ГИГАНТСКАЯ ДИПЛОМАТИЯ

ВИДЯЩАЯ узнала о попытке запугать эттина Гралма и его последователей, чтобы заставить их присоединиться к армии Злого Фруула. ХСИНГ появляется, чтобы сообщить желание ВИДЯЩЕЙ узнать у героев, смогут ли они найти какой-нибудь способ убедить Гралма сохранить нейтралитет, либо же сойтись со Злым Фруулом в поединке в надежде, что он сможет оттянуть силы холмового великана на себя и отвернуть их от Парнаста.

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня

Rydia Q. Vielehr
Автор приключения

Код приключения: DDAL05-10
Версия: v1.0
Версия перевода: 1.0

Development and Editing: 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: Michael Poletaew, Maksim Smolyaninov, Miras Eginbaev, Olga Stepanel, Anton Klementev, Андрей Паньшин
Вычитка: Maia Everett, Андрей Паньшин, J100porom J

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 приключение «*Гигантская дипломатия*», часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для **персонажей с 1-го по 4-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей 4-го уровня.** Персонажи вне этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении. Игрок с неподходящим персонажем может создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно созданного персонажа.

Это приключение начинается в Парнасте, а затем перемещается к Одинокому болоту и Забытому лесу.

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 продолжат 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 4-го уровня**. Чтобы вы-

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

яснить, 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. Попытайтесь 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
Лечение ран (1-й уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2-й уровень)	40 зм
Снятие проклятия	90 зм
Разговор с мертвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
*Воскрешение**	3 000 зм
*Истинное воскрешение**	50 000 зм

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

* 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). Майликки

Стэгвик (этап 2). Чонтиа

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

Парнаст, небольшой городок в Серых Вершинах, испытывает всё большее беспокойство из-за сторонников эттина Гралма. Сила их росла, и они всё чаще совершали набеги на окружающие Парнаст земли. Сторонники Гралма также добывали ресурсы из Забытого леса, заставляя местных фей опасаться охотников, собирателей и путешественников из Парнаста.

Холмовой великан Злой Фруул знает о растущей силе Гралма и хочет запугать Гралма и его последователей.

Обзор приключения

Это приключение состоит из пяти частей, а именно:

Вступление. Искатели приключений встречаются с псевдодраконом Хсингом, эмиссаром ВИДЯЩЕЙ, чтобы обсудить свое путешествие к Одинокому болоту. Герои должны будут убедить Гралма вызвать Злого Фруула на поединок или хотя бы не вступать в ряды его армии.

Часть 1. Забытый лес. Искатели приключений попадают в засаду, устроенную группой гоблинов и хобгоблинов. Если герои потерпят поражение, их доставят в логово Гралма в качестве жертв.

Часть 2. Магия фей. На пути к логову Гралма искатели приключений находят короткий путь через Страну Фей.

Часть 3. Гралм, эттин в розыске. Герои должны провести переговоры с Гралмом. Он упирается из-за растущей популяции фей и невозможности спокойно поспать. Гралм хочет, чтобы искатели приключений показали на что они способны во время серии сражений с огром Гриндлом. В зависимости от их успеха, Гралм может согласиться подписать один из двух договоров с искателями приключений если они разберутся с некоторыми местными феями.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Часть 4. Бей или бей. У искателей приключений есть возможность выследить одну из двух групп фей.

Временные рамки приключения?

Приключение рассчитано на **2 часа игры**. Используйте таблицу ниже для планирования времени приключения, регулируя темп по мере необходимости, чтобы не отставать от графика. На большом публичном мероприятии вам нужно будет следить за временем.

Столкновение	Расчётное время
Вступление	10 минут (социальное взаимодействие)
Забытый лес	30 минут (бой)
Магия фей	15 минут (социальное взаимодействие, исследование)
Гралм, эттин в розыске	10 минут (социальное взаимодействие)
Больший великан чем...	15 мин (социальное взаимодействие)
Бей или бей	30 минут (бой)
Заключение	5 минут (социальное взаимодействие)

Могущественный мастер шпионажа, ВИДЯЩАЯ, посылает своего эмиссара псевдодракона ХСИНГА нанять группу искателей приключений, чтобы те отправились из Парнаста к Одинокому болоту и разыскали Гралма.

Зацепки приключения

Герои оказываются в Парнасте в поисках приключений и, скорее всего, монет. У каждого свои собственные причины здесь находиться, но рассмотрим следующие зацепки:

В поисках работы. Персонажи получили личное приглашение в виде красивого свитка, скреплённого печатью с изображением журавля. Свиток включает в себя карту и предложение о работе в городе Парнаст, расположенном к северу от Чёрной Дороги, последнем населённом пункте перед пустыней Анарох. Оказавшись там, ждите дальнейших указаний в местной таверне «Золотая кружка». Дайте игрокам **Раздаточный материал 1**.

Я вижу, что вы там натворили. Из-за своей предыдущей работы в деревне Парнаст герои получают свиток, запечатанный печатью с изображением журавля, который предписывает им вернуться в Парнаст и ждать дальнейших указаний в местой таверне «Золотая кружка».

Задание фракции (Жентарим). Обливиллиш (найденный в Части 1) — информатор фракции Жентарим, о нём не было вестей в течение многих лун. В прекрасном свитке, запечатанном золотой чеканной монетой, говорится о желании фракции проверить всё ли в порядке с Обливиллишем и помочь ему любым возможным способом. Дайте всем соответствующим игрокам **Раздаточный материал 2**. Члены Чёрной сети должны обеспечить выживание Обливиллиша и помочь ему либо поквитаться с сатиром Блассиосом, либо искупить его прошлые проступки.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Введение

Ожидаемая продолжительность: 10 минут
Прочтите или перефразируйте следующее после того как игроки ознакомятся со своими раздаточными материалами:

> Вы без проблем находите «Золотую кружку». Рагнар Краснозуб, темноволосый дородный владелец таверны, сразу же узнает вас и проводит в одну из немногих приватных комнат в этом маленьком заведении.
>
> Там за столом сидит смуглый полуэльф рашеми. Он приглаживает свои аккуратные усы и жестом указывает на дремлющего золотого псевдодракона, аккуратно обвившегося вокруг его шеи.
>
> «Они прибыли, Хсинг, проснись», — говорит мужчина, поводя плечами, чтобы подтолкнуть спящее существо. «Для тех из вас, кто еще не встречался со мной, я — Азам, а это мой покровитель, Хсинг. Спасибо, что пришли. Эта миссия имеет первостепенное значение. Расскажите мне о себе».

Позвольте игрокам представить своих персонажей.

> «Некоторые из вас, возможно, слышали об эттине по имени Гралм. Прислужники эттина — гоблины и хобгоблины — не создавали больших проблем путешественникам на Чёрной дороге. Мы получили известие, что Злой Фруул, холмовой великан, который нас особенно беспокоит, планирует заставить Гралма подчиниться ему. Этого не должно случиться. Возможно, вам знакомо выражение «Враг моего врага — мой друг?..»

Отыгрыш Хсинга

Хсинг живёт уже очень, очень долго. Он ищет обладающих проницательностью и прямотой, однако сам он рассеян и говорит загадками. Хсинг довольно ленив и предпочитает лежать, свернувшись на чьих-нибудь плечах. Будучи слепым, он смог развить слух и обоняние, которые помогают ему ориентироваться. Слепоту Хсинга вылечить невозможно.
Цитата: «Хр-р-р-р-р-р-р…»

Отыгрыш Азама

Азам месяцами путешествует по Чёрной Дороге и знает, как обеспечить безопасность каравана. Ему хорошо заплатили за работу с Хсингом (и хозяйкой дракона), но он действительно волнуется о будущем этой территории и очень обеспокоен возможным союзом между Гралмом и Злым Фруулом.
Цитата: *«Я должен быть уверен, что вы готовы сделать всё, что потребуется. Подумайте не только о жизнях местных жителей, но и о том, как эти события могут аукнуться в более глобальном масштабе».*

Хсинг был послан ВИДЯЩЕЙ, чтобы гарантировать, что персонажи помешают союзу Гралма и Злого Фруула, в идеале убедив Гралма бросить Фруулу вызов. Он уже работал с Азамом в прошлом и уверен в его способности подобрать правильную команду для выполнения этой задачи.

Нанимая персонажей, Азам предоставляет им следующую информацию. Хсинг, кажется, мирно дремлет во время обсуждения и ничего не говорит, даже если его спрашивают напрямую.

- Владения Гралма расположены в Одиноком болоте, которая находится в десяти днях пути от Забытого леса. Однако срочность имеет первостепенное значение, потому что неизвестно, когда Злой Фруул начнёт действовать.
- Забытый лес известен обилием фейских существ. Многие, но не все, стали враждебно относиться к путешественникам из Парнаста из-за нехватки пищи.
- Силы Гралма состоят в основном из гоблинов и хобгоблинов.
- Ходят слухи, что Гралм охотится на многих местных фей, и не только из-за нехватки продовольствия.
- Персонажам дают два свитка для того, чтобы Гралм поставит свою подпись на один из них, как доказательство успешного соглашения. Один из свитков утверждает, что Гралм клянётся не заключать союз со Злым Фруулом, другой — что клянётся вызвать Злого Фруула на поединок. Им также приблизительно объясняют, как добраться до владений Гралма.
- Если персонажи смогут заставить Гралма подписать любой из свитков, Азам обещает им награду в 100 зм.

Персонажи, которые преуспевают в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 12, знают, что в Забытом лесу могут находиться *перекрёстки фей*, и это делает путешествие непредсказуемым. Персонажи, преуспевающие в этой проверке, делают любую проверку Мудрости (Восприятие), связанную с *перекрёстками фей* в Части 1 с преимуществом.

После встречи Хсинг улетает, чтобы отчитаться ВИДЯЩЕЙ, а Азам ждёт возвращения персонажей.

Сокровища

Персонаж, преуспевающий в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 12, может договориться с Азамом об авансе в размере 25 зм.

Если хотя бы у одного из искателей приключений есть сюжетная награда **Защитники Парнаста** из приключения DDAL05-03 *Незваные гости*, им дают *зелье лечения.* Если ни один из персонажей не имеет сюжетной награды **Слава прежде добра**, и хотя бы один из них имеет сюжетную награду **Защитники Парнаста**, вместо этого они получают *зелье лечения* и *зелье большого лечения*.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Часть 1. Забытый лес

Ожидаемая продолжительность: 10 минут
Во время этого столкновения искатели приключений попадают в засаду подручных Гралма. Однако один из них — фейское существо Обливиллиш; он замаскирован и сражается неохотно. Обливиллиш — слуга принца Торнациуса, эльфа из DDALЛ05-03 *Незваные гости.* После боя у искателей приключений есть возможность подружиться с Обливиллишем и заручиться его помощью, чтобы пройти через Забытый лес.

Если игрок спрашивает о *перекрёстках фей* или ищет их во время путешествия, успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 18 показывает контуры скрытых порталов к *перекрёсткам фей* во время боя. Помните, что любой игрок, который преуспел в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 12 в предыдущем столкновении, имеет преимущество в этой проверке.

Пусть игроки установят походный порядок для своего долгого перехода к Одинокому болоту, а затем прочтите следующее:

> За время вашего путешествия по Забытому лесу погода изменилась от легкой облачности до мелкого дождя, а потом до яростной грозы. Около полудня буря резко прекращается, тучи исчезают, и появляется ослепительное солнце, отчего становится почти так же жарко, как в пустыне Анарох. Несколько рычащих гоблинов появляются на дороге перед вами, ведомые хобгоблином, держащим сверкающий двуручный меч.
>
> «МО-О-О-ОММММ!», — хрипло кричит предводитель и они атакуют. Бросайте инициативу.

Общие свойства

Эта местность имеет следующие особенности:

Освещение. Несмотря на то, что в лесу много листвы, он чрезвычайно (можно сказать, неестественно) солнечный, поэтому освещение здесь яркое.

Местность. Неровная грунтовая дорожка имеет ширину 15 футов. Любая другая местность в лесу является труднопроходимой, и кое-где лежат упавшие деревья, которые мешают передвижению.

Перекрёстки фей. Некоторые из деревьев рядом с тем местом, где прячется Обливиллиш, являются скрытыми порталами на *перекрестки фей.* Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 18 выявляет их. Прикосновение к этим порталам во время боя вызывает один из следующих эффектов (не стесняйтесь добавлять дополнительные эффекты):

Эффекты перекрёстков фей

1к6	Эффект
1	Существо переносится на шесть секунд в будущее, оставляя после себя лишь кучку мелкой пыли! Существо снова появляется в пространстве, которое оно занимало в конце своего предыдущего хода.
2	Существо восстанавливает 2к4 + 2 хита. Если у существа максимум хитов, оно получает 2к4 + 2 временных хита.
3	Кожа существа становится прозрачной, и оно получает уязвимость к дробящему, колющему и рубящему урону в течение следующих 1к10 часов.
4	Дверь накладывает Электрошок на существо, прикасающееся к ней (+5 к попаданию, урон электричеством 2к8, и цель не может совершать реакции до начала своего следующего хода).
5	Существо превращается (без спасброска) в курицу (та же статистика, что и у орла) до начала своего следующего хода.
6	Над существом образуется облако шириной в 15 футов и начинает осыпать его градом мяса или сыра (определяется случайным образом) в течение следующего часа. Необычный град создает вокруг существа участок труднопроходимой местности в радиусе 5 футов.

На лесную тропу выходят четыре **гоблина** во главе с **Момом** (**капитаном хобгоблинов**). **Обливиллиш** (**пикси**) прячется поблизости, замаскировавшись под заклинателя гоблинов.

Это приспешники Гралма, и их послали выслеживать фей и любых путешественников из Парнаста, на которых они могут наткнутся. В то время как Мом сражается насмерть, его подельников можно запугать и заставить сдаться или бежать, если большинство из них будут убиты.

Используйте Обливиллиша, чтобы сделать бой более интересным, можете изобразить как нерешительно он сражается, поскольку он не слишком привержен делу Гралма. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 11, замечает, что он находится под особенно хорошей маскировкой. Важно: персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 11, понимает, что он не расположен драться.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** замените **капитана хобгоблинов боссом гоблинов**.
- **Слабый:** уберите двух **гоблинов**.
- **Сильный:** добавьте двух **боссов гоблинов** и **капитана хобгоблинов**.
- **Очень сильный:** добавьте двух **боссов гоблинов** и двух **капитанов хобгоблинов**.

Сокровища

У гоблинов в общей сложности есть 5 зм. Большой меч Мома очень хорошо сделан и украшен символом Аннама Всеотца (две сложенные руки пальцами вниз) и стоит 50 зм.

Обливиллиш носит посеребренную цепь двой-

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

ного плетения стоимостью 15 зм.

Развитие событий

После боя, если Обливиллиш будет спасен, он может оказаться ценным союзником в дальнейшем приключении. Если Обливиллиш будет убит во время битвы, то ни один член Жентарима не сможет выполнить задание своей фракции.

Отыгрыш Обливиллиша

Спрайт Обливиллиш является слугой Торнациуса (представителя фейской королевской семьи, которому поручено защищать часть Ветреного леса за пределами Парнаста). Потёртый кожаный доспех и маска полностью скрывают его черты, и единственная приметная вещь на нём — посеребренная цепочка двойного плетения на шее.

Он не любит Гралма и его товарищей и неохотно работает с ними, потому что был проклят Торнациусом (его невидимость не работает) за убийство оленя (он был голоден!) и не знал, к кому ещё обратиться. Он в основном меланхоличен, постоянно вздыхает, но готов, хоть и нехотя, помочь партии.

Обливиллиш — это контакт для фракции Жентарим. Он отвечает за то, чтобы сообщать о действиях Торнациуса, но признается в этом только кому-то из своей фракции.

Цитата: *«Если вы думаете, что это может сработать, мы могли бы попробовать, хотя я сомневаюсь. Но ваша жизнь — это ваша жизнь...»*

Как только персонажи будут готовы, переходите к Части 2 ниже.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Часть 2. Магия фей

Ожидаемая продолжительность: 20 минут

Искатели приключений выходят на короткий путь через Страну Фей, чтобы добраться до Одинокого болота. На *перекрёстке фей* находится Панди, фейская собака-дух, которая хочет «поиграть», заставляя персонажей решать головоломки. Если игроки не заинтересованы в решении головоломок, можете позволить искателям приключений использовать проверки способностей или навыков, чтобы продолжить путь.

Ей-богу! Войти и выйти

Когда после боя все снова собираются вместе, ближайшее дерево начинает мерцать и светиться переливчатым синим пламенем. Оно словно манит вас к себе, будто знает, что вам нужно быстро куда-то попасть. Загорается контур в форме двери. Может быть, это вход в Страну Фей? Времени осталось совсем мало. Короткий путь мог бы облегчить путешествие.

1. Попасть внутрь достаточно просто

Если Обливиллиш находится с группой, прочитайте следующее:

«Лучше бы это было не то, что я думаю… Забытый лес пытается нам помочь, но почему он всегда так поступает? Держу пари на горсть огненных муравьев, что эта дверь ведет в комнату с головоломкой. Ну, по крайней мере, это похоже на короткий путь. Надеюсь, не к нашей неизбежной кончине».

Любой человек с предысторией Мудрец может автоматически активировать портал на *перекрёстки фей.* Это можно сделать также и произнесением любого заклинания по крайней мере 1-го уровня, а также использованием Ци или божественного канала. Персонаж может выяснить это методом проб и ошибок или с помощью успешной проверки Интеллекта (Природа или Магия) со Сл 12. Если Обливиллиш идёт вместе с группой, можно попросить его, и он произнесет нужное заклинание.

В качестве альтернативы, персонаж может активировать портал с помощью воровских инструментов (проверка Ловкости со Сл 15) или краткой молитвы (проверка Магии или Религии со Сл 18). При неудаче в его сторону вырывается синее пламя (+5 к попаданию) и наносит 5 (1к10) урона огнём.

2. Самое трудное - выбраться

После активации двери:

Синее пламя в дверном проеме завихряется, как далекая галактика. Она превращается в дружелюбно распахнутую зубастую пасть, которая радостно лает прежде, чем исчезнуть.

Пройдя через врата, вы с усилием удерживаете свой обед в желудке, и оказываетесь в холодной комнате площадью пятнадцать квадратных футов со стенами из голубого мрамора и полом, обитым мягким бархатом. Вы слышите бестелесное хихиканье, фырканье и низкий гогот.

Перед вами появляется маленькая собачка с яркой разноцветной гривой, и в ваших головах слышится возбуждённое тявканье: «Брррродяги! Брррродяги! Я знал, что ВЫ придёте. Я знал. Я РРРРЮ-Ю-Ю-Ю-Ю-У! Мне было так скучно. Так что прежде, чем вы пройдете, мы поиграем — игра в слова, игра в слова. Я сейчас разучиваю много новых слов. Скажите мне, что вы ищете. В этот самый, самый момент!»

Отыгрыш Панди

Панди — очень, ОЧЕНЬ скучающая, легковозбудимая фейская собака-дух, которая следит за этим перекрёстком. Она всегда заставляет любое не фейское существо, проходящее через него, выполнить какую-то задачу. Он чувствует, что искатели приключений отправляются в путешествие с благородной целью, но хочет убедиться в этом. Панди постоянно расспрашивает искателей приключений об их мотивах, надеждах и мечтах. Он выглядит как *маленький* адский пес, только его грива похожа радугу и прохладна на ощупь.

Цитата: *«Можем мы сыграть в игру? Я хочу поиграть в одну игру! Мы можем? МЫ МОЖЕМ!!!»*

Панди хочет, чтобы искатели приключений сыграли в словесную игру и угадали слово «*проход*».

С этой целью он даёт персонажам наводящие подсказки (примеры подсказок ниже). Он становится нетерпеливым (но не менее возбужденным) из-за неправильных ответов:

- «А что вы ищете?»
- «А как вы думаете выбраться отсюда?»
- «А что вам нужно, если вы в опасности? Безопасный…»
- «А как еще можно назвать что-то очень, очень, очень длинное, вроде коридора?»
- «А какой дар даёт фея?»

Если персонажи угадывают слово, Панди смеётся и радостно прыгает по комнате, прежде чем начать свою следующую игру.

«Сейчас здорррово повеселимся!»

Панди кусает воздух, и из невидимого кармана каскадом вылетает радуга всевозможных форм.

«Как рррррр вы можете знать, у меня лапки, и ими неудобно собиррррать крррошечные прррредметы. Ррrразве это не жестоооко? Моя конуррра нуждается в прррроизведениях искусства! Может быть, вы соберрррёте это вместе, чтобы сделать карррртинку? Для меня? Для рррр меня? Для МЕНЯ? Вы можете, да, да, вы можете?»

Эта головоломка называется «Танграм». Если вам не хватает времени, фигуры из **Раздаточного материала 3а** можно вырезать заранее.

Для того чтобы решить головоломку, персонажи должны собрать меньшие кусочки так, чтобы они поместились в нужную большую форму. Есть несколько головоломок на выбор (в случае, если один из игроков уже участвовал в приключении раньше).

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Дайте игрокам кусочки и целевую форму для сборки из **Раздаточного материала 3b**.

Если игроки кажутся незаинтересованными в головоломке, персонажи могут совершить групповую проверку Интеллекта со Сл 13, чтобы правильно собрать части. Если персонажи собирают части неправильно, появляются чёрные щупальца, чтобы собрать правильно, а затем атакуют персонажей (+7 к попаданию) и наносят 5 (1к10) колющего урона.

Решение можно посмотреть в **Приложении Мастера 1. Решение головоломки**.

Когда части головоломки будут собраны правильно, прочитайте следующее:

> Узор картины гипнотически мерцает и закрепляется на стене. Панди завывает от радости.
>
> «Это для меня? Рррреально ррреально? Разве я был хорошим мальчиком? Ну, если этот дар для меня, то дар перехода — для вас! Удачи вам в вашем путешествии!»
>
> После очередного неприятного толчка пейзаж меняется, и вы снова оказываетесь снаружи. Сразу за ближайшим холмистым гребнем вы можете увидеть поднимающийся дым и услышать редкие барабаны соседнего лагеря.

Место назначения искателей приключений, лагерь Гралма, находится прямо за горизонтом.

Переходите к части 3 ниже.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Часть 3. Гралм, эттин в розыске

Ожидаемая продолжительность: 15 минут
Искатели приключений прибывают в логово Гралма и должны договориться о том, чтобы Гралм подписал один из двух договоров. Акцентируйте внимание игроков на размере собранного Гралмом войска.

Армия Гралма — это сила, с которой нужно считаться. По вашим оценкам, шум его лагеря слышен по меньшей мере на милю вокруг. Костры вздымаются к небу. Палатки, хижины и различные полуразвалившиеся строения перемешаны друг с другом, словно огромное количество занятых работой гуманоидов. Бесчисленные стражники патрулируют окраины лагеря. Как лучше всего подойти?

Позвольте искателям приключений решить, как они хотят подойти к лагерю. Если с ними Обливиллиш, его можно убедить попытаться поговорить с охранником, чтобы добраться до Гралма. Однако без его помощи искатели приключений должны убедить охранников хорошей историей или с помощью Дипломатии или Запугивания (Харизма), проникнуть внутрь с помощью проверки Скрытности (Ловкость) или даже сдаться, чтобы попасть к Гралму.

Измените следующий текст в зависимости от их подхода:

Вы идёте под пристальными и подозрительными взглядами многих гоблинов и хобгоблинов. А это что, был холмовой великан? Нет, под тем навесом не мог спать холмовой великан.

Вы доходите до центральной хижины, если можно назвать хижиной что-то высотой под тридцать футов. Полог откидывается, и вы видите пол, полностью состоящий из черепов. На обшарпанном деревянном троне сидит Гралм, одетый только в простую набедренную повязку и сапоги из оленьей кожи. Он осторожно встает, являя свои всего-то девять футов роста. Он оказался на удивление невысоким, но вы можете чувствовать его довлеющее присутствие, заполняющее всю комнату, когда его четыре глаза изучают вас.

«Мы знали, что вы придёте», — улыбается голова с причудливо заплетенными светлыми волосами.

«Тсс... Кто такую тишину прерывает! Аррррр» - кричит лысая голова с пылающим взглядом.

«Мы хотим услышать, что они скажут. Ну же. Скажите нам, почему мы не должны сожрать вас?»

«Нет. Меньше разговоров. Больше еды! Гоооолод. ТЫ СЛИШКОМ ГРОМКИЙ. МУЗЫКА ПОВСЮДУ. ТИХО!»

«Терпение. У нас всегда есть терпение. Скорее говорите, что вам нужно», — и Гралм ждет.

Отыгрыш Гралма

У эттина Гралма две головы.
Белокурая, со множеством косичек, голова держится сдержанно в отношении говорящих и обращается к каждому с предельной интеллигентностью, но она очень холодна и расчетлива. Она обладает интеллектом выше среднего и хочет убедиться, что получает лучшее предложение и выходит победителем. Голос этой головы звучит чуть выше, чем голос другой.
Лысая, с пылающим взглядом, голова сердита, импульсивна, склонна к насилию (отсюда один из способов держать всех своих приспешников в узде — страх перед возмездием). Он говорит в третьем лице короткими отрывистыми фразами с низким рокотом в голосе.
Цитата: «Расскажите нам как можно короче, какая от вас польза для нашего будущего процвета... РАЗМОЗЖИ ИХ! Я хочет их смерти, С-М-Е-Р-Т-Ь, УМРИТЕ!»

Гралм готов выслушать просьбу искателей приключений, но хочет знать, почему он должен рисковать своей жизнью, бросая вызов Злому Фруулу.

В ходе беседы может стать очевидным, что Гралм страдает от проблем со сном (из-за вторгшихся фей), поскольку лысеющая голова постоянно жалуется на шум или волшебную музыку - это можно обнаружить с помощью хорошего отыгрыша или успешной проверки Проницательности (Мудрость) со Сл 15. Он очень хотел бы, чтобы все они были уничтожены.

Гралм относительно мал ростом, поэтому он понимает, что союзы должны заключаться с существами всех размеров. Если слова искателей приключений звучат разумно, он предлагает провести ночь состязаний, чтобы проверить насколько они достойны, выставив их против местного огра Гриндла.

Больший великан чем сам великан

Следующие событие – состязание, в котором выпивка чередуется с «великаньими подвигами». Следите за количеством выпавших успехов (для определения того, смогли ли искатели приключений одолеть огра Гриндла). Не стесняйтесь менять тактику и назначать бонусы или штрафы в зависимости от того, как игроки описывают попытки выполнить каждое задание. Гриндл, спотыкаясь, выходит из-под покосившегося навеса, чтобы бросить вызов искателям приключений.

Отыгрыш Гриндла

Гриндл – крупный огр (даже по меркам своих сородичей) ростом в 13 футов. Уверен, что его прабабушка была холмовым великаном. Говорит он на очень ломаном общем языке и привык бодрствовать только по ночам, отсюда и неприязнь к яркому свету. Гриндл питает слабость к детям, маленьким существам и простым игрушкам (набор шариков, сделанных из костей пикси и эльфов, что спрятан в его тайнике). «Одеяние» гриндла выглядит так, как будто он валялся в грязи, и различные строительные материалы прилипли к его коже (солома, сено, ветки, черепица и т. д.).
Гриндл совершает проверки Силы (Атлетика) +6 и имеет модификатор спасброска Телосложения +3.
Цитата: *«Гриндл лучший! Пьёт лучше всех. Борется лучше всех. Выглядит лучше всех. Гриндл лучший!»*

Выпивка 1. Пикси Сангрия

Существо, пьющее эту тошнотворно-сладкую

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

гранатовую смесь, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 7. Это эффект очарования.

При провале разум затуманивается воздушными пузырьками, и любые спасброски, совершённые, чтобы избежать дальнейшего опьянения, делаются с помехой.

Вызов A. Свинотяга

Эти великаны не просто разводят кабанов — они выполняют с ними СТАНОВУЮ ТЯГУ! Успех измеряется результатом проверки Силы (Атлетика) со Сл 18.

Результат свинотяги

Проверка	Результат
Успех	«А ты вообще поднимал?!»
Провал	Кабан падает; получите 5 (2к4) дробящего урона.
Натуральная 1	Как указано выше, и кабан умирает.

ЗАМЕТКА МАСТЕРУ. Любые кабаны, которые умирают, быстро превращаются в пищу для «Вызова C. Целый боров» ниже.

Выпивка 2. Повседневный эттин

Существо, пьющее этот мягкий тёмный эль с нотками апельсина, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10. Дварфы и существа с орочьим наследием совершают этот спасбросок с преимуществом.

При неудаче выпивший становится агрессивным и грубым; все проверки Харизмы (Обман или Убеждение) совершаются с помехой. Кроме того, любые спасброски, сделанные во избежание дальнейшего опьянения, также совершаются с помехой.

Вызов B. Большая сила ног

Существо должно снести кирпичную стену своими босыми ногами. Успех существа измеряется результатом проверки Силы (Атлетика) со Сл 15.

Результат силы ног

Проверка	Результат
Успех	Вы снесли стену!
Провал	Вас забросали гнилой клубникой.
Натуральная 1	Вас забросали гигантскими плодами, получите 5 (2к4) дробящего урона.

Выпивка 3. Эттинская дробилка

Этот небольшой бокал сливочного ликера смешивают с кислым соком и сразу же выпивают. Выпивший должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или начать мучиться от продолжительной икоты.

До тех пор, пока персонаж не завершит длительный отдых, он выполняет любые проверки Ловкости с помехой.

Вызов C. Полный расколбас

Существо должно съесть как можно больше кабаньих колбасок за 5 минут. Этот вызов состоит из трех последовательных спасбросков Телосложения (Сл 8, Сл 10 и Сл 12 соответственно). Полурослики делают эту проверку с преимуществом. Тот, кто съест больше всех, выигрывает!

Результаты полного расколбаса

Проверка	Результат
Натуральная 20	Съел 3к4 колбаски!
Успех	Съел 2к4 колбаски.
Провал	Съел 1к4 колбаски.
Натуральная 1	Наелся до отвала. Ни одну не съел.

Выпивка 4. Сон гарпии

В одной маленькой рюмке этой яростно пенящейся субстанции содержатся стенания целого мира. Персонажи, потребляющие напиток, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 или столкнуться с возможностью слегка обезуметь. Персонаж, поддавшийся воздействию алкоголя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 11 или получить сильную фобию к алкоголю, пока не завершит длительный отдых.

Развитие событий

Персонаж с сюжетной наградой «Гигантский вызов» из приключения DDAL05-03 *Незваные гости* способен впечатлить и подружиться с Огромным гуманоидом, если состязание пройдет в равных условиях (т. е. без применения заклинаний и магических способностей), а сам он преуспеет в более чем половине проверок.

Если кто-то из искателей приключений побеждает Гриндла, он немного дуется, но в конечном итоге поздравляет их, выливая на них целый чан Пикси Сангрии.

В зависимости от того, как авантюристы взаимодействовали с Гралмом и Гриндлом, их представитель может провести групповую проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15, используя модификаторы, представленные ниже:

Факторы дипломатии

Фактор	Результат
Каждый искатель приключений принял участие во всех раундах состязания	Суммирующийся +1 (максимум +4)
Хотя бы один искатель приключений успешно поднял кабана	+2
Узнали, что Гралм плохо спит	+2
Заранее предложена помощь с беспокоящими феями	+3
Пытались оскорбить или угрожать	-2 или отмена указанного ниже Преимущества
Искатель приключений выиграл состязание в выпивке	Преимущество

Результат проверки убеждения персонажа определяет отношение Гралма к предложению персонажей относительно Злого Фруула.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Персонажи преуспели

Светловолосый Гралм прищурил глаза, а лысый вытаращил.

«Мы высоко ценим предложение, которое вы нам сделали».

«Жрать фей, я голоден».

«Да. Это соглашение приемлемо. Мы знаем, что сила Злого Фруула убывает, а наша растет. Сейчас самое время нанести удар. Мы бросим ему вызов и победим его, если вы принесете нам головы пары лесных тварей, которые досаждали нам».

«Спать. Тихо. Я устал. Я всегда устаю. А теперь заткнись».

Персонажи не преуспели

Глаза белокурого Гралма равнодушно смотрят на вас, а глаза лысого шарят по хижине, словно ища невидимого врага.

«Мы высоко ценим предложение, которое вы нам сделали».

«Жрать фей, я голоден».

«Да. Мы не считаем ваше соглашение приемлемым, но и не хотим становиться пешкой Злого Фруула. Мы согласимся не вступать в союз со Злым Фруулом, если вы принесёте нам головы пары лесных тварей, которые досаждают нам».

«Спать. Тихо. Я устал. Я всегда устаю. А теперь заткнись».

Переходите к части 4 ниже.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Часть 4. Бей или беЙ

Ожидаемая продолжительность: 30 минут

Во время этой встречи искатели приключений натыкаются на Блассиоса (DDAL05-03 *Незваные Гости*), сатира, находящегося на службе у Торнациуса — лорда фей, который изгнал Обливиллиша. Любой, у кого есть награда Вызов великана немедленно узнают Блассиоса.

Вам было поручено принести головы волшебных существ, которых появляется всё больше и больше на территории Гралма.

В конце концов, вы находите небольшой пруд, посреди лужайки, окруженной зарослями деревьев. Какой-то сатир пьет то из пруда, то и из фляжки на боку. Рядом с ним сидит гигантский орел, чья голова поднята к небесам. Его коричневые и золотые крылья величественны, на его шее - ожерелье из листьев. Похоже, это не одно из тех существ, что досаждают Гралму, но в мире фей внешность может быть обманчивой.

Если Обливиллиш будет с группой, добавьте:

«Это же он!» — визжит Обливиллиш. «Именно из-за этого проклятого сатира Блассиоса я был изгнан со службы Торнациуса! Мы должны атаковать! Немедленно!!!» Услышав визг, сатир роняет фляжку и в замешательстве поднимает глаза.

Успешная проверка Мудрости (Природа) Сл 12 показывает, что гигантские орлы, как правило, добрые существа. Любой друид или рейнджер делает эту проверку с преимуществом.

Обливиллиш жаждет отомстить Блассиосу за его изгнание (Блассиос был тем, спьяну признался Торнациусу, что Обливиллиш убил оленя — очевидно, это совсем ай-яй-яй).

Если на него не нападут, Блассиос говорит, что он ищет возмездия над некими «злобными, поедающими оленей хищниками», бывшими в компании неких «подлых неблагих фей, которые жульничают в карты, поют и бренчат на лютнях в любое время дня и ночи».

Отыгрыш Блассиоса

Блассиос обычно довольно спокоен, если только не успел немного выпить. Он носит с собой широкий ассортимент волшебного алкоголя (от Королевского рубиново-красного вина «Забудь меня навсегда» до «Мягко стирающего разум пряного мёда Миранды» и никогда не упоминающегося «Гоблинского грога»). Он довольно добродушен и расслаблен.

Цитата: *«...если хочешь, мы можем немного выпить...»*

Если персонажи атакуют Блассиоса, переходите к бою А. Если отряд движется дальше чтобы атаковать неблагих фей, переходите к бою Б.

A. Лично Блассиосу

Сатир бросает свою флягу, слизывает капельку рубинового вина с губ и издает низкий рык: «Помогите мне, духи!»

Глаза орла блестят от возбуждения, он жаждет схватки.

Освещение. Одинокое болото достаточно хорошо освещено.

Местность. Всё за пределами поляны - это труднопроходимая местность. Пруд имеет пятнадцать футов в ширину и такую же глубину в самом глубоком месте.

Случайные участки местности болотистые (труднопроходимые). Они занимают только один из каждых четырех или пяти 5 футовых клеток. Блассиос и его союзник в основном осведомлены о местоположении болотистых участков.

После нападения **Блассиос (Сатир)** и **гигантский орел** призывают нескольких лесных духов на помощь. Из-за деревьев выходят две **дриады** и **волшебник-полурослик**.

Дриады и волшебник-полурослик вступают в бой в начале второго раунда сразу за пределами поляны. Дриады начинают бой, с наложенной на них в прошлом раунде *дубовой корой*. Они используют *опутывание*, чтобы обезопасить волшебника.

Сокровища

Блассиос имеет при себе *кольцо прыжков.* У гигантского орла есть декоративное ожерелье из листьев стоимостью 20 зм.

Развитие событий

После боя Обливиллиш чрезвычайно благодарен за возможность отомстить. Все персонажи с наградой **Гигантский вызов** должны удалить эту награду**.**

Искатели приключений могут вернуться к Гралму со своими трофеями.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** уберите одну **дриаду** и **волшебника-полурослика**.
- **Слабый:** уберите **дриад**.
- **Сильный:** добавьте двух **волшебников-полурослико**в.
- **Очень сильный:** добавьте двух **дриад** и **волшебников-полурослико**в.

B. Ведомы мне неблагие дела твои

Блассиос выводит искателей приключений на поляну и наблюдает за боем. Он также поощряет дегустацию алкоголя по дороге.

Блассиос выводит вас на поляну, где вы можете увидеть группу дриад и потрепанных полурослико в, как мужчин, так и женщин, играющих в играющих в карты. Между ними — целая куча монет. Рядом с одной из

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

дриад лежит разбитая на куски арфа. Иногда бранное слово вырывается у кого-нибудь их них, когда тот лихорадочно шарит глазами по столу, по своим противникам и их окружению. В карточной игре все они находятся на грани нервного срыва.

На поляне беспорядочно разбросаны большие чучела львов, тигров и медведей, сгнившие от старости.

Вокруг играющих в карты разбросано множество чучел львов, тигров и медведей, которые создают участки труднопроходимой местности.

Эта разношерстная группа — неблагая театральная труппа (отсюда и сломанный инструмент), которая всё больше и больше ссорится друг с другом из-за недостатка пищи.

Хотя этого и не заметно, но здесь только две **дриады** и **волшебник-полуросли**к. На дриадах уже наложена *дубовая кора*. Остальные «игроки» - марионетки и падают на землю, когда начинается бой. Любой из труппы, который выглядит как женщина, на самом деле является мужчиной, одетым как женщина. **Лев** и **чёрный медведь**, рыщущие в лесу неподалеку, выходят на поляну в начале второго раунда.

Сокровища

Если бой увенчается успехом, Блассиос дарит группе *кольцо прыжков.* Гигантский орел дарит партии декоративное ожерелье из листьев стоимостью 20 зм. Куча монет, за которую торговалась труппа, равноценна по стоимости 80 зм.

Развитие событий

После боя Обливиллиш чрезвычайно благодарен за искупление грехов. Любой, у кого уже была награда **Гигантский вызов**, получает сюжетную награду **Тренировка сатиров**.

Искатели приключений могут вернуться к Гралму со своими трофеями.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** уберите **льва**, **чёрного медведя** и одну из **дриад**.
- **Слабый:** уберите одну **дриаду** и **чёрного медведя**.
- **Сильный:** добавьте двух **волшебников-полурослико**в, **льва** и **чёрного медведя**.
- **Очень сильный:** добавьте трёх **волшебников-полурослико**в, трёх **львов** и **чёрного медведя**.

Переходите к заключению ниже.

Заключение

Ожидаемая продолжительность: 5 минут

В зависимости от успеха предыдущих переговоров, прочитайте соответствующую концовку.

• Гралм всё ещё равнодушен к Злому Фруулу:

Одна из голов Гралма слегка склоняется набок, и несколько выбившихся светлых косичек падают ему на глаза: «Вы выполнили свою часть сделки, малыши. Как вы и просили, мы не станем объединять наши силы со Злым Фруулом».

Он небрежно царапает на контракте крестик и бросает документ к вашим ногам.

«Жрать Жрааать Я ГОЛОДЕЕЕН. Телаааааа СЕЙЧАС!!!»

«Тихо! Наконец-то, у нас будет тишина. И сон. Исчезните с глаз наших, пока мы не передумали».

Вы сделали всё, что могли, но было ли этого достаточно, чтобы сохранить безопасность близлежащих районов? Время покажет.

• Гралм будет атаковать Злого Фруула:

Одна из голов Гралма слегка склоняется набок, и несколько выбившихся светлых косичек падают ему на глаза, «вы выполнили свою часть сделки, малыши. Как вы и просили, мы бросим вызов глупому Злому Фруулу».

Гралм с предельной точностью пишет свое имя на контракте и бросает его к вашим ногам.

«Жрать Жрааать Я ГОЛОДЕЕЕН. Телаааааа СЕЙЧАС!!!»

«Тихо! Теперь у нас будет тишина. И, наконец-то, сон. Позже. Ночью. Но сначала, в память о вашей демонстрации силы, маленькие создания, мы устроим пир. Присоединитесь к нам еще раз, прежде чем вы отправитесь обратно на родину».

Вы сделали всё, что могли, но сможет ли Гралм победить Злого Фруула? Время покажет.

Если искатели приключений успешно договорятся о любом контракте с Гралмом, они получат награду **Защитники Парнаста.** Если у них была сюжетная награда **Слава прежде добра**, то сейчас они могут её вычеркнуть вместо получения награды **Защитники Парнаста**.

Если авантюристы успешно договариваются о том, чтобы Гралм бросил вызов Фруулу в бою, и у них уже есть **защитники Парнаста**, они заменяют эту награду на **Великие защитники Парнаста**.

Если у них есть **Слава прежде добра**, замените эту сюжетную награду на сюжетную награду **Защитники Парнаста**.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Награды

Убедитесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы они могли записать, кто проводил сеанс.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название противника	Опыт за ед.
Гоблин	50
Босс гоблинов	200
Хобгоблин	100
Капитан хобгоблинов	700
Королевский пикси	50
Сатир	100
Дриада	200
Гигантский орёл	200
Волшебник-полурослик	450
Чёрный медведь	100
Лев	200

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на перс.
Пересечь Страну Фей	50
Гралм подписал договор	100

Минимальная общая награда на каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **1275 опыта**.

Максимальная общая награда за каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **1700 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, зм
Сокровища гоблинов	5
Украшен. гербом двуручный меч	50
Посеребренное ожерелье	15
Ожерелье из декоративн. листьев	20
Куча монет	80
Награда за завершение задания	100

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 прыжков

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Это кольцо создано из соединённых между собой кусочков хитина. При активации он издает громкий чирикающий звук, похожий на стрекотание сверчка, который можно услышать на расстоянии 100 футов. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 4**.

Зелье лечения

Зелье, обычное и необычное

Этот предмет можно найти в *Книге игрока*.

Зелье большого лечения

Зелье, необычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера подземелий*.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Известность

Если искатели приключений успешно проводят переговоры о том, чтобы Гралм вызвал Фруула на бой, они получают **одно очко известности**.

Члены Жентарима, которые спасут Обливиллиша и подружатся с ним, получают ещё **одно дополнительное очко известности**.

Сюжетные награды

У персонажей есть возможность заработать следующие сюжетные награды в ходе игры.

Тренировка Сатира. Принц Торнациус узнал ещё больше о ваших великих деяниях от своего слуги Блассиоса. Последний приглашает вас отправиться вместе с ним на «поиски видения» в Забытый лес. Если вы это сделаете, то можете потратить 5 дней простоя, чтобы заняться разгулом и поисками своего внутреннего «я». Один раз, когда вы проваливает спасбросок от яда, вы можете воспользоваться усвоенными фейскими доктринами, чтобы сделать этот спасбросок успешным.

Защитники Парнаста. Вы помогли заключить договор между городом Парнаст и эттином Гралмом. Горожане угостят вас выпивкой или едой, а также провозгласят в вашу честь множество тостов.

Великие защитники Парнаста. Вы снова и снова демонстрировали свое бескорыстие жителям Парнаста. Пока вы в Парнасте, все открывают вам свои двери и кладовые, предлагая скидку 10% на товары и услуги исцеления.

Простой

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

Награды Мастера

Вы получаете **150 опыта, 75 зм** и **пять дней простоя** за каждую сессию этого приключения.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

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

Азам. Торговец, владелец каравана и член союза лордов. Азам странствует с отрядом на протяжении всего приключения.

Хсинг. Псевдодракон, который является союзным шпионской сети союза лордов. Похоже он хочет убедиться, что Азама сопровождали надёжные приключенцы вплоть до Парнаста, где потребуется их помощь в расправе с великанами.

Панди. Почти бестелесный фейский дух собаки, любящий играть. Он стережет многие перекрёстки фей и походит на маленькую адскую гончую с радужной гривой.

Обливиллиш. Спрайт и прежний слуга Торнациуса, который ищет искупления за убийство оленя. Сейчас неохотно взаимодействует с приспешниками Гралма.

Гралм. Обитающий в Одиноком болоте эттин с множеством приспешников. Одна из голов (светловолосая) красноречива и предусмотрительна, а другая (облысевшая и с неистовым взором) – склонна к сокрушительному гневу и первобытным порывам.

Гриндл. Огр убеждён, что является потомком холмового великана. Обитает он в Одиноком болоте, где и прислуживает Гралму. Гриндл непобедим в соревнованиях по жратве и выпивке.

Блассиос. Сатир, который иногда бывает в компании Торнациуса. Он добрый, отзывчивый и заботится о своих собратьях-спрайтах, но ещё его очень сильно заботят его собственные удовольствия.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Приложение. Статистика НИП/монстров

Чёрный медведь [Black Bear]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс брони 11 (природная броня)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверку Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

Дриада [Dryad]

Средняя фея, нейтральная

Класс брони 11 (16 с дубовой корой)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки эльфийский, Сильван
Опасность 1 (200 опыта)

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

Неограниченно: *искусство друидов*
3/день каждое: *опутывание, чудо-ягоды*
1/день каждое: *бесследное передвижение, дубинка, дубовая кора*

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

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

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

Действия

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

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

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

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

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Волшебник-полурослик [Halfling Wizard]

Маленький гуманоид, нейтрально-злой

Класс брони 12 (15 с *доспехами мага*)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие + 1, Магия +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки общий, язык полуросликов, Сильван
Опасность 2 (450 опыта)

Везучий. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у волшебника-полуросликa выпало «1», вы можете перебросить кость, и должны использовать новый результат.

Проворство полуросликов. Волшебник-полурослик может проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше его.

Естественная скрытность. Волшебник-полурослик может предпринять попытку скрыться даже если он заслонён только существом, превосходящими его в размере как минимум на одну категорию.

Использование заклинаний. Волшебник-полурослик — это заклинатель 4-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания:

Неограниченно: *свет, огненный снаряд, электрошок*

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела, доспехи мага, щит*

2 уровень (3 ячейки): *невидимость, туманный шаг*

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 2) колющего урона.

Гигантский орёл [Giant Eagle]

Большой зверь, нейтрально-добрый

Класс брони 13
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 10 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки гигантских орлов
Опасность 1 (200 опыта)

Острое зрение. Орел совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Орел совершает две атаки: одну клювом, а другую когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

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

Гоблин [Goblin]

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс брони 15 (кожаная броня, щит)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки гоблинский, общий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своем ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Праща. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дальность 30/120 фт., одна цель. *Попадание*: 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Босс гоблинов [Goblin Boss]

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс брони 17 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки гоблинский, общий
Опасность 1 (200 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своем ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Действия

Мультиатака. Гоблин совершает две атаки своим скимитаром. Вторая атака совершается с помехой.
Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) рубящего урона.
Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дальность 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Реакции

Перенаправление атаки. Если существо, видимое гоблином, нацеливается на него атакой, гоблин выбирает другого гоблина в пределах 5 фт. от себя. Эти два гоблина меняются местами, и целью становится выбранный гоблин.

Хобгоблин [Hobgoblin]

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс брони 18 (кольчуга, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки гоблинский, общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 7 (2к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 фт. от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание*: 5 (1к8 + 1) рубящего урона, или 6 (1к10 + 1) рубящего урона, если используется двумя руками.
Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием*: +3 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Капитан хобгоблинов [Hobgoblin Captain]

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс брони 17 (полулаты)
Хиты 55 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт.

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки гоблинский, общий
Опасность 3 (700 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 10 (3к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 фт. от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин делает два удара двуручным мечом.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (2к6 + 2) колющего урона.
Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 7 (1к6 + 4) колющего урона. Обратите внимание, что капитан хобгоблинов носит *наручи стрельбы из лука*.

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты хобгоблин может отдавать особые приказы и предупреждения, когда невраждебные существа, видимые им в пределах 30 фт., совершают бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к своему броску, если слышит и понимает хобгоблина. Существо может получать выгоду только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если хобгоблин становится недееспособным. Это существо может добавить к4 к своему броску, если слышит и понимает хобгоблина. Существо может получать выгоду только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если хобгоблин становится недееспособным. Этот эффект заканчивается, если хобгоблин выведен из строя.

Лев [Lion]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс брони 12
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки Скрытность +6, Внимательность +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Тонкий нюх. Лев совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.
Тактика стаи. Лев совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник льва.
Наскок. Если лев переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.
Прыжок с разбега. При разбеге в 10 фт. лев может прыгнуть в длину на 25 фт.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 7 (1к8 + 3) колющего урона.
Когти. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Обливиллиш, королевский пикси

Крошечная фея, нейтральная

Класс брони 17
Хиты 14 (5к4)
Скорость 10 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	24 (+7)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)

Чувства пассивное Восприятие 16
Языки общий, гоблинский, Сильван
Опасность 1/2 (50 опыта)

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

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

Неограниченно: *искусство друидов*

1/день каждое: *воображаемая сила, обнаружение добра и зла, обнаружение мыслей, опутывание, пляшущие огоньки, полет, превращение, рассеивание магии, смятение, усыпление*

Действия

Проклятая невидимость. Королевская пикси волшебным образом становится невидимой на 1к4 + 1 раундов, а затем не может активировать эту способность снова в течение 1к4 + 1 раундов. Все снаряжение, которое пикси несет или носит, становится невидимым вместе с ней.
Лук пикси. *Дальнобойная атака оружием*: +7 к попаданию, дистанция 40/240 футов., одна цель. *Попадание*: 4 (1к3 + 2) колющего урона.

Сатир [Satyr]

Средняя фея, хаотично-нейтральная

Класс брони 14 (кожаная броня)
Хиты 31 (7к8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Навыки Скрытность +5, Восприятие +3, Выступление +6
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки эльфийский, Сильван, общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание*: 6 (2к4 + 1) дробящего урона.
Короткий меч. *Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.
Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием*: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Раздаточный материал 1. Свиток

Вам доставили прекрасный свиток, запечатанный печатью с изображением журавля. Вы были лично приглашены
таинственной ВИДЯЩЕЙ, чтобы отправиться в Парнаст в пустыне Анарох. В комплект входит карта.

Ваша предыдущая работа была отмечена. Вы нужны, чтобы заключить контракт первостепенной важности. Поспешите. Пожалуйста, встретьте Азама и Хсинга в «Золотой кружке» в Парнасте у Чёрной дороги, на краю пустыни Анарох.

Вы будете вознаграждены за ваши прошлые и будущие дела.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Раздаточный материал 2. Спасательная операция

При себе вы таинственным образом нашли изящный свиток, с печатью в виде золотой монеты.

Сородич,

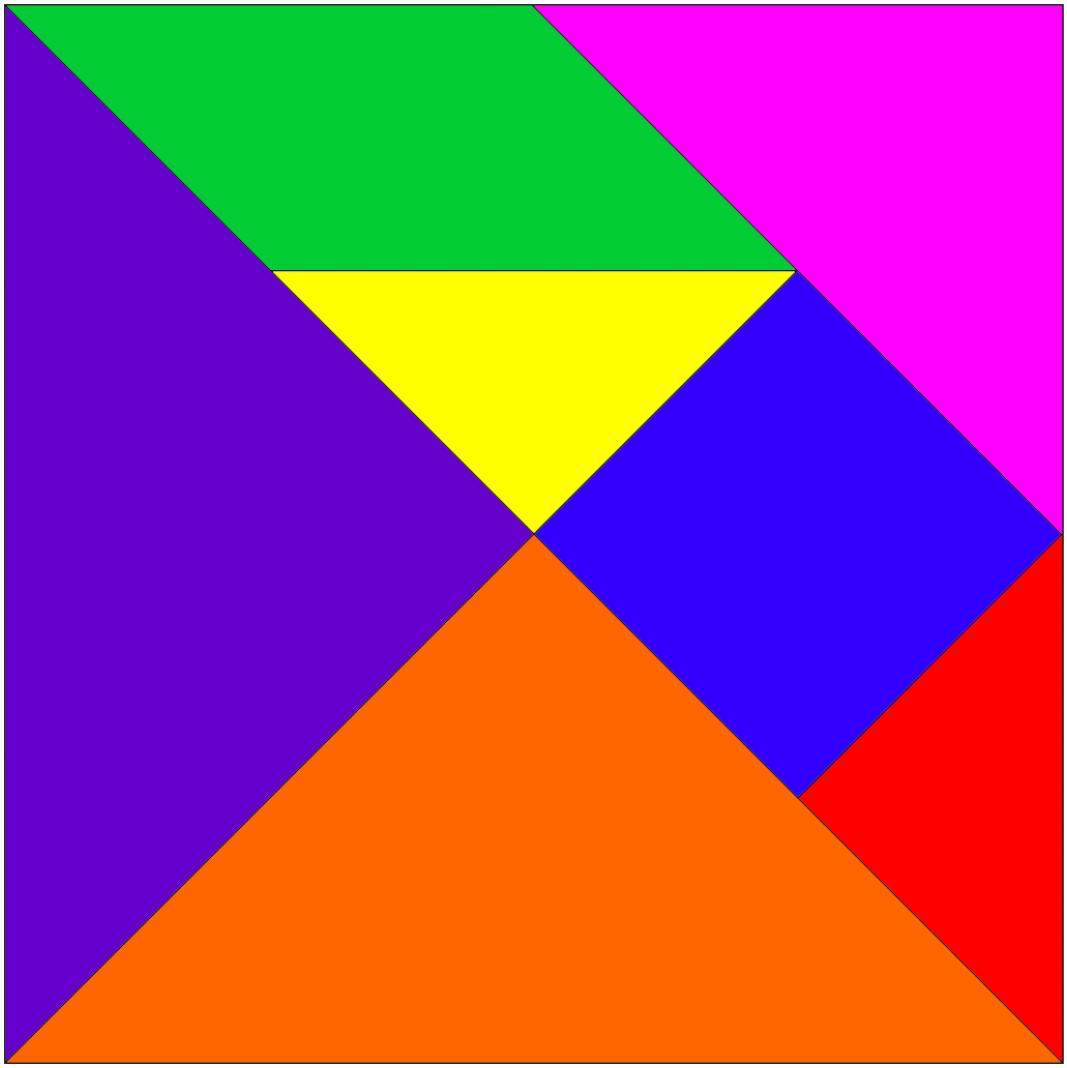
Мы потеряли контакт с одним из родственников в Забытом лесу. Он был на службе у Торнациуса, принца королевских фей. Мы опасаемся, что принц мог узнать о его истинных целях или он мог быть захвачен местными гоблинами. Если ты увидишь его, пожалуйста, помоги возобновить контакт с ним и удостоверься, что он вернётся к Торнациусу.

Твоя Семья

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Раздаточный материал 3a. Кусочки головоломки

Это те кусочки головоломки, которые персонажи должны использовать для создания различных фигур, представленных в раздаточном материале игрока 3b.

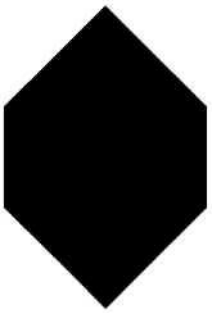


Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

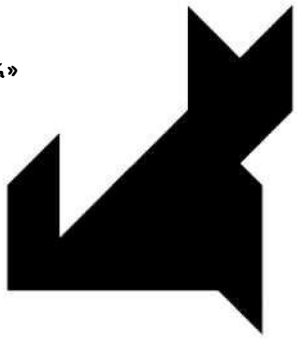
Раздаточный материал 3в. Задачи головоломки

Ниже представлены фигуры, которые персонажи должны сформировать с помощью кусочков головоломки, найденных в раздаточном материале игрока 3а.

Пазл «Камень»



Пазл «Кот»



Пазл «Дом»

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Раздаточный материал 4. Кольцо прыжков

Кольцо прыжков

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы можете бонусным действием накладывать заклинание *прыжок*, но нацеливаясь при этом только на себя. Этот предмет можно найти в *Руководстве мастера*.

Это кольцо создано из соединённых между собой кусочков хитина. При активации оно издает громкий чирикающий звук, похожий на стрекотание сверчка, который можно услышать на расстоянии 100 футов.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Раздаточный материал 5. Сюжетные награды

У персонажей есть возможность заработать следующие сюжетные награды в ходе игры.

Обучение сатиров

Принц Торнациус узнал еще больше о твоих великих деяниях от своего слуги Блассиоса. Последний приглашает вас отправиться вместе с ним на «поиски видения» в Забытый лес. Если вы это сделаете, то можете потратить 5 дней простоя, чтобы заняться разгулом и поисками своего внутреннего «я». Один раз, когда вы проваливает спасбросок от яда, вы можете воспользоваться усвоенными фейскими доктринами, чтобы сделать этот спасбросок успешным.

Защитники Парнаса

Вы помогли заключить договор между городом Парнаст и эттином Гралмом. Горожане угостят вас выпивкой или едой, а также провозгласят в вашу честь множество тостов.

Великие Защитники Парнаста

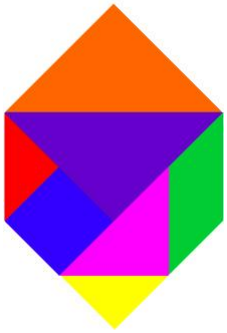
Вы снова и снова демонстрировали свое бескорыстие жителям Парнаста. Все открывают вам свои двери и кладовые, и вы можете купить товары и услуги целительства со скидкой 10%, находясь в Парнасте.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

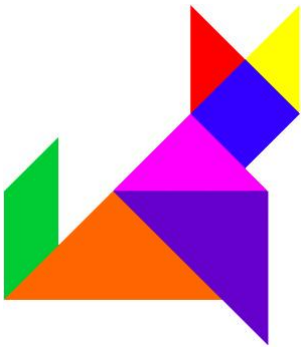
Приложение Мастера 1. Решения головоломок

Таковы решения головоломок, представленных в раздаточном материале 3a и 3b.

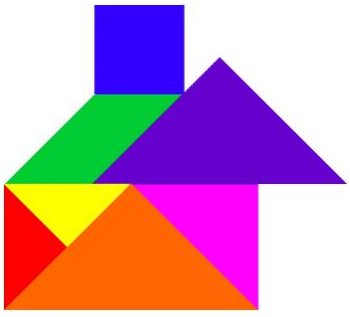
Решение пазла



Решение пазла

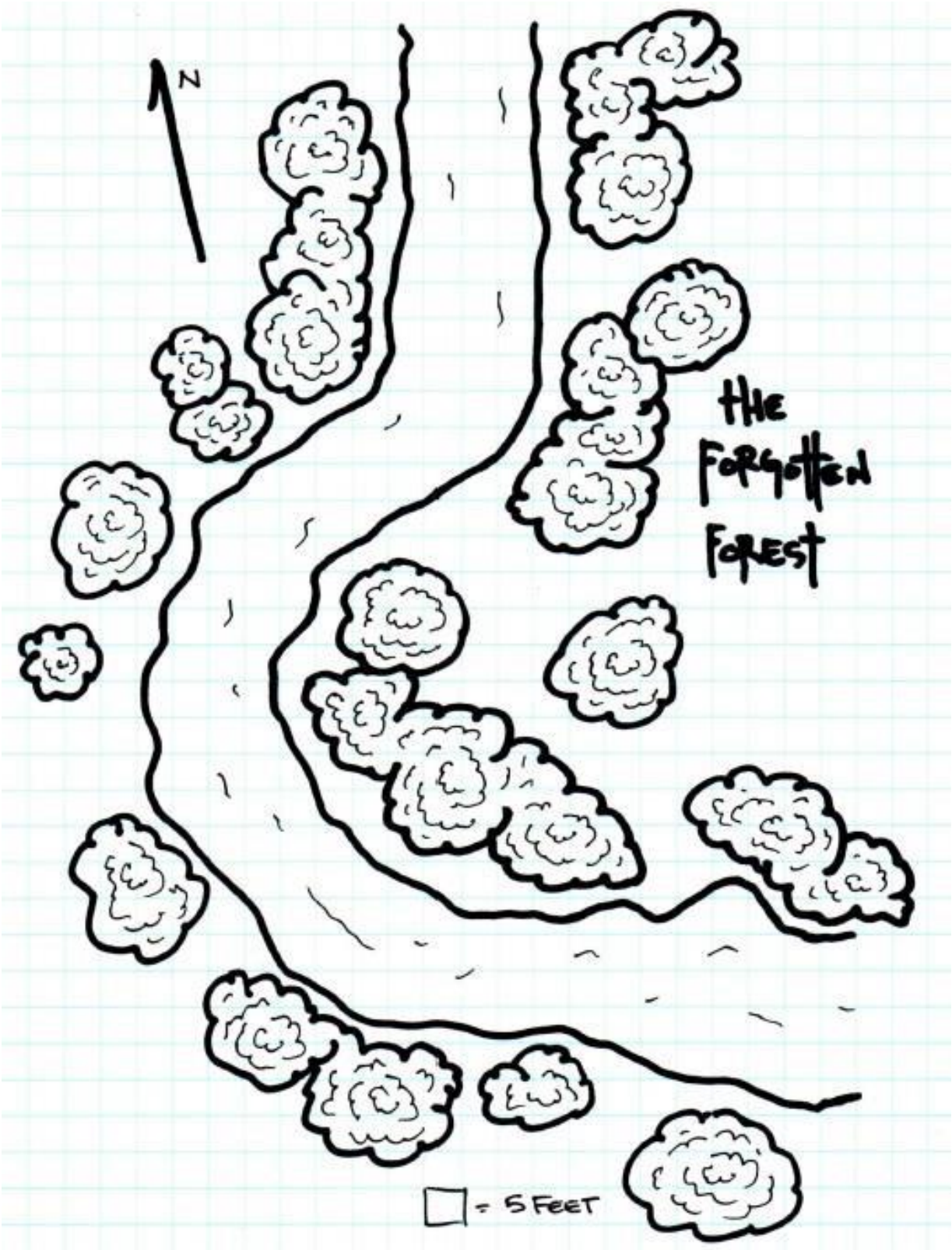


Решение пазла



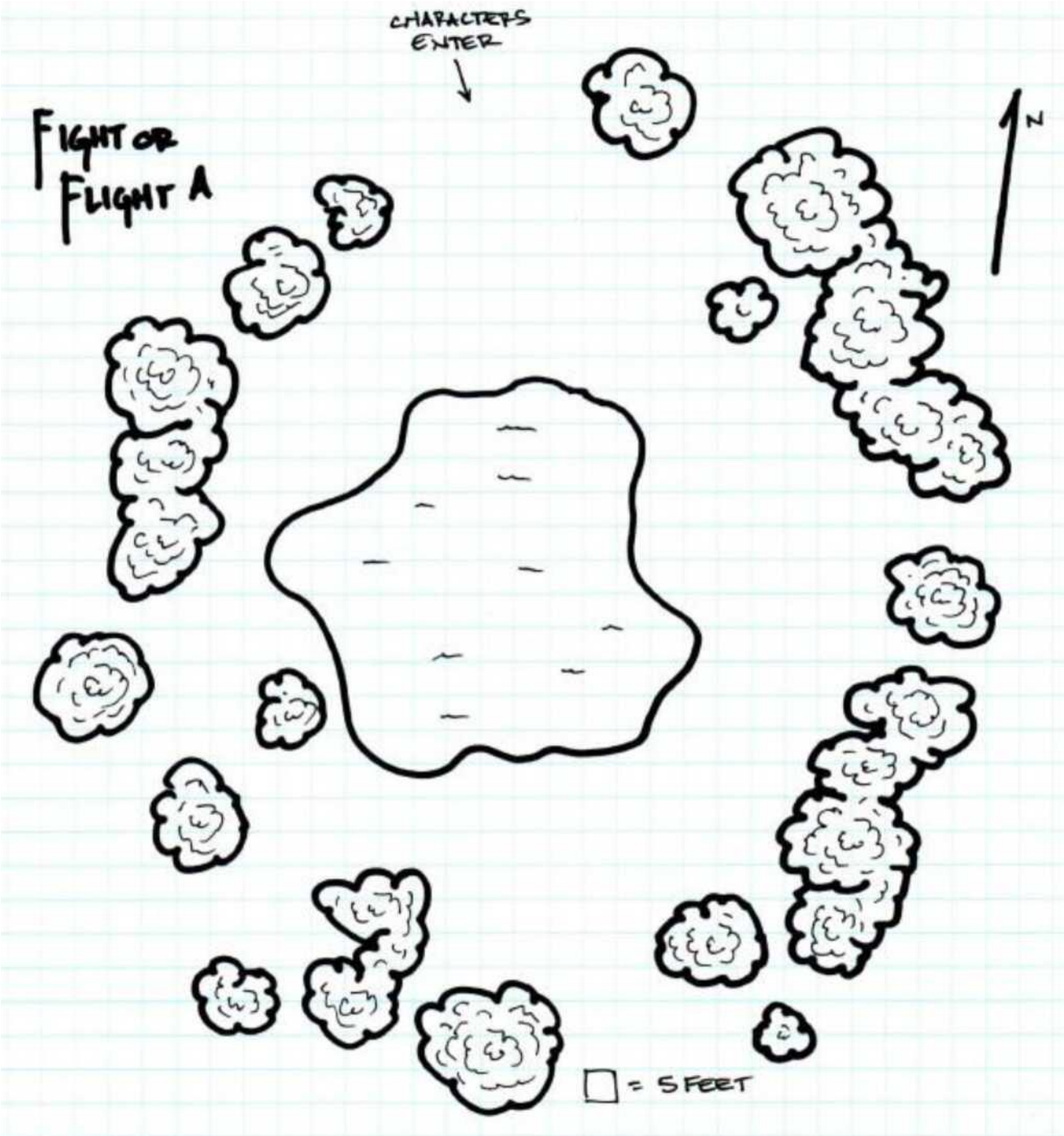
Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Приложение. Карта Забытого леса



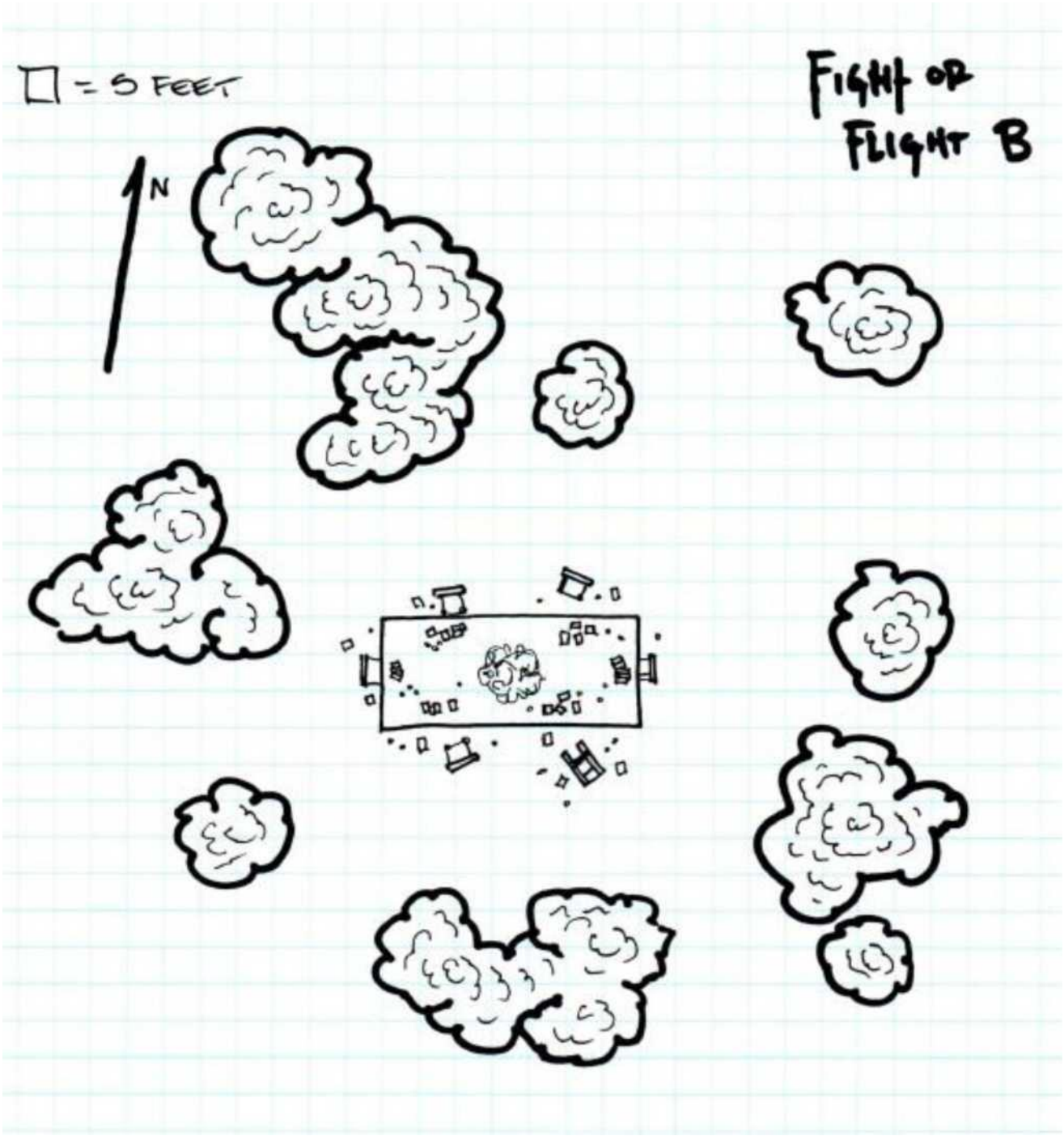
Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Приложение. «Бей или беей» — карта A



Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Приложение. «Бей или беей» — карта B



Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Код для результата: декабрь-январь 2017 года

Если вы проводите это приключение в течение декабря-января 2017 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.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.