



ЗА КРАЙ

В ответ на новую, но пока еще неназванную угрозу фракции призвали персонажей отправиться в джунгли в поисках места для новой базы. Вам было поручено разведать несколько мест, чтобы выбрать лучшее. Неужели что-то настолько простое, как разведывательная миссия, может пойти не так?

Пять часовых приключений для персонажей 5–10 уровня



Monica Valentinelli and Shawn Merwin

Авторы приключения

Код приключения: DDAL07-02

Версия: v1.0

Версия перевода: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall **Organized Play:** Chris Lindsay

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

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

Перевод: DUNGEONS_GUEST, Garretl, brahidaktilia, stivie

Вычитка и вёрстка: brahidaktilia

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 «За край», часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Гробница Аннигиляции*.

К югу от Порты Нязару, в дебрях Чульта, пять фракций надеются найти безопасное место для строительства опорного пункта. Как они вскоре выяснят, на Чульте не существует безопасных мест.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей с **5-го по 10-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей с СУО равным 5**. 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.

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.

Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, сложите суммарные уровни всех персонажей и разделите полученную 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

Средний уровень 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.

Подготовка приключения

Перед проведением этого приключения вы должны подготовиться:

- 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, например, карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Попросите игроков предоставить вам соответствующую информацию о персонаже: имя, раса, класс и уровень; пассивная Мудрость (Восприятие) и все, что указано в приключении (например, предыстории, черты, недостатки и т.д.)

Проведение приключения

Будучи Мастером, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и оживляете слова с этих страниц.

Чтобы всё прошло как по маслу, помните:

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

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь возможность проявить себя.

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

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

Обзор приключения

Предыстория приключения

Пять фракций узнали, что на Чульте творится что-то ужасное. Хотя пока конкретные детали угрозы неизвестны, лидеры фракций считают, что создание постоянной базы в глубине диких земель Чульта является мудрым шагом.

У фракций уже есть свои представители в Порту Нязару и других местах Чульта, но они приняли коллективное решение создать совместную базу для помощи в разведке и сборе ресурсов. Для облегчения сотрудничества пять фракций сообразили нанять Поззанну Лордо, наемницу из Чульта, которая лояльна к фракциям при условии, что она получает деньги.

Семья Поззанны родом из Амна [Amn], но она родилась и выросла на Чульте. В результате в ее характере и поведении проявляются смешанные черты: цивилизованная расчетливость амнитки, смешанная с необузданной дикостью чульти.

Поззанна рассказывает персонажам о пяти местах, где, по ее мнению, может быть создана межфракционная база, а затем отправляет их на разведку в одно из этих мест.

Для изучения остальных четырех мест уже были направлены исследователи, но они так и не вернулись. Каждое из пяти приключений содержит инструкцию, предназначенную для персонажей, принадлежащих к этим фракциям.

Места и описание НИП

В этом приключении встречаются следующие места и НИП.

Поззанна Лордо [Pozzanna Lordeaux]. Эта наемница выступает в качестве основного контактного лица для всех пяти фракций.

Описание приключения

"За край" отличается от большинства других материалов *Adventurers League*. Это приключение состоит из пяти мини-приключений, каждое из которых рассчитано примерно на **один час игры**. Поэтому если вы пытаетесь провести все пять мини-приключений за одну игровую сессию, вам потребуется как минимум пять часов.

Это приключение состоит из пяти частей, каждая из которых подробно описывает место, которое Поззанна и фракции выбрали для исследования. Приключения могут быть проведены в любом порядке, который Мастер сочтет нужным, и Мастер может решить провести лишь одну или несколько частей в зависимости от времени.

Введение. Пять частей исследования. Персонажи знакомятся с Поззанной Лордо и предстоящей миссией.

Приключение 1. Пять трупов как опровержение. Поззанна отправляет героев на большую таинственную поляну в джунглях у реки, где когда-то царил культ смерти.

Приключение 2. Четыре разъярённые змеи. Героев просят разведать пустынную крепость на склоне утеса, где сейчас обитает относительно мирный клан юань-ти.

Приключение 3. Три разменные монеты. Герои посещают необычную табачную ферму, чтобы посмотреть, подходит ли она для форпоста. Табак обладает вредными свойствами.

Приключение 4. Две нажимные руны. Персонажи отправляются в район, который, по слухам, является последним известным местонахождением башни мага-отшельника. Духовная нага и её рабы устроили там своё логово.

Приключение 5. Один жертвенный алтарь. Поззанна просит исследователей заглянуть в недавно обнаруженное святилище, посвященное потерявшему богу Убтао. Клан вертигров охраняет святилище от нападений слуг Дендар Ночной Змеи.

Зацепки приключения

Зацепка проста: фракции персонажей хотят, чтобы они разведали пять различных локаций в дебрях Чульта в поисках лучшего места для контролируемого фракцией укрепления. В дополнение к выполнению этих заданий, каждое приключение имеет особое задание для членов одной из фракций:

Приключение 1. Альянс Лордов (задание фракции). Членов Альянса Лордов просят найти и вернуть немагический амулет, который носил один из предыдущих исследователей.

Приключение 2. Изумрудный Анклав (задание фракции). Анклав просит своих членов похоронить останки дварфа Изумрудного Анклава, который когда-то жил там.

Приключение 3. Жентарим (задание фракции). Членов Жентарима просят сообщить печальную весть. Торговец пропал в море, доставляя в Глубоководье партию табака, а его семья пока не знает об этом.

Приключение 4. Арфисты (задание фракции). Члены Арфистов получают указание сжечь тела предыдущих исследователей Арфистов (если они были убиты). Они должны вернуть прах Арфистам.

Приключение 5. Орден Перчатки (задание фракции). Членов Ордена Перчатки просят повторно освятить любые кладбища или склепы, обнаруженные в святилище Убтао или рядом с ним.

Введение. Пять частей исследования.

Пять частей исследования

Ориентировочное время: 5 минут

"За край" начинается с того, что персонажей приглашают лидеры их фракций на встречу в Порту Нязару с чультской наёмницей по имени Поззанна Лордо. Она человек средних лет, её нечесанные каштановые волосы коротко подстрижены и торчат во все стороны. Её уши, нос и губы проколоты и украшены яркими драгоценными камнями и минералами, привычными для Чульты.

Однако, когда она говорит, её акцент представляет собой смесь чультского и амнийского, показывая, что она представляет из себя нечто больше, чем кажется.

Если персонажи не принадлежат ни к одной из фракций, они просто узнают от покровителя или партнера, что они могут найти работу у Поззанны.

Когда персонажи будут готовы, они встречаются с Поззанной Лордо в небольшом здании, расположенном в складском районе Порты Нязару. Как только всё будет готово, прочтите:

Поззанна — чультская наемница, её одежда, украшения и пирсинг указывают на принадлежность к местной культуре. Она высокая, худая и мускулистая, а кожа сморщилась с годами и обветрилась суровым чультским солнцем.

Когда она говорит, однако, вы слышите чёткий, правильный акцент Амны в ее словах. «Спасибо, что пришли. Хочу уточнить, что я не связана ни с одной из фракций. Они совместно наняли меня, чтобы я координировала разведку и выбор района для создания оплота внутри Чульты, который смогут использовать все фракции».

Она останавливается, чтобы свериться с картой и пролистать журнал в кожаном переплете. «Два месяца назад я отправила пару отрядов провести первичную разведку в пяти потенциальных местах расположения будущего форпоста. Каждая группа уже должна была бы вернуться, но ни один из искателей приключений не объявился. Мне нужно, чтобы вы сформировали команду исследователей, основанную на ваших навыках и опыте, и отправились в одну из пяти точек. Когда прибудете, определите пригодность местности для постройки укрепления, а также узнайте о судьбе предыдущей группы. Когда закончите, возвращайтесь с отчетом. Если мы всё ещё будем ждать известий из других мест, вас могут отправить и туда».

Она улыбается. «О, и пока вы работаете на меня, никакой фракционной борьбы. Вы либо работаете вместе, либо умрёте в одиночестве в джунглях. Лидеры ваших фракций уже согласились на эти условия».

У персонажей могут возникнуть вопросы. Дайте ответы на них на основе указанной информации. После этого Поззанна предоставляет более подробную информацию о каждом из мест:

- Каждая из этих областей находится примерно в полутора десятках миль к югу от Порты Нязару, но каждая в своём направлении (юго-восток, юго-юговосток, юг, юго-югозапад, юго-запад). Местоположение этих мест в настоящее время не нанесено на карту, за исключением примерного направления, и они известны только по слухам и свидетельствам очевидцев, исследователей или дружественных туземцев.
- Первая область — большая поляна в джунглях возле небольшой реки. Отряд Альянса Лордов отправился туда два месяца назад, но никто не вернулся.
- Во второй области когда-то была крепость, высеченная в скале в джунглях, которую использовали в качестве аванпоста торгового дома Амны, но она была потеряна столетие назад, и никто до сих пор не пытался найти её. Группа посвящённых Изумрудного Анклава отправилась туда, но не вернулась.
- Третий район находится рядом с фермой, на которой выращивают табак, обладающий, по слухам, целебными свойствами. Предполагалось заключить сделку с владельцами фермы, предлагая защиту и другие знания в обмен на пространство для строительства. Неизвестно, дружелюбны или враждебны хозяева фермы — об их существовании известно только потому, что торговец время от времени привозит их табак на рынок. Он отказался давать какие-либо дополнительные сведения, опасаясь, что другие торговцы могут попытаться помешать его сделке с фермерами. Отряд Жентарима отправился туда, но пока не вернулся.
- В четвертой области, по слухам, находится башня, которая когда-то служила домом магу-отшельнику, искавшему покоя и уединения в джунглях. Никто не может с уверенностью сказать, существует ли башня, так как никто её не видел и не вернулся, чтобы подтвердить эти слухи. Отряд Арфистов был послан на разведку, но с тех пор от них не было вестей.
- Пятая область предположительно является святилищем потерянного бога Убтао. Есть надежда, что святилище всё ещё нетронуто и необитаемо, и может быть хорошим местом для начала строительства аванпоста. Члены Ордена Перчатки ещё не вернулись с какой-либо информацией об этом районе.
- Поззанна предлагает каждому персонажу вознаграждение в размере 200 зм за каждое место, которое они успешно исследуют — с авансом в размере 50 зм в начале каждой экспедиции.

Основываясь на этой информации, персонажам предлагается выбрать область и исследовать её. Им дается карта, на которой отмечено относительное расположение этих мест, основанное на всех известных ориентирах и топографии.

Сокровища. Каждый персонаж получает снаряжение исследователя для выживания в жарких, влажных, дождливых джунглях Чульта, если у него не было такового. Поззанна рекомендует взять с собой столько еды, сколько персонажи могут унести с собой — в джунглях нет мест, где можно было бы прокормиться.

Развитие событий

Каждое приключение начинается с того, что члены одной фракции получают персональные инструкции от представителя своей фракции в Порту Нянзару. Подробнее об этих задачах от фракций, читайте в начале каждого мини-приключения.

Заметка об ограничении времени

Одна из целей создания этого приключения состоит в том, чтобы сделать каждое мини-приключение проводимым примерно за час, всё ещё обеспечивая игрокам чувство гордости от победы и завершённости.

История, которая длится ровно один час и не углубляется в детали или не заставляет игроков чувствовать, что всё закончилось слишком быстро, — это вызов и большая проблема для групп второго тира.

Как Мастер, важно, чтобы вы знали свои временные ограничения и реагировали соответственно. Если вы проводите это приключение на мероприятии, где нет жёсткого ограничения по времени в один час, вы с лёгкостью сможете закончить каждый этап менее чем за 2 часа. Если для вас важен лимит в один час, в некоторых местах приведены подсказки по управлению игрой. В целом есть несколько общих советов, которые вы можете использовать для продвижения игры.

- Напомните игрокам об ограничении во времени и сосредоточьте их внимание на стоящих перед ними задачах. Часто достаточно просто мягкого напоминания.
- Сократите хиты врагов и увеличьте урон от их атак. Сильные чудовища, которых легко убить, увеличивают напряжение боя, не удлиняя его.
- Обеспечьте головоломки подсказками. Если игроки борются с головоломками или решают, что делать дальше, дайте подсказки или рекомендации, указав ключевые детали.

Часть 1. Пять трупов как опровержение

Если кто-то из персонажей, выполняющих это задание, принадлежит к Альянсу Лордов, прочитайте следующее. Если нет, переходите непосредственно к следующему разделу.

Когда вы уходите от Поззаны, вас отзывает в сторону человек, стоящий около склада. «Я Клевин Ван'Шерам, и я работаю на Альянс Лордов, и, как я понимаю, вы тоже. Я знаю, что вы направляетесь туда, куда несколько месяцев назад был послан наш отряд. Вы должны знать, что одной из членов этой группы была Аррени Голдборн, эльфийка. Она носит украшенный драгоценными камнями медальон, подаренный ей командиром форта Белуариан, Лиарой Портир, и он невероятно ценен для нашей фракции. Мы предполагаем, что бедняжка Аррени умерла, и вы будете вознаграждены, если найдете её останки и вернёте медальон».

Клевин добавляет, что его можно найти в Порту Нязару, где он занят своим процветающим торговым бизнесом. Он часто следит за кораблями, которые прибывают и уходят из порта. Все члены Альянса Лордов, которые узнают что-то стоящее, должны искать его там.

Сокровища. Клевин предоставляет каждому персонажу мешочек, содержащий 50 зм, аванс обещанной награды Поззанн.

А. Ужасная поляна

Ориентировочное время: 20 минут

С расплывчато нарисованной картой в руках персонажи направляются через джунгли к поляне, окаймленной рекой Тайрикай. Вскоре они узнают, что эта земля является священной для таинственной чультской богини смерти, мрачной версии богини-обманщицы Нангнанг.

Основные характеристики

Упомянутая поляна находится к востоку от реки Тайрикай. Вот её основные характеристики:

Местность. Земля здесь ровная, пропитанная кровью трава достигает примерно 8-12 дюймов в высоту. Скользящая растительность частично скрывает проклятую землю и то, что находится под ней.

Погода. Тёмные, зловещие тучи заполняют небо, угрожая дождем в любой момент. Ветра нет, и очень влажно.

Свет. Солнце скрыто за тучами, поле покрыто сумеречной тенью.

Запахи и звуки. Громкий раскат грома прорывается в сотрясающей землю трещине. Тихие, жуткие стоны раздаются неподалёку и внезапно прекращаются. Пахнет, как внутри склепа.

По прибытию герои замечают, что земля сырая и пропитана черной кровью. Гниющая плоть и сломанные кости разбросаны повсюду, беспорядочно валяются среди травы. После дальнейших поисков персонажи находят несколько маленьких идолов, вырезанных из чёрного камня в форме давно забытой богини мёртвых. Эти идолы лежат на видном месте, и не требуется каких-либо специальных проверок навыков, чтобы найти их. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 15 позволит понять, что это альтернативная версия Нангнанг, нейтрально-злой богини жестокости.

Большинство идолов не больше человеческого пальца, но одна из фигурок больше — размером с грейпфрут — и особенно примечательна:

Большой идол, который вы держите в руках, был вырезан из оникса. Обнаженное тело фигуры с раздутым животом скорчено. Голова представляет собой изящно вырезанный череп с тремя сверкающими рубинами, аккуратно вставленными в глазницы и лоб. Рубины пылают внутренним огнем. Чем ярче они светятся, тем теплее становится камень.

Внезапно вы слышите жуткий грохот. Вокруг вас поднимаются кости, и тошнотворное красное свечение наполняет их. Они сливаются вместе, образуя несколько (в зависимости от уровня группы) больших рогатых скелетов, использующих заостренные тазовые кости в качестве топоров.

Четыре **скелета минотавра [minotaur skeleton]** поднимаются с пропитанной кровью земли и нападают. Опишите их как больших костяных конструкторов, а не как скелетов минотавров, чтобы представить их как существ Чульты. По мере того как битва продолжается, рубины идола продолжают ярко светиться. Когда падает каждый из скелетов, рубины загораются красным от ярости.

Игроки могут предположить, что идол каким-то образом связан с силой нежити. Это не так. Если они попытаются уничтожить идол, дайте им понять, что идол кажется устойчивым как к физическим, так и к магическим повреждениям. Когда персонаж, держащий идол, приближается ко входу в камеру смерти (см. ниже), идол светится ярче и обжигает руки. По мере того как он удаляется от входа, идол становится всё тусклее и прохладнее.

Развитие событий

Если важно провести эту миссию за один час, используйте следующие рекомендации, чтобы приключение прошло без задержек. Внесите одно или несколько изменений.

- Когда скелет теряет половину своих хитов или больше, он умирает и взрывается градом костей и металла, нанося 11 (2к10) рубящего урона всем существам в пределах 10 футов от себя. Урон может быть уменьшен вдвое при успешном спасброске Ловкости Сл 14.

- Если скелет минотавра изгнать, он умирает и взрывается, как описано выше.
- Если скелет получает урон излучением, он умирает и взрывается, как описано выше.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый или слабый отряд:** уберите скелет минотавра
- **Сильный отряд:** добавьте скелет минотавра
- **Очень сильный отряд:** добавьте 2 скелета минотавра

Проклятая земля

Недалеко от места сражения находится скрытая лестница, ведущая в землю. Она ведёт в подземную комнату, посвящённую богине смерти. После тщательного поиска без каких-либо проверок расскажите персонажам о её местонахождении. Прочтите следующее:

Когда вы отдышались после битвы, вы замечаете, что кости, которые вы только что победили, всё ещё двигаются. Они дёргаются и подпрыгивают в крошечных судорогах, и очень медленно ползут на восток.

Кости тянутся к камере смерти, поэтому они дёргаются и двигаются в этом направлении. Если персонаж, который держит идол, движется на восток, он замечает, что идол становится теплее и красные драгоценные камни светятся ярче. Если он пойдёт на запад, идол остынет, и его жуткое сияние потускнеет.

Если персонаж, держащий идола, делает предположение, основываясь на изменениях в идоле, они могут легко найти скрытую лестницу. Наградите персонажей вдохновением.

Если персонажи не думают об этом, попросите их совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10. При успехе персонажи находят потайную лестницу. При провале персонажи всё равно находят лестницу, но все они получают 5 (1к10) рубящего урона от костей, которые дёргаются на земле, пока те ищут вход.

В. Подземная камера

Ориентировочное время: 40 минут

У подножия каменной лестницы в земле находится люк в камеру смерти. Он сделан из крепкого бамбука, который связан тростником, ручкой служит череп, украшенный рубинами. Дверь не запёрта, но при её открытии раздаётся сигнал.

Сигнальная ловушка

Простая ловушка (уровни 5-10, умеренная угроза)
К нижней стороне двери привязано несколько веревок. Кусочки металла, камня и стекла украшают струны, громко звеня друг о друга, если их задеть.

Срабатывание. Открытие люка приводит в действие ловушку.

Эффект. Если ловушка сработает, куски металла и камня разразятся какофонией, которая может разбудить и, собственно, будит мёртвых. Обитатели центральной камеры (см. область 3, ниже) узнают о присутствии персонажей; персонажи совершают бросок инициативы с помехой.

Обезвреживание. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет обнаружить ловушку, которую впоследствии можно обезвредить с помощью набора воровских инструментов и проверки Ловкости Сл 15. Персонажи застанут врасплох обитателей центральной камеры (см. область 3, ниже) и будут совершать проверку инициативы с преимуществом.

Когда вы открываете люк и заглядываете в комнату вниз, по спине пробегает ледяной холод. Куда бы вы ни посмотрели, вы видите черепа и кости, расположенные в замысловатых колоннах и арках, построенных в честь богини мёртвых. Единственный источник света — красные, пылающие глазницы, которые мистически горят, создавая в помещении кровавую ауру.

Персонажи могут спуститься без каких-либо проверок или получения урона. Эта камера состоит из трёх областей, подробно описанных ниже: внешнего кольца, среднего кольца и центральной камеры. Жуткая архитектура призвана отпугнуть воров и произвести впечатление на верующих. Это круглая комната диаметром 80 футов, разделённая на три зоны. Люк ведёт во внешнее кольцо.

1. Внешнее кольцо

Внешнее кольцо, в которое попадают искатели приключений, в ширину 10 футов и состоит из четырёх алтарей, встроенных во внешнюю стену. Трупы принесённых в жертву людей в различных степенях разложения покоятся на алтарях, обращённых к центру зала. Жертвоприношения проходили не так давно, и указывают на то, что неподалёку кто-то есть.

Тела на каждом из четырех святилищ служат подсказкой, которая даст искателям приключений доступ к среднему кольцу и возможность открыть секретную дверь в центр.

Алтарь 1. Тело на первом алтаре полностью усохло, как будто из него извлекли всю влагу. Черепа на стене напротив него (отметка Вода на карте) влажные.

Решение. Камера воды среднего кольца откроется, если брызнуть водой на иссушённое тело или черепа.

Алтарь 2. Тело на втором алтаре почти нетронуто, но совершенно лишено волос. Черепа на стене напротив него (отметка Волосы на карте) покрыты волосами, их лица светлые.

Решение. Камера волос среднего кольца откроется, если бросить прядь волос на безволосое

тело или черепа.

Алтарь 3. Тело на третьем алтаре совершенно невредимо, но бледно и обескровлено. Черепа на стене напротив него (отметка Кровь на карте) красные от крови.

Решение. Камера крови среднего кольца откроется, если брызнуть кровью на обескровленное тело или покрытые кровью черепа. (При пускании себе крови персонаж не получает повреждений).

Алтарь 4. Тело на четвертом алтаре проще назвать скелетом, поскольку на нём не осталось плоти. Черепа на стене напротив него (отметка Плоть на карте) покрыты дряблой, обвисшей плотью.

Решение. Камера плоти среднего кольца откроется, если бросить кусочек плоти на скелетированное тело или черепа. (При отрезании плоти от себя персонаж не получает повреждений).

2. Среднее кольцо

Среднее кольцо, которое непосредственно обращено к внешнему кольцу, кажется закрытым. Черепа тщательно расставлены так, что у посетителей сложилось впечатление, что кольцо представляет собой сплошной блок черепов. Черепа скрывают секретные камеры, доступ к которым возможен только с помощью методов, описанных в разделе «Внешнее кольцо» выше.

Когда загадка решена, черепа сдвигаются в сторону, открывая камеру внутри. Каждая камера в этом разделе имеет уникальное назначение, и её название содержит ценную подсказку, которая поможет персонажам разблокировать Камеру смерти.

В каждой из камер находится свой череп. Когда череп поднимают с места, отдельные секции круглой комнаты слегка сдвигаются. Когда все четыре черепа убраны, кольца смещаются достаточно, чтобы открыть секретный проход в центральную камеру.

- **Камера крови.** Эта камера заполнена красными идолами богини смерти, искаженного изображения Нангнанг. Неглубокий шестидюймовый желоб, заполненный кровью, граничит с камерой. На дне желоба лежит череп, когда его вынимают, он светится. Затем внутреннее и внешнее кольца слегка смещаются.
- **Камера воды.** Внутри камеры находится бассейн с неподвижной водой. Этот бассейн наполнен жидкостью, извлечённой из мёртвых, а на дне покоится ещё один череп. Если череп забрать, он начинает светиться, а внутреннее и внешнее кольца слегка смещаются.
- **Камера плоти.** В этой камере горят жертвенные костры. Их дым разит на многие мили. В огне горит почерневший череп. При поднятии череп светится, а внутреннее и внешнее кольца слегка смещаются.
- **Камера волос.** Войдя, сразу видно, что этой камерой давно не пользовались. Эта область когда-то была посвящена искусству ткачества;

используемые нити были срезаны с голов жертв и тщательно вплетены в короткие сорочки и другие виды одежды. Среди всех нитей и волос вплетен череп. Если череп вырезать из нитей, он начнёт светиться, и внутреннее и внешнее кольца слегка смещаются.

После того, как все черепа были взяты со своих мест в каждой камере, внутреннее и внешнее кольца, наконец, фиксируются на месте и открывают секретный проход, который ведет в центральную камеру.

3. Центральная камера

Центральная камера смерти может быть открыта только путем жертвоприношения крови, воды (или слюны), плоти и волос на алтарях во внешнем кольце, а также путем удаления черепов из камер в среднем кольце. Прочтите:

В круглой камере смерти нет ни мебели, ни каких-либо знаков, кроме выгравированной на полу руны в форме черепа. В пол вделаны пять больших рубинов. Каждый рубин представляет собой один зуб рунического черепа. Кроме того, на полу валяются пять трупов. Одно из тел принадлежит эльфийке, на шее у которой висит медальон, украшенный драгоценными камнями.

Пока вы с ужасом смотрите на это, три рубина взлетают с пола и вонзаются во лбы трёх трупов. Рубины ярко сверкают, а скрюченные тела поднимаются и стоят.

Когда персонажи оказываются в камере смерти, три **умертвия [wight]** поднимаются и собираются напасть. На них можно различить знаки Альянса Лордов. Рубины — единственное, что движет ими. Если персонажи смогут удалить драгоценные камни, умертвия падают в пыль.

Развитие событий

Если есть жесткое ограничение во времени, используйте приведённые ниже предложения, чтобы ускорить игру.

- Попросите игроков совершить проверку Интеллекта (Магия или Религия) Сл 10. При успехе скажите игрокам, что драгоценные камни питают существ, поэтому их удаление уничтожит нежить.
- Рубины можно вынуть при успешной проверке любого из следующих навыков: Силу (Атлетика) или Ловкость (Акробатика, Ловкость рук) Сл 15.
- Как вариант, успешная атака в ближнем бою, совершённая с помехой, может выбить камень со лба, или магия, подобная заклинанию *волшебная рука [mage hand]*, может удалить его. Поощряйте изобретательность и нестандартные идеи игроков.

Сокровища. Каждый из пяти рубинов стоит 500 зм, а идол смерти стоит 1000 зм, если продавать эти предметы в Порту Нязару. У одного из трупов в камере смерти также есть четыре *больших*

зелья лечения [*potion of greater healing*].

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый или слабый отряд:** уберите одно **умертвие**
- **Сильный отряд:** добавьте одно **умертвие**
- **Очень сильный отряд:** добавьте два **умертвия**

Заключение

Если кто-то из персонажей является членом Альянса Лордов и возвращает медальон Клевину в Порт Нянзару, он получает очко славы Альянса Лордов.

Сокровища. Поззанна отдаёт персонажам оставшиеся 150 зм от их обещанной награды.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт (от 750 до 1000 опыта)

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 врага	Опыт за врага
Скелет минотавра	450
Умертвие	700

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Вход в центральную камеру	500

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.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Рубины (за 5 штук)	2500
Идол смерти	1000
Награда Позанны (каждому)	200

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 как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Большое зелье лечения [potion of greater healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Также **члены Альянса Лордов** получают **одно очко славы** в конце приключения, другие персонажи не получают очков славы.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете награду Мастера, как указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Приложение. Характеристики НИП/монстров

Скелет минотавра [minotaur skeleton]

Большая нежить, законно-злая

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 67 (9к10 + 18)

Скорость 40 фт.

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

Сопротивление урону яд

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Бездны

Опасность 2 (450 опыта)

Языки. Понимает язык Бездны, но не говорит.

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

Действия

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

Бодание. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Умертвие [wight]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 14 (проклепанный доспех)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

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

Сопротивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки все, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, умертвие совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

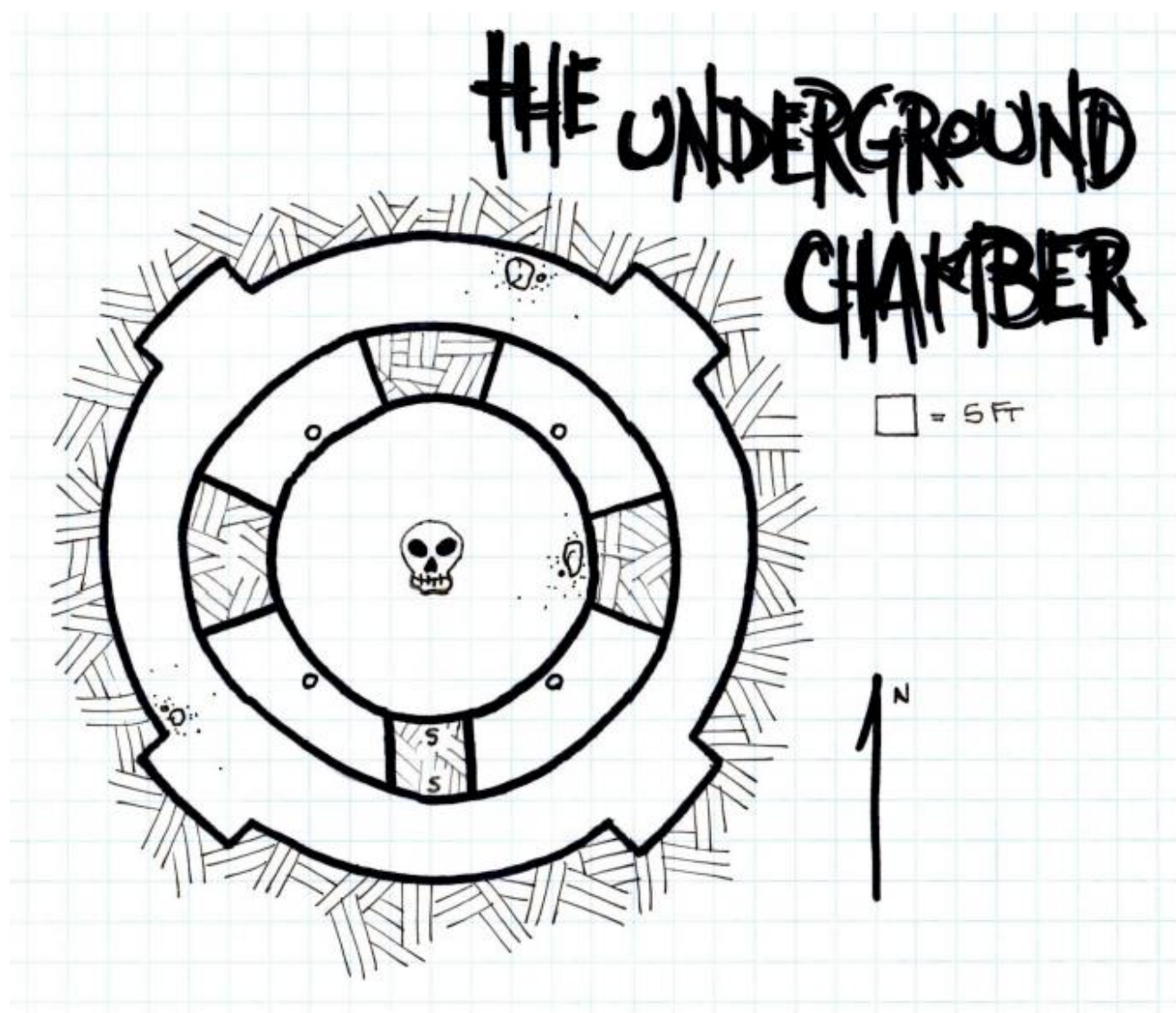
Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 4) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстает через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: 46 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Приложение. Карта 1



Часть 2. Четыре разъярённых змей

Если кто-то из персонажей, выполняющих это задание, принадлежит к Изумрудному Анклаву, прочтите следующее. Если нет, переходите непосредственно к следующему разделу.

Когда вы уходите от Поззаны, вас отзывает в сторону табаксы. Она делает знак Изумрудного анклава и зовет вас. "Мой сиблинг¹ по природе, я — Кричащий Ветер, и я слышала, что ты скоро отправишься к скалам. Наш брат-гном, родившийся в утесах, недавно умер. Он страстно желал, чтобы его прах развеяли по ветру со скал, где он родился. Если бы вы могли оказать ему эту честь, Анклав, в свою очередь, отметил бы ваше усердие в нашем деле".

Кричащий Ветер вручает персонажу Изумрудного Анклава (если других нет) мешочек из шкуры рептилии, полный пепла, кусочков костей и углей. Это останки дварфа по имени Бриттлберд.

Сокровища. Кричащий Ветер также дает персонажам второй мешочек, в котором содержится аванс награды Поззанн в размере 50 зм (на каждого персонажа).

А. У Дымчатых утёсов

Ориентировочное время: 10 минут

Высеченные в камне Дымчатых утёсов остатки заброшенной крепости лежат перед персонажами в ожидании исследования. Этот аванпост когда-то был торговым домом Амна, но был потерян в джунглях столетие назад.

Теперь эта область населена миролюбивой группой юань-ти, которая отделилась от своего крупного клана. Они просто хотят, чтобы их оставили в покое, и чтобы отпугнуть незваных гостей, они оснастили руины различными ловушками. Юань-ти предпочитают брать заложников, а не убивать, но понимают, что на угрозы насилия нужно отвечать насилием.

У подножия скал лежат тела пяти членов Изумрудного Анклава. Их тела раздавлены так, что кажется, будто они упали со скалы и погибли при обвале. (Они стали жертвами ловушки при обрушении тропы и никогда не сталкивались с юань-ти.)

Основные характеристики

С земли заброшенную крепость не видно. Неровная тропа, частично скрытая колючими лианами джунглей, является проходом к крепости на склоне утеса.

Местность. Путь к крепости коварен и уже некоторое время никем не использовался. На пути могут встретиться падающие камни и ядовитые лозы. Сама крепость находится в лучшем состоянии.

Погода. Хотя на небе нет ни облачка, воздух разрежен и трудно дышать. Высоко наверху, примерно

в двухстах футах, небесный смог падает на скалы, создавая туман, который дает утёсам их название.

Свет. Снаружи хорошо освещено, и почти невозможно найти тень. Внутри крепости царит темнота.

Запахи и звуки. Цветущие виноградные лозы, усеивающие площадь, испускают пыльцу, которая пахнет сладкими цитрусовыми нотками. Время от времени поблизости эхом отдаются щебечущие, чиркающие, ревущие существа джунглей.

Совершая восхождение

Путь к крепости начинается у подножия скалы, он поднимается по извилистой, крутой, зигзагообразной тропе к выступу высотой 100 футов на склоне утёса.

На тропинке, примерно в 30 футах вверх по склону утёса, есть ловушка.

Рушащаяся тропа

Простая ловушка (уровни 5-10, умеренная угроза)

Тропа была сделана так, чтобы она рухнула, когда на неё наступят. Выступ не выдерживает веса, начинается обвал, и жертвы падают вниз.

Срабатывание. Персонаж наступает на ловушку, и все существа в пределах 30 футов от этой точки подвергаются воздействию.

Эффект. Если ловушка сработает, тропинка под ногами персонажей провалится. Они должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе упадут на 30 футов под землю, получив 3к6 дробящего урона, а затем еще 3к6 дробящего урона, поскольку на них упадут камни.

Обезвреживание. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 17 позволяет обнаружить ловушку. Ловушки также можно избежать при успешной проверке Силы Сл 10 (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), или с помощью магии, которая позволяет персонажам телепортироваться или летать.

Остальная часть подъема всё ещё опасна, но ловушек больше нет.

В. Забытые туманные руины

Ориентировочное время: 45 минут

Юань-ти называют свой новый дом "туманными руинами", называя крепость в честь скал, на которых она была построена. Сама крепость скромных размеров, как показано на карте.

В отличие от других крепостей, не видно ни рва, ни иной защиты снаружи, так как скалы итак служат препятствием для незваных гостей. Есть пять основных особенностей:

Выступ. Выступ позволяет существам безопасно стоять на краю скалы, прежде чем войти в крепость.

Главный зал. Главный зал служит местом встреч и обеденной зоной. Несмотря на то, что юань-ти не отличаются дипломатичностью, они

¹ Сиблинг — брат или сестра

готовы уступить в крайних ситуациях.

Казармы. Юань-ти спят в казармах и лагерях по всей крепости. Они не хранят никаких вещей в этих местах и часто меняют помещения. Они рассматривают казармы лишь как место для сна, но не более того.

Комната вождя. Бывший лидер обычно вёл дела вне этой комнаты. Но тех пор это место было передано главе группы юань-ти. Хотя глава не часто посещает эту область, комната существует на случай, если дипломат из другого клана нанесёт ей визит.

Стальная камера. Это боевая арена, предназначенная для того, чтобы юань-ти тренировались, готовясь к нападению. Камера представляет собой прямоугольную область, пол которой засыпан песком.

1. Выступ

Выступ устойчив и открывает два входа в главный зал. Входы заблокированы толстыми виноградными лозами и другой листвой, растущей внутри них. Восточный проход сразу виден с выступа, в то время как западный проход хорошо скрыт, чтобы заметить его, нужно преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Удушающие лианы

Простая ловушка (уровни 5-10, умеренная угроза)
Густая поросль виноградных лоз загораживает проход. Эти лозы, если их потревожить, стреляют ядовитыми шипами, которые распространяют удушающий яд.

Срабатывание. Виноградные растяжки вдоль пола приводят к срабатыванию ловушки.

Эффект. Когда ловушка захлопывается, залп шипов распространяется по проходу и долетает до выступа (см. пунктирную линию на карте). Существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 4к6 урона ядом при провале или половину этого при успехе.

Обезвреживание. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет обнаружить лозы. Тогда ловушки можно избежать, просто перешагнув через лозы, которые вызывают её срабатывание.

Западным проходом пользуются юань-ти, поэтому он не заперт и не оборудован никакими ловушками.

2. Главный зал

Когда искатели приключений доберутся до главного зала, прочтите:

Эта большая комната не освещена. Разбитые остатки старой деревянной мебели валяются вдоль стен. Несколько каменных скамей, столов и стульев стоят то тут, то там.

Когда вы входите, 20 гуманоидов выходят из тени, чтобы встретиться с вами лицом к лицу. Все они носят

оружие, но сейчас их руки подняты вверх. Один из них делает шаг вперед и говорит на Общем: "Мы приветствуем вас в нашем доме. Я — Шашаса. Мы предлагаем вам гостеприимство и комфорт, пока вы находитесь среди нас. Прежде чем мы позволим вам пройти дальше к туманным руинам, мы просим вас убрать оружие".

При успешной проверке Интеллекта (Природа) Сл 15 можно понять, что эти 20 существ — **чистокровные юань-ти [yuan-ti pureblood]**. Они сильно похожи на гуманоидов в отличие своих сородичей, и лишь раздвоенные языки или змееподобные зрачки отличают их от людей.

Если персонажи безрассудно нападают, чистокровные защищаются, одновременно призывая персонажей прекратить ненужные боевые действия. Если персонажи продолжают, чистокровные призывают остальных юань-ти в крепости, которые прибывают группами в соответствии с тем, где они находились. Каждая группа появляется в начале раунда, одна за одной, по мере увеличения порядкового номера их начальной локации. Изменять сложность столкновений в не нужно.

Если персонажи не ведут себя враждебно, Шашаса предлагает им еду и питье. Затем она говорит, что хочет познакомить группу со своим лидером, Кишикой, чтобы та поговорила с персонажами. Она уходит и возвращается через несколько минут с Кишикой вместе с двумя **юань-ти хозяевами ямы [yuan-ti pit master]** и телохранителями.

История Кишики. Если искатели приключений еще не поняли, что группа состоит из юань-ти, попросите их совершить еще одну проверку Интеллекта (Природа) Сл 20, когда появится Кишика. При успехе становится понятно, что Кишика — **юань-ти проклинатель [yuan-ti malison] (тип 1)**, почти неотличимая от человека, а её телохранители — юань-ти хозяева ямы, которые также выглядят вполне по-человечески.

Как только это выяснится, прочитайте:

Шашаса возвращается, ведя за собой женщину в белых одеждах. По бокам от нее идут двое мужчин в таких же одеждах, но зеленого цвета.

Женщина в белом произносит "Меня зовут Кишика, и я лидер этого клана. Мы рады приветствовать вас, в качестве гостей, но я должна знать причину, по которой вы оказались здесь."

Предполагая, что персонажи не проявляют враждебности, Кишика примет любой их ответ. Если они скажут правду, упоминая, что хотят осмотреть эту область в поисках потенциального места для создания укрепления, Кишика расскажет в ответ историю её клана.

- Ещё недавно её клан был частью другого клана, который жил глубоко под землёй, прямо под Дымчатыми утёсами.
- Клан юань-ти, которому они принадлежали, поклоняется Ночной Змее, и они приносили живых

в жертву этой тёмной богине, чтобы стать более могущественными и змееподобными.

- Всё большая часть клана юань-ти рождалась более человекообразной и менее змееподобной. Лидеры клана решили, что этих "порченных" человекообразных юань-ти следует принести в жертву Ночной Змее.
- Кишика нашла решительный выход из ситуации, вывела свой народ из земель клана, и они набрели на эту крепость. Кишика видела сны о Дымчатых утёсах, и они решили, что обрели здесь свой дом.
- Но лидеры того клана решительно настроены найти и убить изменников, они выслали отряды охотников, чтобы выследить и истребить новый клан.

Как только Кишика делится этой информацией, она предлагает им следующее — если персонажи помогут её народу и позволят ему закрепиться в крепости, уведя за собой следующий отряд охотников, лидер наградит их стоящими предметами и назовёт их почётными членами клана. Помощь, в которой нуждается Кишика:

- Излечить члена клана, которого поразила неизвестная болезнь. (Описано в "Казармах".)
- Победить налётчиков и одурачить как минимум одного из них, чтобы тот вернулся к своим с уверенностью, что персонажи уже убили всех сбежавших членов клана. (Описано в "Стальной комнате".)

Предполагая, что персонажи откликнутся на просьбу Кишики, она предлагает золото, драгоценные камни, магические услуги и вечную благодарность клана. Используйте перечисленное в разделе "Сокровища" чтобы провести переговоры с персонажами.

3. Казармы

Когда персонажи попадают на утёсы, на них находятся четверо **юань-ти хозяинов ямы**. Двое из них составляют компанию Кишике в Главном зале, когда персонажи придут в крепость. Третий находится в казармах, заботясь о четвёртом, который ужасно страдает от неизвестного заболевания.

Излечить юань-ти можно при помощи последовательных успешных проверок способностей. Если две важные проверки будут провалены, юань-ти умрёт.

Если персонажи попытаются спасти больного юань-ти, они могут начать с проверки Мудрости (Медицина) Сл 15. При успехе персонаж узнаёт, что это не болезнь и не яд, а больше похоже на какую-то инфекцию. При провале две следующие проверки навыков совершаются с помехой.

Затем персонажи могут совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, чтобы найти корень проблемы. При попытке побега в юань-ти попал дротик. След от снаряда тяжело заметить на чешуйчатом животе существа. При успехе персонаж узнает, что дротик нужно удалить, а от инфекции лечиться травами.

Удаление дротика потребует успешной проверки Ловкости (Ловкость рук) Сл 15. При успехе дротик извлекается из тела без нанесения урона. При провале, если это первый провал, персонажи могут второй раз попробовать достать дротик. Если это второй провал, то при этой попытке юань-ти умирает.

В заключение, нужно выбрать правильные травы для лечения от конкретной инфекции. Правильное составление и создание микстуры потребует успешной проверки Мудрости (Медицина) Сл 15. При второй проваленной проверке навыка персонажи думают, что создали правильный отвар, но юань-ти умрёт через несколько дней после кратковременного улучшения.

Для улучшения процесса можно использовать магию, но она не должна заменять успешные броски, только если не используется наиболее мощная магия. Например, *лечение ран* [cure wounds] может на день облегчить страдания юань-ти, но инфекция от дротика вернётся.

4. Комната лидера

Используемая Кишикой комната раньше была кабинетом лидера торгового дома Амна. Мебель осталась нетронутой. В задней части кабинета находится маленькая дверь. За ней располагается небольшая комнатка, в которой лидер хранит ценности, древние монеты, учётные книги и т.д. К несчастью, комнату разграбили, и местные монеты ничего не стоят.

5. Стальная комната

Стальная комната — помещение с разрушающимися аренами, на которых юань-ти тренируются и оттачивают свои боевые навыки, чтобы научиться защищаться от атак.

Из каменного помещения вынесли всю мебель, украсили стены несколькими плохо сделанными оружием и щитами. Пол покрыт песком, три прохода ведут вниз и из комнаты, в области, которые новый человекоподобный клан юань-ти уже не контролирует.

Кишика предлагает персонажам подождать в этой комнате. Она пошлёт членов своего клана в примыкающие тоннели, чтобы приманить налётчиков. Затем, когда конкурирующий клан нападёт, персонажи должны будут убить всех кроме одного юань-ти, и потребовать от выжившего доставить сообщение, что персонажи захватили крепость и перебили всех, кто здесь жил до этого.

Дайте персонажам час игрового времени, чтобы они построили планы, выбрали стратегию, разложили ловушки, продумали сигнализацию и т.д., пока члены клана Кишики завлекают атакующих на открытую местность.

После одного часа из разных тоннелей в комнату врываются один **юань-ти хозяин ямы**, один **юань-ти шепчущий в мыслях** [yuan-ti mind whisperer] и двое **чистокровных юань-ти**.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** замените **хозяина ямы чистокровным юань-ти**.
- **Сильная группа:** добавьте одного **шепчущего в мыслях**.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного **шепчущего в мыслях** и одного **хозяина ямы**.

Развитие событий

Если персонажи последуют предложенному Кишикой плану, один из атакующих юань-ти выживает в битве. При успешной проверке Харизмы (Обман) Сл 10 можно убедить пленного, что персонажи стали единственными владельцами Дымчатых утёсов, а все беглые юань-ти были убиты. Этого будет достаточно, чтобы старый клан перестал атаковать.

Заключение

Если персонажи безупречно придерживались плана, Кишика благодарит их за помощь её миролюбивому клану. Она отдаёт персонажам то, что обещала.

Она не хочет уходить из её нового дома (клан готов за это сражаться), но она обещает, что если представители фракций захотят провести мирные переговоры или заключить соглашение чуть позже, её клан будет готов это обсудить.

В благодарность за помощь, милостивые юань-ти излечивают серьёзно пострадавших в битве персонажей.

Если члены Изумрудного Анклава развеивают пепел дварфа, как их и просили, то они получают одно очко славы по завершению этого приключения.

Сокровища. Кишика выполняет своё обещание, если персонажи отразили атаку враждебного клана и с блеском выполнили её пожелания. Она отдаёт в награду драгоценные камни и ювелирные изделия общей стоимостью 1500 зм, *зелье яда* [*potion of poison*] и *зелье неуязвимости* [*potion of invulnerability*].

При возвращении персонажей Позанна отдаёт им 150 зм, оставшуюся часть обещанной награды.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт (от 750 до 1000 опыта)

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 врага	Опыт за врага
Чистокровный юань-ти	200
Юань-ти хозяин ямы	1800
Юань-ти шепчущий в мыслях	1100

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Ловушка на тропе	300
Ловушка с лианами	300
Излечение больного юань-ти	300

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.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Награда юань-ти (драгоценные камни)	1500
Награда Позанны (каждому)	200

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 как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Зелье яда [potion of poison]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье неуязвимости [potion of invulnerability]

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Сюжетные награды

В ходе этого приключения персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

Почетный член клана. Поскольку вы спасли жизни миролюбивых юань-ти, известных как клан Дымчатых скал, они сделали вас почётным членом своего клана. Если вы окажетесь в нужде и неподалёку будет член клана, он сделает для вас всё в пределах его возможностей. То же самое ожидают и от вас, если клану потребуется помощь. Эта сюжетная награда есть в раздаточном материале 1.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Также **Изумрудного анклава** получают **одно очко славы** в конце приключения, другие персонажи не получают очков славы.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете награду Мастера, как указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Приложение. Характеристики НИП/монстров

Юань-ти хозяин ямы [yuan-ti pit master]

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

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 88 (16к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Спасброски Мдр +3, Хар +6

Навыки Обман +5, Скрытность +4

Чувства темное зрение 120 фт. (в том числе в магической тьме), пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Бездны, Драконий

Опасность 5 (1800 опыта)

Перевертыш. Юань-ти может действием и превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Его характеристики одинаковы в обоих обликах. Любое снаряжение, которое он носит или несет, не превращается. Если он умирает, то остается в текущем облике.

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

Неограниченно: дружба с животными [animal friendship] (только на змей).

3/день: внушение [suggestion].

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

Адепт яда (2/день). В первый раз, когда юань-ти попадает рукопашной атакой в свой ход, он может дополнительно нанести цели 16 (3к10) урона ядом.

Использование заклинаний (только в форме юань-ти). Юань-ти является заклинателем 6-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 13, +5 к попаданию). Он восполняет все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): мистический заряд [eldritch blast] (дистанция 300 футов, +3 бонус к каждому броску урона), дружба [friends], указание [guidance], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], ядовитые брызги [poison spray].

1–3 уровень (2 ячейки 3-го уровня): приказ [command], контрзаклинание [counterspell], адское возмездие [hellish rebuke], невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step], невидимый слуга [unseen servant], прикосновение вампира [vampiric touch].

Действия

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две атаки укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Сон Мерршолка (1/день). Юань-ти выбирает целями до 5 существ, которых может видеть в пределах 60 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе попадает в магический сон и теряет сознание на 10 минут. Спящая цель просыпается, если получит урон или кто-то действием потрясет или даст пощечину и разбудит её. Этот магический сон не действует на существ с иммунитетом к состоянию очарования.

Юань-ти шепчущий в мыслях [yuan-ti mind whisperer]

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

Класс доспеха 14

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Спасброски Мдр +4, Хар +5

Навыки Обман +5, Скрытность +4

Чувства темное зрение 60 фт. (в том числе в магической тьме), пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Бездны, Драконий

Опасность 4 (1100 опыта)

Перевертыш. Юань-ти может действием и превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Его характеристики одинаковы в обоих обликах. Любое снаряжение, которое он носит или несет, не превращается. Если он умирает, то остается в текущем облике.

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

Неограниченно: дружба с животными [animal friendship] (только на змей).

3/день: внушение [suggestion].

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

Клыки разума (2/день). В первый раз, когда юань-ти попадает рукопашной атакой в свой ход, он может дополнительно нанести цели 16 (3к10) урона психической энергией.

Использование заклинаний (только в облике юань-ти). Юань-ти является заклинателем 6-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 13, +5 к попаданию). Он восполняет все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): мистический заряд [eldritch blast] (дистанция 300 футов, +3 бонус к каждому броску урона), дружба [friends], сообщение [message], малая иллюзия [minor illusion], ядовитые брызги [poison spray], фокусы [prestidigitation].
1-3 уровень (2 ячейки 3 уровня): очарование личности [charm person], корона безумия [crown of madness], обнаружение мыслей [detect thoughts], поспешное от-

ступление [expeditious retreat], полёт [fly], гипнотический узор [hypnotic pattern], невидимое письмо [illusory script].

Благословение Ссета. Когда юань-ти уменьшает хиты врага до 0, он получает 9 временных хитов.

Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает одну атаку укусом и одну атаку скимитаром.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

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

Чистокровный юань-ти [yuan-ti pureblood]

Средний гуманоид (юань-ти), нейтрально-злой

Класс доспеха 11

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Навыки Восприятие +3, Обман +6, Скрытность +3

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Бездны, Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: дружба с животными [animal friendship] (только на змей);

3/день каждое: внушение [suggestion], ядовитые брызги [poison spray].

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

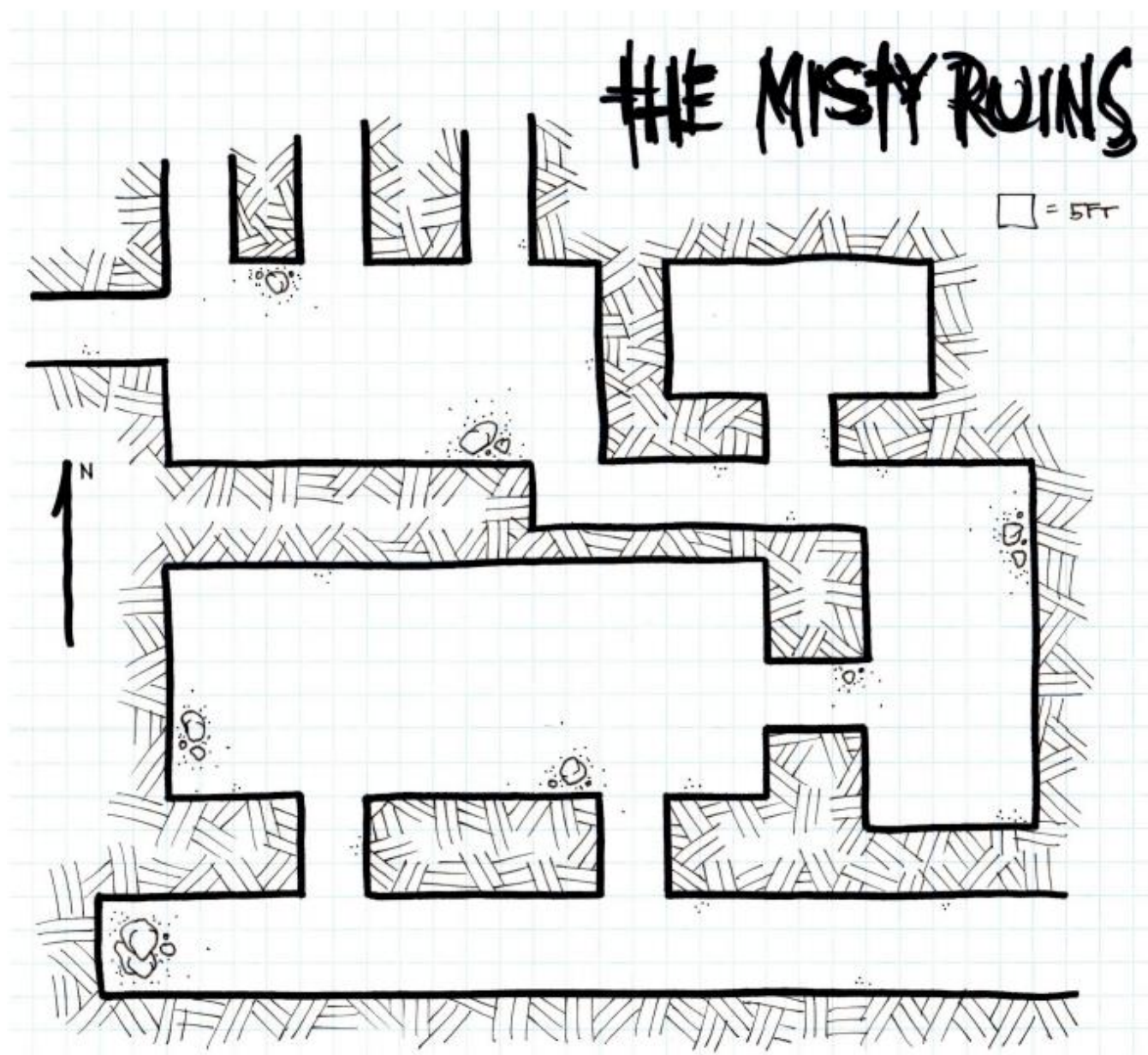
Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает две атаки скимитаром.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Короткий лук. Дальноточная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 4) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Приложение. Карта 2



Часть 3. Три разменные монеты

Если кто-то из персонажей, выполняющих это задание, принадлежит к Жентариму, прочитайте следующее. Если нет, переходите непосредственно к следующему разделу.

Когда вы покидаете собрание, около вас появляется фигура в тёмном плаще и шепчет: "Мы должны поговорить с глазу на глаз". Как только вы окажетесь наедине, фигура отбрасывает капюшон, и появляется человек с обезображенным от ужасной заразы лицом. Он косит взгляд и представляется как По.

Я слышал, вы собираетесь на заброшенную табачную ферму. Наше начальство из Жентарима тайно связалось с владельцами фермы насчёт их сына, Генри. Этот молодой человек плавал на корабле Жентарима из Врат Балдура, и однажды его утащило под воду морское чудовище. Он потерялся в море вместе с несколькими другими жертвами. Вы должны рассказать эти ужасные вести владельцам фермы в наиболее осмотрительной манере."

Сокровища. Если в группе есть члены Жентарима, По даёт персонажам *зелье дружбы с животными* [*potion of animal friendship*], которое они должны отдать фермерам как утешение их утраты. Также он выдает каждому персонажу 50 зм аванса награды Позанны.

А. Выветренные фермы

Ориентировочное время: 10 минут

Выветренные фермы представляют собой восемь полей: шесть табачных и два участка с овощами. Персонажи могут беспрепятственно пройти по полям и оценить товар. На первый взгляд ферма и её хозяева выглядят гостеприимно — разве что *слишком* радостно. На сам деле вся область представляет собой иллюзию. Например, заклинания школы Прорицания дают нечёткие или неверные результаты. Обычный помидор может быть идентифицирован как яблоко.

Основные характеристики

Табачная ферма цветёт и плодоносит. Хотя все окружающие её земли поражены странной заразой, на ферме скоро снова появится богатый урожай.

Местность. Невысокие холмы, ухоженные поля и журчащий ручей окружают скромных размеров дом.

Погода. Погода солнечная и умеренная, как при первом весеннем цветении.

Свет. Местность хорошо освещена, ярко светит солнце.

Запахи и звуки. Свежий, пьянящий запах печеного хлеба тяжело висит в воздухе. Периодически по всей округе раздаётся щебет певчих птиц.

Когда вы приближаетесь к месту, отмеченному на вашей карте, вы слышите добродушное приветствие. "Привет! У нас с миссис не так много гостей в этих краях, но вы всегда можете заглянуть." Вы бросаете взгляд в сторону говорящего и замечаете две гуманоидные фигуры, одетые в рабочую одежду, выходящие из фермерского дома. Как и ферма, внешность пары выглядит простонародно, но не дешево. "Заглянете на минутку? Мы с Аидой с удовольствием посидим с вами."

Пара делает все возможное, чтобы персонажи почувствовали максимальное уважение и гостеприимство. Они умело скрывают свои истинные мотивы, поэтому регулярные проверки на Мудрость (Проницательность) не дают никаких результатов, поскольку пара уклоняется от прямых вопросов или пристального внимания с помощью домашней суеты или расплывчатых выражений.

В. Фермерский домик

Ориентировочная продолжительность: 15 минут.

Сам фермерский дом не очень большой; это одноэтажное ранчо с общей зоной, спальней, уборной и небольшим винным погребом. Заложники пары содержатся на заднем дворе, частично скрытые за решеткой, сделанной из цветов, и их не видно из других частей усадьбы.

Фермеры, которые представляются как **Густав и Аида Хэллоухолл**, на самом деле оба являются **колдунами архифеи** [*warlocks of the archfey*]. Они не ведут себя скрытно, даже если их расспрашивают. Пара продолжает излучать очарование и домашний уют, и они постоянно предлагают еду и напитки.

Пара также очень болтлива, утверждая, что "знает все, что можно знать обо всех" на Чулте. Беседа с фермерами приводит к нескольким слухам, которые кажутся правдоподобными для ничего не подозревающего путешественника. Эти слухи содержат намеки на правду, которые необходимо выудить; это является проверкой сообразительности:

- **Ходячие мертвецы.** Густав упоминает, что ему снились кошмары о скелетах, выбирающихся из земли к востоку от реки.
- **Туманы и короны.** Аида называет юань-ти "людьми-ящерицами" и задает о них много вопросов. Она убеждена, что у них есть король, и "им нельзя доверять."
- **Вдох, выдох, пламя.** Густав просит героев о помощи, утверждая, что полям угрожает опасность быть выжженными огнедышащим драконом. Не пойдут ли они на разведку за 1000 зм? Если игроки клюнут на наживку, их попросят покурить табак, выведут на задний двор, и они столкнутся с **псевдодраконом** [*pseudodragon*] Густава. Этот маленький вредитель не участвует в бою, но вместо этого становится невидимым и выкрикивает оскорбления в адрес искателей

приключений до, во время и после боя.

- **Рисунки на камнях.** И Густав, и Аида утверждают, что видели “светящиеся изображения на камнях” на юге, и осторожно спрашивают, являются ли такие реликвии магическими.
- **Боги и руины.** Аида спрашивает персонажей, слышали ли они о Боге по имени Убтао. Она мало что о нём знает, но слышала настойчивое пение, умоляющее его вернуться. Как таинственно!

После долгой беседы пара предлагает свой фирменный товар: табак, который “омолаживает тело и разум”. Дым от этого сорта табака не обладает целебными свойствами. Более того, он снижает сопротивляемость персонажа контролю над разумом (см. ниже). Штрафы могут быть сняты только с помощью заклинания *малое восстановление* [*lesser restoration*] или аналогичной магии.

У персонажей есть два варианта:

- **Принять предложение.** Как только персонажи вдыхают дым, отношение пары становится заметно более высокомерным и дерзким. Затем один (или оба) из “фермеров” извиняются и пытаются контролировать умы персонажей. Персонажи, которые курят табак, получают 10 временных хитов, но автоматически проваливают следующий спасбросок Мудрости или Харизмы. Кроме того, персонаж получает помеху на эти спасброски на следующие 24 часа.
- **Отказаться от предложения.** Фермеры с подозрением относятся к персонажам, которые вежливо отказываются, но их это не останавливает. Если искатели приключений отказываются, пара зажигает благовония и (как они это называют) подношения для обильного урожая. Это наполняет комнату дымом, вынуждая персонажей вдыхать его. Персонажи, которые вдыхают этот дым, получают помеху на спасброски Мудрости и Харизмы на следующие 24 часа.

Чем дольше персонажи пытаются выпутаться из этой ситуации, тем глубже пара затягивает их в свою паутину. Если персонажи передадут новость о том, что их сын Генри скончался, фермеры будут шокированы и подыграют им. Если фермеры начинают подозревать персонажей, они ведут себя обиженно, кажутся сбитыми с толку и уязвлёнными, чтобы вызвать сочувствие и симпатию. Как только разговор обостряется, фермеры угрожают “вывести вас всех на задний двор для хорошей взбучки”.

Искатели приключений могут попытаться пробраться в дом, пока колдуны “готовят пир”. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 даст понять, что бутылки вина в погребе были заменены фальшивками, содержащими бухгалтерские книги клиентов, переписку и счета на продажу лицам с кодовыми именами по всему Чульту. Эти доказательства снимут обвинения в каких-либо противоправных действиях с предыдущих искателей приключений и помогут фракциям решить, будет ли эта усадьба идеальным местом для их базы.

Сокровища. Быстрый взгляд на спальню позволит обнаружить три зелья *сопротивления* (*психическая энергия*) [*potion of resistance (psysic)*].

С. Задний двор

Ориентировочная продолжительность: 30 минут.

Здесь герои сталкиваются с тремя другими заложниками — предыдущим владельцем фермы, фермером Дэном, и двумя захваченными в плен персонажами, Белфлауэром и гномом Иззи Бит. Заложники привязаны к большим столбам на заднем дворе, и фермер Дэн стремительно тощает.

Белфлауэр и Иззи — члены Жентарима, которых можно вернуть в Порт Нязару за вознаграждение.

Вход на задний двор приведет к бою между персонажами и двумя заложниками пары (используйте блок статистики **капитана разбойников** [**bandit captain**]), которые находятся под контролем разума. К сожалению, заложники, пострадавшие от воздействия дыма, выздоравливают только через 1к10 часов, но, если колдуны будут убиты или потеряют сознание, эффект контроля разума ослабнет через 1к4 раунда. Все, чей разум контролировался колдунами, не помнят ничего о своих действиях.

Как только пара делает свой ход, раскрывается их истинная натура: владельцы Выветренных ферм вовсе не безобидны. Это колдуны, которые организовали прибыльное дело, и являются идеальной приманкой для ничего не подозревающих существ.

Теперь, когда фермеры показали своё истинное лицо, они переходят в наступление и открыто атакуют. Их секретная операция потенциально стоит тысячи золотых, и им есть что терять, если ферма будет закрыта.

Изменение сложности столкновения

Изменения заключаются в следующем:

- **Очень слабый или слабый отряд:** Уберите одного капитана разбойников.
- **Сильный отряд:** Добавьте двух капитанов разбойников.
- **Очень сильный отряд:** Добавьте одного колдуна архифеи и двух капитанов разбойников

Тактика

Колдуны агрессивны и решительны; они используют все возможные хитрости, чтобы победить, включая попытки разделить группу.

В этой битве некоторые персонажи, скорее всего, станут целью их заклинаний контроля разума.

Развитие событий

Как только колдуны будут нейтрализованы, персонажи смогут свободно исследовать ферму. Внутри фермерского дома персонажи теперь могут свободно совершать проверки Мудрости (Восприятие), чтобы найти доказательства их злодеяний.

После окончания битвы фермер Дэн падает без сознания, а члены Жентарима не могут сообщить мрачные новости, чтобы получить свое очко славы. Несмотря на это, надежда есть. Искатели приключений могут исцелить фермера Дэна *зельем исцеления* [*potion of healing*] или создать новую настойку с помощью проверки Мудрости (Медицина) Сл 10. Проснувшись, фермер Дэн качает головой. К тому времени, когда фракция Жентарим отправила сообщение, его ферма уже была захвачена — он понятия не имеет, кто такой “Генри”. Чультский фермер никогда не был женат и не имеет детей, но у предыдущих владельцев они могли быть.

В этот момент и Беллфлауэр, и Иззи Бит вмешаются и скажут, что, должно быть, была допущена ошибка. После благополучного возвращения в Порт Нязару персонажи получают награду за спасение двух членов фракции.

Заключение

Разведав местность, персонажи могут вернуться в Порт Нязару и сообщить о своих находках Позанне Лордо и Жентариму.

Искатели приключений также могут обсудить вопрос об использовании табака в своих интересах. Если они не поступят правильно (то есть не уничтожат урожай) и попытаются использовать его в своих интересах, то быстро обнаружат, что без злых колдунов, ухаживающих за полями, табак теряет свои свойства.

Члены фракции Жентарим, которые благополучно вернут двух заложников, получают одно очко славы. Это удовлетворяет заданию Жентарима и заменяет квест по доставке известия о смерти Генри.

Сокровища. Если персонажи сопровождают двух других искателей приключений в Порт Нязару, они получают награду в размере 1 000 зм за каждого возвращенного заложника. Поскольку колдуны не были настоящими владельцами фермы, персонажи могут оставить себе *зелье дружбы с животными* [*potion of animal friendship*]. Кроме того, Позанна выплачивает героям оставшиеся 150 зм обещанной награды.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт (от 750 до 1000 опыта)

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 врага	Опыт за врага
Колдун архифеи	1100
Заложник (капитан разбойников)	450

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Выживание заложника	200 за каждого
Нейтрализация табачного дыма	250
Возвращение выживших	100

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.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Награда заложников (общая)	2000
Награда Позанны (каждому)	200

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 как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Зелье сопротивления (психическая энергия) [potion of resistance]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье дружбы с животными [potion of animal friendship]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Также члены **Жентарима** получают **одно очко славы** в конце приключения, другие персонажи не получают очков славы.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете награду Мастера, как указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Приложение. Характеристики НИП/монстров

Колдун архифей [warlock of the Archfey]

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс доспеха 11 (14 с доспехами мага)

Хиты 49 (11к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Иммунитет к состоянию очарование

Спасброски Мдр +3, Хар +6

Навыки Магия +2, Обман +6, Природа +2, Убеждение +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые два языка (обычно Сильван)

Опасность 4 (1100 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой колдуна является Харизма. Он может врождённой магией накладывать следующие заклинания (Сл спасброска от заклинаний 15) без материальных компонентов:

Неограниченно: *маскировка* [disguise self], *доспехи мага* [mage armor] (только на себя), *безмолвный образ* [silent image], *разговор с животными* [speak with animals].

1/день: *призыв феи* [conjure fey].

Использование заклинаний. Колдун является заклинателем 11-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 14, +6 к попаданию). Он восстанавливает свои ячейки заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *пляшущие огоньки* [dancing lights], *мистический заряд* [eldritch blast], *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *злая насмешка* [vicious mockery].

1–5 уровни (3 ячейки 5-го уровня): *мерцание* [blink], *очарование личности* [charm person], *переносящая дверь* [dimension door], *подчинение зверя* [dominate beast], *огонь фей* [faerie fire], *ужас* [fear], *удержание чудовища*, *туманный шаг* [misty step], *воображаемая сила* [phantasmal force], *притворство* [seeming], *усыпление* [sleep].

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 2) колющего урона.

Реакции

Туманное исчезновение (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В ответ на получение урона, колдун становится невидимым и телепортируется на расстояние до 60 футов в видимое ему свободное пространство. Он остается невидимым до начала его следующего хода или пока он не нападет, совершит бросок атаки или наложит заклинание.

Капитан разбойников [bandit captain]

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме законного

Класс доспеха 15 (проклепанный доспех)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Сил+4, Лов +5, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любые два языка

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашные атаки: две скимитаром и одну кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

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

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого капитан должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Часть 4. Две нажимные руны

Если кто-то из персонажей, выполняющих это задание, принадлежит к Арфистам, прочитайте следующее. Если нет, переходите непосредственно к следующему разделу.

Когда вы покидаете собрание, вас отзывает в сторону дородный человек, курящий трубку. "Я в ладах с теми, кто играет на арфе, как, я полагаю, и вы. Меня зовут Мокрый Рен, вернее так меня называют. Я прошу вас об особом одолжении от имени наших общих друзей. Мы считаем, что на этой земле лежит ужасное проклятие. Если вы наткнетесь на останки кого-либо из наших коллег-арфистов, павших во время своей миссии, немедленно сожгите тела, соберите пепел и принесите его мне. В первоначальной группе их было пятеро. Вы будете вознаграждены за свою помощь." Он вручает вам кожаную сумку для выполнения этой задачи.

Мокрый не предлагает никаких дополнительных объяснений или инструкций, кроме этих, и уходит после их передачи.

Сокровища. В сумке также содержится достаточно золота, чтобы обеспечить каждому персонажу аванс в размере 50 зм от награды Поззаны.

А. За пределами башни мага-отшельника

Ориентировочная продолжительность: 10 минут.

После похода через джунгли к предполагаемому местоположению башни искатели приключений обнаруживают, что башня не только цела, но и выглядит в довольно хорошем состоянии, учитывая ее возраст.

После долгого перехода вы попадаете на поляну в джунглях, где, по слухам, находится башня. Башня высотой 60 футов высечена из черного мрамора и стоит на прямоугольном гранитном основании. Большинство объектов в этой части джунглей заросли лианами, но это сооружение не покрыто вездесущими растениями, а черный мрамор сверкает на солнце, как будто его часто полировали.

В строении нет видимых дверей или окон, как в основании, так и в самой башне. Большие руны высечены глубоко в стенах гранитного основания.

У основания башни лежит одинокая фигура, обугленная до неузнаваемости.

Осмотр трупа показывает, что это человеческое тело, но все опознавательные черты были сожжены. Сгоревший плащ рассыпается, когда тело трогают, но брошь в форме арфы, которая его скрепляет, остается.

Осмотр территории не выявляет никаких недавних следов гуманоидов. На территории видны следы животных, но легко заметить, что ни одно животное не подходило к башне ближе чем на 20

футов.

Более пристальный осмотр башни ничего не дает. Основание сделано из гранита и возвышается примерно на 15 футов. Оттуда остальная часть башни поднимается примерно на 50 футов до плоской вершины. Никакие поиски не позволяют найти обычный вход, единственной подсказкой остается набор рун на гранитном основании.

Руны

На гранитной поверхности основания башни выгравированы руны, которые пронизаны мощной магией. Всего существует девять рун, представляющих огонь, воду, воздух, землю, молнию, гром, жизнь, смерть и магию. Их легко опознать.

Обгоревший труп лежит прямо перед руной огня. Арфист нажал на руну, когда искал вход в башню, и был испепелен.

Чтобы войти в башню, искатели приключений должны нажать на три руны в правильном порядке. Маг-отшельник, построивший эту башню, создал этот механизм замка-ловушки, чтобы уберечься от незваных гостей. Правильная комбинация рун менялась каждый день, но у отшельника всегда была подсказка на случай, если он забыл комбинацию текущего дня.

Пока искатели приключений осматривают башню, заклинание *волшебные уста* [magic mouth] произносит следующее:

"Чтобы войти, нажмите три руны в правильном порядке. Сегодняшняя подсказка такова: первое обычно следует за вторым, часто в то время, когда вас накрывает третье".

Три правильные руны — это гром, молния и вода. Гром обычно следует за молнией, когда вы покрываетесь дождем (водой). Нажатие на эти руны в правильном порядке открывает потайную дверь в основании башни, ведущую на первый этаж. (Возможно, персонажи могут придумать другое логичное решение, например, смерть обычно следует за жизнью, а затем вы покрываетесь землей.)

Рунная ловушка-замок башни

Простая ловушка (уровни 5-10, умеренная опасность)

Девять нажимных рун опоясывают башню. Три руны должны быть нажаты в правильном порядке, чтобы обеспечить проход в башню.

Срабатывание. Если руны были нажаты в правильном порядке, дверь открывается. Если руны были нажаты в неправильном порядке, эффект возникает после нажатия на третью руну.

Эффект. Когда ловушка срабатывает при нажатии третьей руны в неправильной последовательности, каждое существо в радиусе 20 футов от башни получает 22 (4к10) урона (без спасброска) того типа, который соответствует последней нажатой руने.

Обезвреживание. Обойти ловушку невозможно. Для получения подсказки об одной из правильных рун можно совершить проверку Интеллекта (Магия) или Мудрости (Проницательности) Сл 10.

Тип урона, наносимого руной, определяется следующим образом:

- Огонь — урон огнём
- Вода — урон кислотой
- Воздух/земля — урон силовым полем
- Молния — урон электричеством
- Гром — урон звуком
- Жизнь — урон излучением
- Смерть — урон некротической энергией
- Магия — урон психической энергией

В. Первый этаж

Ориентировочная продолжительность: 5 минут

Открыв потайную дверь, искатели приключений могут попасть на первый этаж. Прочитайте:

Квадратное основание башни состоит из одной большой комнаты. В центре помещения находится восходящая круговая лестница. Остальная часть помещения разделена на отдельные секции: в одной находятся кухонные и столовые принадлежности, в другой — удобные кресла и диваны, в третьей — книжные шкафы и письменные столы, а в последней — пустые клетки и лабораторное оборудование. Все предметы обстановки и оборудование были отодвинуты к краям комнаты.

Тщательный осмотр местности позволяет выявить следующее:

- Большая часть мебели пыльная и ветхая, как будто за ней не ухаживали десятилетиями.
- Есть следы недавнего костра, а также несколько свежих пятен крови на полу.
- Лестница пыльная, и на ней нет следов.
- Вытравленный рунами круг украшает пол (Т1) в юго-восточной части комнаты. Его недавно почистили и отполировали.

Осмотр круга на полу и успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволит понять, что это круг телепортации. Ступив в круг, существо мгновенно телепортируется в соответствующий круг на втором этаже (также Т1). Все ценное в комнате было разграблено и продано духовной нагой и ее слугами. Лестница ведет на второй этаж (см. ниже).

С. Второй этаж

Ориентировочная продолжительность: 20 минут

Если персонажи попытаются попасть на второй этаж по лестнице, они увидят площадку и запертую дверь. Лестница также ведет на верхний этаж.

Замок можно вскрыть при успешной проверке Ловкости (Воровские инструменты) Сл 15.

Независимо от того, как персонажи попадут на второй этаж: по лестнице или с помощью телепортации, враги здесь готовы к встрече. Прочитайте:

Как и первый этаж, эта зона была очищена от мебели. Большинство вещей было сложено в северо-восточной части башни, чтобы создать баррикаду. Группа людей с безумным взором замечает ваше появление и бросается к вам, выкрикивая нечленораздельные боевые кличи.

Рядом с баррикадами прячется **лучник [archer]**, а три **берсерка [berserker]**, служащие **духовной наге [spirit naga]**, бросаются на персонажей, как только те появляются. Лучник (только один, если их несколько) носит символ Арфистов, и его можно заметить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Его подчинила нага, и он действует против своей воли, пока его не лишат сознания (или не убьют). Берсерки не находятся под таким принуждением — они просто работают на нагу.

Баррикада обеспечивает укрытие для лучника, давая ему бонус +4 к КД от любых атак, исходящих с другой стороны баррикад.

5-футовую секцию баррикады можно снести при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Если проверка проваливается на 4 или больше, баррикада обрушивается на персонажа, нанося 14 (4к6) дробящего урона и сбивая его с ног.

Разбивание, сжигание или иное разрушение части баррикады происходит при нанесении 30 урона (КД 8). Баррикаду нельзя перелезть или обойти без проверок.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый или слабый отряд:** Уберите одного **берсерка**
- **Сильный отряд:** Добавьте одного **лучника**
- **Очень сильный отряд:** Добавьте двух **лучников**

Развитие событий

Два круга телепортации (Т1 и Т2) активируются, когда существо входит в них. Круг Т1 возвращает существо на первый этаж, в то время как круг Т2 переносит существо на верхний этаж.

Лучник и берсерки не используют круг телепортации, чтобы сбежать, пока не останется только один из них, затем они пытаются добраться до круга, чтобы предупредить нагу.

Возможно, что один или несколько персонажей могут случайно или целенаправленно использовать круг телепортации во время боя. Если это произойдет, вы можете вести непрерывную битву сразу на двух разных уровнях башни. Развлекайтесь!

Д. Верхний этаж

Ориентировочная продолжительность: 20 минут.

Лестница на верхний этаж заканчивается лестничной площадкой, но дверь там фальшивая. Единственный способ попасть на верхний этаж — через круг телепортации (Т2) на втором этаже.

Когда персонажи таким образом доберутся до верхнего этажа, прочитайте:

Верхний этаж лишен мебели. На полу есть круг телепортации, а также четыре больших квадрата плитки разных цветов: на северо-востоке — красный, на юге — черный, на юго-западе — белый. Остальная часть пола и стен имеет обычный цвет. Вдоль стены на восточной стороне комнаты сидит темная фигура с человеческой головой и телом змеи. Между вами и ней стоят несколько человек, и она шипит при вашем появлении. "Убейте нарушителей и скормите мне их тела".

Духовная нага [spirit naga] остается в восточной части башни, а четверо головорезов, которые ей служат, рассредоточились, чтобы сразиться с персонажами.

Три квадрата на полу излучают магию. Существо, находящееся в магическом квадрате или рядом с ним, может действием наделить его силой, совершив проверку Интеллекта (Магия). Запывание силой квадрата наносит урон всем другим существам в квадрате, причем урон зависит от квадрата: F = урон огнём, N = урон некротической энергией и TH = урон звуком.

Наносимый урон зависит от результата проверки Интеллекта (Магия), сбросок Телосложения со Сл 15 позволяет сократить урон вдвое:

- Сл 10-15: 3к8
- Сл 16-20: 4к8
- Сл 21-25: 6к8
- Сл 25 и более: 8к8

Обратите внимание, что духовная нага имеет бонус +3 к этой конкретной проверке Интеллекта (Магия).

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый или слабый отряд:** Уберите четырех головорезов
- **Сильный отряд:** Замените четырех головорезов двумя бардами
- **Очень сильный отряд:** Замените четырех головорезов двумя бардами и добавьте 2к8 к урону магических квадратов.

Развитие событий

Трое из головорезов/бардов также являются членами Арфистов. (Если в этой схватке их будет меньше трех, остальные Арфисты лежат мертвые рядом с нагой.)

Духовная нага недавно нашла башню и начала изучать магические эксперименты, которые маг-отшельник оставил после своей смерти. У нее также есть небольшой тайник с его сокровищами (подробности ниже).

Все Арфисты, которые еще живы, когда духовная нага убита, выходят из-под ее ментального подчинения. Они не помнят ничего из того, что произошло, пока они были в башне, но они вне себя от радости, что искатели приключений спасли их.

Сокровища

Нага накопила монеты, украшения, компоненты заклинаний и другие предметы на общую сумму 3 000 зм. Кроме того, есть книга заклинаний, содержащая заклинания *власть над водами [control water]*, *огненный щит [fire shield]* и *град [ice storm]*. Также есть три свитка: *свиток защиты от аберраций [scroll of protection from aberrations]*, *свиток снятия проклятия [a spell scroll of remove curse]* и *свиток заклинания языка [spell scroll of tongues]*.

Заключение

Всех Арфистов, которые еще живы и освободились от господства наги, можно сопроводить обратно в Порт Нянзару. Все погибшие Арфисты должны быть сожжены, а их останки собраны и возвращены. Члены Арфистов, выполнившие это задание, получают очко славы.

Сокровища. Позанна отдаёт персонажам 150 зм, оставшуюся часть обещанной награды.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт (от 750 до 1000 опыта)

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 врага	Опыт за врага
Бард	450
Берсерк	450
Головорез	100
Духовная нага	3900
Лучник	700

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Избегание ловушки	500

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.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Сокровища наги	3000
Награда Позанны (каждому)	200

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 как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Свиток защиты от аббераций [protection from abberations scroll]

Свиток, редкий

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания снятие проклятия [spell scroll of remove curse]

Свиток, необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания языка [spell scroll of tongues]

Свиток, необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Также **Арфисты** получают **одно очко славы** в конце приключения, другие персонажи не получают очков славы.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете награду Мастера, как указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Приложение. Характеристики НИП/монстров

Бард [bard]

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс доспеха 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов+4, Мдр +3

Навыки Акробатика +4, Восприятие +5, Выступление +6

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любые два языка

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Бард является заклинателем 4-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания барда:

Заговоры (неограниченно): *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *злая насмешка* [vicious mockery].
1 уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person], *лечащее слово* [healing word], *героизм* [heroism], *усыпление* [sleep], *волна грома* [thunderwave].

2 уровень (3 ячейки): *невидимость* [invisibility], *дрезгу* [shatter].

Песнь отдыха. Бард может исполнить песню во время короткого отдыха. Любой слышащий песню союзник восстанавливает 1к6 дополнительных хитов, если тратит кость хитов для восстановления хитов в конце отдыха. Бард также может получить этот бонус.

Насмешка (2/день). Бонусным действием в свой ход бард может выбрать одно существо в пределах 30 футов. Если цель может слышать барда, то должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 12, иначе до конца следующего хода барда будет вынуждена совершать все проверки характеристик, броски атак и спасброски с помехой.

Действия

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

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

Берсерк [berserker]

Средний гуманоид, любое хаотичное мировоззрение

Класс доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода берсерк может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Действия

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

Головорез [thug]

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

Духовная нага [spirit naga]

Большой монстр, хаотично-злой

Класс доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование отравление

Спасброски Лов +6, Тел +5,

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Бездны

Опасность 8 (3900 опыта)

Восстановление. Если нага умирает, она возвращается к жизни через 1к6 дней и восстанавливает все хиты. Только заклинание *исполнение желаний* [wish] может прекратить действие этой особенности.

Использование заклинаний. Нага является заклинателем 10-го уровня. Ее базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями), и ей для накладывания заклинаний нужны только вербальные компоненты. У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost], *малая иллюзия* [minor illusion];

1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии* [detect magic], *очарование личности* [charm person], *усыпление* [sleep];

2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *удержание личности* [hold person];

3 уровень (3 ячейки): *молния* [lightning bolt], *подводное дыхание* [water breathing];

4 уровень (3 ячейки): *переносная дверь* [dimension door], *усыхание* [blight];

5 уровень (2 ячейки): *подчинение личности* [dominate person].

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 13, Получая 31 (7к8) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Лучник [archer]

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (проклепанный доспех)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Акробатика +6, Восприятие +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

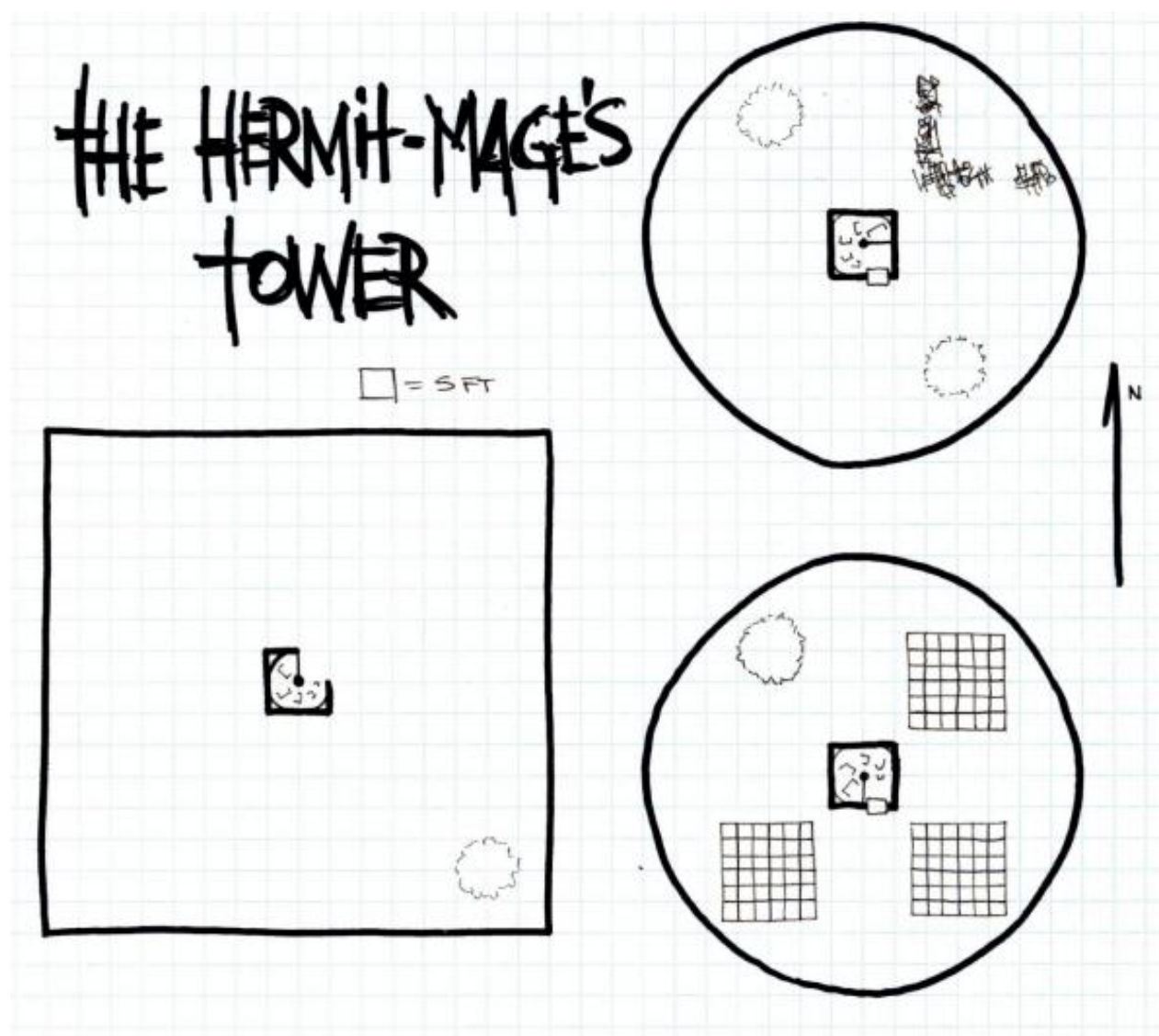
Глаз лучника (3/день). Бонусным действием лучник может добавить 1к10 к его следующему броску атаки или урона длинным луком или коротким луком.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Приложение. Башня мага-отшельника



Часть 5. Один жертвенный алтарь

Если кто-то из персонажей, выполняющих это задание, принадлежит к Ордену Перчатки, прочитайте следующее. Если нет, переходите непосредственно к следующему разделу.

Когда вы покидаете собрание, человек в красивой одежде — слишком прекрасной для грязи и жары Чульта — машет вам рукой. "Я — Аластар Бол, бич неживых на Чульте. Орден Перчатки много раз пытался основать базу в этих землях. Наша первая попытка — Лагерь Праведных — провалилась. Наша вторая попытка — Лагерь Возмездия — едва уцелел. В обоих случаях присутствие нежити было слишком велико. Я прошу вас о следующем: если во время миссии вам попадутся кладбища или склепы, не забудьте сразу же их освятить. Иначе угроза нежити будет только расти. Используйте для этого эту святую воду".

Аластар дает персонажам (в первую очередь членам Ордена Перчатки) по два флакона святой воды. Он велит использовать их для освящения любых захоронений. Слухи о растущем присутствии нежити беспокоят многих на Чульте.

Сокровища. Аластар также дает персонажам кошель, в которой содержится достаточно золота, чтобы обеспечить каждому персонажу аванс в размере 50 зм от награды Поззаны.

А. За пределами святилища Убтао

Ориентировочная продолжительность: 20 минут.

Святилище Убтао — это каменное здание, покрытое лианами, которое расположено на краю густых джунглей. Святилище было недавно восстановлено группой вертигров, которые надеются вернуть на Чульт потерянного бога Убтао.

Общие характеристики

Территория перед святилищем была расчищена. Она имеет следующие характеристики:

Местность. Местность ровная, трава расчищена. По краям поляны начинаются густые джунгли.

Свет. Яркое солнце Чульта освещает святилище.

Запахи и звуки. В воздухе витает сладкий запах плодов джунглей, так как вертигры собирают местные растения для еды.

Вскоре после того, как вертигры восстановили и укрепили святилище, прибыли почитатели Дендар Ночной Змеи, чтобы убить вертигров и разрушить святилище. Вертигры отбили первые несколько атакующих отрядов, но количество и частота нападений вынудили вертигров отступить в святилище и запереть двери.

Когда искатели приключений пробиваются

сквозь густую листву джунглей, они видят, как последователи Дендар пытаются прорваться через двери святилища. Атакующая группа состоит из четырех **птералюдов** [pterafolk] и двух **анкилозавров** [ankylosaur].

Развитие событий

Вертигры ждут внутри святилища и не открывают двери, пока угроза не исчезнет. Они открывают дверь и вмешиваются в бой, только если все искатели приключений мертвы или без сознания, а врагов осталось двое или меньше. В этом случае они бросаются наружу, чтобы расправиться с оставшимися врагами и стабилизировать персонажей, оттащив их в безопасное место святилища.

Искатели приключений могут попытаться открыть двери во время битвы, но это очень сложно. Они заперты и удерживаются вертиграми, так что только успешная проверка Силы Сл 25 ломает их. Вертигры через дверь призывают персонажей убить всех нападающих, прежде чем они откроют двери.

После того, как персонажи победят атакующую группу, двери откроются, и вертигры позволят персонажам войти в безопасное святилище. Это подробно описано в следующем разделе.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый или слабый отряд:** Уберите двух птералюдов и одного анкилозавра.
- **Сильный отряд:** Добавьте одного птералюда
- **Очень сильный отряд:** Добавьте двух птералюдов и одного анкилозавра.

В. Клан вертигров

Ориентировочная продолжительность: 10 минут

После того, как битва за пределами святилища завершится, прочитайте:

Каменные двери открываются, и вы видите весьма странное существо. Хотя оно двуногое, у него голова тигра. Оно направляет на вас длинный лук. "Излагайте свое дело, быстро".

Если персонажи делают какие-либо заявления о мире и добрых намерениях, вертигр позволяет им войти. Кроме того, если какой-либо искатель приключений носит символ Ордена Перчатки, всех немедленно выпускают.

Шестеро вертигров устроили себе жилые помещения в святилище. Когда прибыла предыдущая разведывательная группа из Ордена Перчатки, их осталось всего трое. Члены Ордена присоединились к вертиграм в отражении нападений последователей Дендар, а затем согласились сами стать вертиграми и посвятить себя охране святилища до тех пор, пока Убтао не вернется и не принесет мир на Чульт.

Развитие событий

После нескольких минут разговора между персонажами и вертиграми алтарь в святилище начинает светиться. Вертигры в благоговении падают на колени.

Выберите одного не злого персонажа наугад. Вы также можете выбрать персонажа, который проявил наибольшую храбрость во время боя с птералами, если только этот персонаж не злой или не действует злым образом. Этот персонаж слышит голос:

В своем сознании вы слышите глубокий, успокаивающий голос. Когда голос говорит, алтарь в северной части святилища светится. "Враг приходит снизу. Поклянись служить мне, и ты будешь вознагражден. Твоя кровь нужна в грядущей войне". Свечение становится ярче, открывая круговой лабиринт на вершине алтаря. В центре лабиринта находится небольшое круглое углубление, окрашенное в красный цвет.

Если персонаж, получивший послание, или любой другой, решивший сделать подношение, проливает несколько капель своей крови в центральное углубление, кровь разрастается и вытекает в лабиринт, следуя по пути, который в конце концов преодолевает лабиринт и приводит к выходу наружу.

Когда путь завершен, алтарь сдвигается в сторону, открывая лестницу, ведущую вниз в склеп. Вертигры пытаются броситься вниз по лестнице, но обнаруживают, что не могут идти дальше из-за своей ликантропии.

Если искатели приключений попытаются сделать короткий или продолжительный отдых, громкие звуки из подвала должны побудить их к действию.

С. Подземная крипта

Ориентировочная продолжительность: 20 минут

В склепе хранятся саркофаги многих почитаемых старейшин, которые поклонялись Убтао до того, как этот бог покинул Чульт.

Общие характеристики

Подземная крипта оставалась нетронутой в течение многих лет, до настоящего времени! Она имеет следующие характеристики:

Местность. Пыльный каменный пол ровный, но во многих местах разбит. Высота потолка составляет 10 футов.

Свет. Единственным источником света в склепе будет являться то, что принесут с собой искатели приключений. У очарователя есть фонарь, если он понадобится.

Запахи и звуки. Запах смерти смешивается с запахом гнили и пыли.

Почитатели Дендар проложили туннель в подземную крипту. Один **очарователь [enchanter]** и

четыре **хобгоблина железные тени [hobgoblin iron shadows]** обыскивают крипту, после чего планируют подняться на первый этаж святилища и убить оставшихся вертигров.

Каменные двери, ведущие в крипту, закрыты, но не заперты, и их можно легко открыть, хотя они тяжелые. Когда искатели приключений откроют дверь и получат достаточно света, чтобы видеть, прочитайте:

На этой большой территории много каменных саркофагов. Некоторые из них лежат плашмя, а другие стоят на торцах. Пол, стены и саркофаги покрыты каменной резьбой, изображающей силу и величие Убтао.

Три особенно большие и богато украшенные резьбой фигуры лежат на полу среди плоских саркофагов. Они кажутся особенно темными, будто свет засасывается в них.

Почитатели Дендар прячутся за саркофагами, и их можно заметить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Любой персонаж, который не проходит проверку, будет захвачен врасплох.

Символы, выгравированные на полу, были осквернены почитателями Дендар. Если они стоят на этих символах или рядом с ними, они имеют преимущество на все спасброски и наносят дополнительно 1к4 урона при атаках оружием ближнего боя.

Символы могут быть заново посвящены Убтао. Действием персонажи могут пролить на них святую воду или совершить проверку Интеллекта (Религия) Сл 10. При успехе символы будут заново посвящены Убтао. Почитатели Дендар теряют те преимущества, которые у них были, и все атаки против них совершаются с преимуществом. Для этого все три символа должны быть заново посвящены Убтао.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый отряд:** уберите 2 **хобгоблинов железных теней**
- **Слабый отряд:** уберите **хобгоблина железную тень**
- **Сильный отряд:** добавьте **хобгоблина железную тень**
- **Очень сильный отряд:** добавьте 2 **хобгоблинов железных теней**

Развитие событий

У очаровывателя и хобгоблинов нет сокровищ, но если персонажи смогут их победить, вертигры будут им безмерно благодарны. Снятие порчи, наложенной почитателями Дендар позволяет вертиграм получить доступ к подземной крипте.

Члены Ордена Перчатки, которые прольют святую воду по всей территории склепа, получают

очко славы в Альянсе Лордов.

Сокровища. В качестве награды вертигры предлагают искателям приключений золотые слитки стоимостью 1000 зм, 10 флаконов *алхимического огня* [*vials of alchemist's fire*] стоимостью 50 зм каждый и 4 зелья *подводного дыхания* [*potions of water breathing*]. Кроме того, Поззана выплачивает персонажам оставшиеся 150 зм от их обещанной награды.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт (от 750 до 1000 опыта)

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 врага	Опыт за врага
Анкилозавр	700
Очарователь	1800
Птералюд	200
Хобгоблин железная тень	450

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Проливание крови на алтарь	500

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.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Золотые слитки	1000
Флаконы алхимического огня	500
Награда Позанны (каждому)	200

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 как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Зелье подводного дыхания [potion of water breathing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Сюжетная награда

Избранный Убтао. Остаток силы потерянного бога Убтао выбрал вас, чтобы исполнять его волю. Благодаря этому вы изменились. Почитатели Убтао признают вас особенным и относятся к вам с почтением и благоговением. Если вы когда-нибудь совершите зло по отношению к ним, вы потеряете эту сюжетную награду. Это сюжетная награда может быть найдена в Раздаточном материале для игроков 2.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в Руководстве Мастера для D&D Adventurers League. Также **Арфисты** получают **одно очко славы** в конце приключения, другие персонажи не получают очков славы.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете награду Мастера, как указано в Руководстве Мастера для D&D Adventurers League.

Приложение. Характеристики НИП/монстров

Анкилозавр [ankylosaurus]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 68 (8к12 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Хвост. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 18 (4к6 + 4) дробящего урона. Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе упадёт ничком.

Очарователь [enchanter]

Средний гуманоид, любое злое мировоззрение

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6 Мдр +4

Навыки История +6, Магия +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий и еще любые три языка

Опасность 5 (1800 опыта)

Использование заклинаний. Очарователь является заклинателем 9-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска 14, +6 к попаданию). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *дружба [friends]*, *волшебная рука [mage hand]*, *починка [mending]*, *сообщение [message]*.

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person]*, * *доспехи мага [mage armor]*, *волшебная стрела [magic missile]*.

2 уровень (3 ячейки): *удержание личности [hold person]*, * *невидимость [invisibility]*, *внушение [suggestion]*.*.

3 уровень (3 ячейки): *огненный шар [fireball]*, *ускорение [haste]*, *языки [tongues]*.

4 уровень (3 ячейки): *подчинение зверя [dominate beast]*, * *каменная кожа [stoneskin]*.

5 уровень (2 ячейки): *удержание чудовища [hold monster]*.*

* - заклинание школы очарования

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 2 (1к6 - 1) дробящего урона или 3 (1к8 - 1) дробящего урона, если используется двумя руками.

Реакции

Инстинктивное очарование. (Перезаряжается после накладывания Очарователем заклинания школы Очарования уровня 1 и выше). Очарователь пытается магией перенаправить атаку, совершаемую против него существом, которое находится в пределах 30 футов от него и которое он видит. Очарователь обязан решить, будете ли использовать это умение, до того как будет известно, попала атака или промахнулась.

Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости Сл 14. При провале атакующий должен выбрать в качестве цели ближайшее существо (кроме мага и себя). Если есть несколько потенциальных целей, атакующий сам выбирает из них цель.

Птералюд [pterafolk]

Большой зверь, нейтрально злой

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +2, Выживание +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Ужасающее пикирование. Если птералюд летает и пикирует как минимум на 30 футов по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, то цель становится испугана до конца своего следующего хода.

Действия

Мультиатака. Птералюд совершает три атаки: одну укусом и две когтями. Как вариант, он совершает две рукопашные атаки метательным копьем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (2к4 + 2) колющего урона.

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

Метательное копье. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Хобгоблин железная тень [hobgoblin iron shadow]

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс доспеха 15

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Акробатика +5, Атлетика +4, Скрытность +5

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Хобгоблин является заклинателем 2-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска 12, +4 к попаданию). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *меткий удар* [true strike].

1 уровень (3 ячейки): *очарование личности* [charm person], *маскировка* [disguise self], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *безмолвный образ* [silent image].

Защита без доспехов. Пока хобгоблин не носит доспехов и щита, к его КД добавляется его модификатор Мудрости.

Действия

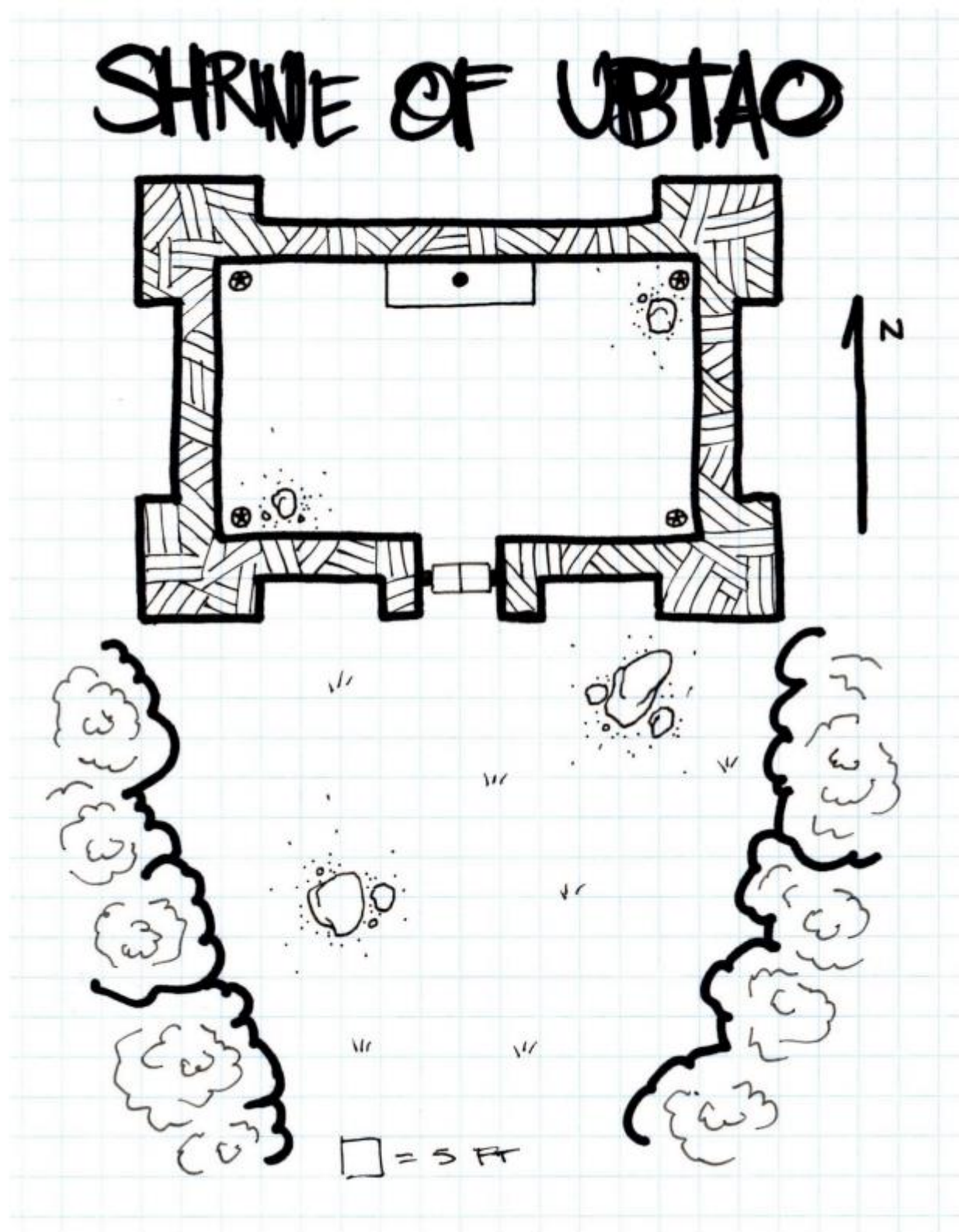
Мультиатака. Хобгоблин совершает четыре атаки, каждая из которых может быть безоружным ударом или атакой дротиком. Он также один раз может использовать Прогулку по теням, или до или после атак.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

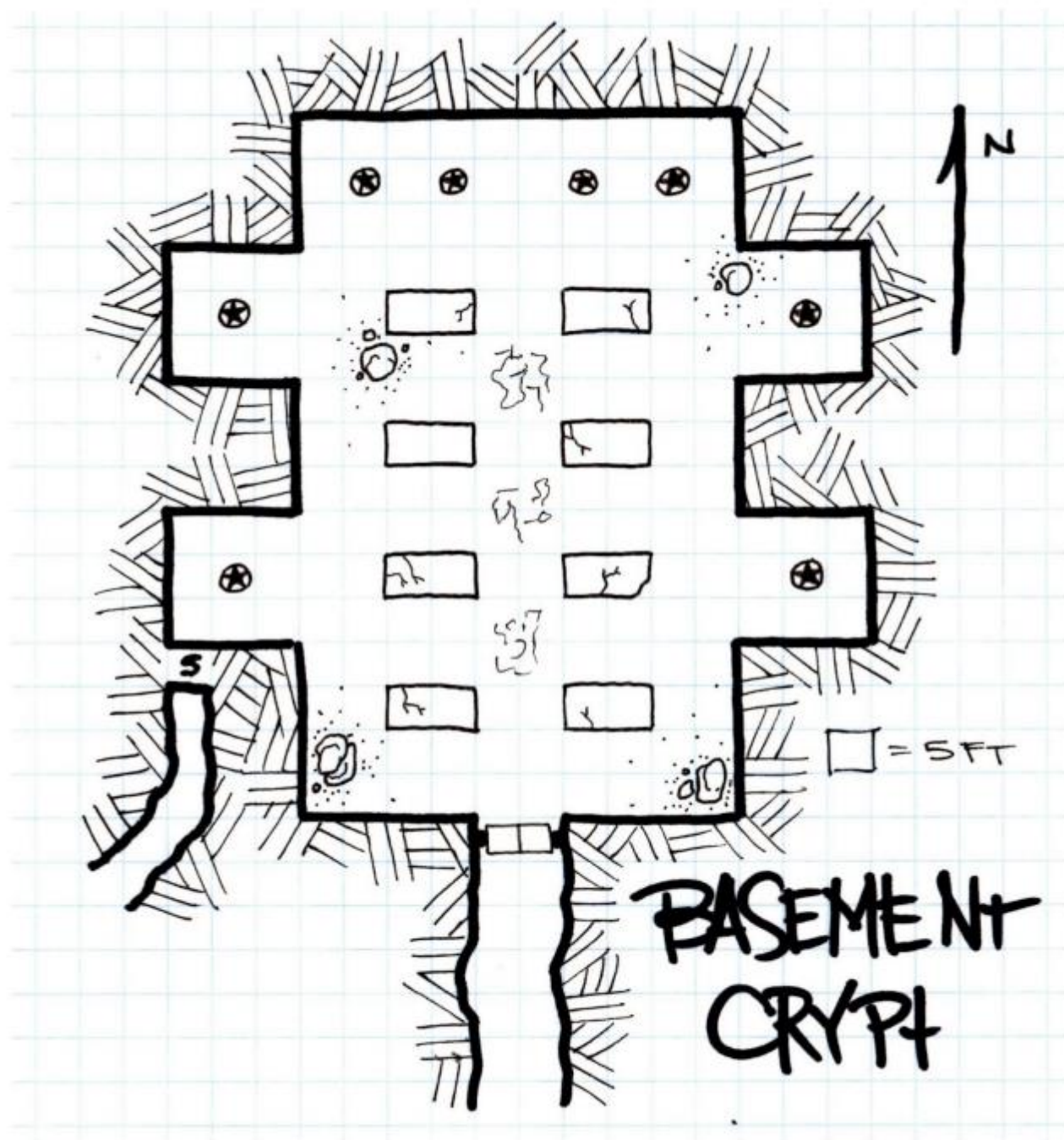
Дротик. Дальнбойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4+3) колющего урона

Прогулка по теням. Хобгоблин магически телепортируется вместе со всем переносимым или одетым снаряжением на расстояние до 30 футов в незанятое место, которое может видеть. И место откуда и место куда он перемещается должны быть в тусклом свете или темноте.

Приложение. Карта святилища Убтао



Приложение. Карта основания святилища



Раздаточный материал для игроков

1. Сюжетная награда

Почетный член клана

В процессе приключения каждый персонаж может получить сюжетную награду, указанную ниже.

Если вы печатаете этот раздаточный материал, сделайте столько копий, чтобы хватило всем игрокам.

Почетный член клана

Поскольку вы спасли жизни миролюбивых юань-ти, известных как клан Дымчатых скал, они сделали вас почётным членом своего клана. Если вы окажетесь в нужде и неподалёку будет член клана, он сделает для вас всё в пределах его возможностей. То же самое ожидают и от вас, если клану потребуется помощь.

Раздаточный материал для игроков 2. Сюжетная награда Избранный Убтао

В процессе приключения каждый персонаж может получить сюжетную награду, указанную ниже.

Если вы печатаете этот раздаточный материал, сделайте столько копий, чтобы хватило всем игрокам.

Избранный Убтао

Остаток силы потерянного бога Убтао выбрал вас, чтобы исполнять его волю. Благодаря этому вы изменились. Почитатели Убтао признают вас особенным и относятся к вам с почтением и благоговением. Если вы когда-нибудь совершите зло по отношению к ним, вы потеряете эту сюжетную награду.