



ПОД ЗЛОВОННЫМ ЧЕЛИМБЕРОМ

Разрушенная башня волшебника на болоте Челимбер может содержать ключ к победе над необычайно умным холмовым великаном по имени Злой Фруул и не дать ему более тревожить город Парнаст. Чтобы отыскать башню, искатели приключений должны преодолеть водную магию зловонного болота и обнаружить или проложить путь к давно затерянным руинам.

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



RON LUNDEEN
Автор приключения

Код приключения: DDAL05-06
Версия: 1.0
Версия перевода: 1.6



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: Poletaew, специально для [клуба «Сундук Дракона»](#)

Вычитка: Maia Everett, J100porom J, Андрей Паньшин



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

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

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Expeditions™ приключение «Под зловонным Челимбером», часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона **Гром Штормового Короля**.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участие в этом приключении.

Это приключение происходит на болоте Челимбер, расположенном в Западных Землях Фаэруна.

Лига Искателей Приключений D&D

Лига Искателей Приключений D&D – это официальная система организованных игр DUNGEONS & DRAGONS®. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Искателей Приключений D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, которые продолжают их историю.

Для получения дополнительной информации об играх Лиги Искателей Приключений D&D, посетите домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D по адресу:

www.dndadventurersleague.org

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед проведением этого приключения для группы игроков, как Мастер, вы должны подготовиться:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *Базовых правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать 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 изменения, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам следующую

информацию о персонаже:

- Имя персонажа и его уровень
- Расу и класс персонажа
- Пассивную Мудрость (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

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

Если у вас есть время или необходимость, вы можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если вы видите волшебные 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 Искателей Приключений D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас. Кроме того, они могут сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Не стесняйтесь зачитывать описание приключения, чтобы помочь игрокам понять, с чем они могут столкнуться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Практически всегда это касается только боевых сцен. Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им — они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Это приключение **оптимизировано для группы из пяти персонажей 3-го уровня**. Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, выполните следующие действия:

- Сложите суммарные уровни всех персонажей.

- Разделите общую сумму на количество персонажей.
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону.

Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить силу 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 больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

Средняя сила отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Принимайте решения, которые усиливают удовольствие от приключения, когда это возможно.

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

Вы наделены властью. Вы принимаете решения о том, как группа взаимодействует с НИП и окружением в рамках этого приключения. Нет ничего страшного в том, чтобы вносить значительные изменения или заниматься импровизацией, пока вы сохраняете первоначальный дух написанного.

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь 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 полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

Приключение должно развиваться. Когда игра начинает увязать, не стесняйтесь давать намеки и подсказки своим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боях и отыгрыше, не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это дает игрокам «маленькие победы» для превращения догадок в правильные решения. *Руководство мастера* содержит больше информации об искусстве проведения игры D&D.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении с размером как минимум с небольшой городок можно найти услуги заклинателей. Персонажи должны иметь возможность добраться до поселения, чтобы получить эти услуги.

Обычно доступные услуги заклинателей включают в себя лечащие и восстанавливающие заклинания, а также заклинания для получения информации. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Количество заклинаний, доступных в качестве услуги, ограничено **максимум тремя в день**, если не сказано иного.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Заклинание	Стоимость
<i>Лечение ран</i> (1-й уровень)	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебен лечения</i> (2-й уровень)	40 зм
<i>Снятие проклятия</i>	90 зм
<i>Разговор с мертвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1 250 зм
<i>Воскрешение*</i>	3 000 зм
<i>Истинное воскрешение*</i>	50 000 зм

* Эти заклинания требуют дополнительных затрат времени простоя (150 для *воскрешения* и 350 для *истинного воскрешения*). Эта стоимость может быть уменьшена на 50 дней для каждого ранга фракции выше 1, которым обладает персонаж. Это время простоя тратится на общественные работы для церкви, которая предоставила запрашиваемое заклинание. Предыстория послушника НЕ уменьшает стоимость в зм или днях простоя любого из этих заклинаний.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

Послушники могут обращаться за услугами заклинателей в трёх городах и вокруг них следующим образом:

Парнаст (этап 1). Майлики

Стэгвик (этап 2). Чонтия

Берегост (этап 3). Латандер, Вокин

СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

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

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. Кроме того, каждый день простоя, потраченный после оживления, уменьшает штраф за броски атаки, спасброски и проверки характеристик на 1, в дополнение к любым другим преимуществам, которые может обеспечить активность во время простоя.

Создание нового персонажа 1-го уровня. Если мертвый персонаж не желает или не может использовать ни один из прочих вариантов, игрок создает нового персонажа. Новый персонаж не имеет никаких предметов или наград, которыми обладал мертвый персонаж.

Мёртвый персонаж платит за оживление. Если тело персонажа можно восстановить (оно не лишено каких-либо жизненно важных органов и в основном цело), и игрок хотел бы, чтобы персонаж был возвращен к жизни, отряд может вернуть тело обратно в цивилизованные места и из средств мертвого персонажа оплатить заклинание *оживление*. В такой ситуации заклинание

оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает оживление. То же что и предыдущий пункт, за исключением того, что часть или все 1250 зм за заклинание *оживление* оплачивает отряд в конце сессии. Другие персонажи не обязаны тратить свои средства, чтобы вернуть мертвого члена отряда.

Помощь фракции. Если уровень персонажа от 1 до 4, и он состоит в одной из фракций, 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, эта опция станет недоступна.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Столетия назад два соперничающих волшебника сражались возле того места, которое впоследствии станет деревней Парнаст. Это были Таскор Ужасный и Волшебник Скалы, они использовали могущественные заклинания и вызывали водных элементарей. Волшебники уничтожили друг друга, но это противостояние превратило местность вокруг их жилищ в зловонное болото. Это болото, называемое Челимбер, скрывает разрушенную башню, которая когда-то принадлежала Волшебнику Скалы. Сейчас башня почти полностью погружена в воду, только её верхний уровень находится над поверхностью болота. Он расположен в провале на каменистом острове — всё, что осталось от скалы, давшей волшебнику своё имя, — и теперь служит домом властной морской карге по имени Мамочка Многопёрсточка. Мамочка Многопёрсточка возглавляет племя диких лесных полуогров, которые служат ей не только мужьями, но и охранниками.

Ни Мамочка Многопёрсточка, ни её "мальчики" не понимают, что они прячутся на вершине затопленной башни, но башня далеко не забыта. Злой Фруул — могучий и умный вождь холмовых великанов, который угрожает городу Парнаст, узнал об утраченной магии в затонувшей башне волшебника и послал группу хобгоблинов на болото Челимбер. Хобгоблинам было приказано разграбить руины, когда-то принадлежавшие Волшебнику Скалы, но они так до них и не добрались — их убила дикая водная аномалия на краю болота.

Рагнар Краснозуб из Парнаста пронюхал о миссии хобгоблинов и хочет помешать Злому Фруулу. Не подозревая, что хобгоблины уже убиты, он посылает персонажей в болото Челимбер, чтобы остановить хобгоблинов и извлечь из руин любые полезные предметы.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение «Под зловонным Челимбером» разделено на три части:

Часть 1. Участь хобгоблинов. Искатели приключений узнают от Рагнара Краснозуба, что отряд хобгоблинов был послан на поиски затонувшей башни в болоте Челимбер. Они обнаруживают мёртвых хобгоблинов на краю болота и должны сразиться с водной аномалией, которая их убила. Трусливый грязевой мефит по имени Фитор пытается подружиться с искателями приключений, предлагая информацию в обмен на свою защиту.

Часть 2. Через болото. Искатели приключений путешествуют по зловонному и опасному болоту Челимбер.

Часть 3. Остров дикарей. Прибыв на остров Мамочки Многопёрсточки, искатели приключений должны сразиться или проскользнуть мимо её "мальчиков" полуогров. Мамочка Многопёрсточка и её верные приспешники живут в месте, которое кажется просто провалом на острове — но на самом деле это самая высокая комната затонувшей башни волшебника.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Любая из следующих зацепок может стать причиной путешествия группы в болото Челимбер.

Рекомендация Рагнара. Рагнар Краснозуб, владелец «Золотой Кружки» в Парнасте, делится слухами, что отряд хобгоблинов направлялся в болото Челимбер, якобы в поисках руин башни волшебника. Это те самые хобгоблины, что служат холмовому великану Злому Фруулу. Рагнар предполагает, что искатели приключений захотят взглянуть, чем хобгоблины занимаются на болотах.

Вскоре после этого разговора Хсинг телепортируется к месту нахождения персонажей:

Золотой псевдодракон с молочно-белыми глазами телепортируется в пространство всего в трёх футах перед вашей группой. "Гм, как только вы разберётесь с хобгоблинами, ВИДЯЩАЯ и Альянс Лордов просят, чтобы вы сами попытались найти башню, если слухи о ней верны".

Рунная магия. Персонажи, интересующиеся утраченными магическими знаниями или связанные с Арфистами, могут быть заинтересованы в руинах по той же причине, что и Злой Фруул: затонувшие остатки башни волшебника, по слухам, хранят в себе мощную магию и забытые заклинания.

Месть хобгоблинам. На пути к болоту Челимбер хобгоблины напали на плохо защищённый караван. Некоторые из выживших умоляют искателей приключений нагнать хобгоблинов и отомстить. Оставшиеся в живых слышали, что хобгоблины направляются к затонувшим руинам в бо-

лоте Челимбер, но они не знают зачем.

Задание фракции: Изумрудный Анклав. Члены Изумрудного Анклава осведомлены, что фракция узнала о необычных сообщениях о странной растительности на болоте Челимбер — в частности, о бритвенной лозе, необычном растении, не являющемся родным для Фаэруна и даже для Материального Плана. Членам фракции предписано следить за необычным растением, но быть осторожными, его вполне заслуженно называют бритвенной лозой.

КУДА ТЕПЕРЬ?

Приключение является прелюдией к DDAL05-07 *Спуск в Челимбер*. В этом приключении герои достигают самого высокого уровня затонувшей башни Волшебника Скалы. В следующем приключении они исследуют остальную часть башни и находят её давно затерянные сокровища. Если вы проводите эти два приключения одно за другим, добавьте следующее задание от фракции:

Задание фракции (Арфисты). Заботясь о безопасности Парнаста, Арфисты обеспокоены концентрацией всех этих знаний в одних руках. Арфистам поручено лично забрать несколько свитков или книг. С этой целью членам фракции на время путешествия предоставляется сумка хранения, если у них нет такой или чего-то подобного.

Часть 1. Участь хобгоблинов

Это приключение начинается в болоте Челимбер, где отряд следует по довольно очевидным следам шести хобгоблинов. День пасмурный, но жаркий и влажный, со стелющимся по всему болоту туманом.

1. Фу, мертвецы!

Почва в районе болот сырая и илистая, искатели приключений легко смогут обнаружить следы хобгоблинов. Идя по ним, они находят тела хобгоблинов, которые разбросаны по острову диаметром около 15 футов.

Общие свойства

Местность. На илистой почве беспорядочно расположены лужи стоячей воды. Большинство из этих луж имеют глубину всего несколько дюймов, но в некоторых заполненных водой ямах и канавах глубина воды достигает 5 футов. Густые заросли деревьев со свисающими лианами стоят группками по всему болоту. Хотя местность дикая и болотистая, отряд не может заблудиться, пока они идут по следам хобгоблинов.

Освещение. Яркий свет преобладает на болотах, хотя лёгкая дымка над землёй ограничивает видимость примерно до 100 футов.

Звуки. Болото наполнено жужжанием насекомых.

Запах. В болоте Челимбер сильно пахнет гниющей растительностью.

Заполненная водой протока разветвляется вокруг маленького грязного островка, усеянного трупами. Полдюжины мертвых хобгоблинов лежат с обнажённым оружием, большинство из них наполовину погружено в зловонную болотную жижу.

Трупы на грязном острове, похоже, все были раздавлены до смерти в течение последних суток или около того. Несмотря на полное отсутствие следов или других подсказок о том, куда ушли напавшие на хобгоблинов, успешная проверка Мудрости (Выживание) со Сл 13 предполагает, что они вышли из воды и вернулись в воду после того, как забили этих хобгоблинов до смерти.

Вскоре после прибытия персонажей, **водная аномалия** и **грязевой мефит** поднимаются из болота и нападают на них. Персонажи, которые преуспевают в проверке Мудрости (Восприятия) со Сл 12, не застигнуты врасплох. Кроме того, если персонажи узнают о том, что напало на хобгоблинов, никто из персонажей не застигнут врасплох.

Водная аномалия магически связана с болотом Челимбер. Если она уничтожается, то возрождается в течение 1к3 дней. В то время как водная аномалия безжалостно атакует незваных гостей, грязевой мефит сражается только пока его союзник не будет уничтожен, после чего он убегает.

Прибытие Фитора

В конце второго раунда боя появляется второй **грязевой мефит** по имени Фитор, чтобы понаблюдать за сражением. Фитор выплывает из глубин болота, но не оттуда, откуда прибыла водная аномалия, он с ней не связан (и на самом деле не много боится её).

Фитор наблюдает, прячась за увитой вьюном веткой (что даёт ему три четверти укрытия), но персонажи, которые преуспевают в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 12, видят его.

У Фитора характеристики обычного грязевого мефита, за исключением того, что у него нейтральное мировоззрение, он говорит на общем языке и постоянно источает ужасное зловоние; добавьте следующую черту к блоку характеристик мефита:

Зловоние. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от Фитора, должно преуспеть в броске Телосложения со Сл 10 или становится отравленным до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к зловонию Фитора на следующие 24 часа.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

Очень слабая группа: Уберите грязевого мефита, уменьшите хиты водной аномалии до 29 и уменьшите урон, который она наносит сжиманием, до 2кб+2.

Слабая группа: Уберите грязевого мефита.

Сильная группа: добавьте грязевого мефита.

Очень сильная группа: Добавьте ещё двух грязевых мефитов.

Сокровища

Один из хобгоблинов крупнее и лучше экипирован, чем остальные. Он носит бронзовые наручи стоимостью 55 зм и *кольцо плавания*. У этого хобгоблина также есть запятнанная матерчатая карта, указывающая путь через болото Челимбер к разрушенной башне Волшебника Скалы. Персонажи могут использовать эту карту в своих интересах в Части 2.

2. Встреча с Фитором

После того, как персонажи победят водную аномалию, Фитор осторожно выходит из укрытия и горячо хвалит героев (предполагается, что они не пытались убить его).

Грязевой мефит сидит на корточках на увитой вьюном ветке разлапистого дерева, нетерпеливо хлопая дряблыми руками и разбрасывая вонючие капли грязи.

"Вот это здорово! А вы крепкие орешки! Эта загребушая водная тварь не умерла — она всегда снова вылезает из болота через несколько дней после того, как её уничтожают, но не многим удавалось справиться с ней! Большинство из нас, грязевого народа, служат тем, кто

сильнее всех прочих; некоторые считают, что водная тварь самая сильная, а некоторые думают, что Мамочка Многопёрсточка, но я ставлю на вас. Вы лучше всех!

"О, от волнения я забыл о хороших манерах! Я — Фитор". Дряблое маленькое существо встает, выпячивает грудь и неуклюже кланяется.

Фитор не удивляется, если персонажи реагируют с отвращением на его присутствие; он привык к этому. Если на него нападают, Фитор убегает и возвращается через несколько минут, надеясь, что персонажи успокоились.

ОТЫГРЫШ ФИТОРА

Фитор — тучный грязевой мефит, который живет в болотах Челимбера на протяжении десятилетий. В отличие от большинства грязевых мефитов, Фитор источает ужасное зловоние, которое держит других существ на расстоянии. Он туповат, с медлительной речью, но искренен, простодушен и готов служить тому, кого считает самым могущественным существом на болоте. Неприемимый трус, Фитор вскидывает руки в знак капитуляции при малейшей провокации, но это имеет неприятный побочный эффект — разлетающиеся во все стороны сгустки вонючей грязи.

Цитата: "Нет никого лучше вас, так что Фитор здесь, чтобы помочь, в чём бы вы ни нуждались".

ЧТО ЗНАЕТ ФИТОР

Фитор стремится помочь персонажам и предоставляет следующую информацию о болоте Челимбер и его обитателях:

- Болото Челимбер — это обширная бездорожная топь.
- В этой части болота обитают два могущественных существа: водная аномалия и Мамочка Многопёрсточка, ужасно уродливая предводительница шайки полуогров.
- Водная аномалия — древнее и бессмертное существо. Если её уничтожить, она всегда возрождается в какой-нибудь другой части болота в течение нескольких дней. Она не говорит и, кажется, в основном игнорирует грязевых мефитов, которые "служат" ей (эти услуги, как правило, ограничиваются поддержкой водной аномалии, когда она нападает на нарушителей её границ).
- Мамочка Многопёрсточка водит за собой окола дюжины полуогров, которых она называет своими "мальчиками". Все они жестокие, настоящие зверюги, которые бродят по болоту, хватая и сжирая нарушителей. (Фитор не знает, что большинство маминых "мальчиков" покинули болото, чтобы служить Злому Фруулу.)
- Полуогры живут на острове где-то в глубине болота; Фитор не знает туда дороги, потому что он избегает полуогров, насколько это возможно — они насмеваются над ним и бьют его.
- Хотя на острове есть несколько грубых хижин, Мамочка Многопёрсточка живет в более хороших условиях: в пещере под поверхностью острова.

рова.

- Мамочка Многопёрсточка и водная аномалия обычно редко взаимодействуют друг с другом; Мамочка живет на острове в глубине болота, куда водная аномалия не может попасть (потому что она не может покинуть воду). Их слуги и приспешники часто воюют; грязевые мефиты, преданные одной из них, нападают на тех, кто предан другой, когда встречаются.

Когда персонажи углубятся в болото, чтобы найти затонувшие руины, переходите к части 2.

Награда опытом. Если персонажи пощадят Фитора и узнают от него полезную информацию, дайте каждому персонажу 50 опыта.

Часть 2. ЧЕРЕЗ БОЛОТО

Герои должны пересечь коварное болото Челимбер и добраться до острова вокруг затопленной башни, которая когда-то принадлежала Волшебнику Скалы. Путь не обозначен, поэтому персонажи, вероятно, будут испытывать трудности с его поиском без посторонней помощи.

Поиск острова

Самый короткий путь через болото к острову занимает шесть часов ходьбы, но герои могут легко заблудиться. Поиск острова требует, чтобы навигатор группы успешно выполнял три последовательные проверки Мудрости (Выживание) со Сл 15 — по одной проверке каждые два часа (см. Блуждания, страницы 111-112 *Руководства Мастера*). Проверки изменяются следующим образом:

- Медленный темп. Если персонажи путешествуют в медленном темпе, их время в пути удваивается, и навигатор получает бонус +5 к Мудрости (Выживанию), чтобы не заблудиться.
- Быстрый темп. Если персонажи путешествуют в быстром темпе, их время в пути сокращается вдвое, но навигатор получает штраф -5 на проверку Мудрости (Выживание).
- Помощь Фитора. Если Фитор сопровождает группу, он дает полезные советы навигатору; навигатор получает бонус +5 к проверкам Мудрости (Выживание).
- Карта хобгоблинов. Если у персонажей есть карта, навигатор группы делает проверку Мудрости (Выживания) с преимуществом.

Блуждания

Если группа заблудится, они должны провести 1к6 часов в блужданиях, прежде чем смогут попытаться ещё раз совершить проверку Мудрости (Выживание), чтобы найти дорогу. Кроме того, персонажей ждёт опасное или неудобное столкновение:

- **Первая неудачная проверка.** Персонажи теряются и должны пройти через отстойник, чтобы вернуться на свой путь. Вода в отстойнике источает едкую сернистую вонь, которая пропитывает всех находящихся поблизости существ. Мощное зловоние остается на персонажах до тех пор, пока они не смоют его при помощи чистой воды и уксуса. В то же время запах даёт персонажам помеху в проверке Ловкости (Скрытности) и предупреждает полуогров (см. Часть 3 ниже).

Вторая неудачная проверка. Один или несколько впереди идущих персонажей могут наткнуться на участок с трясинной. Успешная проверка Мудрости (Природы) со Сл 15 выявляет опасность до того, как персонаж войдёт в эту зону. Если группа не идёт след в след, просите всех совершить эту проверку.

Трясина

Трясина занимает площадь примерно в 10 квадратных футов и 10 футов глубиной. Когда существо входит в зону, оно погружается в трясину на 1к4+1 фут и становится опутанным. В начале каждого хода существо опускается ещё на 1к4 фута. Пока существо не полностью погружено в трясину, оно может спастись, действием преуспев в проверке Силы со Сл 10 плюс количество футов, на которые существо погружено. Существо, целиком погружённое в трясину, не может дышать (см. правила удушения в *Книге игрока*).

Существо может вытащить другое существо в пределах своей досягаемости из трясинной действием, преуспев в проверке Силы со Сл 5 плюс количество футов, на которые целевое существо погрузилось в трясину.

- **Третья неудачная проверка.** Персонажи заблудились, и множество агрессивных **грязевых мефитов** (равное числу персонажей) устраивают им засаду за земляным бугром. Эти мефиты пытаются доказать свою силу и сражаются до тех пор, пока их не останется двое или меньше (тогда они сбегают).
- **Четвёртая и последующие неудачные проверки.** Группа может наткнуться на другую трясину, на рой кусачих насекомых или других слабых болотных монстров. Эти встречи должны потребовать некоторой сообразительности или предоставить незначительное неудобство, но не должны быть смертельными.

Если группа слишком долго блуждает, водная аномалия, которую они победили в Части 1, возрождается и находит их, чтобы отомстить. Она нападает на персонажей во время их путешествия по болоту.

Предыстория чужеземца

Персонаж с предысторией «чужеземец» привык жить в дикой природе и обладает врожденным чувством местности и направления. Если партия заблудилась, и в её составе есть такой персонаж, уменьшите вдвое количество часов, которые партия проводит, блуждая по болоту, прежде чем они смогут попытаться ещё раз проверить Мудрость (Выживание).

Обнаружение острова

Когда персонажи наконец доберутся до острова, переходите к Части 3.

Награда опытом. Если персонажи достигнут острова в течение 12 часов, дайте каждому персонажу 50 опыта.

Часть 3. Остров дикарей

Затопленная башня стоит на краю большого острова, возвышающегося над водами болота. Этот остров — обитель морской ведьмы по имени Мамочка Многопёрсточка и её племени полуогров.

Мамочка Многопёрсточка управляет своими полуограми через запугивание, опозоривание и, когда это ей подходит, — соблазнение. Она называет полуогров своими "мальчиками" и обращается с ними как со своими детьми, рабами или супругами. Она капризна и жестока.

Полуогры обычно оставались с Мамочкой Многопёрсточкой, потому что им больше некуда было идти, но Злой Фруул недавно повсеместно призвал гигантов и их сородичей собираться под его знамя. В результате большинство "мальчиков" Мамочки Многопёрсточки в последние недели начали покидать ее. Остались только пятеро самых преданных полуогров.

Общие свойства

Остров имеет следующие общие свойства:

Местность. Остров в форме почки состоит из камней и грязи. На острове растут пучки цепкой растительности. Посреди острова вокруг провала растут участки бритвенной лозы.

Бритвенная лоза

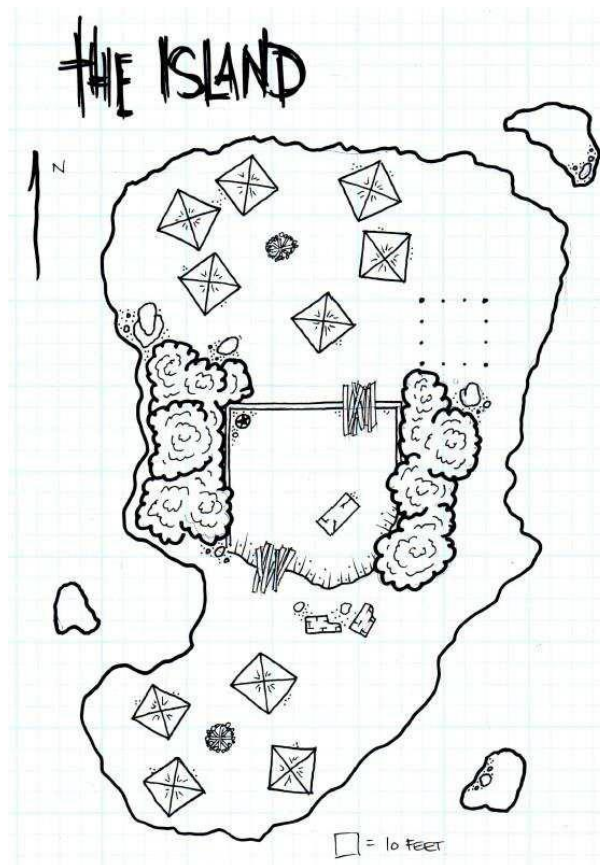
Бритвенная лоза — это растение, которое растёт в диких зарослях и на заборах. Она также цепляется за стены зданий и другие поверхности, как плющ. Стена высотой 10 футов, шириной 10 футов и толщиной 5 футов представляет собой живую изгородь из бритвенной лозы и имеет КБ 11, 25 хитов и иммунитет к дробящему, колющему и психическому урону.

Когда существо вступает в прямой контакт с бритвенной лозой в начале своего хода, оно должно преуспеть в спас-броске Ловкости со Сл 10 или получить 5 (1к10) рубящего урона от лезвиеподобных шипов бритвенной лозы.

Освещение. Если персонажи выходят к острову днём, район хорошо освещен; в противном случае лунный свет обеспечивает тусклый свет. Независимо от времени суток, лёгкая дымка над землёй ограничивает видимость 100 футами.

Звуки. Болото наполнено звуками насекомых и плеском воды о камни острова.

Запахи. К запаху гниющей растительности, распространённому по всему болоту Челимбер, добавляется запах ужасной «гигиены» полуогров; остров до сих пор пропитан этим запахом, хотя большинство из них исчезло.



Изменение темпа приключения

Если у вас осталось меньше 45 минут, чтобы сыграть в это приключение, пропустите полуогров в северном лагере; пусть они охотятся, давая группе беспрепятственно дойти до провала.

1. Северный лагерь

На северной оконечности острова стоят шесть больших ветхих деревянных хижин, расположенных вокруг большого кострища. Хижины украшены плохо выделанными шкурами и плохо набитыми чучелами рептилий. Открытая деревянная беседка в восточной части лагеря залепана кровью.

В этом лагере когда-то жило большинство полуогров Мамочки Многопёрсточки. Хотя лагерь выглядит так, будто в нем может разместиться дюжина великанов, здесь находятся только два полуогра — Эрфик и Плиг, которые отдыхают возле кострища, карауля лагерь. Они нападают на нарушителей с ликованием, стремясь продемонстрировать свое рвение защитить остров Мамочки Многопёрсточки. Охваченные этим пылом, полуогры сражаются до тех пор, пока не будут побеждены.

В ветхих хижинах нет ничего ценного, очевидно большинство их обитателей собрали свои скудные пожитки и ушли много дней назад.

В беседке полуогры разделявают имеющееся у них мясо. Поскольку полуогры жадные, неопря-

ные едоки, эта беседка представляет собой отвратительное месиво из засохшей крови и кучи отбросов.

Если персонажи сильно шумят в этом лагере, полуогры из южного лагеря приходят на шум. Если персонажи всё ещё воняют, заблудившись в Части 2, сернистая вонь также привлекает полуогров из южного лагеря. Эти огры подходят осторожно, пытаясь подкрасться к незванным гостям.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** В северном и южном лагерях есть только по одному полуогру. Полуогр из южного лагеря не присоединяется к битве.
- **Слабая группа:** Полуогры из южного лагеря не присоединяются к битве.
- **Сильная группа:** Добавьте одного полуогра.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух полуогров.

СОКРОВИЩА

Наполовину разделанный крокодил в беседке проглотил большой лунный камень стоимостью 50 зм. Полуогры извлекли его из брюха зверя и положили на пень; они ещё не решили, кто именно подарит окровавленный камень Мамочке.

2. ЮЖНЫЙ ЛАГЕРЬ

На южной стороне острова стоят четыре большие, грубо сколоченные хижины. Одна из хижин прочнее других и, похоже, сложена из перекрывающих друг друга частей плотов и плоскодонных болотных лодок.

На северо-западной стороне лагеря находится кострище, рядом с ним — куча брёвен.

Даже до того, как большинство полуогров покинуло южный лагерь, лишь немногие из них служили охранниками; большинство были ниже в жестокой социальной иерархии "мальчиков". Сейчас хижины на южной стороне острова используются для хранения вещей.

Хижина, сделанная из старых лодок, крепко сколочена и используется для содержания гуманоидных пленников. Несколько подозрительных пятен указывают на то, что обычно любые заключенные здесь встречали ужасный конец. В настоящее время в хижине нет никого.

Два **полуогра** по имени Грейвик и Дакс пытаются развести большой костёр в кострище. Оба оплакивают уход своих братьев, которые покинули их и отправились к Злому Фруулу, и говорят приглушенными голосами о том, что собираются сбежать, чтобы присоединиться к ним. При малейшем признаке вторжения в их лагерь полуогры ищут укрытие, чтобы спрятаться и потом попытаться незаметно подкрасться к нарушителям. Если хиты одного из этих полуогров падают ниже 10, он убегает в болото или сдаётся, если думает,

что не сможет убежать.

ОТЫГРЫШ "МАЛЬЧИКОВ" МАМОЧКИ МНОГОПЁРСТОЧКИ

Полуогры, оставшиеся на острове, — грубые, грязные хамы. Прожив всю свою жизнь на болотах, эти тупоголовые мужлань не знают никакой другой жизни, кроме охоты и служения Мамочке Многопёрсточке. Все полуогры верны Мамочке Многопёрсточке; даже Грейвик и Дакс, которые подумывают о том, чтобы присоединиться к своим ушедшим сородичам, всё ещё сражаются, чтобы защитить её логово в центре острова.

Когда их спрашивают о Мамочке Многопёрсточке, эти полуогры признают, что Мамочка маленькая и уродливая; но с их очень ограниченными знаниями они предполагают, что все женщины-полуогры меньше и уродливее, чем они. Они знают, что она использует магию, и что она умнее, чем вся их группа вместе взятая (что совсем несложно). Они также знают, что у неё есть небольшая каменная дубинка, которую она называет "карающий камень", со странной руной, вырезанной на ней — каждый из мальчиков уже много раз опробовал на себе её "карающий камень" за плохое поведение.

Цитата: "Ничто не встанет между нами и нашей Мамочкой".

Если персонажи сильно шумят в этом лагере или если они воняют после своего путешествия через болото, полуогры в северном лагере приходят, чтобы узнать, что случилось. Эти полуогры с ревом бросаются в рукопашную, потенциально портя любую засаду, которую пытаются устроить Грейвик и Дакс.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** В северном и южном лагерях есть только по одному полуогру. Полуогр из северного лагеря не присоединяется к битве.
- **Слабая группа:** Полуогры из северного лагеря не присоединяются к битве.
- **Сильная группа:** Добавьте одного полуогра.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух полуогров.

СОКРОВИЩА

В одной из складских хижин лежит мёртвый дварф, его руки оторваны полуограми, а тело притащено сюда от дороги. В бороде дварфа до сих пор красуются несколько золотых клипс общей стоимостью 115 зм.

3. ДИКАЯ БРИТВЕННАЯ ЛОЗА

Посреди острова растёт большой участок бритвенной лозы, окружающий провал с востока и запада. Прогаины в бритвенной лозе обеспечивают доступ к провалу в центре острова.

Полуогры избегают бритвенной лозы, поэтому они не знают, что среди острых листьев поселились **два роя ядовитых змей**. Маленькие и проворные, змеи не получают никакого урона от прохождения через бритвенную лозу.

Каждый рой устраивает себе логово среди зарослей бритвенной лозы по обе стороны от провала. Если их потревожить, рои змей нападают на обидчиков (которые могут быть и полуограми), но не спускаются в провал ни под каким предлогом, сдерживаемые замедляющей магией.

Задание фракции: Изумрудный Анклав. Это та самая бритвенная лоза, о котором сообщалось членам фракции. Извлечение части лозы беспокоит змей, но удовлетворяет требованиям задания.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените рои ядовитых змей гигантской ядовитой змеей.
- **Слабая группа:** Замените один из роев ядовитых змей гигантской ядовитой змеей.
- **Сильная группа:** Добавьте гигантскую ядовитую змею
- **Очень сильная группа:** Добавьте рой ядовитых змей.

4. ПРОВАЛ

Самый доступный подход к провалу в центре острова — через прогалины между бритвенными лозами на севере и юге. Поскольку полуогры уделяют особое внимание приходам и уходам Мамочки Многопёрсточки — чтобы лучше предугадать её капризы или избежать резких перепадов настроения, — они, скорее всего, заметят персонажей, приближающихся к провалу на их половине острова.

Когда персонажи спустятся в провал, прочитайте:

Широкий каменный фундамент обрамляет этот провал, придавая ему относительно квадратную форму. Края фундамента сильно выветрены, но выглядят зубчатыми, как стены зубчатой стены, что делает каменный «пояс» менее похожим на фундамент и больше напоминающим вершину замка или башни.

Дно этого провала вымощено древним, хорошо уложенным камнем, покрытым тонким слоем болотной воды. В северо-западном углу провала находится сильно потрёпанная погодой статуя. Большой стол на юго-западе покрыт грязными мехами и рваными шелками, бедная имитация роскошной кровати.

Два широких пандуса из бревен и земли ведут в провал с севера и юга.

Морская ведьма Мамочка Многопёрсточка живет в провале вместе со своим нынешним фаворитом, **полуогром** по имени Белг. Два **грязевых мефита** служат Мамочке Многопёрсточке с простодушным обожанием. Все эти существа немедленно атакуют непрошенных гостей.

Мамочка Многопёрсточка в настоящее время

имеет форму хрупкого полуогра, которую, как она знает, предпочитает Белг, — но отбрасывает эту иллюзию, как только начинается бой, и использует ужасающую внешность, которая не влияет на Белга и мефитов. Она не бежит из своего логова и не вступает в переговоры с нарушителями, которые могут отнять у нее её слабеющую власть, но как только морская карга побеждена, Белг и мефит бегут или сдаются.

Статуя в северо-западном углу комнаты слишком сильно обветрена и облеплена мхом, чтобы определить, какое существо она первоначально изображала. Грязная кровать — это каменный постамент первоначальной башни. Обе этих вещи играют важную роль в получении доступа к нижним уровням башни, как описано в DDAL05-07 *Спуск в Челимбер*.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите одного полуогра и грязевого мефита. Уменьшите хиты морской ведьмы до 26.
- **Слабая группа:** Уберите одного полуогра и грязевого мефита.
- **Сильная группа:** Добавьте двух грязевых мефитов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте трёх полуогра.

СОКРОВИЩА

Мамочка Многопёрсточка носит шелка и роскошную одежду, непоправимо испорченную грязной «гигиеной» карги и зловонной атмосферой болота. Тем не менее, драгоценные камни, вшитые в её когда-то прекрасную одежду, стоят в общей сложности 180 зм.

Мамочка Многопёрсточка также носит каменный амулет, который имеет отверстия в каждом из своих углов. На нем есть нефритовая инкрустация руны Штайн (камень). Мамочка Многопёрсточка не понимает, что этот камень служит ключом для отпирания башни.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда Мамочка Многопёрсточка побеждена, все оставшиеся в живых "мальчики" убегают в болото и не возвращаются. Группа может спуститься в башню Волшебника Скалы прямо сейчас или может вернуться позже, разгоняя всякую мелкую болотную живность, которая могла появиться за время их отсутствия.

Персонажи исследуют башню и узнают её секреты в DDAL05-07 *Спуск в Челимбер*.

Награды

Убедитесь, что игроки отмечают все награды в своих журналах приключений. Укажите свое имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл игру. Если вы играете все миссии как одно приключение или играете несколько миссий в одной сессии, вы можете подождать и дать вознаграждение за все сыгранные миссии в конце сессии.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых противников, и разделите на количество персонажей, участвовавших в бою. За **небоевой опыт** награды перечислены в расчёте на одного персонажа. Наградите всех персонажей в группе небоевым опытом, если не указано иное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Водная аномалия	700
Грязевой мефит	50
Полуогр	200
Гигантская ядовитая змея	50
Рой ядовитых змей	450
Морская карга	450

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
"Подружиться" с Фитором	50
Найти остров за двенадцать часов	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **450 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **740 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между собой. Персонажи должны разделять сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы могут быть разделены так, как группа посчитает нужным. Если более одного персонажа интересует конкретный расходный магический предмет, Мастер может случайным образом определить, кто получает его, если группа не может решить это сама.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе, указанной на боковой врезке.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость
Бронзовый браслет	55
Большой лунный камень	50
Золотые клипсы для бороды	115
Мамочкины драгоценности	180

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Искателей Приключений D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Журнал приключений каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом соглашаются на то, чтобы один персонаж получил постоянный магический предмет, этот персонаж получает его.
- В случае, если один или несколько персонажей претендуют на обладание постоянным магическим предметом, этот предмет получает персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Если у претендующих персонажей одинаковое количество постоянных магических предметов, Мастер определяет владельца предмета случайным образом.

Кольцо плавания

Кольцо, необычное

Это кольцо сделано из цельного куска хряща, вырезанного в виде открытых челюстей акулы, смыкающихся вокруг пальца владельца. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 1**.

Известность

Все члены фракций зарабатывают **одно очко известности** за участие в этом приключении.

Персонажи, являющиеся **членами Изумрудного Анклава**, которые добывают обрезок бритвенной лозы, получают **одно дополнительное очко известности**.

Простой

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

Награды Мастера

Вы получаете **150 опыта**, **75 зм** и **пять дней простоя** за проведение сессии.

ПРИЛОЖЕНИЕ. СТАТИСТИКА МОНСТРОВ

Водная аномалия [Water Weird]

Большой элементаль, нейтральный

Класс брони 13

Хиты 58 (9к10 + 9)

Скорость 0 фт., плавающая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление урону огонь; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

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

Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Акван, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Невидимость в воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожается.

ДЕЙСТВИЯ

Сжатие. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: Дробящий урон 13 (3к6 + 3). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл освобождения 13) и подтягивается на 5 фт. к водной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водная аномалия пытается её утопить, и аномалия не может сжимать другую цель.

Гигантская ядовитая змея [Giant Poisonous Snake]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс брони 14

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+1)	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., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к4 + 4), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Грязевой мефит [Mud Merhit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс брони 11

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 20 фт., плавающая 20 фт., летая 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 статусу 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 фт. от него должны преуспеть в спасброске Ловкости со 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 фт. от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Морская карга [Sea Hag]

Средняя фея, хаотично-злая

Класс брони 14 (природная броня)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт., плавающая 40 фт.

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Акваан, Общий, Великаний

Опасность 2 (450 опыта)

Кошмарная внешность. Все гуманоиды, начинающие ход в пределах 30 фт. от карги и видящие её истинный облик, должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 11. При провале существо становится испуганным на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если карга находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нем окончился, оно получает иммунитет к Кошмарной внешности этой карги на следующие 24 часа. Если цель не захвачена врасплох, и обнаружение истинного облика карги не было неожиданным, цель может отвести взгляд, чтобы не совершать спасбросок. В этом случае отводящее взгляд существо до начала своего следующего хода совершает с помехой броски атаки по карге.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Смертельный взгляд. Карга нацеливается на одно испуганное существо, которое видит в пределах 30 фт. от себя. Если цель видит каргу, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11 от этой магии, иначе её хиты опускаются до 0.

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и все, что несет и носит, магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое уродливое существо примерно её размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить её бонусным действием. Изменения, внесенные этим эффектом, не проходят физическую проверку. Например, карга может скрыть когти на пальцах, но тот, кто коснется её руки, почувствует когти. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действием совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 16 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Полуогр [Half-Ogre]

Большой великан, хаотично-злой

Класс брони 12 (шкурный доспех)

Хиты 30 (4к10 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Великаний

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к8 + 3), или рубящий урон 14 (2к10 + 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: 10 (2к6 + 3) колющего урона.

Рой ядовитых змей [Swarm of Poisonous Snakes]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс брони 14

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Соппротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, захват, паралич, окаменение, сбивание с ног, опутанность, оглушение

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. Попадание: Колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон ядом 14 (4к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Приложение. Сводка НИП

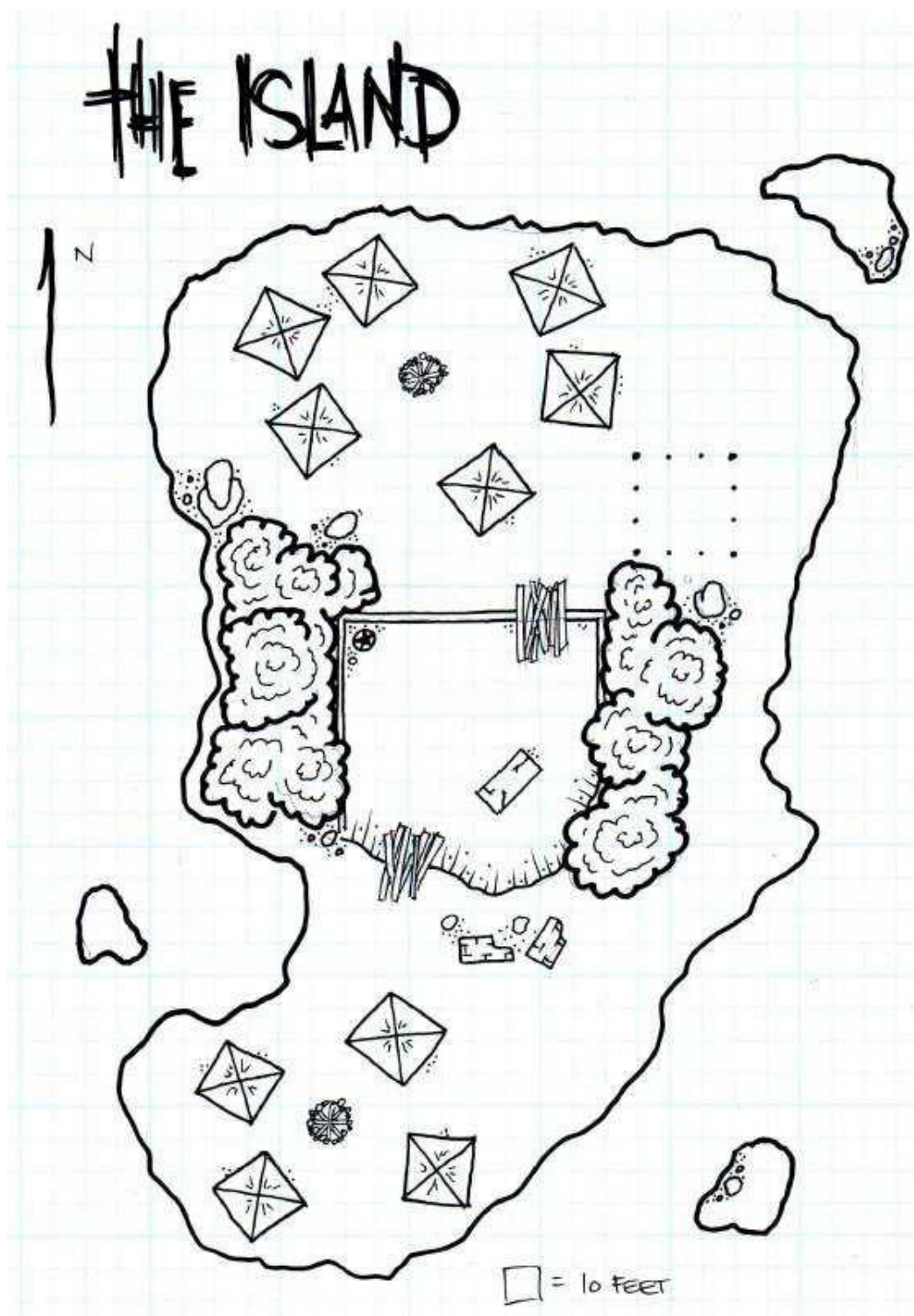
Следующие персонажи появляются в этом приключении:

Фитор. Лстивый, вонючий грязный мефит, живущий в болотах Челимбера.

Мамочка Многопёрсточка. Властная морская карга, которая правит небольшим племенем полуогров в болотах Челимбера.

Эрфик, Плиг, Грейвик, Дакс и Белг. "Мальчики" полуогры, преданные Мамочке Многопёрсточке. Белг — нынешний Мамочкин любимчик.

Приложение. Карта острова



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ. КОЛЬЦО ПЛАВАНИЯ

Приключение содержит следующие волшебные предметы.

КОЛЬЦО ПЛАВАНИЯ

Кольцо, необычное

Кольцо дает своему владельцу скорость плавания 40 фт. Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Это кольцо сделано из цельного хряща, вырезанного так, что он напоминает открытые челюсти акулы, смыкающиеся вокруг пальца владельца.



Код для РЕЗУЛЬТАТА: НОЯБРЬ-ДЕКАБРЬ 2016 года

Если вы проводите это приключение в течение ноября-декабря 2016 года, пожалуйста, покажите вашим игрокам эту страницу. QR-код ниже может быть отсканирован, и позволит дать обратную связь и результаты по приключению, чтобы повлиять на сюжетную линию в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста, скажите ему, чтобы он ввел результаты на dndadventurersleague.org/results.

