



ADVENTURERS LEAGUE™

ПЛОХИ ДЕЛА В ПАРНАСТЕ

Злой Фруул и его приспешники собираются захватить поселок Парнаст, и сведения, которые ВИДЯЩАЯ передала через ХСИНГА, подтверждают, что нападение неминуемо. Кроме того, поселение разрывают и внутренние распри. Искатели приключений должны разрешить междоусобицы в Парнасте и подготовить поселок к нападению холмовых великанов.

Четырехчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



JOE MARFLAK

Автор приключения

Код приключения: DDAL05-12

Версия: 1.1



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: Иван Ярыгин

Верстка: Иван Ярыгин

Вычитка: Poletaew

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Хижина	17
Введение	2	Завершение	18
Лига Приключенцев D&D	2	Вознаграждение	20
Подготовка приключения	2	Опыт	20
Перед игрой	2	Сокровища	20
Изменение сложности приключения	2	Слава	21
Проведение приключения	3	Время простоя	21
Болезнь, смерть и восстановление		Награда Мастера	21
персонажей	4	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	22
Предыстория приключения	4	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	23
Обзор приключения	5	Приложение. Карта Парнаста	26
Зацепки приключения	5	Приложение. Таверна «Золотая кружка»	27
Часть 1. Обратно в Парнаст	6	Приложение. Лесная хижина	28
Основные особенности	6	Раздаточный материал 1	29
Золотая кружка	6	Раздаточный материал 2	30
Часть 2. Гнусные дела	9	Раздаточный материал 3. Перчатки силы	31
А. События дня	9		
Б. Парнаст и его обитатели	12		
В. Развитие	15		
Часть 3. Клыки	16		
О, брат...	16		
В лесу	16		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение «Плохи дела в Парнасте», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для **трех-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 4 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Если у игрока нет подходящего персонажа, то можно создать нового персонажа первого уровня или использовать предварительно сгенерированный персонаж.

Приключение проходит в городе Парнасте, что в Забытых Королевствах.

Лига Приключенцев D&D

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

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

www.dndadventurersleague.org

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа

- Пассивная проверка Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

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

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые

можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из четверых персонажей 4 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

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

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

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

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

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

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

Давайте игрокам достойные испытания.

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

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебн лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мертвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
Воскрешение*	3 000 зм
Истинное воскрешение*	50 000 зм

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

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

- **Парнаст (этап 1).** Майлики
- **Стэгвик (этап 2).** Чонтия
- **Берегост (этап 3).** Латандер, Вокин

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

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

СМЕРТЬ

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

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мертвый персонаж не понравился или ни один

из вариантов не подходит, игрок создает нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мертвого персонажа.

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

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

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Парнаст [Parnast] — это небольшое уединенное поселение, расположенное между юго-восточной границей Серых вершин и западной окраиной Непогожего леса. Первоначально построенный как аванпост Жентарима, Парнаст когда-то был процветающим торговым центром вдоль Черной дороги. После смерти командира аванпоста, члены Жентарим покинули аванпост, и укрепления Парнаста начали ветшать. За несколько последующих лет жители деревни покинули старое поселение и переместились на юг деревни.

Чуть больше года назад Парнаст был захвачен Культom Дракона, который держал свою летающую крепость (Поднебесный замок) в массивном кратере за пределами деревни.

Культ удалось изгнать из Парнаста, но его приключения успели разграбить деревню и ее окрестности, оставив поселение беззащитным перед новой угрозой. Великан Злой Фруул собирает свою армию на юге, в то время как всадники и разведчики во главе с орочьей воительницей Кагротой Три Клыка прочесывают местность в поисках припасов, рабов и сокровищ. Слухи, которые в последнее время ходили с караванами через Анорох, оказались правдой — банды орков и гоблинов заставили жителей отдаленных поселений бросить свои дома и укрыться в Парнасте. Злой Фруул уже в пути, и Парнаст вот-вот будет разбит.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ

В этом модуле персонажи могут использовать магию, чтобы повлиять на действия НИП. Мастер не должен препятствовать игрокам в таких случаях, однако убедитесь, что вы понимаете эффект, производимый заклинаниями до того, как огласите результат их применения. Например, заклинание *очарование личности* [charm person] заставляет объект воспринимать мага как хорошего знакомого. Но совершенно необязательно объект будет делиться своими самыми сокровенными тайнами с хорошим знакомым или менять свои планы ради него.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение состоит из трех частей.

Часть 1. Рагнар Краснозуб нанимает героев для расследования предполагаемого саботажа, из-за которого не получается организовать оборону против орков.

Часть 2. Персонажи расследуют предполагаемый саботаж в течение всего следующего дня и в конечном итоге ловят с поличным Тове Брандимена, одного из ополченцев Рагнара. Тове пытается бежать. Если его удастся поймать, он заявляет, что работает на орчиху, Кагроту Три Клыка, которая, по его словам, держит в плену его мать Иллину. Если герои готовы вызволить его мать из плена, Тове предлагает идти к Кагроте.

ТОВЕ И ГОТАРД БРАНДИМЕНЫ

Когда Жентарим покинул старый Парнаст, храм Бэйна был разрушен, и один послушник (человек) бежал в лес со своей семьей. Он построил хижину в лесистых холмах и воспитал своих детей в почитании к Бэйну, а они, в свою очередь, так же воспитали своих детей. Сегодня в этой хижине живут его правнуки — близнецы-полуэльфы сорока пяти лет по имени Тове и Готард Брандимены, которые отказались от поклонения Бэйну в пользу Сирика.

Они выдают себя за простых охотников. Братья по очереди ездят в поселок обменивать мясо и шкуры на припасы — однако, кто бы из них ни поехал, он представляется как Тове. В Парнасте «Тове» считается честным торговцем. В Парнасте не знают, что братья — близнецы; местные думают, что есть старший брат Тове и младший брат Готард — затворник, который никогда не приезжает в поселок. Также никто не подозревает о том, что близнецы уже много лет похищают и убивают путешественников.

Когда братья узнали об орках, что идут в сторону Парнаста, и о более крупных силах, следующих за ними, Тове и Готард встретились с Кагротой и присягнули ей на верность. Кагрота приняла их в свою стаю, но с условием, чтобы братья не так свирепствовали против жителей Парнаста. Ее цель — не убить горожан, а взять как можно больше рабов. В конце концов, армия Злого Фруула нуждается в поддержке, а мертвецы нужны только воронам.

Часть 3. В финале герои сражаются с Кагротой у хижины Брандименов.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Среди причин, по которым герои могут оказаться в Парнасте, есть следующие:

Охотники за сокровищами. Вы недавно приехали в Парнаст после поиска сокровищ на Серых вершинах. Персонажи, которые участвовали в DDAL05-01 *Сокровища разоренного клада*, возможно, уже находятся в Парнасте.

Охрана каравана. Вы недавно прибыли в Парнаст в составе каравана, идущего через пустыню Анорох или Серые Вершины, и вашим нанимателям нужно несколько дней отдыха, чтобы завершить трудное путешествие. Если искатели приключений принимали участие в DDAL05-02 *Черная дорога*, то они знают эти места и здешние последние события.

Члены всех фракций. Члены каждой фракции недавно получили послание от своего куратора, предупреждающее, что Злой Фруул, могучий вождь горных великанов, потратил месяцы, собирая армию гоблиноидов, огров и других неприятных существ на холмах Серого Плаща. Разведка донесла, что он готовится напасть на Парнаст. Вы должны навестить город и, возможно, остаться там, чтобы помочь местным с обороной.

Орден Перчатки (Задание фракции). Ордену известно о том, что на холмах Парнаста живут служители Сирика; о том, что знак этого божества (череп на фоне солнечных лучей), вырезан на деревьях вдоль торгового пути; и, наконец, о том, что в глухих лесах спрятаны часовни, в которых поклоняются этому безумному богу.

Члены Ордена Перчатки, повстречав на своем пути символы и святыни Сирика, должны уничтожить их без колебаний.

Часть 1. Обратно в Парнаст

Ориентировочное время: 15 минут

Прибыв в город, персонажи заходят в таверну «Золотая кружка» на ужин. Есть еще несколько мест в городе, в которые можно сходить сразу после трапезы, либо на следующий день. Прочтите текст из врезки в разделе «Золотая кружка» и позвольте персонажам представиться.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Парнаст имеет следующие особенности:

- **Погода.** В Парнасте, который расположен на восточной границе Серых вершин, постоянно дует прохладный ветерок. Ранним вечером тень от горного хребта начинает накрывать город. Сейчас здесь пасмурно и ветрено, собирается дождь.
- **Свет и видимость.** Днем город хорошо освещен, однако в лесистой местности за городом свет тусклый. Ночью везде темно.
- **География.** Местность вокруг Парнаста неровная и каменистая. Округа покрыта густым кустарником, сочными полевыми цветами и высокими горными соснами. Охота здесь обычно неудачна, поскольку в окрестностях выбили почти всю крупную дичь.
- **Кратер.** Сразу к юго-западу от Парнаста находится массивный кратер, который использовался Культom Дракона для размещения летающей крепости — Поднебесного замка.
- **Окрестности.** В пределах дня пути от Парнаста расположились полдюжины ферм и других отдаленных жилищ.
- **Беженцы.** Недавно в Парнаст прибыли четыре фермерские семьи, работающие на них рабочие и ряд других фермеров. Вновь прибывшие могут стать для города бременем, так как половина из них — старики и дети, а остальные не годятся в солдаты. Они, однако, привыкли к тяжелому труду и могут быть полезны при строительстве укреплений.

ЗОЛОТАЯ КРУЖКА

Эта уютная таверна предлагает небольшой выбор безвкусной еды и горького эля. Свободных номеров здесь нет. Владелец — Рагнар Краснозуб, отставной солдат, ставший барменом. Он руководит местным ополчением и считает себя главой поселения. Персонажи, участвовавшие в DDAL05-03 *Незванные гости*, узнают бармена.

Прочтите вслух или расскажите своими словами:

Небольшой городок Парнаст знавал лучшие времена. Слухи об огромной наступающей армии стали живым кошмаром, когда была разграблена первая ферма. Теперь здесь повсюду стоят кое-как построенные приюты для беженцев и их животных. Тихий мрак навис над городом.

Поздно вечером вы приходите к «Золотой кружке» и обнаруживаете у ее дверей дородного мужчину с большими бакенбардами, который желает трем своим собеседникам спокойной ночи. Двое явно местные ополченцы, а третий — невысокий полуэльф, одетый в поношенные меха. Когда все трое уходят, хозяин замечает вас и с извиняющейся улыбкой говорит: «Мне очень жаль, друзья, но заведение закрыто... постоит, может быть, вы ищете работу?»

ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Рагнар обсуждал новости о монстрах и пропавших фермерах с двумя ополченцами и Тове Брандимоном, его разведчиком. Бармен не знает, что Тове предатель, который пытается убедить Рагнара в том, что лучший вариант обороны — это постройка укреплений, чтобы орки посчитали город неприступным. Рагнар считает, что только под его началом люди смогут защитить город.

Рагнар представляется и спрашивает, нужна ли искателям приключений работа. Если они отвечают утвердительно, то он приглашает их в таверну и зовет свою дочь Элспет, чтобы та накормила партию сыром и элем.

В таверне Рагнар объясняет, что пытается устроить оборону, но на каждом шагу сталкивается с трудностями и неудачами. Наконец, он говорит, что подозревает предательство и не исключает, что может быть замешан один из местных жителей по имени Гундалин Картрайт. Рагнар готов заплатить 50 зм, если партия проведет расследование и выяснит, что к чему.

Пока Рагнар разговаривает с гостями, кто-то стучит в дверь. Элспет отворяет дверь, и за ней показывается молодой человек. Персонажи, участвовавшие в DDAL05-03 *Незванные гости*, узнают в нем Уоллеса Картрайта, сына тележника. Элспет вопросительно поворачивается к отцу, тот вздыхает, и жестом разрешает ей выйти. Элспет улыбается, надевает плащ и выходит на крыльцо, поболтать с Уоллесом.

Рагнар рассказывает:

- Каким-то образом все его планы сразу же становятся известны Гундалину Картрайту или его друзьям.
- Гундалин и его друзья — самые искусные столяры и ремесленники в городе, но они отказываются работать с Рагнаром. Они до сих пор

припоминают ему связь с Культом Дракона.

- Если за саботажем стоит Гундалин, то Рагнар намерен предать это огласке и переманить его последователей на свою сторону.
- Если Гундалин невиновен, то Рагнар хотел бы, чтобы персонажи урезонили этого чело- века. Гундалин — искусный мастер, и Рагнару нужны такие люди, как он.
- Рагнар опасается, что если он не сможет в ближайшее время сплотить жителей города, то они начнут прятаться в горах, и в конечном счете, все погибнут.
- Тове сообщил, что он не смог точно опреде- лить размер армии противника, но она весьма значительна. Также он говорит, что монстры постоянно перемещаются по окрестностям группами разной величины, и ему пока не уда- лось найти их постоянного лагеря. Орки не останавливаются в разграбленных ими фермах и уничтожают то, что не могут унести с собой.
- Рагнар не знает, что наступление армии Злого Фруула неминуемо, но если партия сообщит ему об этом, то Рагнар только укрепится в же- лании поймать диверсанта и сплотить народ. Хотя Рагнар не может доказать, что в городе происходит саботаж, он приводит следующие аргументы:

- Пропадают припасы и инструменты. Опол- чение хранит свои припасы в маленькой по- стройке в центре города. Рагнар умалчивает о том, что прошлой ночью по его приказу опол- ченцы перенесли большую часть припасов в таверну, где он сам сможет присматривать за ними. Рагнар не знает, что Готард, будучи ря- дом с городом, следил за тем, как переносили провизию.
- На следующий день после завершения стро- ительства южной сторожевой башни, она рухнула, похоронив под своими обломками ополченца по имени Доннал. Рагнар не плот- ник, но он уверен, что башня была построена на совесть. Один из жителей рассказывал, что видел свет у основания башни незадолго до того, как она рухнула. Было непросто заставить людей строить ее заново. Ополченцы возводят башни из материалов, собранных на развали- вах Старого Парнаста, и теперь ходят слухи, что башня была проклята.
- В довершение всего сегодня утром сломалась повозка, на которой они возили строитель- ные материалы из Старого Парнаста – второй раз за последние десять дней. Хотя Гундалин совсем недавно ее ремонтировал. Пришлось отвезти тележку обратно в город, в мастер- скую Гундалина. Рагнар не доверяет ему, но это единственный тележник в городе. Если партия хочет уйти из города на поиски

орков, Рагнар просит их остаться. Он говорит, что его люди еще не готовы защищаться, и присут- ствие опытных воинов успокоило бы их. Рагнар хочет, чтобы партия оставалась в Парнасте до тех пор, пока он не укрепит город и не подготовит своих людей к обороне.

После того, как обсуждение закончится, Рагнар предложит авантюристам отдохнуть в бывших стойлах, что на другой стороне городской площа- ди.

В стойлах сейчас много постояльцев, но пар- тия сможет найти место, чтобы разложить свои спальные мешки. Если авантюристы привезли с собой лошадей, то их можно оставить в стойле у входа в таверну. Если какой-либо из персонажей участвовал в DDAL05-03 *Незванные гости* и полу- чил сюжетную награду «Защитники Парнаста», Рагнар вместо стойл предлагает им переночевать в таверне.

ОТЫГРЫШ РАГНАРА КРАСНОЗУБА

Рагнар — высокий крепкий темноволосый мужчина с огромными бакенбардами и громким голосом. Он может рассказать вам, что в молодости служил солда- том, но будет пугаться в деталях. Когда Парнаст был захвачен Культom Дракона, Рагнар за взятки помогал захватчикам сохранять власть над городом. Потом Рагнара разоблачили, и он оправдывался, что действо- вал на благо жителей, которых в противном случае бы убили. Это убедило многих горожан и его прости- ли, и теперь, учитывая его военный опыт, он является неформальным лидером поселка.

Рагнар напорист, не стесняется пугать и давить на соперника, когда считает нужным, но может быть и обаятельным. Он везде хочет быть первым, не упу- стит случая, чтобы добиться своего и действует без оглядки на других. При этом он подает себя другим как альтруиста.

Цитата: «Ни одно доброе дело не остается безнака- занным».

Персонажи, возможно, не захотят идти в стойла сразу после ужина, однако уже поздно, и боль- шинство горожан спит. Все лавки закрыты, и в этот час не принято стучать в чужую дверь. Если персонажи идут в другое место, переходите ко второй части приключения. В противном случае продолжайте.

Стойла

Во времена Культа Дракона здесь держали ви- верн. Их запах до сих пор не выветрился и до- машний скот пугается, когда подходит слишком близко. Поэтому теперь в этой постройке ночу- ют путешественники, а с недавних пор и семьи беженцев.

Большинство вновь прибывших взрослых находят себе кров где-то в деревне, а в стойлах

остаются только старики и дети. И Тове, когда он ночует в городе.

Если персонажи не стали ночевать в стойлах, то они встретятся с Тове только на следующее утро, перед тем, как он уйдет из города.

Из стойл слышен плач младенца. В воздухе чувствуется нечто едкое.

Невысокий, одетый в меха полуэльф, которого вы уже видели в «Золотой кружке», прислонился к стене за дверью здания и курит трубку. Он улыбается и машет рукой, когда вы подходите: «Кажется, мы не знакомы. Меня зовут Тове».

Тове пытается завязать беседу с персонажами, сетуя на плачущего ребенка в стойлах, который никому не дает заснуть.

В разговоре Тове проявляет любопытство, выглядит дружелюбным и ненавязчивым. Он расспрашивает персонажей о том, кто они и откуда прибыли в город. Если они скажут, что расследуют происшествия, похожие на саботаж, Тове реагирует скептически — он не верит в злой умысел.

Если спросить про него самого, Тове отвечает, что он разведчик Рагнара и только что пришел в город доложить обстановку. Завтра утром ему нужно будет опять уйти в леса – внимательно следить за орками.

Если спросить Тове о его прошлом, он несколько мрачнеет, отвечает без особого интереса и скоро пытается перевести тему. Он говорит, что двадцать дней назад на него с братом напали орки и, хотя братья выбрались живыми, им пришлось разделиться и сейчас его брат Готард живет один в лесу. Все это в каком-то смысле правда, и Тове должен иметь преимущество в проверке Харизмы (Обмана), если персонажи не верят ему.

После того, как Тове выяснит все, что ему надо, он уходит спать. Тове ложится в северном углу стойл. Когда он думает, что его никто не видит, он связывается с Готардом с помощью заговора *сообщение [message]*. Он сообщает брату все, что узнал о партии – количество персонажей, имена, снаряжение. Также он делится своим мнением о них и об их планах на ночь.

Когда братья не в городе, никто из них не приходит в семейную хижину. Это делается только в исключительном случае или для передачи чего-то важного Кагроте. Днем братья отдыхают и замышляют свои гнусные дела в другом месте, вдали от Парнаста. Когда Тове появляется в городе, Готард каждую ночь приходит на северо-восточную окраину, чтобы скрытно обменяться с братом новостями.

ОТЫГРЫШ ТОВЕ БРАНДИМЕНА

Тове – невысокий привлекательный зеленоглазый полуэльф со светлыми песчаными волосами. Он общителен и всегда готов поболтать. Он всегда готов помочь словом и делом, но не навязывается. Однако, все это только снаружи, и проницательный собеседник сможет почувствовать в нем что-то неприятное и странное. Если присмотреться, вы обнаружите, что Тове в разговоре слишком часто кивает, не отводит взгляд и никогда не моргает. Его рука всегда лежит на рукоятке короткого меча, висящего на поясе. Несмотря на все это, он охотник, который отлично знает леса, и поэтому Рагнар взял его разведчиком в ополчение.

Цитата: «Как я могу вам помочь?»

Часть 2. Гнусные дела

Ориентировочное время: 60 минут

До этой поры братья Брандимены успешно создавали проблемы жителям города. Однако появление в Парнасте персонажей не делает братьев осторожней. Наоборот — они расценивают это как вызов и начинают действовать более агрессивно.

Описываемые ниже события происходят в течение следующего дня, однако точное время их совершения остается на усмотрение мастера игры. Места, описанные в разделе «Обитатели и локации» можно посещать в любом порядке.

А. События дня

События ниже призваны прерывать ход расследования, которое ведут персонажи. Предполагается, что во время расследования персонажи посещают места и общаются с людьми, описанными в разделе Б. Если партия двигается по сюжету недостаточно быстро, используйте события Отравление или Похищение (см. ниже), чтобы ускорить игроков. Если партия совсем отстает, дайте им возможность схватить или убить Тове во время Похищения.

1. ОТРАВЛЕНИЕ (УТРО)

После прибытия партии в город и сеанса связи с братом, Готард дожидается, пока Парнаст уснет, затем проникает в сад травницы и срезает охапку веток с тисовых кустов.

Затем он подмешивает тисовые ветки в корм фермерским лошадям, чтобы отравить их. После Готард возвращается в сад и оставляет на тропинке следы, ведущие к лавке Гундалина, где он прячет садовые ножницы и мешок из-под веток.

Лошади привязаны около защитного земляного вала, указанного на карте. Они принадлежат разным фермерам, но Готард не планирует отравить чью-то конкретную лошадь. Также он не связан ограничениями по времени, главное — успеть до утра. Если персонажи начинают расследование вечером, Готард выжидает удобного момента, чтобы не быть пойманным.

Ранним утром следующего дня фермер по имени Вальд и его сын Энрин задают корму своим животным и уходят по делам. Вскоре после этого местные обнаруживают, что лошадям очень плохо — животные тяжело дышат, дрожат и шатаются.

Персонажи узнают о происшествии от местных жителей. Поселяне громко зовут на помощь, и кто-то бежит за Чандрой Стол в Святылище Секир.

Когда партия прибывает на место преступ-

ления, они видят трех пострадавших лошадей. Две лежат на земле: у одной сильные судороги, другая уже мертва. Третья лошадь с трудом стоит на ногах, ее поддерживает фермер. Через несколько минут появляется Чандра Стол. Персонажи, исследующие место, могут использовать следующие проверки:

- **Интеллект (Расследование):**

Сл 11. В сено, которым кормят лошадей, подмешаны несколько зеленых веток.

- **Мудрость (Медицина), Интеллект (Природа или Выживание):**

Сл 8. Все три лошади отравлены, неподвижная лошадь — мертва.

Сл 12. Неподвижная лошадь при смерти, второй тоже осталось жить совсем недолго.

Сл 14. Персонаж понимает, что это ветки ядовитого тиса — растения, которое очень ядовито для людей и домашнего скота.

- **Спасение лошадей.** Дрожащей лошади осталось жить две минуты; той, что держится на ногах — полчаса. Их можно исцелить магией, например, заклинанием *защита от яда* [*protection from poison*]. Если есть антидот, то он поможет при успешном сброске Телосложения (Сл 11). Кроме того, можно использовать растительное противоядие из сада травницы. Об этом персонажи узнают, если будут обсуждать отравление лошадей при всех — тогда Чандра Стол сообщит им, что надо поискать в саду Сайласа, пожилого вдовца собирательницы трав. Персонаж сумеет найти антидот в саду, если пройдет проверку Интеллекта (Природа, Сл 13). Владующие набором травника при проверке добавляют свой бонус мастерства. Лошадь, получившая противоядие из сада Сайласа, постепенно поправится без необходимости совершать сбросок.
- **Обследование места.** Следы, которые мог бы оставить преступник уже затоптаны столпившимися жителями поселка.

2. ПОХИЩЕНИЕ (ВТОРАЯ ПОЛОВИНА ДНЯ)

Это событие должно произойти после того, как партия посетит две или три места в Парнасте.

Уоллес, сын Гундалина скрывается в лесу сразу после полудня. Он уходит туда потому что он получил записку, которую, как он думал, написала его девушка Элспет, дочь Рагнара.

На самом деле это ловушка — записку написал Тове, подделав изящный женский почерк. Послание приглашает Уоллеса на их обычное

место встречи — в рощу, которая расположена недалеко от восточной границы Парнаста. К несчастью для Уоллеса, в роще его ждет Тове, который быстро обездвигивает молодого человека с помощью заклинания *усыпление [sleep]*, а затем связывает его и затыкает кляпом рот.

Брандимены собираются подставить Уоллеса — изобразить его зачинщиком пожара, который они планируют устроить этим вечером. Тове намерен убить парня вскоре после начала пожара. Это нужно, чтобы тело было свежим и Чандра Стол ничего не заподозрила, когда Тове на следующее утро принесет мертвого Уоллеса в поселок.

Если специально не искать Уоллеса, то он уйдет в лес никем не замеченный. Но если партия окажется в полдень около дома Гундалина, то персонажи заметят, как его сын покидает дом. В этом случае переходите к разделу Засада.

Засада. Персонажи, которые решили наблюдать за домом Гундалина или просто оказываются рядом в районе полудня, видят, как тележник выходит и отправляется в сторону таверны. Он пошел за фермером, чью телегу он только что починил. Через несколько минут из дома выходит Уоллес и поворачивает на восток.

Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательность, Сл 13) заметят, что парень ведет себя подозрительно и постоянно оглядывается на ходу.

Если остановить его, Уоллес признается, что идет на свидание с Элспет и показывает записку. Он умоляет персонажей не говорить о свидании его отцу или Рагнару, который наверняка придет в ярость.

Если персонажи, решившие тайно проследить за Уоллесом, успешно прошли проверку Ловкости (Скрытность, Сл 10), то они видят, как он, выйдя из поселка, скрывается между соснами. Тех, кто провалил бросок, Уоллес заметит и издали кричит им, чтобы они «не совали нос, куда не надо».

Те персонажи, которые находились от него не далее 30 футов перед тем, как он скрылся в соснах, должны пройти проверку Мудрости (Восприятие, Сл 13) — тогда они услышат, как он негромко зовет свою подругу по имени.

Если кто-то прошел проверку с результатом 18 или больше, он услышит и ответ на зов — странное бормотание, не похожее на осмысленную речь. Если у персонажей также есть навык Магия — они смогут понять, что некто произнес заклинание.

В случае, если партия пришла незаметно, то они смогут поймать Тове. В противном случае он убегает в сторону холмов.

Скрытный подход к Тове требует двух успешных групповых проверок на Ловкость (Скрыт-

ность) — первая, чтобы дойти до места встречи (Сл 11), вторая — чтобы войти в сосновую рощу (Сл 16).

- **Если Тове замечает партию:**

Вы входите в небольшую сосновую рощу и видите Уоллеса, лежащего ничком между деревьев. Он спит. Его руки связаны за спиной.

Как только Тове услышит приближающихся персонажей, он использует заклинание *скороход [longstrider]* до того, как они войдут в рощу. Тогда Уоллес останется жив и подставить его не удастся. Мастер может позволить партии попытаться поймать Тове, даже если персонажи провалили вторую групповую проверку на скрытность.

- **Если персонажи застанут Тове врасплох:**

Вы входите в небольшую сосновую рощу и видите Уоллеса, лежащего ничком между деревьев. Над ним склонилась темная фигура в капюшоне. Похоже, что вас пока не заметили.

Тове пытается сбежать, используя заклинание *скороход [longstrider]* и способность Хитрое действие. В случае неудачи, Тове сдается; в этом случае переходите к третьей части приключения, но помните, что Готард не знает о том, что его брат схвачен. Поджог (см. ниже) произойдет в любом случае, за одним исключением — если Тове сможет связаться с братом посредством заклинания *сообщение [message]*.

- **Обследование рощи:** Партия замечает мешок, висящий на сосновой ветке, в котором найдется кинжал, несколько мятых любовных записок, которые Уоллес и Элспет писали друг другу, а также перо и чернила. Персонаж, успешно прошедший проверку на Интеллект (Расследование, Сл 11) обратит внимание на то, что почерк, которым написана сегодняшняя записка, несколько отличается от почерка настоящей Элспет. Однако и этого было достаточно, чтобы обмануть Уоллеса.

- **Если Уоллес уходит из города незамеченным:** Сделав свое грязное дело, Тове уходит из рощи на закате, когда тень от горы накрывает деревню. Он затаивается на окраине Парнаста и ждет, когда Готард совершит поджог.

3. Поджог (ночь)

Поздним вечером, когда все жители города уже готовятся ко сну в своих домах, братья Брандимены пытаются поджечь таверну, чтобы уничтожить все запасы провизии Парнаста.

Метко пущенной стрелой Готард убивает часового на северной башне, а затем поджигает ее с помощью лампадного масла, украденного

из лавки. Пока местные поднимают тревогу и пытаются потушить башню, Тове проникает в таверну и пытается поджечь ее, используя остатки масла. Если персонажи замечают его до того, как он вошел в таверну, он поджигает фляжку с маслом, бросает ее в таверну, а затем убегает.

Если Тове входит в таверну незамеченным, его видит Элспет, когда он зажигает огонь. Тове бьет ее, и она падает без чувств, затем он возвращается в рощу, в которой напал на Уоллеса.

Если в этот момент кто-то есть на площади перед таверной, то при успешном прохождении проверки Мудрости (Восприятие, Сл 15), они услышат крик Элспет или увидят через окно таверны, что на нее кто-то напал. В случае неудачи, жители деревни заметят пламя внутри таверны и через раунд предупредят партию — давая Тове один раунд форы для побега. Любой персонаж, который зайдет в таверну или заглянет в окно, увидит Элспет, лежащую на полу возле барной стойки.

Тушение пожара. Если Тове удалось поджечь таверну, то партия может потушить ее, а также спасти Элспет. Жители поселка, разбуженные криками, вышли на улицу, но спросонья не понимают, что делать. В это время Рагнар, с четырьмя ополченцами и горсткой деревенских бегут с ведрами к колодцу, чтобы потушить северную башню. Когда Рагнар замечает, что горит еще и Золотая Кружка, он бежит к ней, и кричит, что там внутри остались запасы провизии Парнаста.

Механика тушения пожара устроена следующим образом: те, кто борются с огнем (персонажи и жители Парнаста) имеют совокупно десять бросков кубика к20 (далее «кубик тушения пожара»). Кубик бросают игроки. Если выпало значение от 1 до 10 — это неудача; остальные значения — успех. Броски определяют урон, который огонь нанесет таверне, а также припасам, которые хранятся внутри. Кроме того, персонажи определенными действиями могут увеличить вероятность успешного тушения пожара.

Ниже примеры таких действий. Это не исчерпывающий список, поощряйте фантазию своих игроков.

- Игроки могут организовать толпу деревенских жителей на борьбу с пожаром с помощью проверки Харизмы (Убеждение или Запугивание, Сл 12). В случае успеха игроки получают +1 дополнительное очко ко всем последующим броскам кубика тушения пожара.
- Игроки могут оснастить колодец устройством, которое позволит наполнять водой несколько ведер одновременно с помощью проверки на Интеллект (потребуется воровские инструменты или инструменты ремонтника, Сл 11).

В случае успеха игроки получают +1 дополнительное очко ко всем последующим броскам кубика тушения пожара.

- Такие заклинания как *фокусы [prestidigitation]*, *власть над огнем [control flame]* или *искусство друидов [druidcraft]* могут быть использованы для борьбы с огнем. Персонаж, который использует эти заклинания получает +1 дополнительное очко ко всем последующим броскам кубика тушения пожара.
- Заклинания, которые создают большой объем воды, например, *сотворение или уничтожение воды [create or destroy water]* позволяют быстро тушить огонь и обеспечивают автоматический успех при броске кубика тушения пожара.
- Спасение Элспет. Успешная проверка Силы (Атлетика, Сл 10) или Мудрость (Выживание) позволят без помех вынести Элспет из горящей таверны. В случае неудачного броска, персонаж получает 7 (2к6) урона от огня, отравления дымом или падающих на голову обломков горящего здания. Тип урона — на усмотрение Мастера.
- Спасение припасов. Успешная проверка Силы (Атлетика, Сл 13) позволит персонажу вынести один ящик с провизией из горящей таверны. В случае неудачи ящик вынести не удастся и дополнительно персонаж получает 7 (2к6) урона от огня, отравления дымом или падающих на голову обломков от горящего здания. Тип урона — на усмотрение Мастера.

УЩЕРБ ОТ ПОЖАРА

Успешные броски	Таверна	Припасы
0-1	Сгорела	Сгорели
2-4	Почти сгорела	Почти сгорели
5-6	Сильно повреждена	Половина сгорела
7-8	Слабо повреждена	Четверть сгорела
9-10	Почти не повреждена	Почти все спасено

• Колодец, вода и ведра:

У колодца лежит шесть ведер. Кроме того, ведра есть в стойлах и в домах жителей. Если персонажи организуют толпу, то люди принесут еще ведра.

• Башня:

Если никого из партии не было рядом с башней в момент ее поджога, то ее не удастся потушить водой из колодца, хотя некоторые жители и попытаются это сделать.

Заклинание *сотворение или уничтожение воды [create or destroy water]*, направленное на башню, потушит огонь.

Если кто-то из персонажей находился рядом с

башней во время ее поджога, то успешная проверка Мудрости (Восприятие, сложность — встречающаяся проверка на Ловкость (Скрытность) Готарда) позволит увидеть фигуру в капюшоне, крадущуюся прочь от башни. Во время этой проверки Готард находится в темноте. Если его поймать, то он назовется Тове и скажет, что следил за настоящим поджигателем башни.

Если никто не заметил пожара на башне, то ополченцы Рагнара обратят на него внимание через два раунда после поджога и позовут на помощь.

• **Таверна:**

Если персонажи входят в таверну, они замечают, что задняя дверь открыта. Если они находятся снаружи и каким-то образом увидели или услышали, как кто-то напал на Элспет, и бросились к таверне, они успеют увидеть выходящего Тове. Если им не удалось застать Тове в таверне, персонажи могут исследовать территорию за ней и обнаружить его следы. Успешная проверка на Мудрость (Выживание, Сл 11) покажет, что следы ведут на северо-запад. При этом отпечатки ног расположены далеко друг от друга, а это значит, что человек убежал.

4. НЕЗАМЕТНЫЙ ПОБЕГ

Если Тове удастся скрыться незамеченным, он придет в рощу. При этом не важно, будет там Уоллес или нет. Это заранее оговоренное место встречи братьев. Если Уоллес был спасен, а персонажи не захватили и не убили никого из братьев, то Брандимены возвращаются в лесную хижину, чтобы доложить Кагроте.

В противном случае Готард возвращается перед рассветом и Тове убивает Уоллеса. После убийства Готард кинжалом легко ранит брата в руку и пачкает его кровью руку Уоллеса. Так братья инсценируют нападение сына тележника на Тове. Затем Тове перевязывает свою рану, берет кинжал и тело погибшего Уоллеса и возвращается в город.

Там он рассказывает следующее:

- Прошлой ночью Тове возвращался из леса в город и заметил пожар;
- На окраине Тове столкнулся с Уоллесом, который убежал из города;
- Тове попытался успокоить парня, но тот внезапно выхватил кинжал и ударил полуэльфа (в этом месте рассказа Тове морщится от боли, будто бы вспоминая нападение);
- Завязалась схватка, Тове попытался обезоружить Уоллеса, но неудачно и случайно заколол его.

Рагнар верит Тове и предполагает, что Уоллес и Гундалин виновники последних ужасных со-

бытий. Если в доме Гундалина были найдены садовые ножницы, а также свежесрезанные ветки какого-то растения и Рагнар об этом узнал, то Краснозуб будет уверен в том, что отец и сын — вредители.

Персонажи, которые внимательно изучат тело Уоллеса заметят сильный запах сосны, который исходит от него, но дымом или маслом оно не пахнет. Дополнительные проверки при этом покажут:

- **Интеллект (Расследование), Сл 9:** На теле Уоллеса нет ножен от кинжала;
- **Мудрость (Медицина), Сл 11:** На запястьях Уоллеса следы от веревки. Если Тове не поверят, он в последний раз пытается сбежать.

СОКРОВИЩА

Если Тове или Готард будут убиты или пленены, то персонажи обнаружат у каждого из братьев различные монеты общей суммой в 30 зм. Кроме того, у Тове можно обнаружить *масло скольжения* [oil of slipperiness], а у Готарда — *зелье лечения* [potion of healing], если братья не использовали эти предметы раньше против персонажей.

ОПЫТ

Если персонажи спасли лошадей, наградите каждого 25 очками опыта за каждую спасенную лошадь. Если персонажи спасли Элспет — наградите каждого 50 очками опыта.

За каждого пойманного (живого или мертвого) брата Брандимен, каждому персонажу полагается 50 очков опыта.

Если при тушении пожара команда выполнила пять или более успешных бросков кубика тушения пожара — наградите каждого персонажа 50 очками опыта. Если успешных бросков было девять и более — дополнительно 25 очков опыта каждому.

Б. ПАРНАСТ И ЕГО ОБИТАТЕЛИ

У персонажей есть возможность встретиться с местными и посетить следующие места.

1. ЖИТЕЛИ ГОРОДА

Обитатели Парнаста явно напуганы и стараются лишней раз не попадаться вам на глаза. При виде вас, разговоры стихают и некоторые из жителей съеживаются, нервно поглядывая на ваше оружие.

Обычный горожанин не знает про саботаж. Большинство здесь чаще думает о том, как прокормить семью и следует ли бежать из города или остаться в нем. Слухи о рыщущих в округе чудовищах и об убитых и пропавших без вести соседях, приводят местных жителей в смутение.

Они мало что могут рассказать об этом.

- Нескольким местным удалось спастись при столкновении с орками и они запомнили их предводительницу — огромную бронированную орчиху, со звериными клыками, вплетенными в волосы.
- Несмотря на то, что орки обычно убивают людей, эти стараются брать их в плен.
- Во время атаки орки кричат на Общем языке что-то, типа, «Сдохнем за Мамашу!» или «Три клыка!».

2. ОПОЛЧЕНИЕ

В городе всего двенадцать ополченцев, включая Тове Брандимена. Они рассказывают:

- Тем утром, когда развалилась южная сторожевая башня, недалеко от нее находился ополченец по имени Ульрих. Он доставал тело Доннала из-под обломков. Прямо перед тем, как она начала разрушаться, Ульриху показалось, что в ее основании на мгновение зажегся слабый синеватый огонек. Когда обо всем этом стало известно в городе, история начала обрастать слухами: призраки забирают себе обратно дерево и камень, принесенные из Старого Парнаста, потому и разрушилась башня.
- Ополченцы думают, что Тове хороший разведчик. За последние годы он убил немало гоблинов и помогает искать пропавших людей.
- Об орках ополченцы знают не больше, чем остальные горожане.
- Ополченцы могли что-то слышать о Злом Фрууле, но не похоже, что они знают о грядущем наступлении его армии на Парнаст.
- Они переживают из-за происходящего, но верят, что Рагнар все делает правильно.

3. ДОМ КАРТРАЙТА

Дом тележника — приземистое здание рядом со стойлами, в северной части города. Вывеска над воротами изображает повозку, запряженную лошадьми. Колеса от телега аккуратно сложены стопками на переднем крыльце.

Если персонажи придут к дому Гундалина в ночь их прибытия в Парнаст, они застанут там спящих Гундалина и Уоллеса. Если Готард заметит партию, то он не будет оставлять улики в доме Картрайтов или около него. Несколько раундов Готард будет изучать дом, перед тем как подбросить улики. Мастер игры может решить, что он побывал в доме тележника до прибытия партии, и в этом случае они могут обнаружить улики. В противном случае Готард проникнет в дом после того, как персонажи покинут его.

Если авантюристы придут к дому Гундалина утром, они увидят, как тележник наблюдает

за своим сыном Уоллесом, мастерающим новую ось для повозки, но не той, о которой упоминал Рагнар. Как оказалось, за последнюю неделю оси ломались у нескольких повозок и фургонов. Персонажи узнают Уоллеса — это тот самый молодой человек, который накануне вечером посетил Кружку.

Если персонажи прибывают днем, Гундалин все еще здесь и очень сердится на своего сына Уоллеса, который сбежал, уваливая от своих домашних обязанностей. Он понятия не имеет, куда делся Уоллес, и нет никаких следов или улик, которые могли бы привести персонажей к нему.

Развитие. Если персонажи участвовали в DDAL05-03 *Незванные гости*, Гундалин узнает их и будет дружелюбен и услужлив. Он благодарен за то, что его сын, добровольно присоединившийся к искателям приключений, пережил охотничью экспедицию Рагнара, хотя все еще опечален от того, что эта экспедиция вообще состоялась.

- Он также чувствует, что в городе происходит что-то нехорошее, и подозревает, что Рагнар намерен возложить вину на него.
- Гундалин предлагает 80 золотых, если партия принесет ему вместо Рагнара все, что найдет в ходе своего расследования.
- Картрайт легко позволяет героям обыскивать его имущество, настаивая на том, что ему нечего скрывать.
- Несколько повозок были доставлены ему для ремонта за последние десять дней. Все повозки использовались для расчистки места вокруг города или доставки строительных материалов из Старого Парнаста.
- У этих телег, включая ту, о которой Рагнар рассказывал героям, странным образом сломались оси. Поломка не похожа на естественный износ, а выглядит как будто оси повредили намеренно.

Гундалин не только с подозрением относится к Рагнару, но и не согласен с его последними решениями. Гундалин и его друзья считают, что Рагнар слишком самоуверен и что защитить новый город будет слишком трудно. Вместо этого Гундалин считает, что горожане должны отступить в Старый Парнаст. Он утверждает, что Жентарим не зря когда-то выбрали Старый Парнаст для постройки оборонительных сооружений, и старый частокол, который все еще стоит там, хорошо защитит город.

Обыск дома Гундалина. Персонажи, которые преуспевают в проверке Интеллекта (Расследование, Сл 10), находят мешок, спрятанный у захлапленного верстака, стоящего в сарае. В мешке пара садовых ножниц, несколько сосновых иголок и красных ягод. Если его спросят, Гундалин будет

говорить, что никогда их не видел. Успешная проверка Мудрости (Проницательность, Сл 11) покажет, что тележник говорит правду.

Отыгрыш Гундалина Картрайта

Гундалин — ничем не примечательный лысеющий человек лет пятидесяти пяти. Остатки своих волос он собирает на затылке в длинный седой хвостик. От Гундалина пахнет опилками, он трудолюбив и справедлив. Но суров, когда его обижают, и не спешит прощать.

Он недоволен нынешним положением дел, при котором Рагнар является фактическим лидером деревни только потому, что когда-то был солдатом. Он ненавидит Рагнара за его сотрудничество с культом Дракона, и еще — с тех пор, как Рагнар послал Уоллеса, единственного сына Гундалина, на опасную охоту, чтобы обеспечить легкомысленный пир в честь тщеславия Рагнара (DDAL05-03 *Незванные гости*).

Цитата: «Вокруг меня одни брехуны и дураки.»

4. КРАТЕР

Отвесные скалистые утесы обрываются в пустынную котловину глубиной в сотни футов и диаметром почти в милю. Этот вид внушает трепет.

Больше здесь ничего нет.

5. КУЗНИЦА

Прямо напротив стойл находится небольшая кузница. Крупные входные двери занимают большую часть восточной стены и открыты весь день, впуская внутрь прохладный ветерок. Кузница принадлежит уродливому человеку лет тридцати. Он выглядит измученным.

Обычно Родрик кует подковы и ремонтирует инструмент, но в последнее время он занят правкой помятых боевых шлемов и починкой оружия, сломанного ополченцами на тренировках.

Кузнецу не особенно интересно разговаривать с персонажами. Он слишком занят, чтобы тратить на это свое время, и ничего не знает об их миссии в Парнасте.

6. ЛАВКА ТРАВНИЦЫ

Этой лавкой теперь управляет пожилой человек по имени Сайлас. Сам он не разбирается в травах — этим занималась его недавно умершая жена. Сейчас Сайлас распродает оставшиеся в лавке товары. Целыми днями он наводит порядок в лавке и смотрит на запущенный сад, за которым ухаживала его жена.

Единственная причина, по которой он не закрыл лавку — тонизирующее средство, который он делает на продажу, «Пробуждающий соус Сайласа» — любимый за все гдателями «Золотой кружки». Он продает эту маленькую бутылочку с

едкой жидкостью за 10 зм. Сейчас в наличии две порции.

Пробуждающий соус Сайласа. При употреблении внутрь это средство нейтрализует все яды на 24 часа.

Развитие. Если его спросить о подозрительной деятельности в городе, он говорит, что некоторые кусты в саду его покойной жены были испорчены. Он выводит партию в сад возле дома и показывает им несколько вечнозеленых кустов, с которых было грубо срезано несколько веток. Обрезков рядом не видно. Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Природа, Сл 11), понимает, что вечнозеленый куст — это тис, растение, ядовитое для лошадей и других животных.

Кроме того, успешная проверка Мудрости (Выживание, Сл 13), покажет следы ботинок в саду. Следы ведут из сада на север, где они огибают северную окраину города и приводят к дому Гундалина Картрайта.

Лекарство от яда. Хотя у Сайласа нет подходящего антидота, травы в его саду могут спасти лошадей. Персонаж, который обыскивает сад Сайласа и преуспевает в проверке Интеллекта (Сл 13), находит необходимые растения, что могут обезвредить тисовый яд. Персонажи, которые владеют набором травника, добавляют свой бонус мастерства к этой проверке. Лошадь, получившая лекарство из этих трав, постепенно выздоравливает без необходимости совершать спасбросок.

7. ТОРГОВЫЙ ПОСТ

Пост принадлежит Кальдеру, предприимчивому полурослику. Он может продать любой предмет из раздела «Снаряжение» (*Книга игрока*, стр. 150) стоимостью не дороже 45 зм.

Интересно, что несколько дней назад у него пропала склянка с маслом для ламп. Он пожаловался про это Рагнару, который пообещал разобраться, но дело кончилось ничем.

8. СВАТИЛИЩЕ СЕКИР

Невзрачная деревянная постройка в центре города — святилище богинь времен года — Аурил (зима), Чонтия (лето), Майлики (осень) и Ангаррад (весна).

Когда-то храм пустовал, но потом в нем обосновалась служительница культа Майлики по имени Чандра Стол и наполнила его жизнью. Каждый день она печет хлеб, который бесплатно раздает горожанам. В эти дни она занята больше, чем обычно — помогает беженцам, недавно пришедшим в город. Она ничего не знает про саботаж в городе, но, если ей показать растение, которым отравили лошадей, она опознает в нем тис и подскажет персонажам, что тис растет в

саду травницы (см. выше раздел «Лавка травницы»).

ОТЫГРЫШ ЧАНДРЫ СТОЛ

Чандра Стол – полуэльфийка, которая перебралась в Парнаст чуть больше полугода назад. До этого она много лет уединенно жила в диких лесах неподалеку от города. Она тихая, но не робкая. Говорит кратко и иногда резко, но не грубо.

Чандра одинаково равнодушно относится к Рагнару Краснозубу и Гундалину Картрайту. Для нее важнее помогать простым жителям Парнаста.

Цитата: (пожимает плечами)

9. СТАРЫЙ ПАРНАСТ

К северо-западу от Парнаста сохранились руины старого города: бывшая резиденция лорда, ратуша, постоялый двор, и остатки частокола вокруг. Осталось немного, но теперь эти полуразрушенные стены служат безопасным убежищем для проходящих караванов.

Жители покинули это место, когда отсюда ушел Жентарим — по причинам практическим, а также из-за суеверий. Вскоре был построен новый город, а старый быстро пришел в запустение.

Шепот привидений, якобы блуждающих в руинах храма Бэйна, отпугивал жителей и новые дома строились все дальше и дальше от старого города. Прошло время, и горожане перестали верить в призраков — до тех пор, пока не обвалилась южная башня. Теперь многие сомневаются.

10. ЮЖНАЯ СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

При обследовании развалин любой персонаж, успешно прошедший проверку на Интеллект (Расследование, Сл 12), обнаружит в глубине завала ломик.

Если ломик проверить заклинанием *обнаружение магии* [*detect magic*], то вокруг него обнаружится слабая аура магии школы вызова. При этом ломик не является магическим предметом, но, вероятно, им пользовались с помощью магии.

Тове несколько дней вручную разламывал опоры башни до тех пор, пока они не стали настолько шаткими, что он смог доломать их ломиком на расстоянии, с помощью заклинания *волшебная рука* [*mage hand*].

В. РАЗВИТИЕ

Если один или оба брата пленены или убиты, то все, что остается партии — сообщить Парнасту о своих находках.

РАССКАЗАТЬ РАГНАРУ

Рагнар просит партию пойти на поиски Кагроты, но не настаивает на том, чтобы они взяли с собой Тове. В любом случае Рагнар понимает, что дела его не очень и просит партию никому не рассказывать правду про братьев до тех пор, пока авантюристы не разберутся с Кагротой.

Сокровища. Партия получает 50 зм и обещание дополнительной награды в случае победы над Кагротой.

Очки опыта. За рассказ о своем расследовании Рагнару или Гундалину, каждый персонаж получает 300 очков опыта.

РАССКАЗАТЬ ГУНДАЛИНУ

Гундалин настаивает, чтобы Тове оставался в деревне под охраной и просит своих товарищей присмотреть за полуэльфом. Как и Рагнар, тележник просит партию найти лесную хижину и сразиться с Кагротой. Он предполагает, что пропавшие фермеры могут быть у нее в плену и предлагает персонажам награду, если они смогут освободить пленников. После того, как партия уходит, Гундалин собирает своих сторонников на борьбу с Рагнармом.

Сокровища. Партия получает 80 зм и обещание дополнительной награды в случае победы над Кагротой.

Очки опыта. За рассказ о своем расследовании Рагнару или Гундалину, каждый персонаж получает 300 очков опыта.

ЛОЖНОЕ ОБВИНЕНИЕ

Если партия обвиняет в саботаже кого-то другого — Рагнар принимает их версию, а Гундалин отнесется скептически.

БРАТЬЯ НА СВОБОДЕ

Если оба брата остались на свободе и им не удалось похитить и убить Уоллеса, то один из людей Рагнара на следующее утро обнаружит подозрительные следы за таверной.

Рагнар сообщит об этом персонажам и просит изучить следы, поскольку, как он считает, следы принадлежат устройтею саботажа. Если партия займется следами, то быстро станет ясно, что они ведут к роще, где Тове собирался напасть на Уоллеса.

Успешная проверка на Мудрость (Выживание, Сл 12) обнаружит такие же следы таких же ботинок, которые ведут от города к лесной хижине Брандименов.

Часть 3. Клыки

Ориентировочное время: 45 минут

В этой части происходит сражение с Кагротой у лесной хижины Брандименов. Исход зависит от того, что случилось с братьями в части 2 (см. выше).

О, БРАТ...

Провал задания от Кагроты ставит братьев в опасное положение. Они не хотят попасть в плен или погибнуть в этом лесу. Теперь они делают все, чтобы спасти свои жизни. Им не очень жалко орков, и братья, не раздумывая, приведут партию прямо к ним в логово. Однако, Брандимены предупредят орков о нападении, если у них будет такая возможность. С точки зрения братьев, лучше всего будет если погибнут все — и партия и Кагрота.

БРАТЬЯ В ЖИЗНИ

Если авантюристы захватывают живым какого-то из Брандименов, то он объявляет себя пешкой в руках Кагроты и называет причину по которой был вынужден идти на поводу у орчихи: Кагрота взяла в заложники их мать, Иллину. В доказательство этого, каждый из братьев носит с собой высушенный женский палец и записку, якобы написанную Кагротой (см. **Раздаточный материал 2**). Но все это ложь, их мать давно мертва — ее убил их отец, когда братья были еще мальчиками. Записка, разумеется, подделана, но это трудно понять в отсутствие других улик.

Попавший в плен Брандимен соглашается предстать перед городским судом и принять смерть, но указывает, это не прекратит нападения на Парнаст. Он утверждает, что знает, где находится предводительница орочьего войска (Кагрота) и готов указать туда дорогу, или даже сам привести партию в логово орков. Его единственное условие — спасение его матери. Он понимает, что это требование сделает его ложь более убедительной. Кроме того, он сообщает, что у Кагроты в плену находится по меньшей мере семеро человек — фермеров и путешественников (и это правда).

Если партия пообещает спасти его мать, он соглашается отвести их в лесную хижину. Если партия не позволяет брату пойти туда, то Брандимен указывает дорогу к хижине, и втайне надеется, что второй брат вскоре освободит его.

БРАТЬЯ В СМЕРТИ

Если брат убит, то персонажи обнаруживают в его вещах человеческий палец, завернутый в записку от Кагроты (см. **Игровой материал 2**).

Если спросить у Рагнара или Гундалина, то они предположат, что Чандра Стол (см. выше раздел «Святылище Секир») знает, где находится лесная

хижина Брандименов. Также Рагнар (или Гундалин) подтвердит, что мать братьев звали Иллина.

Если партия попросит Чандру показать дорогу, она поможет – дело в том, что много лет назад, гуляя по лесу, она случайно набрела на хижину Брандименов. Больше она туда не приходила, так как отец Тове был не рад незванной гостье.

В ЛЕСУ

Хижина находится в трех часах ходьбы от города. Она стоит на вершине лесного холма, в окружении крупных валунов. Кагрота заняла хижину из-за хорошего обзора с вершины. Ее часовые гоблины сидят за этими валунами в дозоре. Сама орчиха находится внутри хижины в окружении воинов.

В последнее время она стала менее осторожной, поскольку орки выгнали всех фермеров из окрестностей Парнаста в город, Кагрота позволила им рассредоточиться в лесу. Несмотря на то, что вокруг хижины обустроены посты наблюдения, сейчас в них никого нет. Сообщение с орками обеспечивают гонцы-одиночки.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Территория вокруг хижины имеет следующие особенности:

Местность. Вокруг крупные скалистые валуны, старые ели и коричневая трава и кустарник — все слегка припорошено снегом.

Погода. Если партия приходит днем, то территория хорошо освещена. В противном случае, здесь сумерки, светит луна и холодно. Ветра нет.

ТОВЕ

Если партия взяла с собой Тове, его брат (если он жив) скрытно следует за персонажами к хижине и ждет возможности освободить Тове и сбежать. Такой шанс у Готарда появится, когда партия вступит в схватку с бандой Кагроты. В этой ситуации братья не настроены участвовать в сражении и постараются скрыться как можно быстрее, даже если придется отбить брата у кого-то из персонажей.

Тове остался в Парнасте. Тове или Готард остался под стражей в города, и оставшийся брат пытается вызволить его, пока партия штурмует логово Кагроты.

Тове мертв. Оставшийся брат спешит к лесной хижине, чтобы биться на стороне Кагроты против партии.

ХИЖИНА

Через несколько часов ходу от Парнаста вы добираетесь до холма, поднимаетесь на его вершину и, наконец, посреди больших валунов и старых елей вы видите хижину.

Прекрасный вид омрачают крики отчаяния, доносящиеся со стороны хижины.

В хижине (или вокруг нее): три **гоблина** [goblin], четыре **орка** [orc] и **Кагрота** [Kagrot]. Два наблюдательных пункта расположены на камнях или под соснами с любой стороны хижины. Низкие ветви, свисающие с деревьев рядом с хижинкой, обеспечивают половину укрытия (+2 единицы КД) для любого существа, находящегося за ними. Место, где висят ветви, считается труднопроходимой местностью для любого существа среднего размера и крупнее.

Поскольку гоблины готовы к нападению, их можно обнаружить только с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие, Сл 15). В случае неудачи гоблины замечают персонажей и трубят в рог, чтобы предупредить Кагроту.

Прячась за деревьями, валунами и клеткой со стенающими пленниками, можно незаметно подобраться к хижине на 60 футов. Чтобы подойти на 30 футов ближе, нужно успешно пройти групповую проверку Ловкости (Скрытность, Сл 13). Чтобы подойти ближе 30 футов, такую же проверку потребуется пройти каждому персонажу отдельно.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ВРАГОВ

Противник	Вас ждут	Вас не ждут
Кагрота	неподалеку от хижины	в хижине
гоблины	3 неподалеку от хижины	2 неподалеку от хижины, 1 у костра
орки	1 у костра, 1 в хижине, 2 неподалеку от хижины	1 у костра, 2 в хижине, 1 в сарае или около него
огр	За хижинкой	В сарае

Подойдя поближе к хижине, вы видите костер, а за ним большую деревянную клетку с пятью пленниками внутри. Около клетки кривляется гoblin, угрожая пленникам раскаленной на костре кочергой. Когда он подносит кочергу слишком близко к клетке, они вздрагивают от ужаса.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот изменения для этого столкновения. Они не складываются. При определении уровня сложности по возможности учитывайте баланс сил и опыт ваших игроков.

- **Очень слабая:** Уберите двух орков и двух гоблинов, а также используйте для Кагроты статблок обычного орка с 30 хитами здоровья.
- **Слабая:** Уберите одного орка и одного гоблина.
- **Сильная:** Добавьте огра; у Кагроты 60 хитов здоровья.

- **Очень сильная:** Вместо двух орков выставьте двух огров; увеличьте здоровье Кагроте до 60 хитов и добавьте следующий текст в раздел Действия: «Мультиатака. Кагрота совершает две рукопашные атаки».

ПАРТИЯ НАПАДАЕТ НА КАГРОТУ

Кагрота находится в хижине, ест и обсуждает ситуацию в Парнасте со своими воинами. Орки и гоблины, не стоящие в дозоре, рассыпаны вокруг дома. Огр (если он здесь), отдыхает в сарае напротив хижины. Когда начинается схватка, Кагрота в первом раунде накладывает заклинание *благословение* [bless] на себя и трех воинов. В первую очередь она атакует слабых персонажей, и тех, кто способен исцелять других.

КАГРОТА НАПАДАЕТ НА ПАРТИЮ

Кагрота оставляет несколько воинов, а огра (если есть) — позади нее. Остальные прячутся где-то вокруг, дожидаясь появления персонажей. Когда начинается схватка, Кагрота в первом раунде накладывает заклинание *благословение* [bless] на себя и нескольких орков и отходит назад. В первую очередь она атакует слабых персонажей, и тех, кто способен исцелять других.

Когда партия подойдет достаточно близко, Кагрота приказывает одному из своих воинов попытаться пленников, чтобы партия, утратив бдительность, бросилась им на помощь.

Если с вами один или оба Брандимена, вы можете расставить их, как вам нравится. Если начинается бой, их единственная цель — остаться в живых. Если один из братьев находится в плену у персонажей, второй делает все, чтобы освободить его. Если оба могут действовать, то они будут атаковать партию на расстоянии или с помощью заклинаний (если персонажи будут выглядеть достаточно сильными) — только если для братьев нет риска погибнуть. Если один из братьев будет убит персонажами, то оставшийся брат сражается до смерти на стороне Кагроты.

КАГРОТА ТРИ КЛЫКА, МАТЕРЬ КОСТЕЙ

Кагрота — вождь небольшого орочьего племени. Она пришла к власти после того, как однажды во время грабежа на поле боя нашла *перчатки силы огра* [gauntlets of ogre power]. Вооруженная этими перчатками Кагрота сперва убила своего мужа, тогдашнего вождя племени, а затем и своих обоих сыновей. У каждого из убитых она вырвала по клыку, нанизала их на шнурок, который заплела в свои волосы.

Она считала, что они были слишком слабы, чтобы вести племя, но все-таки оплакала их гибель. Вскоре она присоединилась к войску Фруула. Великан, видя ее рвение, отправил Кагроту вперед своего войска — в Парнаст, чтобы установить контроль над землями вокруг города. Он обещал ей богатство и власть, если она сумеет захватить фермы и добыть ей рабов.

Цитата: «Дави людишек!»

В хижине

Внутри хижины выглядит как обычное жилище лесника, со шкурами животных и рогами на стенах. Здесь могло бы быть уютно, если бы не разбросанный по полу мусор и гниющие остатки еды. В углу свалена куча инструмента.

Люк снаружи хижины — это вход в основной подвал. Кроме того, под хижинной есть еще одно подземное помещение — тайное святилище Сирика. Это небольшая комната, в которой хранятся сбережения семьи Брандименов, накопленные за многие годы. Попастись в святилище можно только изнутри хижины, вход замаскирован медвежьей шкурой. Кагрота не знает о святилище, и оно не сообщается с основным подвалом. Персонажи, которые будут исследовать хижину изнутри, автоматически обнаруживают вход в святилище.

На алтаре в центре святилища покоятся обломки небольшой нефритовой статуэтки. Это старинный символ Бэйна — сжатый кулак, из которого расходятся лучи света. Несмотря на то, что этот некогда искусно сделанный предмет расколот на шесть частей, он все еще стоит немало золота. Если партия сумеет восстановить статуэтку, то ее можно продать гораздо дороже.

Крутая лестница ведет вниз в небольшую комнату под хижинной. Обычно в таком месте бывает погреб для хранения припасов, но под хижинной Брандименов вы обнаруживаете нечто весьма жуткое. По всей комнате с потолка свисают длинные разноцветные веревки из заплетенных человеческих волос. В веревки вплетены маленькие колокольчики, которые звенят, когда вы задеваете веревки.

У дальней стены комнаты стоит грубый алтарь, на верхней части которого нарисован черный солнечный луч. На алтаре покоится череп эльфийской женщины, вокруг него две черные свечи. Рядом с черепом лежат осколки нефритовой статуэтки. По сторонам от алтаря — сундуки и мешки с сокровищами.

Сокровища

У соплеменников Кагроты персонажи находят кучу монет общей стоимостью 50 зм. У самой Кагроты — небольшой мешочек с шестью маленькими сапфирами общей стоимостью 100 зм. Кроме того, на Кагроте надеты *перчатки силы огра*.

На алтаре — нефритовые обломки символа Бэйна времен Эпохи Потрясений — сжатый кулак, из которого расходятся лучи света. Нефритовые фрагменты все вместе стоят 75 зм, однако если персонажи смогут восстановить статуэтку, то реликвия будет стоить 200 зм.

Сокровища братьев Брандименов — это множество монет, предметов искусства и драгоценные камни общей стоимостью 350 зм.

И наконец, если кто-то из братьев Брандименов оказался здесь, то у каждого из них при себе

монеты на сумму 30 зм.

Бэйн и Сирик

Бэйн — это безжалостный бог тирании, который считает себя законным правителем всех планов и стремится к господству над Королевствами. Он требует абсолютной преданности от последователей и жестоко расправляется с врагами. Когда Торм убил Бэйна во время Смуты, большая часть последователей Бэйна стали поклоняться Сирику. За это преступление Сирик и его адепты стали главными врагами Бэйна.

Бэйн вернулся в 1372 году, и будучи куда сильнее, чем раньше, жаждал возобновить завоевание Королевств. В этот момент многие из предавших его раскаялись и вернулись в его церковь. Сегодня его последователей можно найти повсюду, даже среди Альянса Лордов и Жентарима. Поклонники Бэйна придерживаются строгой иерархии и не допускают никаких разногласий между собой.

Награждение опытом

Если персонажи окончательно уничтожат символ Бэйна, выдайте каждому персонажу 50 опыта.

Задания фракций

Если персонажи окончательно уничтожат символ Бэйна, то считается, что любой член ордена Латной Перчатки выполнил свою миссию.

Завершение

Возвращение в поселок

Герои возвращаются в Парнаст. Настроения в городке будут зависеть от того, что случилось с братьями Брандименами.

Один брат остался в поселке. Отряд возвращается и застаёт деревню в полном смятении. Ополчение находится в полной боевой готовности, а Чандра Стол занята лечением раненых жителей города. Похоже, что плененный брат сбежал, пока партия ходила на Кагроту. На охрану темницы напал некий человек, который убил одного ополченца и ранил еще нескольких. В конце концов нападавшего настигла стрела одного из защитников города. Озадаченный ополченец рассказал, что когда они заглянули в лицо убитого нападавшего, они увидели, что это..Тове (которого они охраняли).

Никто из братьев не остался в поселке. Партия возвращается в город и обнаруживает жителей в хорошем расположении духа. Персонажей встречают ополченцы и ведут к стойлам, собирается весь поселок.

Вскоре у стойл собирается весь поселок, чтобы послушать рассказ о вашей победе. Повсюду слышны радостные

возгласы и жители сердечно благодарят вас. Вам подносят яства и напитки и дают понять, что теперь вы всегда желанные гости в Парнасте.

Вдохновленные вашими делами и советами, обитатели Парнаста теперь без страха смотрят в будущее и готовятся укреплять поселок.

Партия докладывает Гундалину. Рагнара нет в Золотой Кружке. Вероятно, он возится на складе где-то в центре поселка. Открывшееся предательство среди ополченцев Рагнара напомнило жителям поселка о прошлой связи Краснозуба с Культom Дракона. В итоге Парнаст отвернулся от Рагнара и, наконец, услышал Гундалину. Краснозубу теперь только остается размышлять о своих ошибках.

Партия докладывает Рагнару. Краснозуба охватывает ярость, но совладав с собой, он успешно убеждает жителей поселка в том, что он не виноват в том, что сделал Тове. Кроме того, именно Рагнар нанял команду авантюристов, чтобы провести расследование – если бы он сам был замешан в саботаже, то ему вряд ли удалось бы это скрыть. К изумлению Гундалины, Рагнару удается все обернуть в свою пользу и убедить сомневающихся.

Без поддержки жителей недоверчивому Гундалину теперь ничего не остается, кроме как отбросить свои опасения и принять лидерство Рагнара.

После смерти Кагроты Три Клыка, в стае орков начинаются распри. Десять дней Парнаст живет в относительном покое, жители сплотились вокруг одного лидера и усердно строят укрепления. Вы позволили Парнасту выиграть немного времени, но каждую ночь на южной стороне видно все больше костров — приближается более крупный и гораздо более опасный враг.

Провал

Все персонажи убиты или не смогли одолеть Кагроту.

В последующие дни нападения на Парнаст учащаются. Хотя в стычках погибает всего несколько жителей — становится ясно, что дело плохо. Теперь нет никаких сомнений в том, что Злой Фруул со своей армией движется сюда и его появление в Парнасте это вопрос времени.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

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

ОПЫТ

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

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Гоблин	50
Тове или Готард Брандимен	200
Кагрота Три Клыка	450
Огр	450
Орк	100

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Тове или Готард убит или схвачен	50 за каждого
Лошади спасены	25 за каждую
Потушен пожар в Золотой Кружке	50 или 75
Элспет спасена	50
Выполнено задание фракции	50

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **640 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **850 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в ЗМ
Монеты Тове	30
Монеты Готарда	30
Монеты орков	30
Сапфиры Кагроты	100
Сокровища из святилища	350
Символ Бэйна (разбитый)	75
или	
Символ Бэйна (восстановленный)	200
Награда Рагнара	50
или	
Награда Гундалина	80
Награда за победу над Кагротой	100

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

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

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

ПЕРЧАТКИ СИЛЫ ОГРА [GAUNTLETS OF OGRE POWER]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти прочные кожаные перчатки выглядят как новые. Любые царапины на коже исчезают сами собой в течение двадцати четырех часов. Кроме того, любая кровь или грязь на этих перчатках

быстро высыхает и отстает сама. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 3**.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF HEALING]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

МАСЛО СКОЛЬЖЕНИЯ [OIL OF SLIPPERINESS]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЛАВА

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

Члены **ордена Латной Перчатки**, уничтожившие алтарь в подвале хижины Брандименов, получает **одно дополнительное очко славы**.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **225 опыта, 112 зм** и **пять дней простоя** за проведение этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: Сводка ПМ

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

Готард Брандимён. Брат-близнец и сообщник Тове Брандимена. По сравнению со своим братом Готард более умелый плотник, но с людьми у него получается не так хорошо, как у брата. Воспитанные в почитании Сайрика, братья Брандимены на протяжении долгих лет похищали и убивали многочисленных путешественников и деревенских жителей, ушедших слишком далеко от дома. Братья возлагали вину за эти убийства на местные племена гоблинов и приносили в город тела погибших – за что горожане им были благодарны. В доказательство вины гоблинов братья демонстрировали их отрубленные головы (гоблинов приходилось специально убивать ради этого).

Гундали́н Картра́йт. Мужчина за пятьдесят, который промышляет изготовлением и ремонтом повозок для проходящих через город караванов, а также местных фермеров. С тех пор, как Культ Дракона был изгнан из Парнаста, Гундалин выступает резко против Рагнара. Картрайт полагает, что Рагнару плевать на Парнаст и ради спасения своей шкуры он будет якшаться с любым врагом – хоть с Культом Дракона, хоть со Злым Фруулом.

Кагрóта Три Клы́ка. Орчиха, возглавившая племя после убийства своего супруга (прежнего вождя) и их двоих сыновей. Источник ее невероятной силы – волшебные боевые перчатки, найденные ею во время ограбления тел погибших воинов на заброшенном поле боя. Племя Карготы одним из первых присоединилось к армии Злого Фруула.

Рагна́р Краснозу́б. Когда Культ Дракона оккупировал Парнаст, Рагнар за мзду (которую ему платили предводители Культа), покрывал их дела и держал их в курсе событий. Впоследствии жители Парнаста узнали про связь Рагнара с Культом, однако ему удалось убедить их, что все, что он сделал для Культа – было сделано на благо города. Теперь Рагнар, бывший солдат, взял на себя лидерство в деревне, чтобы обучить ополчение и организовать оборону против грядущих захватчиков.

Тóве Брандимён. Брат-близнец и сообщник Готарда Брандимена. Тове харизматичнее, чем его брат, который предпочитает оставаться в лесах. Воспитанные в почитании Сирика, братья Брандимены на протяжении долгих лет похищали и убивали многочисленных путешественников и деревенских жителей, ушедших слишком далеко от дома. Братья возлагали вину за эти убийства на местные племена гоблинов и приносили в город тела погибших – за что горожане им были благодарны. А в качестве трофеев — отрубленные головы гоблинов (которых братья убивали специально ради этого).

У́ллес Картра́йт. Девятнадцатилетний сын Гундалина. Встречается с Элспет, но хочет покинуть город и поискать удачи за его пределами.

Ча́ндра Стол. Полуэльфийка Чандра Стол много лет жила за пределами Парнаста и перебралась в него только полгода назад. В то время она лишь изредка приходила в город поднести дары богине Майлики (хлеб, ягоды и другие небольшие подарки). Все визиты Чандра совершала тайно, опасаясь Культа Дракона, который в то время властвовал над городом. После разгрома Культа она стала постоянно жить при храме. Она молчалива и почти не разговаривает; на вопросы зачастую отвечает односложно или просто пожимает плечами.

Э́лспет Краснозу́б. Дочь Рагнара и возлюбленная Уоллеса. Она заботится об Уоллесе и хочет, чтобы он женился на ней, однако понимает, что у него другие планы.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

ГОБЛИН

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, 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 темное зрение 60 фт., пассивная 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:** рубящий урон 5 (1к6 + 2).

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

ГОТАРД БРАНДИМЕН (РАЗВЕДЧИК)

Средний гуманоид (полуэльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Обман +2, Природа +4, Скрытность +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Наследие фей. Готард совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6 + 3).

КАГРОТА ТРИ КЛЫКА (ОКО ГРУУМША)

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга, щит)

Хиты 55 (8к8 + 21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Запугивание +3, Религия +1

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 2 (450 опыта)

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

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

Перчатки силы огра (специальное снаряжение).

Сила Кагроты увеличивается до 19, когда она надевает эти перчатки.

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

Заговоры (неограниченно): *сопротивление* [resistance], *указание* [guidance], *чудотворство* [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): *благословение* [bless], *приказ* [command]

2 уровень (2 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon] (копье), *гадание* [augury]

ДЕЙСТВИЯ

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

ОГР

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Великаний, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к6 + 4).

ОРК

Средний гуманоид (орк), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Орк может бонусным действием переместиться на расстояние вплоть до показателя своей скорости по направлению к враждебному существу, которое он может видеть.

ДЕЙСТВИЯ

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

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

ТОВЕ БРАНДИМЕН (ШПИОН)

Средний гуманоид (полуэльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (проклепанная кожа)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Расследование +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Природа +4, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Эльфийский, Орочий

Опасность 1 (200 опыта)

Наследие фей. Тове совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Хитрое действие. В каждом своем ходу Тове может бонусным действием совершать Засаду, Отход или Рывок.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершенной с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника шпиона, и шпион совершал бросок атаки без помехи.

Использование заклинаний. Тове является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *сообщение* [message], *фокусы* [prestidigitation]
1 уровень (2 ячейки): *скороход* [longstrider], *усыпление* [sleep]

ДЕЙСТВИЯ

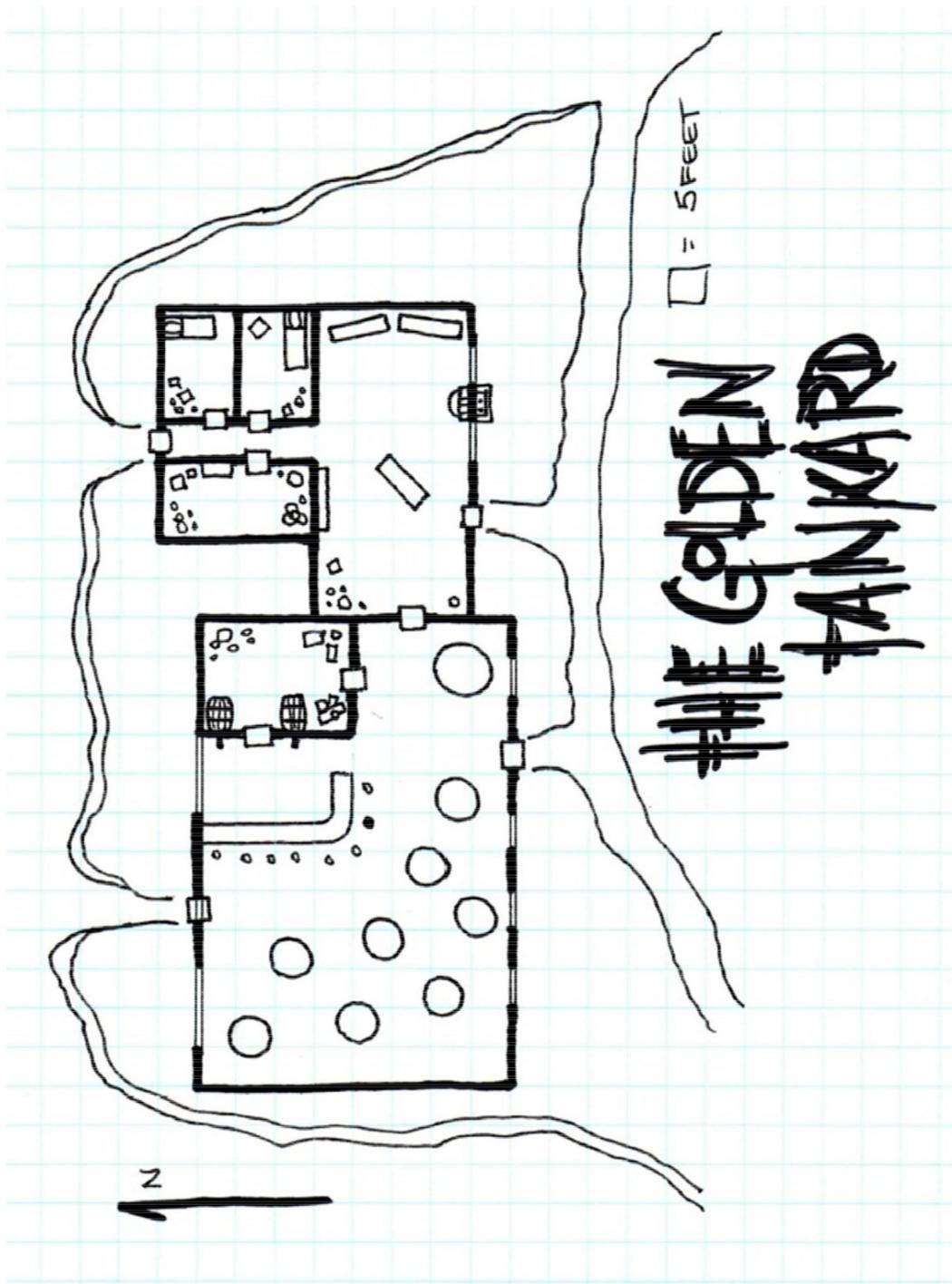
Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

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

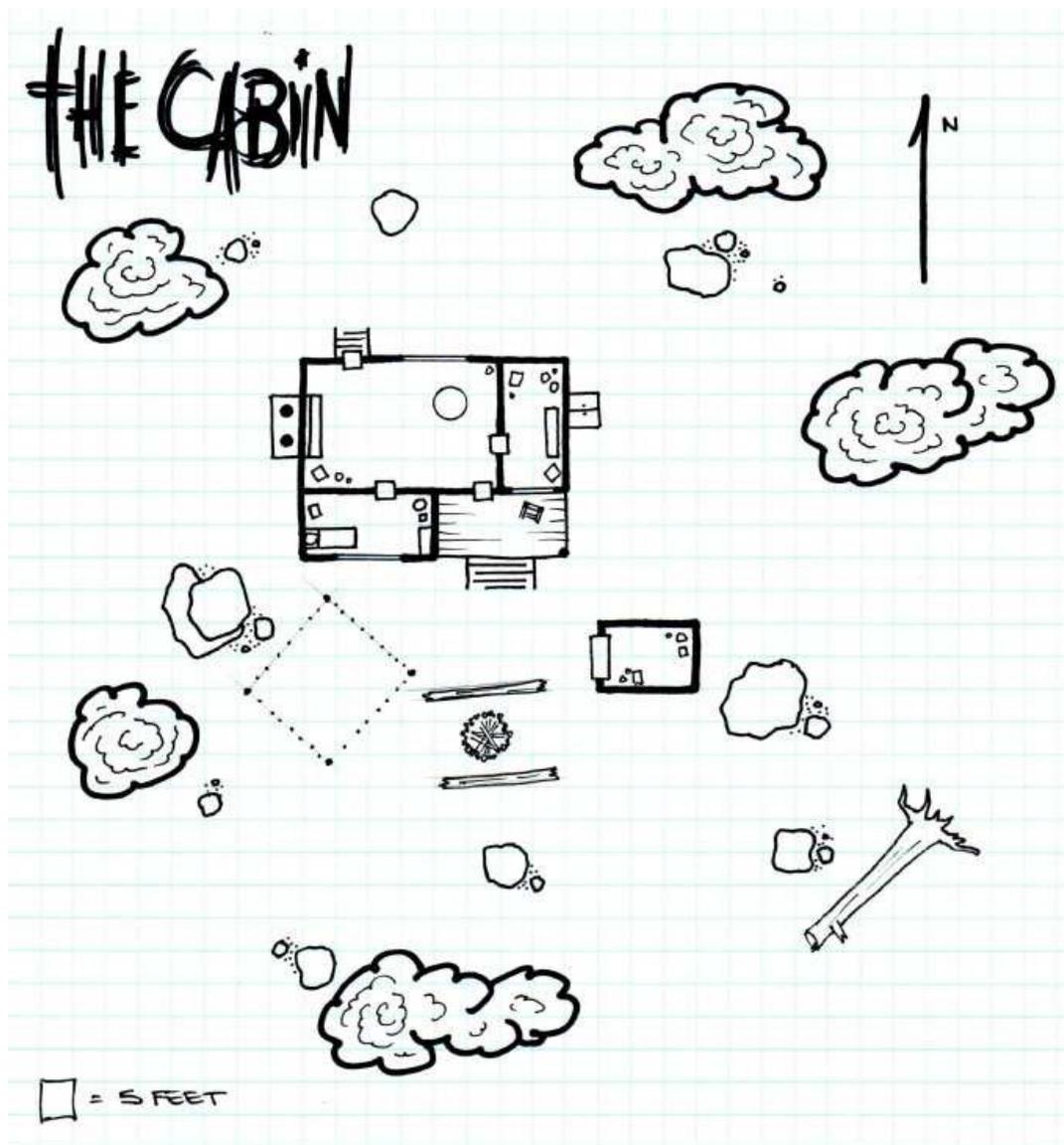
ПРИЛОЖЕНИЕ. КАРТА ПАРНАСТА



Приложение. Таверна «Золотая кружка»



Приложение. Лесная хижина



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1

У,

Я приготовила для тебе сырники,
тебе точно понравится.

Встретимся в нашем месте
после обеда.

→

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2

Ж. ГОБРАТ и дам тебе второй шанс Я ОГАН НЕ ГОБРЫ
ОН БУДЕТ ЖРАТЬ ПО ОДНОМУ ПЛЕННИКУ В ДЕНЬ. ДО ТЕХ ПОР
ПОКА ТЫ НЕ НАВРЕДИШЬ ДЕРЕВНЕ И НЕ ВЕРНЕШЬСЯ
ЕСЛИ У НАС КОНЧАТСЯ ПЛЕННИКИ МЫ БУДЕМ ПОИТЬ ОГАНА
КРОВЬЮ ТВОЕЙ МАТЕРИ СДЕЛАЙ ВСЕ БЫСТРО И КТО ТО
ИЗ ВАС ОСТАНЕТСЯ В ЖИВЫХ ПЕРЕЙДЕШЬ МНЕ ГОРОГУ ЕЩЕ РАЗ
ИЛИ НЕ ПРИДЕТСЯ СОВСЕМ ПЛОХО

КАГРОТА ТРИ КЛЫКА МАТЕРЬ КОСТЕЙ

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3. ПЕРЧАТКИ СИЛЫ ОГРА

ПЕРЧАТКИ СИЛЫ ОГРА [GAUNTLETS OF OGRE POWER]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Когда вы носите эти перчатки, ваша Сила равна 19. Перчатки не работают, если Сила уже равна 19 или выше. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Эти прочные кожаные перчатки выглядят как новые. Если их повредить, то они восстановят свой первоначальный вид в течение 24 часов. Также к ним не пристаёт никакая грязь или кровь: если их испачкать, то грязь быстро высыхает, отпадает мелкими хлопьями и перчатки снова чистые.