БЛЮДО, КОТОРОЕ ПОДАЮТ ХОЛОДНЫМ

Долгий мир Стэгвика с родом великанов находится под угрозой из-за Кровавых Всадников, разжигающих вражду с местным племенем великанов. Когда вести о странных событиях в Ледяных Шпилях доходят до доброго короля Хартвика, он не может оставаться беспечным. Сможете ли вы утолить жажду мести великанов?

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня

JAMES INTROCASO

Автор приключения

Код приключения: DDAL05-05
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: Кирилл Кубер
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт, Max Corpseater, Джей «J100porom», Гум Просто Гум
Переведено при поддержке клуба «Башня»

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера,* Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление **2**
Введение 2
Лига Приключенцев D&D 2
Подготовка приключения 2
Перед игрой 2
Изменение сложности приключения . 3
Проведение приключения 3
Болезнь, смерть и восстановление персонажей 4
Предыстория приключения 5
Обзор приключения 5
Зацепки приключения 5

Часть 1. Мольба матери **6**
Предотвратить войну 6
Оставленный лагерь 7

Часть 2. Оставленный лагерь **9**
Что здесь происходит? 9

Часть 3. Темнобежка **10**
Основные особенности 10
Случайные столкновения 10

Часть 4. Лагерь Кровавых Всадников **13**
Основные особенности 13
Убеждение Скарна 13
Дорога в Стэгвик 15
Заключение 15

Вознаграждение **16**
Опыт 16
Сокровища 16
Слава 17
Время простоя 17
Сюжетные награды 17
Награда Мастера 17

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ **18**

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ **19**

Раздаточный материал 1 **25**

Раздаточный материал 2 **26**

Раздаточный материал 3 **27**

Раздаточный материал 4 **28**

Раздаточный материал 5: Плащ ускользания **29**

Приложение: Карта Темнобежки **30**

Приложение: Карта лагеря Кровавых Всадников **31**

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Блюдо, которое подают холодным»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Гром Штормового Короля*.

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

Приключение начинается недалеко от Стэгвика и ведет приключенцев в Холодный лес, лежащий на дальней стороне Ледяных Шпилей.

Лига Приключенцев D&D

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

Игра в Лиге Приключенцев D&D 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 Лиги Приключенцев D&D, 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 Лиги Приключенцев D&D, посетите сайт Лиги Приключенцев D&D:

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 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 Лиги Приключенцев D&D*.

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 дождаться 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 пятерых персонажей 8 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

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

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

Все карты в ваших руках. Именно вы принимаете решения о том, как группа будет взаимодействовать с ПМ и окружающей средой в приключении. Вы можете вносить в приключение серьёзные изменения или импровизировать, если сохраните при этом дух оригинала.

Давайте игрокам достойные испытания. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающеё, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените уровень опыта игроков (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь дать каждому из них тот опыт, которого они ищут, играя в D&D. У всех должна быть возможность проявить себя.

Следите за временем. 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 полноценныи опыт от игры. Попытаитесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируите темп в нужную сторону.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой и отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. *Руководство Мастера* содержит дополнительную информацию об искусстве проведения игры в D&D.

Услуги заклинателей

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

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в каче-

стве 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
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
*Воскрешение**	3 000 зм
*Истинное воскрешение**	50 000 зм

* Эти заклинания дополнительно требуют траты дней простоя (150 для *воскрешения* и 350 для *истинного воскрешения*). Эти расходы можно уменьшить на 50 дней простоя за каждый фракционный ранг выше первого, которым обладает персонаж. Это время простоя тратится на общественные работы для церкви, предоставившей услуги заклинателя. Предыстория послушника НЕ уменьшает стоимость этого заклинания ни в зм, ни в днях простоя.

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.

Послушники могут воззвать к услугам заклинателей следующих богов в трёх городах:

- ***Парнаст (этап 1).*** Майликки
- ***Стэгвик (этап 2).*** Чонтиа
- ***Берегост (этап 3).*** Латандер, Вокин

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, 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 возвратить 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.

Предыстория приключения

Кровавые Всадники не убивали великанов веками. Катика Лигия — второй офицер отряда — решила это изменить, желая войны.

Кровожадная женщина привела своих самых верных Кровавых Всадников в Ледяные Шпили, сознательно вторгнувшись на земли Горик Ватер, принадлежащие ледяным великанам. Отступники похитили Берли Турфёрста, молодого ледяного великана, и вернулись с пленником в свой главный лагерь в Холодном лесу.

Катика и её отряд рассказали остальным Кровавым Всадникам, что они патрулировали Холодный лес, когда на них напал Берли и другие великаны, нарушив негласный мир между ледяными великанами и людьми Хартсвэйла. Пытаясь привлечь большинство Кровавых Всадников на свою сторону, Катика вызвала Скарна Микеля, лидера всадников, для казни Берли и демонстрации силы всем племенам ледяных великанов в регионе. Другие всадники хотят сохранить Берли в качестве заложника для торга, если великаны атакуют в полную силу. Скарн напряженно пытается решить судьбу ледяного великана.

Тем временем Сковья Турфёрст, мать Берли, отчаянно пытается найти своего сына. Она знает, что его забрала группа всадников из Хартсвэйла, но она опасается, что её поиски могут развязать войну. Сковья обратилась за помощью к Вуму Бурдуну, лидеру Разведчиков Приграничья Хартсвэйла. Скаутмейстер знает, что Хартсвэйл окрасится кровью, если Берли не вернется в Горик Ватер, и просит у персонажей помощи.

Обзор приключения

Это приключение состоит из четырёх частей.

Часть 1. Персонажи отвечают на зов скаутмейстера Вума Бурдуна недалеко от Стэгвика, маленькой деревни в Хартсвэйле. Он представляет Сковью Турфёрст. Великанша рассказывает о пропаже сына. Вум нанимает персонажей, чтобы те уговорили (или принудили) Кровавых Всадников освободить Берли.

Часть 2. На месте, где схватили Берли, персонажи исследуют место преступления и выходят на след Кровавых Всадников.

Часть 3. Преследуя Кровавых Всадников в Холодном лесу, персонажи встречают случайные препятствия возле зачарованной реки и могут получить помощь в спасении Берли.

Часть 4. Приключенцы прибывают в лагерь Кровавых Всадников. Если персонажи не смогут уговорить Скарна Микеля отпустить великана, они должны найти другой способ освободить Берли или убить Скарна. Если Скарн согласится отпустить Берли, Катика и её отряд фанатиков нападут на персонажей на пути в Стэгвик.

Неожиданная магия

Заклинания, такие как *разговор с мёртвыми* [speak with dead], *обнаружение мыслей* [detect thoughts] и *наблюдение* [scrying], могут дать игрокам лёгкий способ узнать, что случилось на самом деле. Это замечательно! Вознаграждайте хорошие идеи информацией из предыстории приключения. В конце концов, персонажам всё ещё нужно найти способ освободить Берли, если они хотят остановить войну.

Зацепки приключения

Персонажи начинают в Стэгвике. Однажды утром они просыпаются в таверне «Уставший великан» и узнают, что им пришло письмо. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 1**. Каждый из персонажей может получить его по разным причинам. Это письмо приводит их в Ледяные Шпили на западе Стэгвика к началу части 1.

Работа для хвастунов. Пока вы отдыхали в таверне, скучающие местные жители часто просили вас рассказать им истории о прошлых приключениях. Пусть каждый персонаж поделится историей о героическом прошлом. Слухи о героях быстро распространятся по городу.

В поисках работы. Слухи о необычной активности великанов близ Хартсвэйла привлекли ищущих золота приключенцев в это место. Местные жители узнали о наёмниках, ищущих работу.

Задание фракции (Орден Перчатки или Альянс Лордов). Кровавые Всадники действуют против короны Хартсвэйла, но у короля Хартвика нет людей, способных решить эту проблему. Орден Перчатки и Альянс Лордов посылает агентов на помощь Хартсвэйлу, чтобы восстановить порядок и остановить войну.

Задание фракции (Жентарим). Женты медленно подбирались к королю Хартвику, пытаясь усилить влияние в Хартсвэйле. Кровавые Всадники могут начать войну и подорвать авторитет короны, а это плохо для бизнеса. Агенты Жентарима направляются на помощь пограничным разведчикам и получают дополнительное задание. Если какие-либо персонажи являются членами Жентарима, выдайте им **Раздаточный материал 2**.

Зимняя одежда

Перед походом в Ледяные Шпили персонажи могут купить припасы в Стэгвике. В дополнение к обычным предметам из *Книги игрока* сообщите персонажам, что они могут купить зимнюю одежду по 4 зм за комплект (двойная цена дорожной одежды).

Часть 1. Мольба матери

Ориентировочное время: 15 минут

Приключение начинается на границе Ледяных Шпилей, к западу от Стэгвика.

Предотвратить войну

Прочитайте или перефразируйте:

> Порывистый ветер, слишком сильный для ранней осени, завывает и бьёт в лицо. Заснеженные горы перед вами уходят высоко в серое небо. Земля покрыта хлопьями снега, выпавшего прошлой ночью. На фоне гор Ледяных Шпилей стоит огромная рыжеволосая фигура с косматой бородой. Вум Бурдун поднимает руку в знак приветствия.
>
> Когда вы приближаетесь, скаутмейстер Разведчиков Приграничья Хартсвэйла кричит сквозь воющий ветер: «Спасибо, что присоединились!»
>
> Взглянув по сторонам, вы не обнаруживаете никого, кроме скаутмейстера перед вами. Неопрятный фирболг трижды свистит. БУМ! Жуткий грохот и падающие вслед за ним камни и снег говорят, что приближается что-то огромное. БУМ! БУМ! БУМ! Грохот становится все сильнее, и вот перед вами предстает огромная женщина, спускающаяся с гор. Она в четыре раза больше человека. Синяя кожа покрывает её крепкие мышцы. Тугие косы удерживают её белые волосы на ветру. Никаких сомнений. Перед вами ледяной великан!
>
> Вум кивает на женщину и поворачивается к вам. «Знакомьтесь: Сковья Турфёрст. Вам нужно спасти её сына».

Сковья Турфёрст, **ледяной великан** [frost giant] из племени Горик Ватера, убита горем после похищения её единственного сына, Берли. Она рассказывает персонажам свою историю:

- Три дня назад Берли и Сковья охотились в Ледяных Шпилях, близ Холодного леса. Земли Горик Ватера заканчиваются на границе Ледяных Шпилей и Холодного леса.
- Когда Сковья вернулась в лагерь, она обнаружила следы битвы, в том числе два мёртвых тела — человека и лошадь, разрубленных топором её сына. Следы лошадей, идущие в Холодный лес. Лошади явно тянули за собой что-то большое.
- Первым инстинктом Сковьи было преследовать всадников, забравших её сына, но здравый смысл возобладал. Она знала, что это станет угрозой миру между ледяными великанами и людьми Хартсвэйла.
- Если Сковья расскажет об исчезновении сына ярлу Горик Ватера, это приведет к смерти многих великанов и людей в Хартсвэйле. Она взяла всё в свои руки и нашла Вума Бурдуна, который обещал помочь найти Берли.
- Сковья дает Разведчикам Приграничья пять дней, чтобы найти и вернуть Берли, прежде чем она расскажет ярлу о случившемся. Последствием будет война и смерть в Хартсвэйле.

Отыгрыш Сковьи Турфёрст

Сковья — великая воительница и охотница, доведённая до отчаянья потерей Берли. Злость от потери сына не отпускает её ни на секунду. Только её решимость вернуть его удерживает её от взрыва гнева. Пока время для Берли истекает, её просьба прямолинейна, а обещания честны.

Цитата: *«Времени на спасение моего сына — пять дней. Это в лучшем случае».*

Когда Сковья завершает свой рассказ, эмоции берут над ней верх. Вум Бурдун предлагает ей передохну́ть, отводя персонажей в сторону. Он сообщает следующую информацию:

- Он знает, что Кровавые Всадники, орден охотников на великанов и самозваные стражи границы, действуют за пределами Холодного леса. Вум уверен, что это они забрали Берли.
- Король Хартвик не одобряет действия Кровавых Всадников. Любое насилие в отношении великанов региона может разрушить перемирие и стать гибельным для Хартсвэйла. Всадники давно не убивали великанов, но орден отказывается распускаться.
- Местоположение лагеря Кровавых Всадников постоянно меняется.
- Вум просит персонажей найти Кровавых Всадников и убедить их освободить Берли, если юный великан всё еще жив. Если убедить всадников не удастся, Берли должен быть освобожден любой ценой.
- Если Берли мертв, персонажи должны убить Скарна Микеля, лидера всадников. Принести его голову ярлу Горик Ватера может быть единственным способом отвести войну.
- Персонажи — идеальный выбор для этой миссии. В отличии от Разведчиков Приграничья, у приключенцев есть боевой опыт и знание земель за пределами Хартсвэйла.
- Не допустить войны с великанами — главная цель короля Хартвика. Он обещает заплатить 1000 зм персонажам, если они успешно выполнят задание.

Отыгрыш Вума Бурдуна

Скаутмейстер Хартсвэйла редко появляется в Стэгвике, предпочитая деревни и леса долины стульям и столам таверны. Непривычный к незнакомцам, он обычно избегает разговоров. Когда приходится говорить, Вум делает это резко и прямолинейно. Он привычен к словам приказов, а не просьб.

Получив эту информацию, персонажи могут продолжить разговор с Сковьей и Вумом. Скаутмей-

стер может рассказать им все, описанное во врезке «Кровавые Всадники».

Если персонажи захотят узнать больше подробностей о событиях того дня, когда Берли был похищен, Сковья расскажет, как она охотилась на ужасного йети, добывая себе шкуру для нового плаща. Великаны разделились, чтобы найти зверя, договорившись встретиться в лагере. Никто из них не нашёл чудовище.

Если персонажи попробуют убедить Сковью дать им больше времени на задание, она твёрдо откажет.

Кровавые Всадники

Если спросить, Вум Бурдун даст персонажам больше информации о Кровавых Всадниках:

- Кровавые Всадники — это древний орден убийц великанов, берущий начало в Хартсвэйле. Они вновь собрались, когда повысилась активность великанов на Побережье Меча.
- Разведчики Приграничья и Кровавые Всадники не в ладу с тех пор, как всадники начали действовать вопреки воле короля. Разведчики не готовы ни сражаться с Кровавыми Всадниками, ни даже выслеживать настолько опытных убийц великанов.
- Лидер Кровавых Всадников — Скарн Микель, однорукий одноглазый мужчина и опытный воин. Его ненависть к великаньему роду известна в Хартсвэйле. Двадцать лет назад вся его семья была убита гоблинами, в битве с которыми он и потерял глаз и руку. Он подозревает, что гоблины были пешками мятежного племени великанов.

Оставленный лагерь

Прочитайте или перефразируйте:

> После очередного порыва ветра скаутмейстер хмыкает. «Если вы собираетесь найти Кровавых Всадников, лучший вариант — отправиться туда, где они шли через лес после захвата Берли. То есть нужно начинать там, где его похитили. У вас два варианта. Пройти через Ледяные Шпили, что будет быстрее, но опаснее, либо обойти их, что займёт больше времени».
>
> «Если вы решите пройти через Шпили, я могу отвести вас в лагерь», — говорит Сковья. «Если вы пройдёте вдоль Шпилей на запад, а затем свернёте на север, вы найдёте лагерь. Даже со мной поход через Шпили опасен. Погода там холоднее, чем осень в Хартсвэйле».
>
> Вум смотрит на вас. «Выбирать вам. Торопитесь. И не забудьте хорошенько осмотреть место похищения. Любая зацепка может вам помочь».

Вариант 1. Через Ледяные Шпили

Если персонажи решили идти через Ледяные Шпили, они должны двигаться в быстром или нормальном темпе, чтобы, дойдя до Холодного леса, иметь достаточно времени, чтобы спасти Берли. Благодаря Сковье путешествие обходится без происшествий, а чудовища, что живут в Шпилях, обходят вас стороной.

Сковья покидает персонажей, как только лагерь показывается на горизонте, поскольку он напоминает ей о её горе, а также потому, что не должно быть обнаружено никаких следов её присутствия в случае, если переговоры с Кровавыми Всадниками обернутся насилием.

Путь в 100 миль холоден и тяжек для приключенцев. Как и в Хартсвэйле, погода в Ледяных Шпилях необычайно холодная. Тяжёлые подъемы, колючий ветер, и низкая температура — всё это ждёт персонажей, если они сделают этот выбор. Когда персонажи достигают лагеря, каждый из них должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, получая уровень истощения при провале. Персонажи, которые провалили спасбросок на 5 и больше, получают 2 уровня истощения. Эти уровни истощения могут быть сняты только долгим отдыхом в тёплом, сухом месте. Персонажи, носящие одежду для экстремально холодной погоды или имеющие сопротивление к холоду, совершают этот спасбросок с преимуществом. Персонажи получают помеху на этот спасбросок, если выбрали быстрый темп.

Нормальный темп. У персонажей, путешествующих в нормальном темпе, есть 12 часов на то, чтобы найти Кровавых Всадников, и они могут сделать только один короткий отдых, если хотят уложиться в срок, назначенный Сковьей.

Быстрый темп. У персонажей, путешествующих в быстром темпе, есть полтора дня на то, чтобы найти Кровавых Всадников. Они могут сделать короткий или продолжительный отдых в любой момент перед тем, как найти Кровавых Всадников, если хотят уложиться в срок, назначенный Сковьей.

Следопыт. Если избранная местность одного из персонажей — арктическая или горная, остальные персонажи совершают спасбросок Телосложения с преимуществом, когда добираются до лагеря.

Вариант 2. Вокруг Ледяных Шпилей

Если персонажи решили обойти Ледяные Шпили, их путешествие будет долгим, но лёгким. Во время путешествия к югу от гор погода всё ещё плохая, но более щадящая, и никакие опасные существа не встают на пути.

Расстояние до лагеря в обход — 140 миль, и, чтобы успеть найти Кровавых Всадников вовремя, персонажи должны идти в быстром темпе. Когда персонажи достигают лагеря, каждый из них должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, получая уровень истощения при провале. Персонажи, провалившие спасбросок на 5 или более, получают два уровня истощения. Эти уровни истощения могут быть сняты только долгим отдыхом в тёплом, сухом месте. Персонажи, носящие одежду для экстремально холодной погоды или имеющие

сопротивление к холоду, совершают этот спасбросок с преимуществом. Персонажи получают помеху на этот спасбросок, если выбрали быстрый темп.

Несмотря на движение в быстром темпе, у персонажей не остаётся времени ни на какой отдых перед нахождением Кровавых Всадников, если они выбирают этот вариант.

Вариант 3. Альтернативное путешествие

Персонажи могут владеть более быстрым способом путешествовать, таким, как заклинание *телепортация* [teleport]. Если они могут ускориться таким образом, дайте им это сделать.

Разъяснение последствий

Не бойтесь объяснить игрокам механические последствия их выбора, если это поможет им принять решение. Вариант 1 даст больше времени на отдых, но с большим шансом истощения. Вариант 2 даст меньший риск истощения, но не оставит времени на отдых по пути в лагерь Кровавых Всадников.

Часть 2. Оставленный лагерь

Ориентировочное время: 30 минут

Персонажи прибывают в оставленный лагерь, где Кровавые Всадники схватили Берли. Юный ледяной великан наверняка не сдался без боя.

Что здесь происходит?

Основные особенности

Оставленный лагерь имеет следующие особенности:

Свет. Местность освещена ярким светом солнца или луны, в зависимости от времени суток.

Запахи и звуки. Ветер неустанно завывает, принося лёгкий запах разлагающихся тел.

Заходя в разрушенный лагерь великанов, вы понимаете, как чувствуют себя мыши. Обугленные стволы деревьев, покрытые снегом в центре лагеря, похоже, были костром Сковьи и Берли. Рядом с огромным сугробом на шесте, толщиной со старый дуб, висит разорванный кусок палатки.

Несмотря на огромные размеры лагеря, тела легко найти. Два трупа в кольчугах, каждый из которых разрублен пополам огромным лезвием, лежат рядом с кострищем. Обезглавленная лошадь лежит на другой стороне ямы, покрытая снегом. Трупы заледенели до самых костей.

На западе от лагеря ясно видна просека и множество сломанных деревьев. Несмотря на свежий слой снега, видно, что здесь прошла большая группа людей, тащившая что-то огромное из лагеря в лес.

Если персонажи потратят время на исследование лагеря, они могут найти улики, рассказывающие о произошедшем. Эти улики могут послужить доказательствами в разговоре со Скарном Микелем в части 4.

Трупы. Персонажи, осмотревшие трупы людей, обнаружат на правых руках обоих татуировку руны на языке великанов, означающую «Смерть». Кровавые Всадники, убившие великана, носят этот знак на руке, держащей меч.

Dod
(руна смерти)

Один из трупов — загорелая женщина с чёрными волосами. Это Валежек Норсвот, капитан патруля Кровавых Всадников. Катика Лигия знала, что ей нужно больше одного отряда для захвата великана. Она выбрала Валежек себе в помощь, поскольку та разделяла её взгляды на великанов.

Валежек носит на шее знак отличия. Успешная проверка Интеллекта (История) со Сл 15 покажет, что этот знак означает воинское звание (персонажи с предысторией «Солдат» знают это автоматически).

Персонаж, обследующий её останки и преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 12, находит на её одежде скрытый карман, в котором лежат смятая карта местности (**Раздаточный материал 3**), письмо Валежек от Катики и *зелье лечения*.

На карте есть пометка в виде X на месте оставленного лагеря, где находятся персонажи (легко различимо). Надписи «Маршрут патруля Валежек» и «Маршрут патруля Катики» написаны одним почерком (принадлежащим Скарну Микелю), а надпись «Встретимся здесь» — другим (почерком Катики). Скарн нарисовал карты для патрульных и поручил Катике раздать их капитанам патрулей.

Катика написала Валежек письмо (**Раздаточный материал 4**), которое отдала ей с картой.

Кольцо-печатка. Если персонажи обыщут разрушенную палатку, они найдут под снегом огромный топор Берли. Они не могут орудовать настолько огромным топором, но успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 12 позволит найти отрубленный человеческий указательный палец с кольцом-печаткой, примёрзший к лезвию. На кольце выгравированы имя и герб семьи Лигия. Катика потеряла палец в бою с Берли.

Следы. Из-за сильного снегопада и хаоса прошедшей битвы будет сложно точно сказать, что здесь произошло. Успешная проверка Мудрости (Выживание) со Сл 20 позволит установить, что в лагере останавливалось двое великанов, но в битве участвовал только один. Он сражался с десятью гуманоидами верхом на лошадях. Великан, который сражался, прибыл из глубин земель Горик Ватера на востоке. Всадники прибыли из Холодного леса, на западе.

Награждение опытом

Если персонажи нашли карту, письмо и кольцо-печатку, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Сокровища

В кармане Валежек Норсвот лежит *зелье лечения*.

Часть 3. Темнобежка

Ориентировочное время: 30 минут

После того, как персонажи обследуют оставленный лагерь, они должны пройти через Холодный лес к лагерю Кровавых Всадников. На пути небольшая речушка, Темнобежка, преграждает им путь.

Следите за временем

Может быть трудно судить, сколько времени потратит конкретная группа игроков в разных местах этого приключения. Если у вас мало времени, то, когда персонажи прибудут к Темнобежке, используйте в этом разделе более слабое боевое столкновение (согласно врезке «Изменение сложности столкновения») для ускорения игры.

Основные особенности

Следующие особенности присущи Темнобежке:

Местность. Два дюйма снега покрывают землю.

Климат и погода. Хотя Холодный лес остаётся верен своему имени, здесь всё же не так холодно, как в Ледяных Шпилях. Снегопад здесь лёгкий, а ветер мягкий.

Свет. Луна или солнце освещают местность ярким светом.

Звуки. Воздух наполняет журчание реки, а также, возможно, звуки случайного столкновения.

Вода. Благодаря пикси, живущим у устья реки, Темнобежка наполнена пыльцой пикси, из-за чего вода странно сверкает на свету. Существа, заходящие в реку на 5 футов, подвергаются случайному эффекту согласно таблице «Эффекты Темнобежки».

Эффекты Темнобежки

к4	Эффект
1	Вы становитесь невидимы до конца вашего следующего хода. Этот эффект оканчивается, если вы атакуете или накладываете заклинание.
2	Вы получаете скорость полёта 30 футов до конца вашего следующего хода.
3	Вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе вы упадёте ничком до тех пор, пока не получите урон, либо кто-нибудь не потратит действие на приведение вас в чувство, либо не наступит конец следующего хода (смотря что случится раньше).
4	Сделайте спасбросок Мудрости со Сл 12. При провале вы превращаетесь в случайное существо с показателем Опасности 0, на выбор Мастера, как при заклинании *превращение* [polymorph]. Эффект оканчивается в конце вашего следующего хода.

Прочитайте или перефразируйте:

> Лёгкий снегопад и мягкий ветер внушают вам спокойствие, пока вы идёте по следам Кровавых Всадников в Холодном лесу. Примятая трава, сломанные деревья и взрытая земля говорят о том, что Берли просто схватили и милю за милей утягивали в лес.
>
> Через несколько часов пути по следу из разрушенных деревьев вы слышите приятное журчание воды впереди. Тёмная блестящая река шириной 10 футов преграждает вам путь.

Тело в реке

Тело Элигоса Тогнога, восемнадцатилетнего Кровавого Всадника, плывёт по реке. Мутные воды скрывают его. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 позволяет заметить тело, в противном случае персонажи смогут его заметить благодаря существам, с которыми столкнутся (см. раздел «Случайные столкновения» ниже). Тело одето в броню; оно сильно разбухло в воде, но успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 20 будет достаточно, чтобы вытащить его из воды. На его правой руке изображён знак Кровавых Всадников. Элигос был убит ударом в сердце; рана явно нанесена оружием человеческих размеров.

Элигос поменял мнение о плане Катики Лигии на обратном пути в лагерь. Он сказал, что они должны отпустить Берли, и пригрозил рассказать Скарну Микелю, что на самом деле произошло, если Катика не согласится. Катика ударила Элигоса, убила его и бросила тело в реку, как пример для тех, кто вздумает её предать.

Сокровища

На шее Элигоса висит золотой амулет с маленькими лунными камнями, образующими инициалы Э.Т. Он стоит 200 зм.

Случайные столкновения

Когда персонажи достигают Темнобежки, происходит случайное столкновение. Бросьте кость или выберите, с какими существами сталкиваются персонажи возле реки. Все существа в этом столкновении знают об эффектах реки и используют их для получения преимущества в бою.

Случайные столкновения у реки

к4	Столкновение
1	Месть трентов
2	Шабаш карг
3	Любовь эттинов
4	Засада орков

1. Месть трентов

Прочитайте или перефразируйте:

> Посреди разрушенной просеки две древние сосны на другом берегу реки выглядят нетронутыми.

Тернокуст и Сердцедуб — двое **трентов** [treants], выжидающих, пока персонажи не перейдут на другой берег реки, после чего они атакуют.

Существа в ярости от ущерба, нанесенного Холодному лесу Кровавыми Всадниками, захватившими Берли. Мало того, что всадники проломили просеку в лесу; они также срубили древние деревья, близкие к пробуждению, чтобы построить клетку для великана по возвращению в лагерь. Тренты не могли одолеть охотников на великанов, а потому ждали, когда мимо пройдёт небольшая группа, чтобы напасть на неё.

Тернокуст и Сердцедуб лишь несколько раз встречали гуманоидов, которые не были бы Кровавыми Всадниками или орками. Они решают, что персонажи — Кровавые Всадники, повинные в разрушении леса, и атакуют. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) со Сл 17, сделанная действием, убедит трентов в том, что персонажи — не Кровавые Всадники. В противном случае тренты сражаются, пока один из них не падёт, после чего второй убегает.

Развитие событий. Если персонажи убедили трентов в том, что они не Кровавые Всадники, древние деревья извиняются и объясняют свою ошибку. Тренты знают о теле в реке. Ближайшие деревья видели спор между Катикой и Элигосом, убийство и женщину, закапывающую кинжал неподалёку. Деревья рассказывают трентам, где закопан кинжал, а те делятся этим с персонажами. Рукоять кинжала украшена гербом семьи Лигия, который совпадает с гербом на кольце-печатке Катики.

Награждение опытом. Выдайте каждому персонажу по 100 опыта, если они найдут тело.

Сокровища. Золотой амулет Элигоса Тогнога ценой 200 зм.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного трента.
- **Слабая группа:** Тренты не могут использовать свою способность «Оживление деревьев».
- **Сильная или очень сильная группа:** У трентов по 162 хита.

2. Шабаш карг

Прочитайте или перефразируйте:

> На другом берегу реки стоят три прекрасные женщины с бледной кожей и рыжими волосами, одетые в тёплые шубы. Сгорбившись, они рыщут в поисках хвороста. Одной из них около сорока, другим двум, похожим на первую, около двадцати.

Матушка Гнилорот и две её дочери, Зловонная Гертруда и Протухшая Дарла — это шабаш **зелёных карг** [green hags]. Они представляются Еленой Артвич и двумя её дочерьми — Гертрудой и Дарлой. Они поймали **пикси** [pixie] по имени Сари Брайтлиф и намерены собрать с неё пыльцу пикси. Карги только вернулись с добычей домой, как услышали персонажей и использовали свою *иллюзорную внешность*. Они хотят обмануть персонажей и забрать их органы для компонентов заклинаний, экспериментов, еды и, что главное, веселья.

Карги стараются выглядеть невинными и игривыми. Они просят персонажей помочь собрать хворост. Они надеются собрать приключенцев вплотную друг к другу, после чего использовать свои сильнейшие заклинания разом для максимального эффекта. Карги убегают, как только одна из них умирает и шабаш разрушается.

Маленькая костяная клетка Сари спрятана в деревьях неподалеку от дороги. Её можно заметить, преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15. Если персонажи побеждают карг, пикси зовёт их на помощь. Её клетка заперта снаружи.

Развитие событий. Благодарная Сари спрашивает персонажей, что они делают в Холодном лесу. Если те упомянут Кровавых Всадников, она расскажет им про мёртвого члена отряда на дне Темнобежки. Она видела, как Катика спорила с Элигосом, и знает, где та закопала свой кинжал. Она может привести приключенцев к этому месту. Рукоять кинжала украшена гербом семьи Лигия, который совпадает с гербом на кольце-печатке Катики.

Награждение опытом. Выдайте каждому персонажу по 100 опыта, если они найдут тело.

Сокровища. Золотой амулет Элигоса Тогнога ценой 200 зм.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Карги не образуют шабаш.
- **Слабая группа:** Только одна зелёная карга (Гнилорот) имеет способности шабаша.
- **Сильная группа:** Добавьте питомца — полярного волка [winter wolf].
- **Очень сильная группа:** Добавьте питомца — молодого реморaза [young remorhaz].

3. Любовь эттинов

Прочитайте или перефразируйте:

> Жуткий грохот привлекает ваш взгляд. Вы видите, как по лесу бежит двуглавый, десятифутовый и полностью, за исключением набедренной повязки, голый великан. «Помогите Гроганбошу!» — кричит одна голова. «Остановите дам, и Гроганбош поможет вам!» — рявкает другая, когда великан прячется за деревом.
>
> В этот момент ещё четыре вонючих двуглавых великана проносятся по лесу. Все они явно женщины. Они секунду смотрят на вас, а затем одна говорит: «Кто убьет больше маленьких людей, получит Гроганбоша!».

Четыре женщины-**эттина** [ettin] догоняют мужчину, Гроганбоша, который прячется, пока персонажи сражаются. Обычно одинокие, женщины-эттины подчиняют мужчин, демонстрируя своё превосходство при выборе партнера. При всём при этом четыре женщины, сражающиеся за одного мужчину — уникальное зрелище.

Гроганбош молод и ещё не вступил в брак. Многие годы он рассказывал каждому эттину в Холодном лесу, что Демогоргон благословил его стать отцом чемпиона демонов. Ложь разошлась, и теперь несколько женщин преследуют его. Неопытный Гроганбош в ужасе.

Женщины-эттины отступают, как только их хиты снижаются до 40.

Развитие событий. Если персонажи вмешиваются и побеждают эттинов, Гроганбош благодарит их. Гроган, его весёлая голова, и Бош, его более серьёзная голова, спрашивают, как они могут отблагодарить персонажей. Если персонажи упомянут Кровавых Всадников, он забеспокоится. Гроганбош знает убийц великанов и их приемы для убийства эттинов. Он также знает, что на дне Темнобежки лежит мёртвый Всадник, и готов выловить тело для персонажей, несмотря на опасные воды, поскольку персонажи рисковали ради него жизнями.

Когда Гроганбош прятался за деревом во время боя, в его ногу вонзился плохо закопанный в землю кинжал, запятнанный кровью, с фамильным гербом и именем Лигия на рукояти. Он предлагает его персонажам в знак признательности.

Награждение опытом. Выдайте каждому персонажу по 100 опыта, если они найдут тело.

Сокровища. Золотой амулет Элигоса Тогнога ценой 200 зм.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного эттина.
- **Слабая группа:** Уберите одного эттина.
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты каждого эттина до 100.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного эттина.

4. Засада орков

Темнобежка — это популярное место для засад среди орков племени Длинных Когтей. Это племя уже давно вонзило когти в это место и знает здесь всё. **Боевой вождь орков** [orc war chief], **Око Груумша** [Eye of Gruumsh] и шесть **орогов** [orog] сидят в засаде в кустах рядом с тропой, по которой идут персонажи. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 позволит обнаружить орков до того, как они атакуют.

Когда персонажи проходят мимо или замечают орков, чудовища атакуют. Они сражаются до тех пор, пока четверо из их банды не падут, а затем убегают.

Развитие событий. Если персонажи зажмут в углу одного орка, тот сделает что угодно, чтобы остаться в живых. Сперва орк предложит свое снаряжение, и если это не сработает, следующим он предложит кинжал с гербом и именем семьи Лигия на рукояти — таким же, как на кольце-печатке Катики. Орки сидели в засаде, высматривая добычу, когда Кровавые Всадники проходили мимо. Они видели, как Элигос спорил с Катикой, как она его убила, и где закопала кинжал. Длинные Когти не нападали на Кровавых Всадников, заметив, что те пленили ледяного великана, но они выкопали кинжал и могут рассказать о споре и убийстве.

Награждение опытом. Выдайте каждому персонажу по 100 опыта, если они найдут тело.

Сокровища. Золотой амулет Элигоса Тогнога ценой 200 зм.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите орка — Око Груумша.
- **Слабая группа:** Уберите одного орога.
- **Сильная группа:** Добавьте одного орога.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного боевого вождя орков и одного орога.

Часть 4. Лагерь Кровавых Всадников

Ориентировочное время: 45 минут

После Темнобежки персонажи находят лагерь Кровавых Всадников и обнаруживают, что Берли жив… пока что!

Основные особенности

Лагерь Кровавых Всадников имеет следующие особенности:

Местность: Глубина снега на земле — два дюйма (5 см).

Климат и погода. Лёгкий снегопад и мягкий ветер.

Свет. Солнце или луна озаряют местность ярким светом. Костры создают ещё больше освещения.

Запахи и звуки. Запах жареного кролика и другой мелкой дичи. Приятные ароматы смешиваются с запахом конского навоза. Кровавые Всадники тихо общаются, занятые своими делами.

Занятия окружающих. Кровавые Всадники готовят, ухаживают за лошадьми, тренируются и чинят своё оружие и броню.

> След из разрушений Кровавых Всадников приводит вас к огромной поляне. Вы чуете странную смесь запахов жареного мяса и конского навоза. Дюжина мужчин и женщин, вооруженных до зубов, ходят по лагерю, тренируются, точат оружие, готовят и ухаживают за своими многочисленными лошадьми. Восемь палаток под открытым небом стоят кругом в центре поляны.
>
> За палатками стоит 20-футовая клетка из толстых бревен. Внутри сидит покрытый ушибами и ранами великан с кляпом во рту. Его ярость чувствуется по всей поляне, словно землю вокруг слегка трясет.

Когда персонажи войдут в лагерь, прочитайте или перефразируйте:

> «Стой, кто идёт?» Из центра лагеря к вам направляется одноглазый человек с одной рукой, держащей вынутый из ножен длинный меч. Рядом с ним идёт женщина, поразительно красивая, несмотря на старый ожог на правой стороне лица. Её левая рука перевязана. Другие члены лагеря, услышав это, берут оружие и вместе со своими лидерами направляются в вашу сторону.

Скарн Микель, одноглазый человек с одной рукой, и Катика Лигия — оба **капитаны Кровавых Всадников** [Blood Rider captains]. Катика Лигия носит *плащ ускользания* [cloak of displacement] (описан в **Раздаточном материале 5**). Десять других людей в лагере — **Кровавые Всадники** [Blood Riders]. По крайней мере двое всадников заняты патрулированием лагеря верхом на конях и могут в любой момент совершить проверки Мудрости (Внимательность). Кровавых Всадников намного больше, но они заняты патрулированием Холодного леса в других местах. В лагере также находится дюжина **боевых коней** [warhorses]. **Ледяной великан** [frost giant] в клетке — Берли Турфёрст.

Кровавые Всадники не нападут на персонажей, если те не нападут первыми. Ситуация может обостриться, как указано в разделе «Убеждение Скарна». Если бой начинается, Всадники будут сражаться насмерть.

У всех Кровавых Всадников есть метка на правой руке.

Клетка. Крепкая клетка, удерживающая Берли Турфёрста, 20 футов в ширину, длину и высоту. Персонаж может забраться на клетку, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 12.

Берли прикован к задним прутьям клетки двумя замкнутыми цепями. Дверь клетки закрыта одной цепью. Замок на каждой цепи может быть взломан набором воровских инструментов при успешной проверке Ловкости со Сл 15. Каждая цепь имеет КД 19 и 27 хитов, а также имеет иммунитет к яду и психическому урону.

Отпущенный персонажами из клетки Берли либо остаётся и сражается, либо бежит, в зависимости от того, что ему укажут делать. У него нет его топора, но он может найти камни и метать их. Кроме того, его безоружная атака наносит дробящий урон 13 (3к4 + 6).

Костры. Персонаж, начинающий ход или входящий в костёр, получает урон огнём 2 (1к4).

Развитие событий

Сейчас у персонажей есть три варианта действий. Они могут дать бой Кровавым Всадникам (смертельное столкновение), попытаться скрытно освободить великана, либо поговорить со Скарном и попробовать убедить Кровавых Всадников освободить Берли.

Отыгрыш Скарна Микеля

Скарн ненавидит великанов, но он прагматик. Единственная причина, по которой он всё ещё не убил Берли — это то, что он собирается использовать его как заложника для обмена на своих людей в будущем. Лидер Кровавых Всадников крепок, суров и говорит только то, что считает нужным. Он позволяет Катике вести большую часть разговора.

Цитата: *«Я не найду покоя, пока великанье отродье не исчезнет из долины. И тогда я не найду покоя, пока фирболги не отправятся за ними».*

Убеждение Скарна

Если персонажи скажут Скарну Микелю, что они пришли обсудить освобождение Берли, лидер

Кровавых Всадников согласится, но позволит своей правой руке, Катике Лигии, вести разговор от его имени. Скарн упомянет, что не участвовал в битве с Берли и что Всадниками командовала Катика.

Лидер Кровавых Всадников не думал о том, чтобы отпустить Берли, но пока что и не убил его. Скарн намерен оставить его в живых как козырь в переговорах на случай, если Горик Ватер нападёт снова. Тем временем Катика пыталась убедить Скарна убить ледяного великана для демонстрации силы и запугивания Горик Ватера.

Чтобы убедить Скарна освободить Берли, персонажи должны совершить серию проверок против Катики, как указано ниже. Следите за каждым успехом Катики и приключенцев. Если персонажи предъявят доказательства, подтверждающие их аргументы (например, карту и заметку из лагеря, печатку Катики, тело Элигоса Тогнога или кинжал, которым его убили), они получат преимущество на ту проверку, на которой представляют доказательства.

Проверки характеристик могут быть сделаны следующими способами. Если персонажи выдвигают аргументы для убеждения Скарна, сделайте ответную проверку со стороны Катики, используя примеры ниже, в качестве руководства.

- ***Призыв к миру.*** Персонажи указывают на то, что убийство Берли разожжёт войну с Горик Ватером и, возможно, другими племенами великанов в регионе, на что Катика отвечает, что великаны уже объявили войну, напав первыми. Персонажи совершают проверку Харизмы (Убеждение) против проверки Харизмы (Обман) со стороны Катики.
- ***Разоблачить убийство.*** Персонажи указывают на то, что Катике нельзя доверять из-за того, что она убила Элигоса Тогнога, на что она отвечает, что Берли убил Элигоса во время битвы. Персонажи совершают проверку Харизмы (Убеждение) против проверки Харизмы (Обман) со стороны Катики.
- ***Разоблачить планы.*** Персонажи указывают на то, что Сковья и Берли были на территории Горик Ватера, когда Кровавые Всадники напали на них, на что Катика отвечает, что великаны начали нападать на Холодный лес. Персонажи совершают проверку Харизмы (Убеждение) против проверки Харизмы (Обман) со стороны Катики.
- ***Личное обращение.*** Персонажи указывают на то, что разжигание войны с великанами означает, что еще больше людей потеряют свои семьи так же, как Скарн, на что Катика отвечает, что великаны уже нападают, и единственная оставшаяся защита — нападение. Персонажи и Катика делают встречные проверки Харизмы (Убеждение).
- ***Угрозы.*** Персонажи угрожают Скарну смертью, если он откажется, на что Катика отвечает, что Кровавые Всадники легко победят в бою. Персонажи совершают проверку Харизмы (Запугивание) против проверки Харизмы (Убеждение) со стороны Катики.

Персонажи с низкой Харизмой тем не менее могут участвовать в споре. Они могут использовать другие навыки, такие как Мудрость (Проницательность) или Интеллект (Анализ), чтобы дать преимущество следующему персонажу, который будет делать проверку Харизмы (или другой характеристики, если вы думаете, что в вашей ситуации это имеет смысл). Персонажи также могут совершать действие Помощь в процессе спора, давая преимущество другим персонажам.

Отыгрыш Катики Лигии

Катика Лигия жаждет войны с великанами. Она пошла на ложь и убийство, чтобы добиться её. Её отец был членом Разведчиков Приграничья, и его раздавил валун, когда он подошёл слишком близко к ледяным великанам, игравшим в игру. Разведчики полагают, что это был несчастный случай, но Катика никогда не верила в это.

По её мнению, Скарн Микель должен быть тем, кто отдаст приказ убить Берли и поведет Всадников на войну с великанами. Она хитра, холодна и недовольна тем, что персонажи пытаются спасти Берли.

Цитата: *«Я сожгу весь мир до основания, если это будет означать, что последняя капля великаньей крови сгорит с нами».*

Развитие событий

Когда Катика или персонажи получат три успеха, посмотрите на результаты.

- ***Если Катика победила, и у персонажей нет успехов,*** Скарн впадает в ярость. Он приказывает убить Берли немедленно, чтобы преподать персонажам урок и показать им, что должно стать с каждым великаном. В этом случае персонажи могут остановить смерть Берли, только вступив в бой.
- ***Если Катика победила, но у персонажей есть хотя бы один успех,*** Скарн не отпустит Берли, но также не станет его убивать. Теперь персонажи могут как атаковать Кровавых Всадников, так и поискать другой способ освободить великана.
- ***Если персонажи победили, и у Катики нет успехов,*** Скарн освобождает Берли и изгоняет Катику и её всадников, действовавших у него за спиной.
- ***Если персонажи победили, но у Катики есть хотя бы один успех,*** Скарн освобождает Берли, но Катике и другим членам её отряда позволено оставаться в ордене, поскольку Скарн не уверен, что обвинения полностью правдивы.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите четырёх Кровавых Всадников и боевых коней.
- **Слабая группа:** Уберите двух Кровавых Всадников и боевых коней.
- **Сильная группа:** Добавьте одного Кровавого Всадника и боевого коня.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух Кровавых Всадников и боевых коней.

Дорога в Стэгвик

По завершении дел с Кровавыми Всадниками персонажи возвращаются домой.

Берли освобождён. Перед тем, как разойтись у Ледяных Шпилей, ледяной великан подарит персонажам синий турмалин, который он спрятал от Кровавых Всадников (см. раздел «Сокровища» ниже).

Берли убит. Персонажи могут найти синий турмалин в кармане его куртки, преуспев в проверке Интеллект (Анализ) со Сл 15 (см. раздел «Сокровища» ниже).

Катика Лигия убита. Персонажи могут вернуться в Стэгвик спокойно и использовать для возвращения домой долгий, безопасный путь в обход Ледяных Шпилей.

Катика Лигия жива. **Капитан Кровавых Всадников** и шесть верных ей **Кровавых Всадников** седлают семь боевых коней. Когда персонажи достигают Темнобежки, всадники нагоняют их и атакуют в отместку за то, что приключенцы разрушили их планы. Всадники сражаются насмерть.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите двух Кровавых Всадников и боевых коней.
- **Слабая группа:** Уберите одного Кровавого Всадника и боевого коня.
- **Сильная группа:** Добавьте одного Кровавого Всадника и боевого коня.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух Кровавых Всадников и боевых коней.

Награждение опытом

Выдайте каждому персонажу по 400 опыта, если они убедили Скарна освободить Берли.

Сокровища

Если Берли освобождён, он даёт персонажам синий турмалин ценой в 200 зм (либо его можно найти на теле Берли). Катика Лигия носит *плащ ускользания* [cloak of displacement] и имеет при себе *зелье силы ледяного великана* [potion of frost giant strength], которое хранит на случай, если придётся сражаться с ледяным великаном в одиночку.

Заключение

Если персонажи возвращаются в Стэгвик и Берли Турфёрст мёртв или всё ещё находится в тюрьме, и у персонажей нет головы Скарна Микеля, Вум Бурдун благодарит их за попытку. Скаутмейстер советует им быть начеку в Хартсвэйле, поскольку, возможно, вскоре региону вновь понадобится вся возможная помощь.

Если персонажи мирно освободили Берли, то вдобавок к плате за работу они улучшают отношения между Кровавыми Всадниками и Разведчиками Приграничья.

Если они не спасли Берли, но принесли голову Скарна Микеля, они предотвратили войну с великанами. В этом случае напряжение между Кровавыми Всадниками и Разведчиками Приграничья останется сильным.

Сокровища

Персонажи получают 1000 зм от Вума Бурдуна, если они освобождают Берли Турфёрста или возвращаются с головой Скарна Микеля.

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

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Боевой вождь орков	1 100
Боевой конь	100
Кровавый Всадник	450
Капитан Кровавых Всадников	700
Зелёная карга	700
Зелёная карга (шабаш)	1 800
Ледяной великан	3 900
Молодой ремораз	1 800
Орк — око Груумша	450
Орог	450
Пикси	50
Полярный волк	700
Трент	5 000
Эттин	1100

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Найти карту, записку и кольцо (часть 2)	100
Достать тело Элигоса (часть 3)	100
Скарн освобождает Берли (часть 4)	400

Небоевые награды

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **2 250 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **3 000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют 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
Золотое ожерелье (часть 3)	200
Синий турмалин (часть 4)	200
Награда золотом (заключение)	1 000

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Приключенцев D&D 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.

Плащ ускользания [cloak of displacement]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот плащ сделан из гладкого чёрного меха. Костяная застёжка застёгивает плащ на шее владельца. При внимательном рассмотрении вышивки на золотом подоле можно прочитать (на Общем): *«Шестеро искромсаны, на телах шесть ран. Кровь ручьём стекает, оставляя шрам. Умоляют шестеро, шестеро кричат. Ручки-ножки рвутся — шестеро молчат»*. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 5**.

Зелье силы ледяного великана [potion of frost giant strength]
Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье лечения [potion of healing]
Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока* и *Руководстве Мастера*.

Слава

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

Персонажи Жентарима получают **одно дополнительное очко славы**, если возьмут пробу воды из Темнобежки и узрят её эффект по крайней мере на одном существе.

Время простоя

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

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения.

Приключенец? Скорее злоключенец! Если Берли умер или не был освобождён вовремя, по Хартсвэйлу расходится молва о том, что те же приключенцы, что похвалялись подвигами о своих героических свершениях в «Уставшем великане», провалили простое задание и навлекли беду на регион. Пока у вас есть эта сюжетная награда, вы получаете помеху на все проверки Харизмы (Запугивание) и (Убеждение) в отношении жителей Хартсвэйла.

Друг Приграничья. Если персонажи освободили Берли, убедив Скарна Микеля отпустить его с миром, Кровавые Всадники проникнутся уважением к Разведчикам Приграничья. Пока у вас есть эта сюжетная награда, вы получаете преимущество на проверки Харизмы (Запугивание) и (Убеждение), совершаемые в отношении любых членов Разведчиков Приграничья.

Убийца Скарна. Имена персонажей, убивших Скарна Микеля, будут на слуху у всего Хартсвэйла. Пока у вас есть эта сюжетная награда, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание) в отношении жителей Хартсвэйла, но любой Кровавый Всадник, которого вы встретите, немедленно на вас нападает.

Награда Мастера

Вы получаете **750 опыта, 375 зм** и **десять дней простоя** за проведение этого приключения.

Поправка для 8 сезона

В 8 сезоне персонажи и Мастер получают по 2 очка продвижения, 2 очка сокровищ и 5 дней простоя, поскольку это двухчасовое приключение. Очки славы начисляются согласно правилам сезона: по одному очку славы за каждые 4 очка продвижения. Персонажи Жентарима не получают дополнительной славы.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

Вум Бурдун. Мужчина, фирболг. Бурдун — сын Тависа Бурдуна, некогда члена Разведчиков Приграничья и владельца гостиницы «Уставший великан», до своей смерти бывшего также правителем Хартсвэйла. Тавис надеялся, что Бурдун займёт Алебастровый Трон после его смерти, но Вум от него отказался. Вум знает об усилившейся активности великанов в регионе, и это его тревожит.

Сковья Турфёрст. Женщина, ледяной великан. Сковья — знаменитый воин и охотница племени Горик Ватер. Она не желает зла народу Хартсвэйла, но готова сделать всё ради своего сына Берли.

Берли Турфёрст. Мужчина, ледяной великан. Сын Сковьи. Берли — также замечательный охотник и воин. Хотя он зол на Кровавых Всадников, его самое большое желание — вернуться домой.

Скарн Микель. Мужчина, человек. Вся семья Скарна была убита отрядом гоблинов два десятка лет назад. При этом Скарн потерял руку и глаз, но выжил. С тех пор в его сердце пылает ненависть к великанам и их союзникам. Он возглавляет небольшую, но растущую в числе группу Кровавых Всадников.

Катика Лигия. Женщина, человек. Катику с детства научили ненавидеть великанов. Эту ненависть она переняла от своей семьи и от сообщества своих соседей, ненавидевших этих существ. Её лицо покрыто шрамами от пожара в сарае, который она еле пережила в подростковом возрасте.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Боевой вождь орков

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга)
Хиты 93 (11к8 + 44)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Спасброски Сил +6, Тел +6, Мдр +2
Навыки Запугивание +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Орочий
Опасность 4 (1 100 опыта)

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

Ярость Груумша. Орк причиняет дополнительный урон 4 (1к8), когда попадает атакой оружием (уже учтено в атаках).

Действия

Мультиатака. Орк совершает две атаки секирой или копьём.

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 15 (1к12 + 4 плюс 1к8).

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 12 (1к6 + 4 плюс 1к8), или колющий урон 13 (2к8 + 4), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Боевой клич (1/день). Все существа на выбор боевого вождя в пределах 30 футов, слышащие его и пока не находящиеся под действием Боевого клича, до начала следующего хода боевого вождя совершают броски атаки с преимуществом. После этого боевой вождь может бонусным действием совершить одну атаку.

Боевой конь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Растаптывающий рывок. Если конь переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой копытами, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, конь может бонусным действием совершить по ней ещё одну атаку копытами.

Действия

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 11 (2к6 + 4).

Боевые кони как скакуны

Чтобы не переусложнять сражения в этом приключении, боевые кони Кровавых Всадников не совершают в свой ход никаких действий, кроме действий Отход, Рывок или Уклонение, если верхом на них нет всадников. Когда на боевом коне сидит всадник, используйте правила из раздела «Сражение верхом» в главе 9, «Сражения», *Книги игрока* или бесплатных *Базовых правил D&D*.

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 Внимательность +4, Магия +3, Обман +4, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий, Общий, Сильван
Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать и воздухом, и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Она 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 совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со 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 эти 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 совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 20 и преуспеть, 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.

Шабаш карг

Когда нужно работать сообща, несмотря на эгоизм, карги собираются в шабаши. В шабаш могут входить разные ведьмы, в нём они считаются равными. Тем не менее, каждая жаждет личной власти.

Шабаш — это три карги, и конфликт между двумя всегда может решить третья. Если встречается больше трёх карг, например, когда возникает конфликт между несколькими шабашами, всё погружается в хаос.

Совместное колдовство. Если все три представительницы шабаша находятся в пределах 30 футов друг от друга, каждая может накладывать следующие заклинания из списка волшебника, но ячейки заклинаний у них общие на всех.

1 уровень (4 ячейки): *луч болезни* [ray of sickness], *опознание* [identify]
2 уровень (3 ячейки): *поиск предмета* [locate object], *удержание личности* [hold person]
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *молния* [lightning bolt], *проклятие* [bestow curse]
4 уровень (3 ячейки): *воображаемый убийца* [phantasmal killer], *превращение* [polymorph]
5 уровень (2 ячейки): *наблюдение* [scrying], *связь с иным миром* [contact other plane]
6 уровень (1 ячейка): *разящее око* [eyebite]

При накладывании этих заклинаний каждая карга считается заклинателем 12 уровня, использующим Интеллект в качестве базовой характеристики. Сл спасброска от заклинаний равна 12 + модификатор Интеллекта карги, а бонус атаки заклинанием равен 4 + модификатор Интеллекта.

Глаз карги. Шабаш может создать магический предмет, называемый глазом карги, который делают из настоящего глаза, покрытого лаком, подвешенного на манер кулона. Обычно глаз доверяют помощнику, для сохранения и переноски. Карга в шабаше может действием посмотреть через этот глаз, если он находится на одном с ней плане. У глаза карги КД 10, 1 хит и тёмное зрение в радиусе 60 футов. Если его разрушить, все члены шабаша получают урон психической энергией 3к10 и становятся ослеплёнными на 24 часа.

У шабаша может быть только один глаз одновременно, и создание нового требует проведения ритуала всеми тремя участницами. Ритуал занимает 1 час, и карги не смогут совершить его, будучи слепыми. Если во время совершения ритуала какая-нибудь карга совершает любое лишнее действие, шабаш должен начинать ритуал заново.

Капитан Кровавых Всадников

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 19 (наборный доспех, щит)
Хиты 71 (11к8 + 22)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Сил +6, Тел +4
Навыки Атлетика +6, Запугивание +4, Убеждение +4, Уход за животными +3
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Верховая защита. Находясь верхом, всадник может перенаправить на себя атаку, направленную на его скакуна.

Верховая увёртливость. Когда всадник находится верхом и его скакун подвергается воздействию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, скакун вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Действия

Мультиатака. Капитан совершает две атаки.

Длинное копьё. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 10 (1к12 + 4). Эта атака совершается с помехой против целей в пределах 5 футов и использует две руки, если капитан не находится верхом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 8 (1к8 + 4), или рубящий урон 9 (1к10 + 4), если используется двумя руками.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты капитан может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если капитан становится недееспособным.

Кровавый Всадник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (колечный доспех, щит)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Сил +5, Тел +4
Навыки Атлетика +5, Уход за животными +3
Чувства пассивная Внимательность 11
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Верховая защита. Находясь верхом, всадник может перенаправить на себя атаку, направленную на его скакуна.

Верховая увёртливость. Когда всадник находится верхом и его скакун подвергается воздействию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, скакун вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Действия

Мультиатака. Кровавый Всадник совершает две атаки.

Длинное копьё. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (1к12 + 3). Эта атака совершается с помехой против целей в пределах 5 футов и использует две руки, если Кровавый Всадник не находится верхом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

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

Корректировка капитанов Кровавых Всадников

Следующие корректировки применяются к **капитанам Кровавых Всадников**:

- Скарн не может носить щит; уменьшите его КД до 17.[a]
- Катика носит *плащ ускользания* [cloak of displacement].

[a] У Скарна нет руки, поэтому по идее он вообще не может совершать действий, требующих двух рук. — *Прим. перев.*

Ледяной великан [морозный гигант]

Огромный великан, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (лоскутный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Тел +8, Мдр +3, Хар +4
Навыки Атлетика +9, Внимательность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Великаний
Опасность 8 (3 900 опыта)

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки секирой.

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 25 (3к12 + 6).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 28 (4к10 + 6).

Молодой ремораз

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Иммунитет к урону огонь, холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 5 (1 800 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся реморазa или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 7 (2к6).

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 20 (3к10 + 4) плюс урон огнём 7 (2к6).

Орк — Око Груумша

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (колечный доспех, щит)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Запугивание +3, Религия +1
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Общий, Орочий
Опасность 2 (450 опыта)

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

Ярость Груумша. Орк причиняет дополнительный урон 4 (1к8), когда попадает атакой оружием (уже учтено в атаках).

Использование заклинаний. Орк является заклинателем 3 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *сопротивление* [resistance], *указание* [guidance], *чудотворство* [thaumaturgy]
1 уровень (4 ячейки): *благословение* [bless], *приказ* [command]
2 уровень (2 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon] (копьё), *гадание* [augury]

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (1к6 + 3 плюс 1к8), или колющий урон 12 (2к8 + 3), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Орог

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 42 (5к8 + 20)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Выживание +2, Запугивание +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Орочий
Опасность 2 (450 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Орог совершает две атаки секирой.

Секира. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (1к12 + 4).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4).

Пикси

Крошечная фея, нейтрально-добрая

Класс Доспеха 15
Хиты 1 (1к4 − 1)
Скорость 10 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (−4)	20 (+5)	8 (−1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +7
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки Сильван
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой пикси является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, используя вместо всех компонентов пыльцу пикси:

Неограниченно: *искусство друидов* [druidcraft]
1/день каждое: *воображаемая сила* [phantasmal force], *обнаружение добра и зла* [detect evil and good], обнаружение мыслей [detect thoughts], *опутывание* [entangle], *пляшущие огоньки* [dancing lights], *полёт* [fly], *превращение* [polymorph], *рассеивание магии* [dispel magic], *смятение* [confusion], *усыпление* [sleep]

Действия

Превосходная невидимость. Пикси магическим образом становится невидимым, пока не окончится концентрация (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое пикси несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Полярный волк

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки Великаний, Общий, Полярных волков
Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

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

Зимний камуфляж. Волк совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на снежной местности.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к6 + 4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Волк выдыхает волну ледяного воздуха 15-футовым конусом. Все существа в области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон холодом 18 (4к8) при провале и половину этого урона при успехе.

Трент

Огромное растение, хаотично-доброе

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 30 фт.

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

Уязвимость к урону огонь
Сопротивление урону дробящий, колющий
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки Друидический, Общий, Сильван, Эльфийский
Опасность 9 (5 000 опыта)

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

Осадное чудовище. Трент причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Трент совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 16 (3к6 + 6).

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

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

Эттин

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (−1)	17 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Навыки Внимательность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Великаний, Общий
Опасность 4 (1 100 опыта)

Две головы. Эттин совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), а также спасброски от глухоты, испуга, лишения сознания, ослепления, очарования и ошеломления.

Неусыпный. Когда одна голова эттина спит, друга бодрствует.

Действия

Мультиатака. Эттин совершает две атаки: одну боевым топором и одну моргенштерном.

Боевой топор. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 14 (2к8 + 5).

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 14 (2к8 + 5).

Раздаточный материал 1

Истории о вашей доблести опережают вас. В этом регионе только вы можете остановить войну и вернуть матери сына. Я умоляю вас встретиться на границе с Ледяными Шпилями, к западу от замка Хартвик. Приготовьтесь к 10-дневному путешествию и подготовьте тёплую одежду. Вас ожидает золото. Не показывайте это письмо никому.

— Скаутмейстер Вум Бурдун

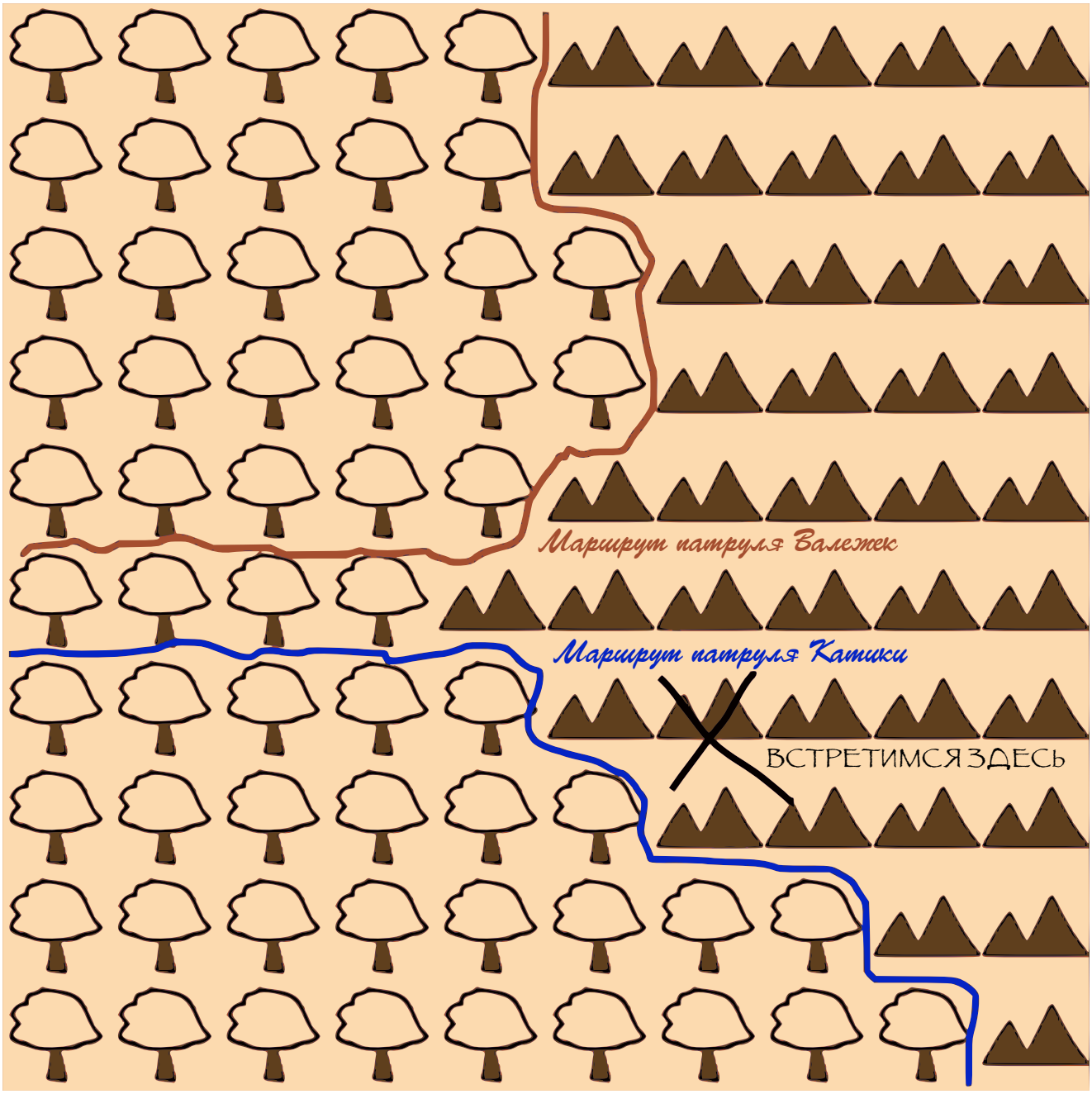
Раздаточный материал 2

Друг,

Дошёл слух, что ты собираешься в Холодный лес. Если будешь проходить возле любой речки, чьи воды темны, а гладь мерцает, принеси нам образец воды. Если есть возможность, проследи, что случается с теми, кто пьёт или купается в воде. Постарайся найти кого-нибудь, кто сделает это вместо тебя. Мы понимаем, что вода может быть опасной. Мы найдём тебя в Стэгвике, когда ты вернёшься с образцом и отчётом. Как всегда, никто не должен знать.

Спасибо,
Ж

Раздаточный материал 3



Раздаточный материал 4

В,

ВОТ ПЛАН. ЗАПОМНИ: НЕ УБИВАТЬ. НАМ НУЖНО УБЕДИТЬ С. БРОСИТЬ ВЫЗОВ. ЭТО ПРИВЕДЁТ ВСЕХ НА НАШУ СТОРОНУ. УБИЙСТВА БУДУТ ПОЗЖЕ. СПОКОЙСТВИЕ.

— К

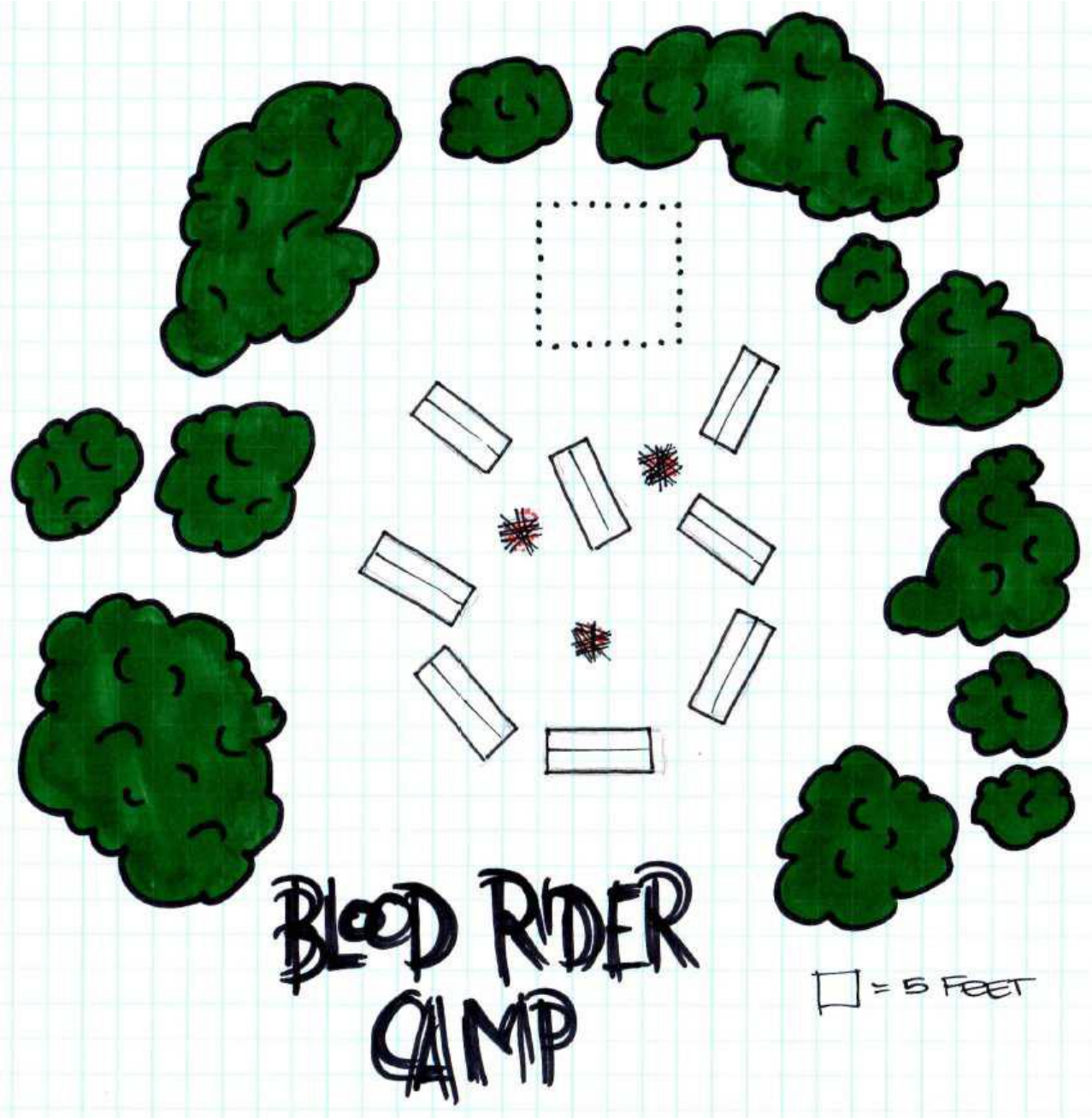
Раздаточный материал 5: Плащ ускользания

Плащ ускользания [cloak of displacement]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, он создаёт иллюзию того, что вы находитесь немного в стороне от своего настоящего местонахождения, отчего существа совершают броски атаки по вам с помехой. Если вы получаете урон, это свойство перестаёт действовать до начала вашего следующего хода. Это свойство подавляется, пока вы недееспособны, опутаны или не можете перемещаться по другой причине. Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Этот плащ сделан из гладкого чёрного меха. Костяная застёжка застёгивает плащ на шее владельца. При внимательном рассмотрении вышивки на золотом подоле можно прочитать (на Общем): *«Шестеро искромсаны, на телах шесть ран. Кровь ручьём стекает, оставляя шрам. Умоляют шестеро, шестеро кричат. Ручки-ножки рвутся — шестеро молчат»*.

Приложение: Карта Темнобежки

Приложение: Карта лагеря Кровавых Всадников