтобы продать свои товары. Он честен и часто пренебрегает своей собственной прибылью в пользу общины и друзей. В отличие от прочего населения графства, Григорий дружелюбен и гостеприимен к чужакам.

Марку Грелон. Мужчина, человек. Владелец таверны «Семь столов». Знает все самые лучшие сплетни, но никогда не сплетничает сам.

Олег. Мужчина, человек, член деревенской стражи. Из-за бедственного положения деревни направились дальше за пределы деревни, ища следы кого-нибудь, на кого можно поохотиться, а вместо этого обнаружил орков. Имеет тенденцию застревать с дежурством освещения фонарей чаще, чем кто-либо ещё в деревенской страже.

Гмурк из племени Кровавая Рука. Мужчина-орк, глашатай племени Кровавой Руки. Шаманы — настоящие лидеры в отсутствие Ларги. У него есть свои инструкции. Он не совсем уверен, почему орки не могут справиться с этим сами, но лучше оставаться возле тёплого огня, чем пробираться сквозь холодное болото.

Карл Огбад. В одиночестве живет на болоте, в маленькой хижине на сваях, спрятанной среди камышей у Пиявочной реки. В обмен на уход за могилой и предупреждение любого, кто пытается посетить её, ползающие руки, привязанные к менгиру, ловят лягушек, крыс и других животных для Карла, который продает их жителям Полдерсвейла.

Вант Фенвик из деревни Полдерсвейл. Вант тяжело ранен и у него жар; его нужно вылечить, прежде чем он сможет прийти в себя. Приведённый в чувство, он рассказывает историю о том, как недавно Полдерсвейл подвергся нападению странных существ с чешуйчатой кожей, облаченных в мантии.

Ларга Кровавая Рука. Вождь племени Кровавой Руки, захваченная юань-ти. Несмотря на то, что она орог, она обладает удивительным умом, и её поддерживают трое мудрых орков-шаманов. Она ненавидит юань-ти Глюмпенского болота и поклялась освободить членов своего племени, которых юань-ти держат в плену.

Вазшисс: отродье юань-ти, шаман, возглавляющий группу юань-ти, которая поклоняется драколичу Тростульграэлю. Хладнокровный и коварный, он управляет захваченными орками племени Кровавой Руки. Их трудом он построил великое логово для своего неживого драконьего бога.

Драколич Тростульграэль: взрослый чёрный драколич (DDEX1-7 Барабаны на Болотах, DDEX1-12 Налетчики Сумеречных Топей) служит Культуре Дракона. С тех пор, как он стал драколичем, он расширил свою территорию от Сумеречного болота на север до Глюмпенского болота.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Гигантская ядовитая змея

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Навыки Восприятие +2

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 12

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к4 + 1) и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Гигантский паук

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Навыки Скрытность +7

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 7 (1к8 + 1) и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно существо. Попадание: Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; 5 хитов; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, а также урону ядом и психической энергией).

Гладиатор

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа, щит)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +6

Навыки Атлетика +10, Запугивание +5

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 5 (1800 опыта)

Храбрый. Гладиатор совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда гладиатор попадает им (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Гладиатор совершает три рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4), или колющий урон 13 (2к8+4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Удар щитом. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 9 (2к4+4). Если цель — существо с размером не больше Среднего, она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Реакции

Парирование. Гладиатор добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого гладиатор должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт. одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Грязевой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	11 (+0)	7 (−2)

Навыки Скрытность +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Терран

Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** дробящий урон 4 (1к6+1).

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Дриада

Средняя фея, нейтральная

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

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Сильван, Эльфийский

Опасность 1 (200 опыта)

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

Неограниченно: *искусство друидов* [druidcraft]

3/день каждое: *опутывание* [entangle], *чудо-ягоды* [goodberry]

1/день каждое: *бесследное передвижение* [pass without trace], *дубинка* [shillelagh], *дубовая кора* [barkskin]

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

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

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

Действия

Дубина. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию (+6 к попаданию с *дубинкой*), досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 2 (1к4), или дробящий урон 8 (1к8+4) с *дубинкой*.

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

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

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

Жаболюд

Средний гуманоид (жаболюд), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (шкурный доспех, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 20 фт., плавающая 40 фт.

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

Навыки Скрытность +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки язык Жаболюдов

Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Жаболюд может дышать и воздухом и под водой.

Общение с лягушками и жабами. Жаболюд может обмениваться простыми понятиями с лягушками и жабами, когда говорит на языке Жаболюдов.

Болотный камуфляж. Жаболюд совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на болотистой местности.

Прыжок с места. Жаболюд совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Мультиатака. Жаболюд совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну копьём.

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

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к6+1), или колющий урон 5 (1к8+1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Зелёная карга

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Навыки Восприятие +4, Магия +3, Обман +4, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Дракониий, Общий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой дриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Дриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *злая насмешка* [vicious mockery], *малая иллюзия* [minor illusion], *пляшущие огоньки* [dancing lights]

Подражание. Карга может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если успешно пройдет проверку Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 13 (2к8 + 4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и всё, что несёт и носит, магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое существо примерно её размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить её бонусным действием.

Изменения, внесённые этим эффектом, не проходят физическую проверку. Например, кожа карги может выглядеть гладкой, но тот, кто её коснётся, почувствует морщины. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действием успешно пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Невидимая ходьба. Карга магическим образом становится невидимой, пока не атакует, или не наложит заклинание, либо пока не прервёт концентрацию (как при концентрации на заклинании). Будучи невидимой, она не оставляет физических следов, так что выследить её можно только с помощью магии. Всё снаряжение, которое она несёт и носит, становится невидимым вместе с ней.

Игольчатая зараза

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Иммунитет к состояниям глухота, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 9

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (2к4+1).

Иглы. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 8 (2к6+1).

Король/Королева ящеров

Средний гуманоид (людоящер), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2

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

Иммунитет к состояниям испуг

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, Драконию

Опасность 4 (1100 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Пронзание. Один раз в ход, когда людоящер совершает рукопашную атаку трезубцем и попадает, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6), а людоящер получает временные хиты, количество которых равно этому дополнительному урону.

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо трезубцем, или же две рукопашные атаки трезубцем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6+3).

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

Трезубец. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/ 60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6+3), или колющий урон 7 (1к8+3), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Людоящер

Средний гуманоид (людоящер), нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Выживание +5, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Дракониий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две рукопашные атаки, каждую разным оружием.

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

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

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

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

Людоящер-шаман

Средний гуманоид (людоящер), нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)

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

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Дракониий

Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Использование заклинаний. Людоящер является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов* [druidcraft], *сотворение пламени* [produce flame], *терновый кнут* [thorn whip]

1 уровень (4 ячейки): *опутывание* [entangle], *туманное облако* [fog cloud] [shield]

2 уровень (3 ячейки): *раскалённый металл* [heat metal], *шпы* [spike growth] 3 уровень (2 ячейки): *призыв животных* [conjure animals] (только рептилии), *рост растений* [plant growth]

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6+2), или колющий урон 7 (1к10+2) в форме крокодила. Если людоящер находится в форме крокодила, а цель — существо размером не больше Большого, то цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и людоящер не может кусать другую цель. Если людоящер принимает свою истинную форму, захват оканчивается.

Когти (только в форме людоящера). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 4 (1к4+2).

Смена формы (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Людоящер магическим образом превращается в крокодила, оставаясь в этой форме до 1 часа. Он может вернуть свою истинную форму бонусным действием. Все его статистики, кроме размера, остаются одинаковыми во всех формах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Огненная змея

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Уязвимость к урону холод

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Игнан, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся змеи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон огнём 3 (1к6).

Действия

Мультиатака. Змея совершает две рукопашные атаки: одну укусом, и одну хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнём 3 (1к6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнём 3 (1к6).

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 9 (1к12+3).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6 + 3).

Отидж

Большая аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Спасброски Тел +7

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Отиджский

Опасность 5 (1800 опыта)

Ограниченная телепатия. Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 футов, понимающему любой язык. Эта телепатия не позволяет существу давать телепатический ответ.

Действия

Мультиатака. Отидж совершает три атаки: одну укусом, и две щупальцами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 12 (2к8+3). Если цель — существо, она должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 от болезни, иначе станет отравленной, пока болезнь не будет вылечена. Через каждые прошедшие 24 часа цель должна повторять спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. При успехе болезнь излечивается. Цель умирает, если болезнь уменьшает максимум её хитов до 0. Это уменьшение хитов длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 7 (1к8+3) плюс колющий урон 4 (1к8). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и опутанной, пока не перестанет быть схваченной. У отиджа есть два щупальца, и каждое может схватить по одной цели.

Удар щупальцем. Отидж ударяет схваченных существ друг о друга или о твёрдую поверхность. Каждое существо должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 14, иначе получит дробящий урон 10 (2к6+3) и станет ошеломлённой до конца следующего хода отиджа. При успешном спасброске цель получает половину дробящего урона и не становится ошеломлённой.

Отродье юань-ти

Большой монстр (перевёртыш, юань-ти),
нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 127 (15к10 + 45)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +6

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, Драконий, Общий

Опасность 7 (2900 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Большую змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врожденное колдовство(только в облике отродья). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными* [animal friendship] (только змеи)

3/день каждое: *внушение* [suggestion]

1/день каждое: *ужас* [fear]

Сопrotивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака (только в облике отродья). Юань-ти совершает две дальнотойные атаки или три рукопашные атаки, но укус и сжимание может использовать только по одному разу.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6+4) плюс урон ядом 10 (3к6).

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 11 (2к6+4), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана, и юань-ти не может сжимать другую цель.

Сжимитар (только в облике отродья). Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 11 (2к6+4).

Кинжал Яда (только в облике отродья). Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к4+5) (см. кинжал яда ниже).

Длинный лук (только в облике отродья). Дальнотойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 12 (2к8+3) плюс урон ядом 10 (3к6).

Специальное Снаряжение

Кинжал Яда (1/День). Действием Вазшисс может заставить этот клинок покрыться густым чёрным ядом. Яд остаётся 1 минуту, или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 15, иначе она получит урон ядом 2к10 и станет отравленной на 1 минуту.

Ползающая насыпь

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 20 фт., плавающая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Скрытность +2

Сопrotивление урону огонь, холод

Иммунитет к урону электричество

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта)

Поглощение электричества.. Каждый раз, когда ползающая насыпь должна получить урон электричеством, она не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону электричеством.

Действия

Мультиатака.. Ползающая насыпь совершает два размашистых удара. Если обе атаки попадают по цели с размером не больше Среднего, цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), а ползающая насыпь использует против неё **Поглощение**.

Размашистый удар.. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 13 (2к8+4).

Поглощение.. Ползающая насыпь проглатывает схваченное существо с размером не больше Среднего. Проглоченное существо опутано, ослеплено, не может дышать, и должно успешно проходить спасбросок Телосложения Сл 14 в начале каждого хода насыпи, иначе получает дробящий урон 13 (2к8+4). Если насыпь движется, проглоченная цель перемещается вместе с ней. У насыпи может быть только одно проглоченное существо одновременно.

Рой квипперов

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 28 (8к8 – 8)

Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки –

Опасность 1 (200 опыта)

Кровавое бешенство. Рой совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

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

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя.
Попадание: колющий урон 14 (4к6), или колющий урон 7 (2к6), если у роя половина хитов или меньше.

Рой летучих мышей

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Эхолокация. Рой не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

Острый слух. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотной летучей мыши. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя.
Попадание: колющий урон 5 (2к4), или колющий урон 2 (1к4), если у роя половина хитов или меньше.

Рой ползающих рук

Большой рой Крохотной нежити, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 77 (12d8)

Скорость 20 фт., лазающая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону яд

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

Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

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

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

Действия

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий или рубящий (на выбор роя) урон 21 (6к6), или дробящий или рубящий (на выбор роя) урон 10 (3к6), если у роя половина хитов или меньше.

Скелет

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

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

Уязвимость к урону дробящий damageimmunities=яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

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

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

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

Скелет минотавра

Большая нежить, законно-злая

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 67 (9к10 + 18)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Уязвимость к урону дробящий damageimmunities=яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает язык Бездны, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если скелет переместится как минимум на 10 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, цель получает от атаки дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель — существо, она должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 14, иначе будет оттолкнута на расстояние до 10 футов и сбита с ног.

Действия

Секира. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 17 (2к12+4).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 13 (2к8 + 4).

Юань-ти-проклинатель

Средний монстр (перевёртыш, юань-ти),
нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие
11

Языки Бездны, Драконий, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врожденное колдовство(только в облике юань-ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными* [animal friendship] (только змеи)

3/день каждое: *внушение* [suggestion]

Соппротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Вид проклинателя. Юань-ти может быть нескольких видов:

Вид 1: Человеческое тело со змеиной головой.

Вид 2: Человеческая голова и тело со змеями вместо рук.

Вид 3: Человеческая голова и торс со змеиным телом вместо ног.

Действия для вида 1

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но укус может использовать только раз.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Сжимитар (только в облике юань-ти). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 2

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две атаки укусом, используя свои змеиные руки.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Действия для вида 3

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но сжимание может использовать только раз.

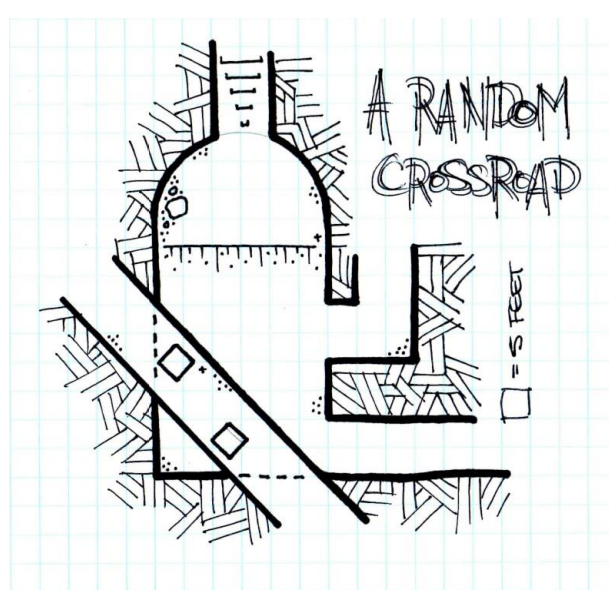
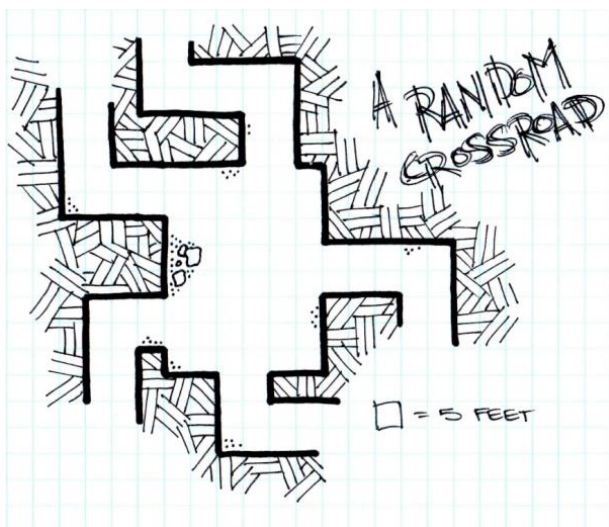
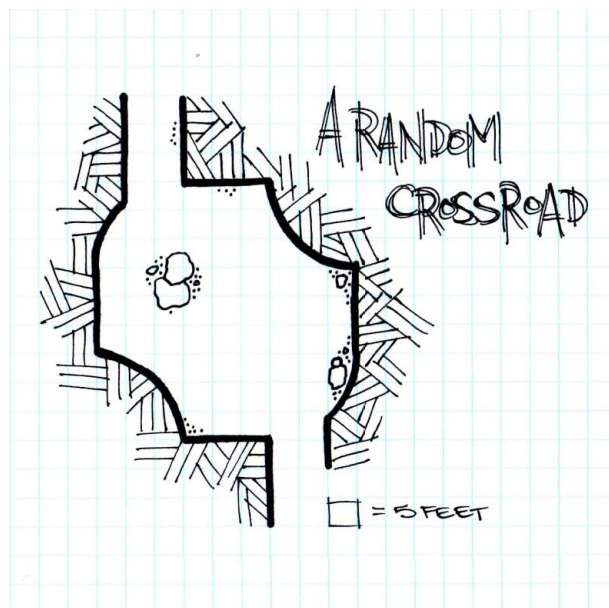
Укус (только в облике змеи). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (2к6+3), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, и юань-ти не может сжимать другую цель.

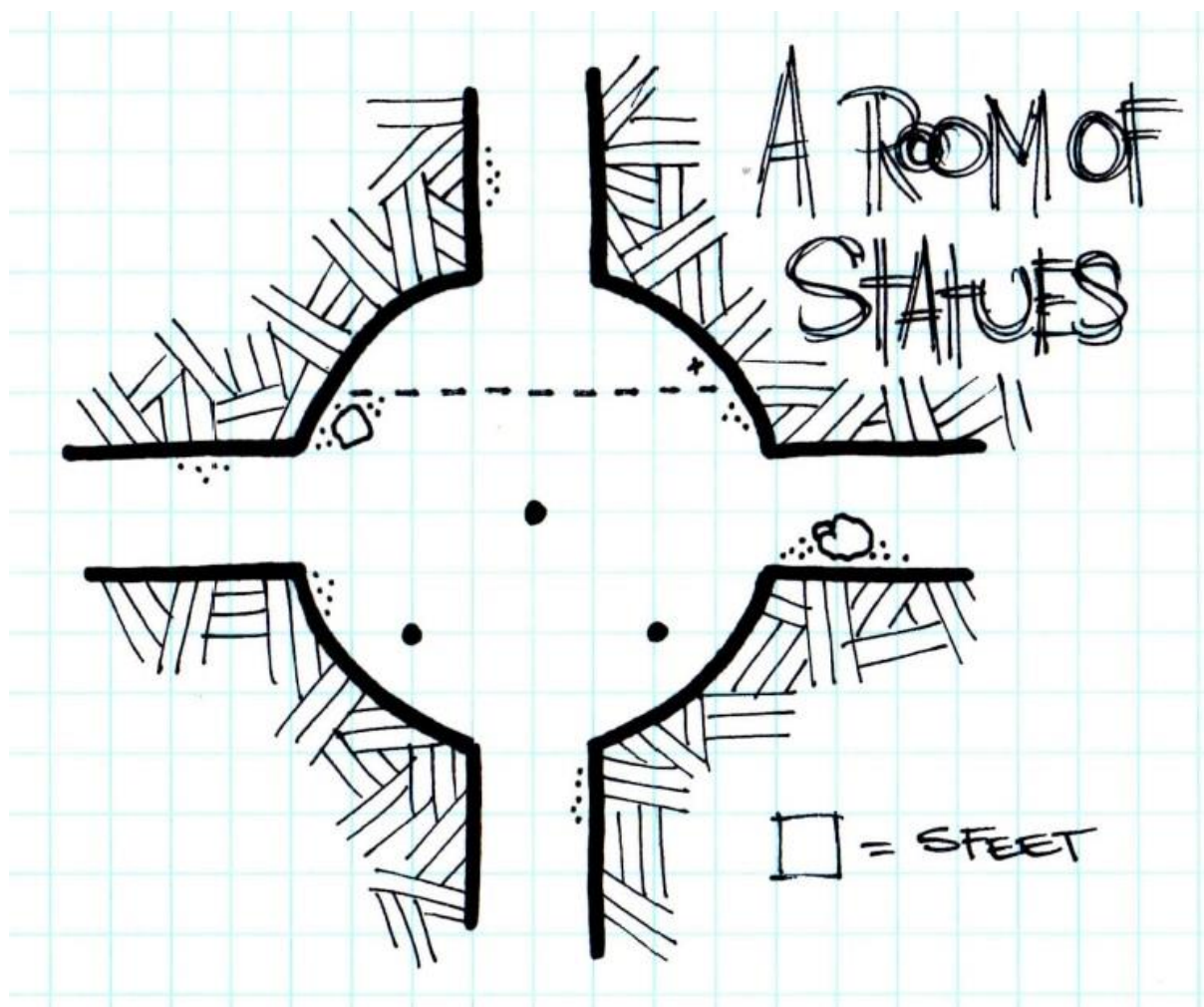
Сжимитар (только в облике юань-ти). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3).

Длинный лук (только в облике юань-ти). Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

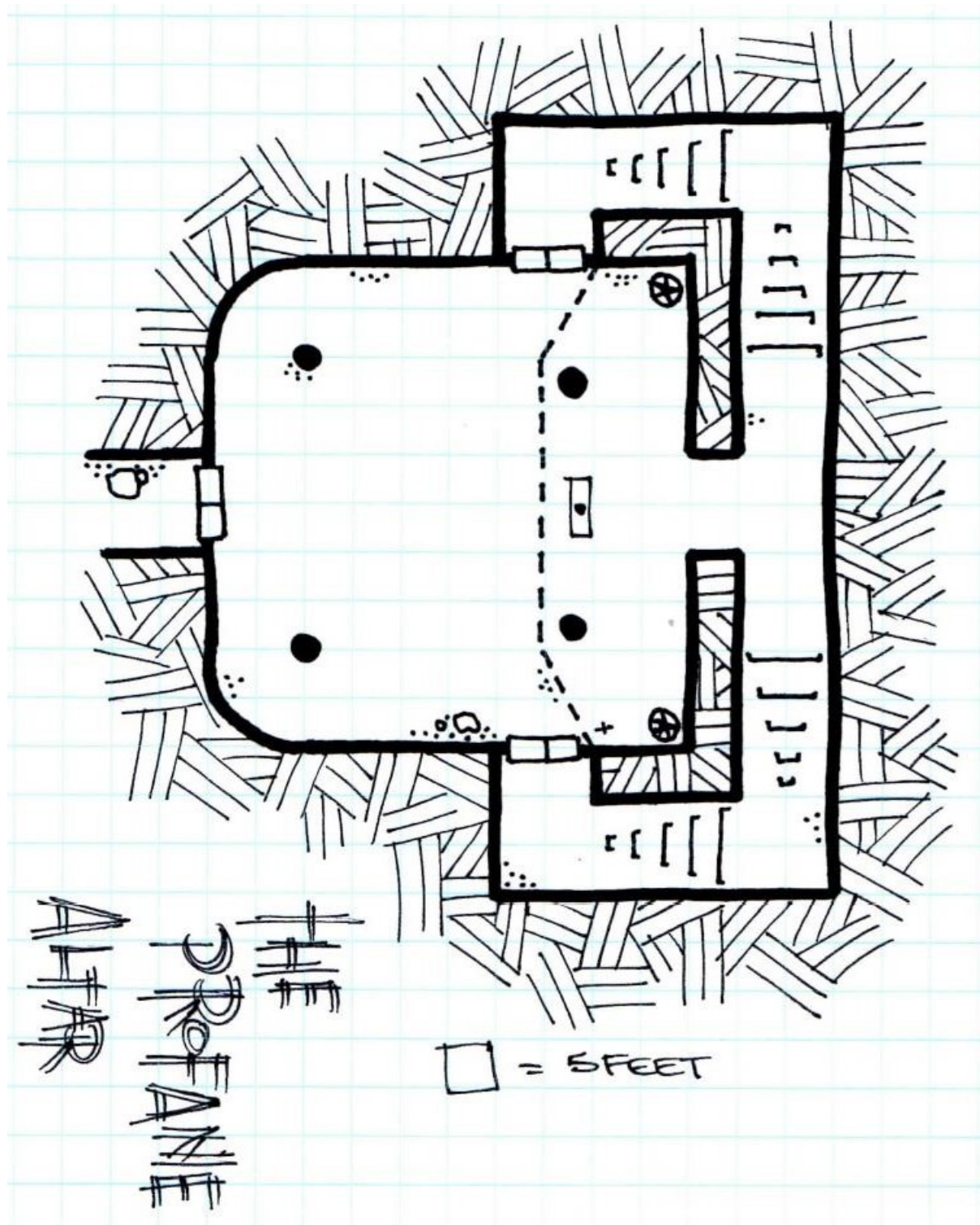
Приложение: Карта случайных перекрёстков



Приложение: Карта комнаты статуй



Приложение: Карта осквернённого алтаря



Раздаточный материал для игроков 1. Кинжал яда

Кинжал яда [Dagger of Venom]

Оружие (кинжал), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Вы можете действием заставить этот клинок покрыться густым чёрным ядом. Яд остаётся 1 минуту, или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе она получит урон ядом 2к10 и станет отравленной на 1 минуту. Вы не можете использовать повторно это свойство до следующего рассвета. Описание предмета находится в *Руководстве Мастера*.

Этот кинжал выкован в виде узла из гадюк, их хвосты выглядят как заостренный клинок, а рты распахнуты, образуя рукоять и гарду. Владелец слышит звуки шипящих змей, находясь в пределах 120 футов от яда или ядовитого существа.