



ДЕНЬ НА ГОНКАХ

Торговые принцы подготовили подарок для всех! Было добавлено новое командное соревнование и фракции уже выставляют своих претендентов. Седлайте скакуна и вперёд! Первая часть трилогии "Клыки джунглей".

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



Ruty Rutenberg

Автор приключения

Код приключения: DDAL07-03

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: Garretl, Fraxinus_Acer, brahidaktilia

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

Это приключение происходит исключительно в Порт Нязару во время одних из регулярно проводимых гонках на динозаврах.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей с **1-го по 4-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей с СУО равным 3**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении.

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. Изучите приложения к приключению и раздаточные материалы.
- 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. Попытайтесь предупредить, 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

Мне действительно нужно упорядочить свою жизнь так, чтобы я мог тратить больше времени на гонки на динозаврах и меньше времени на то, чтобы бить их.

- Клевенджер Таймшадоу

Предыстория приключения

Добро пожаловать на Чульт, тропические земли полную древних руин, густых джунглей, динозавров-нежити и жутких чудес. Один из немногих обычаев Амна, который прижился на Чульте — гонки на динозаврах, которые сочетают в себе стратегию и грубую силу, и иногда в одном забеге можно выиграть или проиграть целое состояние, если ставки достаточно велики.

В последнее время увеличившаяся частота таких «случайных побед» стала предметом нового расследования, особенно когда победивший динозавр обнаруживается мёртвым в течение следующих десяти дней. Арфисты, как и другие фракции, подозревают, что резкое ускорение отставшего динозавра является результатом использования какого-то нового вещества во время забега. У знающих есть основания подозревать, что за этим стоят юань-ти.

Тем не менее, юань-ти, как правило, выделяются, и, вероятно, у них своя сеть в городе, чтобы "способствовать" такой частоте происшествий. Букмекер, имеющий связи с Арфистами и заинтересованный в честном спорте, обеспечил персонажам доступ к новому важному событию, которое Торговые Принцы называют Хака На Н'Бусо.

Места и описание НИП

В этом приключении встречаются следующие места и НИП.

Моубула Утакулу [Mowbula Utakulu] — темнокожая чультка с глазами-бусинками и дружелюбной улыбкой. Тонкие, как проволока, чёрные волосы спускаются с её лысеющей макушки. Он связанной Арфистов, и носит отличительную одежду букмекеров Порты Нянзару, свободные оранжевые и желтые одежды, подчеркнутые богатым пурпурным поясом.

Порт Нянзару носит подходящее прозвище «Ворота в Чульт». Это красивый, яркий город, полный экзотических запахов, звуков, достопримечательностей и архитектуры, непохожих на то, что можно найти где-либо еще на Фаэруне. Однако его красота таит в себе опасности, которые скрываются в его стенах и за их пределами.

Хака На Н'Бусо [Na N'buso's Haka]. Эта серия мероприятий, которая переводится как "Военный танец великого короля". Они чтят древних королей прошлого — независимо от эпохи или города, которыми они когда-то правили, как и золотая статуя, которая стоит на страже гавани. Вступительные

гонки в значительной степени держались в секрете, и Торговые Принцы ищут свежую кровь, которая войдет в число чультских погонщиков.

Описание приключения

Приключение состоит из трёх частей:

Часть 1. Расскажи мне о дерби. Персонажи начинают это приключение, регистрируясь на гонки и узнавая о них и системе ставок.

Часть 2. Хака Кух-ках! [Haka Kuh-kah]. Эта часть включает в себя первый этап многоэтапных командных гонок вокруг Порт Нянзару, которые основаны на стандартной механике, представленной в этом фрагменте, а также церемонии награждения и намёка на нечестную игру, — последнее в виде стаи динозавров-нежити!

Часть 3. Особая сумка. Персонажи должны быстро подавить хаос в загонах динозавров и обнаружить его источник до их смерти.

Зацепки приключения

Это приключение начинает трилогию "Клыки джунглей". По прибытии в Порт Нянзару (или во время пребывания в городе) с персонажами связывается Торговый Принц, которому их мораль, этика и/или устремления близки (см. *Гробницу Аннигиляции* для получения дополнительной информации о Торговых Принцах), и просит расследовать проблемы, связанные с договорными гонками и любыми препятствиями на пути экономического роста дико популярных гонок на динозаврах, которые проводятся в городе.

Следующие зацепки приключения дополняют указанную выше информацию:

Задание фракции (Арфисты). Арфисты всегда ищут то, что может нарушить деликатную политическую ситуацию, например, ту, которая возникла, когда Амн покинул Чульт. Ходят слухи, что секты коренных юань-ти проявляют интерес к Порту Нянзару, любой слух не является слишком незначительным для расследования. Лица, которые обнаружат какую-либо причастность юань-ти, должны срочно сообщить об этом, но без предположений.

Задание фракции (Орден Перчатки). Аластар Бол просит членов Ордена Перчатки явиться на его виллу для выполнения, как он беззастенчиво признает, тривиальной задачи. Аластар часто посещает гонки, но недавно столкнулся с довольно тяжелым случаем "адской жары". Он просит участников посетить Хака На Н'Бусо и сделать для него ставку на его любимого динозавра — *Громовую Гору*, стареющего диметродона.

«Я слышал, что её скоро спишут. Будь хорошим мальчиком, поставь на неё 5 золотых. Принеси мне билет на память, и я оставлю тебе любой выигрыш, который она обязательно принесёт». Он подмигивает, затем вытирает пот со своего морщинистого лба и второго подбородка.

Часть 1. Расскажи мне о дерби

Ориентировочная продолжительность: 15 минут

Приключение начинается у подножия ворот Тайрикай, прямо внутри Рыночного квартала.

Встреча с Моубулой Утакулу

Общие характеристики

Порт Нянзару имеет следующие общие особенности.

Погода. Погода в Чульте постоянно меняется (и Порт Нянзару — не исключение). Здесь постоянно жарко, влажно и непрерывно идут дожди.

Свет. В промежутках между штормами солнце Чульты ярко озаряет землю до наступления темноты, часто оно светит даже во время дождей. Богатые районы города наслаждаются тенью от высоких пологих, созданных окружающими город джунглями.

Запахи и звуки. Благовония среднего и высшего класса Порт Нянзару помогают избавиться от всепроникающего зловония пота, навоза динозавров и сточных вод.

Вскоре после прибытия персонажей слышны крики толпы, сигнализирующие о первом забеге дня. Моубула Утакулу спускается по лестнице, то ропливо переваливаясь с ноги на ногу.

Отыгрыш Моубулы Утакулу

Тёмная кожа. Лысеющая голова. Дружелюбная улыбка. Связной Арфистов. Веревоочный пояс Моубулы провисает под тяжестью мешочков, набитых монетами, крепко привязанных к нему. Кажется, что она не интересуется деньгами, но при этом она быстро достает гроссбух для записи ставок или неразборчивых заметок для тех, кто находится поблизости. Её глаза-бусинки выдают живость ума, подчеркнутую порывистой, сумбурной речью. Легкий свист выделяет её "С", когда она говорит.

Цитата: "Я принять твою ставку. Кто тебе нравится?"

Когда она доберётся до персонажей, стоящих у нижних ступенек, прочитайте следующее:

Когда все собрались на месте, у подножия ступеней появляется невысокая темнокожая чультка. Её глаза-бусинки улыбаются вам, когда она откидывает тонкие, как проволока, локоны на свою лысеющую макушку. Богатый фиолетовый пояс поверх свободных слоёв ярких желтых и оранжевых цветов указывает на её должность букмекера в Порту Нянзару. «Меня звать Моубула. Вы похожи на толпу сов. Иди ближе!»

Подъём по лестнице позади Моубулы занимает целую вечность, но даёт вам достаточно времени, чтобы начать различать, но не до конца понимать, её речь.

Моубула предоставляет персонажам отработанный перечень инструкций на предстоящий день. Она не очень рада говорить на Общем (ей пришлось практиковаться всё утро), но осознаёт языковой барьер и пытается повторить ключевые моменты задания:

- Она помогла команде попасть на Хака На Н'Бусо.
- До начала мероприятия пройдут два забега, и вы можете сделать ставки или посмотреть их отсюда.
- Если одна из этих команд жульничает, единственный верный способ подтолкнуть их действовать — начать лидировать в забеге.
- Персонажи должны зарегистрироваться для участия в мероприятии до начала Хака На Н'Бусо.

Площадка над воротами выходит на старт и финиш трассы. Как только всё необходимое будет сделано, Моубула пытается раствориться в толпе, чтобы не привлекать подозрительных взглядов.

Поднявшись по ступеням ворот Тайрикай, вы попадаете в переполненную зрительскую зону, полную игроков и букмекеров, которые с комфортом потакают своим слабостям, спасаясь от разгорячённой уличной толпы.

На широком парапете в центре ворот, над прудом наблюдения, возвышаются четыре гнома-волшебника. Вместе они управляют отражением иллюзорных образов и звуков для публики, находящейся далеко внизу.

Здесь игроки и букмекеры с комфортом потакают своим слабостям, спасаясь от разгорячённой уличной толпы. Персонажи могут делать ставки, собирать сплетни и изучать основы гонок.

Маленькие секреты дерби

У персонажей есть возможность узнать больше о видах динозавров и сделать на них ставки: персонажи, которые проводят время, общаясь на смотровой площадке, могут попытаться извлечь дополнительную информацию, с помощью проверки Харизмы (Убеждение) Сл 10, или собрать воедино то, что они подслушивают, с помощью проверки Интеллекта (Расследование) Сл 10. При успешной проверке они узнают один слух (на выбор Мастера). Сл увеличивается на 2 за каждый последующий слух (максимум 20).

- Выигрыши ранее проигрышных ставок случаются всё чаще, как и смерть скакунов через несколько дней после этих гонок.
- Каждый раз, когда выигрывает обманщик, выясняется, что он является новичком в гонках, зарегистрировавшимся под псевдонимом, и больше никогда не появляется в гонках.

- Букмекеры выплачивают невероятные суммы, что вызывает вопросы у тех, кто делает ставки, и нарушает баланс вложений в это времяпрепровождение.
- Влияние Торговых Принцев, как в порту, так и за рубежом, измеряется в стабильности богатства, и отсутствие такой денежной устойчивости может сделать Чульт уязвимым для реконизации.
- За последнюю декаду Принцы увеличили количество круглосуточных патрулей вокруг загонов динозавров. Единственное исключение — день гонок, когда стражи меняются, чтобы поддерживать порядок и защищать зрителей.
- Часовые жалуются на то, что в последнее время в городе часто встречаются грунги и даже юань-ти, никого не поймали, хотя попытки предпринимались.

На старт, внимание, ставка!

Оказавшись здесь, каждый персонаж может сделать одну ставку, не превышающую 500 зм, на победу в стартовом забеге. Когда ставка сделана, персонаж получает билет с описанием условий ставки. Разрешите каждому из игроков выбрать понравившегося динозавра (см. **Раздаточный материал для игроков 1**). Ставки на динозавров) и используйте таблицу, чтобы узнать занятое динозавром место, используя результат броска.

Кроме того, если персонажи упоминают, что они хотят сделать ставку за Аластара Бола, букмекер улыбается и принимает ставку — по-видимому, он очень рад его золоту.

Награда опытом

Если один из персонажей выиграет ставку на гонках (включая ставку, сделанную от имени Аластара Бола), выдайте каждому персонажу 25 опыта.

Сокровища

Вся прибыль, полученная в результате ставки, передается персонажу, который её сделал. Если ставка сделана от имени Аластара Бола, выигрыш от ставки (если таковой имеется) делится между группой поровну. Если у персонажа нет билета, он не может потребовать выигранное. Убедитесь, что он его сохранит!

Развитие событий

Переходите к части 2.

Часть 1. Хака Кух-ках!

Ориентировочная продолжительность: 70 минут.

Когда группа забирает свой выигрыш (или разочарованно рвёт проигравшие билеты), Моубула подходит к ним и направляет их вниз для регистрации на главное событие. Если кажется, что они не хотят участвовать в гонках без обещания золота, Моубула ухмыляется и говорит: «Вы будете звяк».

Ход сюжета

Эта часть должна вызывать волнение. Персонажи приступят к невероятному событию, состоящему из четырех этапов: наземного, воздушного, морского и Королевского гран-при. Продолжайте увлекательные гонки до самого финиша с красочным, запоминающимся повествованием и не забывайте поддерживать темп.

Регистрационный и вступительный взнос уже оплачены, а персонажи ответственны только за предоставление информации о своей команде. После регистрации персонажи направляются в гостиную для жокеев, где им выдают аксессуары для животных и туники, соответствующие цвету команды (см. **Раздаточный материал для игроков 2**. Талисманы) — всё это покрывается сбором.

ПРИМЕЧАНИЕ: Используйте таблицу, чтобы создать две команды НИП с количеством членов, **равным** количеству персонажей. Опишите их одежду и действия в соответствии с их талисманами! Таблица включает в себя предложенные действия и примеры того, как команды НИП ведут себя в соревновании.

Когда выбор сделан, сопровождающий указывает на длинный сундук, в котором персонажи могут оставить своё снаряжение. Через некоторое время он возвращается с униформой. Наконец, создайте две команды, используя таблицу согласно описанной выше схеме.

Только после завершения регистрации команды могут узнать призы за победу в гонках: 500 золотых за первое место, 250 золотых за второе и 100 золотых за третье. Они также узнают, что в первом забеге участвуют всего три команды.

Магия и гонки

Обычно магия не запрещена на гонках, но для Мастера-новичка это может слишком усложнить или наоборот упростить забег. Если возникнет вопрос, можете использовать следующее правило:

Обычно на использование слабой магии и магических предметов смотрят сквозь пальцы. Но из-за важности сегодняшнего мероприятия правила ужесточили, и за каждое применение магии из выигрыша команды будет вычитаться 100 зм.

Необычное событие, необычная трасса.

Когда вы появляется, в предсоревновательной атмосфере прокатывается новая волна сплетен. «Кто эти неизвестные? Что именно припасено у Торговых Принцев? Какие у них есть шансы? Убьют ли они своего динозавра? Они умрут?»

Проведение гонок

Цель гонок состоит в том, чтобы как можно быстрее двигаться к заранее определенной цели, однако вы можете обнаружить, что темп игры замедляется, когда вы управляете каждым гонщиком НИП и вашей группой, даже при использовании мата с сеткой. Используйте отметки на карте, чтобы выйти из этой ситуации!

ПРИМЕЧАНИЕ: Не превращайте состязание в тупо броски костей. Лучше щедро раздавайте вдохновение или другие модификаторы за отыгрыш или нестандартное мышление. Отыграйте это мероприятие, гонки должны быть захватывающими!

Путь каждого этапа от начала до конца идет по порядку, указанному ниже. Маршрут каждого этапа отмечен динозавром, изображенным на карте (см. **Приложение. Карта**). Каждый этап состоит из начальной точки, от одного до трех мест, которые персонажи должны проехать, включая конечное место, где персонажи начинают следующий этап гонок.

А. Первый этап

Первый этап гонок состоит в следующем:

Старт: Ворота якорной стоянки Тайрикай

Первый участок: Красный базар

Заключительный участок: Великий Колизей

В. Второй этап (жёлтый этап)

Второй этап гонки состоит в следующем:

Старт: Великий Колизей

Заключительный участок: Сухие доки

С. Третий этап (голубой этап)

Третий этап гонки состоит в следующем:

Начало: Сухие доки

Первый участок: статуя На Н'бусо

Финальный участок: пакгауз в районе Складов

Д. Финальный этап (оранжевый этап)

Четвертый и заключительный этап гонки состоит в следующем:

Старт: Пакгауз в районе Складов

Первый участок: Великий Колизей

Второй участок: вокруг Рыночного квартала

Финишная прямая: ворота якорной стоянки Тайрикай

На исходную (первый этап)

Ориентировочная продолжительность: 10 минут

Несколько встревоженных двуногих динозавров, запряжённых в колесницы, ждут на размеченной стартовой линии. Поднявшись на борт, вы видите маршрут впереди, обозначенный флажками с бегущей лентой, чтобы удерживать толпу на улицах подальше. Из толпы еле-еле слышны крики.

В ста ярдах впереди группа чультских детей с яркими флагами марширует по трассе. Оказавшись на месте, они наблюдают за стенами. Гномы, находящиеся выше на стене, яростно жестикулируют и округо оглашает звук магически усиленных труб. Дети быстро размахивают флажками взад и вперед, прежде чем с визгом и хихиканьем убежать с трассы. ПОЕХАЛИ!

На первом этапе персонажи едут на **колеснице, запряженной гадрозаврами**, в Великий Колизей. Персонажи должны преуспеть в **групповой** проверке Мудрости (Наземный транспорт) Сл 11, чтобы успешно управлять своими гадрозаврами на каждом участке этого отрезка — таким образом, потребуются **две** успешные проверки: одна, чтобы добраться до Красного базара, а другая, чтобы добраться до Великого Колизея. Как только персонажи прибывают в Великий Колизей, они переходят ко второму этапу гонок и поднимаются в небо!

Соперники!

Бросайте 1к8 каждый раунд для каждой из двух команд НИП. При результате 5 или выше, команда НИП переходит на следующий отрезок гонок. Таким образом, каждая команда НИП должна продвинуться дважды, чтобы завершить первый этап.

В. Проходя через обручи (второй этап)

Ориентировочная продолжительность: 10 минут

При входе в Колизей каждому из вас нужно запрячь молодого птеранодона. Как только последний ремень окажется затянут, звери рванут в небо!

На этом этапе потребуется пролететь на **птерано-донах** через широкие железные кольца и в это время сорвать ленты цвета своей команды, которые свисают с внутренней стороны колец. Кольца расположены между высокими зданиями в этой части города — волнующе близко к зрителям на крышах.

ВЖУХ! Соперник пролетает мимо вас и направляется к сети широких колец, подвешенных между зданиями над ликующей толпой. Жокей не справляется с маневром и теряет контроль, выпадая из седла и беспомощно болтаясь на привязях упряжи. Он забирается

обратно в седло — потный, потрясённый и внезапно успокоившийся, чтобы снова попробовать этот рискованный трюк!

Птеранодоны обучены самостоятельно пролетать сквозь кольца. Задача персонажей — **срывать ленты с кольца**, когда они проносятся через него. Чтобы сорвать ленту, персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 11. Каждый персонаж может получить только одну ленту. Однако, как только он схватил ленту, он может помешать гонщикам другой команды.

Действием персонаж может помешать одной из попыток другой команды получить свои собственные ленты (см. «Соперники!» ниже). Он также может действием помочь товарищу по команде получить ленту. **Если у вас есть время и возможность**, персонажи (или их противники) могут попытаться вырвать ленты из рук друг друга и бросить их по ветру! Проверки Ловкости рук, Ухода за животными и Восприятия — отличный способ организовать нечто подобное!

Соперники!

Бросайте 1к8 каждый раунд для каждой из двух команд НИП. При результате 5 и выше команда НИП получает ленту. Как только команда НИП получает пять лент, она переходит к следующему этапу гонки. Если команду НИП преследует один или несколько персонажей, команда НИП должна выбросить 6 или больше, чтобы получить ленту.

Если персонажи переходят к следующему этапу, любой команде НИП, остающейся во втором этапе гонок, нужно получить только еще одну ленту для продвижения.

Как только каждый из персонажей получит ленту, они должны лететь в Сухие доки. Птеранодоны отказываются вылетать за пределы города — персонажи, которые пытаются сбежать с птеранодоном, наверняка вызовут гнев одного или двух Торговых Принцев.

Сокровища

После приземления представители гонок призывают персонажей перейти к следующему этапу гонки. При ближайшем рассмотрении видно, что шелковые ленты расшиты золотом. По окончании гонки пять лент можно будет продать в общей сложности за 50 зм.

С. Морской этап (третий этап)

Ориентировочная продолжительность: 20 минут

Когда вы спускаетесь к Сухим докам, город взрывается ревом приветствий! Наблюдатель указывает вниз по Сухому доку на посадочную площадку, где вас ждет один из трех плезиозавров с большой бамбуковой беговой.

Чультский помощник поднимает вас на борт и вручает вам пару очков и ремни безопасности с сетчатой сумкой, а затем пытается перекричать гвалт толпы. «Отправляйтесь к На Н'бусо», — кричит он, — «Кирпичи с вашим талисманом лежат на дне залива. Заберите кирпичи и отнесите их в район Складов. Пора намокнуть!»

Подвести **плезиозавра** к статуе легко и это не требует особых усилий. Один успех — это все, что нужно, чтобы довести группу до статуи.

1. Нырание

Оказавшись у подножия статуи, каждый участник должен нырнуть на дно залива и достать кирпич с изображением талисмана своей команды.

Дно бухты, окружающей статую, имеет глубину 60 футов. Вода спокойная и **не требует проверки** для навигации. Оказавшись на дне, персонажи видят десятки кирпичей, лежащих на дне бухты. Каждый кирпич имеет ширину примерно 30 см — и идеально помещается в сетчатую сумку, которую им дали ранее.

Хотя разглядеть кирпичи достаточно легко, их сложно разглядеть их маркировку. Чтобы определить и подобрать правильный кирпич, каждый персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13. Провал указывает на то, что на кирпиче есть какая-то другая отметка.

Задержите дыхание

Существо может задерживать дыхание на количество минут, равное 1 + его модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного его модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале его следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно начинает умирать, и не может восстанавливать хиты или становиться стабилизированным, пока снова не сможет дышать.

Хотя ограничений на количество кирпичей, которые может извлечь один персонаж, нет, плавание с кирпичом совершенно невозможно из-за его размера — персонажи должны нести кирпичи плезиозавру в своих сетчатых сумках. Персонаж, владеющий навыком Расследования, способен в одиночку извлечь все кирпичи, но это, скорее всего, займет больше времени, чем если бы ему помогли другие, менее опытные персонажи.

Соперники!

Бросайте 1к8 каждый раунд для каждой из двух команд НИП. Если результат 5 или выше, команда НИП получает кирпич. Как только команда НИП получает пять кирпичей, они переходят к следующему этапу гонки.

Если персонажи переходят к следующему этапу, любая команда НИП, остающаяся во втором этапе гонок, должна получить еще только один кирпич для продвижения.

2. Загадка моря

От статуи На Н'бусо персонажи должны добраться до пакгауза в районе Складов с полученными кирпичами. Когда они прибывают, здесь находятся трое смуглых кузнецов с массивными кузнечными молотами на плечах и наковальнями, обернутыми лентами цвета команд у их основания. Кузнецы разбивают кирпичи, положенные на их наковальни, открывая полую сердцевину, скрывающую металлическую плитку.

Каждая из словесных головоломок, представлена в **Приложении. Загадка Моря** пронумерованы в соответствии с количеством игроков.

Найдите головоломку, которая соответствует количеству игроков за столом, и прочитайте буквы, пока каждый из них забирает свои плитки с буквами у кузнеца. Решение этой головоломки — это комбинация к замку ниже.

Как только у персонажей будут все их плитки с буквами, кузнец указывает им направление к ближайшему складу. Внутри видно несколько трицератопсов, прикованных цепями к кольцам в полу.

3. Головоломка

Поток солнечного света сопровождает вас в полуразрушенный пакгауз. Внутри три трицератопса, несущие паланкин, прикованы цепями к железным кольцам, вделанным в пол, которые запираются экзотическими замками в виде комбинации.

Рядом с каждым замком стоит зоркий представитель гонки.

«Кузнец дал вам ключ, — говорит распорядитель, — теперь используйте его, чтобы открыть замок! И никакого жульничества!»

Замки имеют ряд колец с тиснением букв. За каждой командой наблюдает официальный представитель гонки, поэтому единственный способ открыть замок (без дисквалификации) — это повернуть буквы на кольцах в их правильное положение. Правильная комбинация — это решение словесной головоломки, полученной в Загадке моря выше. При вводе комбинации замок открывается со громким КЛАЦ. Представитель гонки взбирается по боку трицератопса.

Внутри паланкина находятся полдюжины овальных щитов и большие кнуты.

Влезайте в паланкин, пристегивайте ремни и хватайтесь за поводья — трицератопс издает трубящий рев и выскакивает из пакгауза — на улицы Порт Нянзару!

"В Великий Колизей, один раз вокруг Рыночного квартала, и к воротам якорной стоянки Тайрикой. Вы почти на месте!

Соперники!

Бросайте 1к8 каждые 30 секунд для каждой из двух команд НИП. При результате 5 или выше команда НИП решает свою словесную головоломку и переходит к следующему этапу гонки.

Д. Королевский Гран-При (Финальный этап)

Ориентировочная продолжительность: 30 минут

Ход сюжета

Это самый большой из этапов! Он начинается, когда команда покидает пакгауз в районе Складов, и завершается, когда гонщики пересекают финишную черту у ворот Тайрикай.

По мере набора скорости на улицах, походка динозавра становится все более неустойчивой. Вы видите, как другой зверь маневрирует, чтобы догнать вас, почти наступая вам на пятки.

Один из соперников пристегнул к руке один из овальных щитов и, похоже, готовит толстый кнут, чтобы хлестнуть вашего скакуна! Похоже, дела плохи!

Один из персонажей должен управлять трицератопсом. В **конце** каждого раунда персонаж, управляющий трицератопсом, совершает проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 14. В случае успеха их динозавр переходит на следующий отрезок. Этот этап гонки состоит из пяти участков. Таким образом, управляющий динозавром должен преуспеть в пяти проверках.

Во время езды на звере другие персонажи могут свободно атаковать команды соперников, защищать свою команду или сидеть сложа руки и наслаждаться поездкой.

Чё значит, плохих парней нет?

Вполне возможно, что персонажи абсолютно вне конкуренции — в конце концов, они герои. Но пусть это не сделает финишную прямую скучной! Если персонажи вырвались далеко вперед, пусть их ближайший конкурент появится из ниоткуда — прямо у них на хвосте! Примите во внимание, насколько далеко отстает конкурент на самом деле, и не используйте это как возможность отвлечь внимание персонажей; окончание гонки должно быть самым ярким моментом. Задействуйте нервы персонажей на пределе!

Нападение и защита

На заключительном этапе гонки гонщики используют кнуты, чтобы атаковать скакунов соперни-

ков, или щиты, чтобы защищаться от атак соперников. Каждый раунд финального этапа происходит в следующем порядке:

1. Заявление. В начале каждого раунда персонажи должны заявить, что они планируют делать в раунде: атаковать или защищаться. Если они передумают в свой ход, соответствующая проверка производится с помехой.

2. Атака и защита. В процессе гонки участникам рекомендуется атаковать своих противников, чтобы отвлечь их зверя от продвижения в гонке!

- **Атака.** Использование кнута для атаки динозавра соперника требует успешной проверки Силы или Ловкости против проверки трицератопса соперника. Если хотя бы один персонаж в команде соперника защищается щитом, этой проверке противопоставляется аналогичная проверка цели. В противном случае она успешно попадает в цель. Персонажи могут атаковать команду соперников только в том случае, если они находятся на одном участке отрезка.¹
- **Защита.** Использование щита для блокирования атаки соперника позволяет цели защищаться от атаки хлыстом встречной проверкой Силы или Ловкости. Каждый защитник может попробовать заблокировать только одну атаку за раунд. Так что лучше бы несколькими персонажам использовать щит.

3. Езда. Как минимум один персонаж должен управлять животным, в противном случае команда останется на своем текущем отрезке. Если трицератопс персонажей успешно атакован командой НИП во время раунда, проверка Мудрости (Уход за животными) выполняется с помехой. Команды НИП, пораженные атакой, продвигаются к следующему отрезку только при броске 7 или выше (см. «Соперники» ниже).

Соперники!

Бросайте 1к8 каждый в конце каждого круга для любой команды НИП в этом этапе гонки. Если результат 5 или выше, команда НИП переходит к следующему этапу гонки. Если у персонажей все хорошо, можете продвинуть команду НИП на два отрезка при результате 8!

Если персонажи успешно атакуют трицератопсов чужой команды, команда продвигается только при броске 7 или выше.

Финишная прямая

Первая команда, завершившая пять проверок Мудрости (Уход за животными) Сл 14, пересекает финишную черту. Если две или более команд пересекли финишную черту в одном и том же раунде, бросьте к20. Выигрывает команда, выбро-

¹ В оригинале текст обрывается. Результат при попадании указан ниже, в абзаце *Езда*

сившая наибольший результат. Если они выкинули одинаково, команды сыграют вничью. Воспользуйтесь возможностью, чтобы воспроизвести результаты гонки в соответствии с положением игроков, пересекающих финишную черту.

Е. Церемония награждения

Церемония награждения проходит на вершине платформы над якорной стоянкой Тайрикай рядом с загонами динозавров. С платформы открывается вид на смотровую площадку на вершине ворот, где Торговые Принцы выражают свою похвалу.

Когда вы одеваете последнее из своего снаряжения, всевозможные люди, от богатых торговцев до бездомных Глотки Малара, заполняют улицы, окружающие возвышенные платформы возле загонов динозавров. Приукрашенные слухи и небылицы уже циркулируют в толпе, когда высокий, широкоплечий Чультанец, Маршал гонки, призывает к тишине.

«Вне зависимости от занятого места, эти гонщики доказали, что они воплощают силу и бесстрашие нашего На Н'Бусо!» Толпа скандирует в унисон: "Н'бусо!" Улыбаясь, он продолжает: «И Чульт вознаграждает тех, кто сталкивается со страхом и преодолевает его. Выйдите вперед, воины, и заберите свой приз!»

Если персонажи не придут последними, каждый из них получит сюжетную награду **Новичок в гонках**. Если персонажи финишируют первыми, они также получают сюжетную награду **Победитель — еды поглотитель!**

Награда Опыт

Каждый персонаж, который завершает Хака На Н'Бусо, зарабатывает 300 опыта.

Сокровища

Персонажи получают трофей в соответствии с местом, на котором они финишируют. Внутри трофея - кошелек. Сам трофей стоит 10% от кошелька.

Если они сыграют вничью с другой командой, персонажи получают половину награды и лишаются трофея.

Награда в гонках

Место	Награда (в зм)
1-е место (золото)	500
2-е место (серебро)	250
3-е место (медь)	100

Без круга почета?

У персонажей мало времени, чтобы убрать награду и поднять трофей для восхищенной публики, прежде чем **крик** в направлении загонов динозавров прервет любое празднование.

Но сейчас нет времени на болтовню — Часть 3 ждет!

Часть 3. Особая сумка

Ориентировочная продолжительность: 35 минут

Ход сюжета

Сюжет начинает набирать обороты, когда ужас заставляет людей за воротами Тайрикай бросаться в паническое бегство, будто скот на бойню.

А. Конец торжества

Хижины и лачуги внизу сотрясаются, когда крики и тревога разносятся по округе. Огромная толпа, собравшаяся, чтобы наблюдать за гонкой и церемонией, теперь бежит к воротам Тайрикай, надеясь пройти до того, как они будут заперты перед ними.

Общие характеристики

Местность. Грязные каменные улицы переходят в переулки, в которых находятся ветхие лачуги, беспорядочные доки и черный рынок. Наиболее примечательно, что здесь находятся загоны динозавров, которые использовались для работы или гонок.

Погода. Облачный покров над головой удерживает гнетущую влажность над портом, как нависшее коромысло затхлой воды.

Свет. По мере того как день идет на убыль, яркий свет освещает все, что может, пока тени не покроют землю, заслоненную высокими сооружениями и низкими лачугами.

Запахи и звуки. Обычные сельские звуки, направленные хриплым ревом многотонных зверей, сопровождаются стойким ароматным привкусом деревенской кожи, мокрого меха, навоза и звериного пота, исходящего из загон, рассеивающегося всего в нескольких ярдах от ворот.

Когда персонажи прибывают, прочитайте:

Неистовые крики и гвалт сигнализируют о том, что причиной беспокойства являются клетки для животных. Слезы ребенка перерастают в приливную волну истерии. Чуть, плечом к плечу, устремляются спасать город. Помост прогибается под их весом!

Когда помост прогибается, другие команды спрыгивают со сцены и исчезают в толпе, не обращая внимания на похвалы. Леса рушатся мгновением позже. Персонажи должны преуспеть в спасении Ловкости Сл 12, иначе получат 6 (1к10) дробящего урона, когда помост рухнет.

Сокровища

Персонажи, которые хотят украсть награду соперника, должны преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 15, чтобы захватить один из других трофеев. Если бросок успешен на 5 или более, они сначала получают самое ценное, вторая

попытка персонажа уже дает менее ценную награду. Можно скрыться с трофеем и кошельком, но любой персонаж, делающий это, совершает спасбросок Ловкости, чтобы безопасно покинуть помост, с помехой.

Награда Опыт

Каждый персонаж, который избегает урона от обрушения помоста, получает дополнительно 25 опыта.

В. Неправильный Загон

Как только персонажи находят твердую почву под ногами, звук материнского вопля указывает участникам на происхождение паники.

Забор, разделяющий два соседних вольера, прогибается, и вы видите, как динозавры медленно преследуют перепуганную маленькую девочку. Она пытается отогнать зверей шестом с тупым железным крюком. Хотя они и медленные, но перекрывают единственный путь к спасению ребенка. Глаза зверей затуманены, а их движения неестественны — они явно нежить.

Анкилозавр зомби [ankylosaur zombie] врывается в правый загон, за ним следуют четыре **велоцираптора зомби [velociraptor zombie]**. Персонажи могут отвлечь зомби от маленькой девочки, нанося им урон или преуспевая в проверках Харизмы (Обман или Запугивание) и т.п. Вознаграждайте смекалку возможностью совершить бросок кубов.

Каждый загон для динозавров 50 футов в поперечнике с грубыми каменными стенами 5 футов высотой с сильно укрепленными воротами шириной 10 футов. Ворота не заперты, но для открытия требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 11. Цепь толстого ограждения поднимается на 30 футов вдоль стены.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый отряд:** Уберите **анкилозавра зомби**
- **Слабый отряд:** Замените **анкилозавра зомби** двумя **велоцирапторами зомби**
- **Сильный отряд:** Замените **велоцирапторов зомби** **анкилозавром зомби**
- **Очень сильный отряд:** Добавьте **анкилозавра зомби**

Сокровища

В качестве благодарности за спасение девочка дает персонажам свой шест—ее «папкин» +1 боевой посох.

С. В пыли

Как только угроза нежити будет устранена и ребенок воссоединится со своей матерью, персонажи смогут исследовать соседний загон.

Тело, похожее на мертвую женщину, лежит растоптанное у поваленного забора — на земле рядом с ней лежат остатки искореженного свитка заклинаний и прямоугольной сумки.

Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 11 помогает узнать в мёртвом чистокровного юань-ти, а успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 9 идентифицирует свиток как *свиток заклинаний*. Персонаж, использующий *обнаружение магии* [detect magic], обнаруживает остаточную ауру магии некромантии — вероятно, какое бы заклинание ни содержалось в свитке, оно использовалось для создания динозавров-нежити. При ближайшем рассмотрении сумки обнаруживается неизвестная эмблема, стилизованная под пряжку.

В сумке находится нефритовая статуэтка Дендрар Ночной Змеи, а также другие личные вещи и религиозные безделушки. Персонажи с пассивным Восприятием 11 или выше замечают небольшое количество серебристо-синей пасты, размазанной по внутренней стороне основного отделения ранца.

Персонаж, специально осматривающий внутреннюю часть сумки и успешно прошедший последующую проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20, обнаруживает небольшой отсек, спрятанный в нижней части сумки, содержащий два флакона, небольшую ступку и пестик. Персонажи, которые преуспевают в проверке Интеллекта Сл 11 (набор травника или набор отравителя), идентифицируют один из флаконов как яд, а другой как странную серебристо-синюю пасту. Ступка и пестик, а также остатки на ступке и пестике, похоже, имеют следы обоих.

У персонажей нет возможности долго искать что-то, прежде чем прибудет отряд стражников, чтобы обыскать территорию в поисках улики.

Тяжелые ботинки врезаются в землю загона, когда четверо **стражников** расходятся веером, чтобы обезопасить территорию. Загорелый человек мужчина закрывает металлическую фляжку, вытирает рот рукавом и, спотыкаясь, проходит мимо отряда.

Персонажи, входящие в состав Арфистов, или персонажи, участвовавшие в DDAL07-01 *Город на краю*, могут узнать в нем Мокрого Рена — местного представителя Арфистов.

Отыгрыш Мокрого Рена

Мокрый Рен дружелюбен почти до такой степени, что кажется грубым. Он удивительно искусен в определении уровня опьянения объекта своего внимания и еще более искусен в определении того, что он предпочитает пить. В юности он был талантливым колдуном, но позволил своей слабости перед выпивкой взять верх над жаждой оттачивания

своих магических талантов.

Кроме того, он испытывает сильную ненависть к «тусовщикам» и не выносит людей, проявляющих в его присутствии злые наклонности. Его тесные «профессиональные» отношения с большинством владельцев таверн в городе означают, что тем, кто перечат ему, иногда негде выпить.

Цитата: «Что, значит, ты не хочешь пить? Ик!»

Заметив сумку, Мокрый Рен просит дать ее осмотреть. Если персонажи не нашли скрытый карман, Рену потребуется минута, чтобы найти его. Он ломает голову над остатками на ступке и пестике, «Пузырьки?»

Он вертит флакон между пальцами, делает вдох, затем моргает: «Ага! Жажда Странствий! "

Паста — это Жажда Странствий, экзотическая и крайне незаконная смесь, используемая в племанных обрядах посвящения, которые позволяют наблюдать за астральным пространством и духами и при опасно высоких дозах — влиять на них. Хотя это и незаконно, ряд богатых торговцев щедро платят тем, кто достаточно смел, чтобы контрабандой ввозить её в город для экспорта.

Сокровища

Мокрый Рен не интересуется нефритовой статуэткой и позволяет персонажам оставить ее себе, снисходительно отмахиваясь. Порт Нязару — это площадка для продавцов экзотических товаров, и персонажи легко могут найти покупателя, который согласится купить её за 50 зм. Помимо неё, персонажи находят в сумке *свиток заклинаний ледяной кинжал* [ice knife].

Однако Мокрый Рен не дает персонажам оставить у себя флакон с Жаждой Странствий.

Задание фракции (Арфисты)

Расследуя слухи о вмешательстве, члены Арфистов завершают задание своей фракции, и Мокрый Рен благодарит их, а также предлагает выпить где-нибудь, где подают лучшее вино в округе. Каждый персонаж получает 50 опыта.

Заключение

Мокрый Рен надеется, что он сможет призвать персонажей на помощь, когда тайна раскроется, независимо от их принадлежности, и просит их оставаться неподалеку.

А пока героям предстоит ждать дальнейших указаний. Что бы это ни значило, это не сулит ничего хорошего.

Задание фракции (Орден Перчатки)

Члены Ордена Перчатки, которые сделали ставку на Громовую Гору в соответствии с запросом и вернулись к Аластару Болу с билетом ставки, завершают задание своей фракции, и их благодарят за «важные услуги» Ордену. Каждый персонаж получает 50 опыта

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 450 до 600 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 зомби	700
Велоцираптор зомби	50

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Ставка (выигрыш или проигрыш)	500
Завершение Хака На Н'бусо	300
Отсутствие урона от обрушения помоста	25
Помощь Арфистам	50
Помощь Ордену Перчатки	50

Сокровища

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

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Кошель за 1 место	500
Трофей за 1 место	50
Кошель за 2 место	250
Трофей за 2 место	25
Кошель за 3 место	100
Трофей за 3 место	10
Украшенные ленты	50
Нефритовая статуэтка	50
Ставки на гонки	Различная

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*.

Боевой посох +1 [+1 quarterstaff]

Оружие +1 (боевой посох), необычное

Этот боевой посох имеет затупленный железный крюк на одном конце и используется загонщиками динозавров, чтобы заставлять злобных зверей в их подчинении делать то, что они должны. Посох вырезан из темного гладкого дерева и украшен перьями. Этот предмет описан в **Раздаточном материале для игроков 5**.

Свиток заклинания ледяной кинжал [spell scroll of ice knife]

Свиток, необычный

Этот предмет описан в Руководстве Мастера. Это заклинание может быть найдено в *Руководстве Занатара обо всем*.

Сюжетные награды

В ходе этого приключения персонажи могут зарабатывать следующие сюжетные награды:

Новичок в гонках. В течение следующего года вы можете бесплатно переночевать в одном из прекрасных, изъеденных блохами заведений на якорной стоянке Тайрикай, и вы сможете вести бедный образ жизни до 30 дней. Эта сюжетная награда описана в **Раздаточном материале для игроков 3**.

Победитель — еды поглотитель! Не может быть никаких сомнений, даже при постоянных отвлечениях вы смогли привести свою команду к беспорной победе.

Такая прекрасная победа означает только одно: бесплатное получение лучшего скромного жилья в городе — возможность вести скромный образ жизни в течение 30 дней! Эта сюжетная награда описана в **Раздаточном материале для Игроков 4**.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Также **члены Арфистов и Ордена Перчатки** получают **одно очко славы** в конце приключения при выполнении заданий своей фракции, 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 чудовищ

Анкилозавр зомби [Ankylosaur zombie]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 68 (8к12 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	3 (-4)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Хвост. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 18 (4к6 + 4) дробящего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе упадет ничком.

Велоцираптор зомби [velociraptor zombie]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (+4)	6 (-2)	5 (-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки все, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

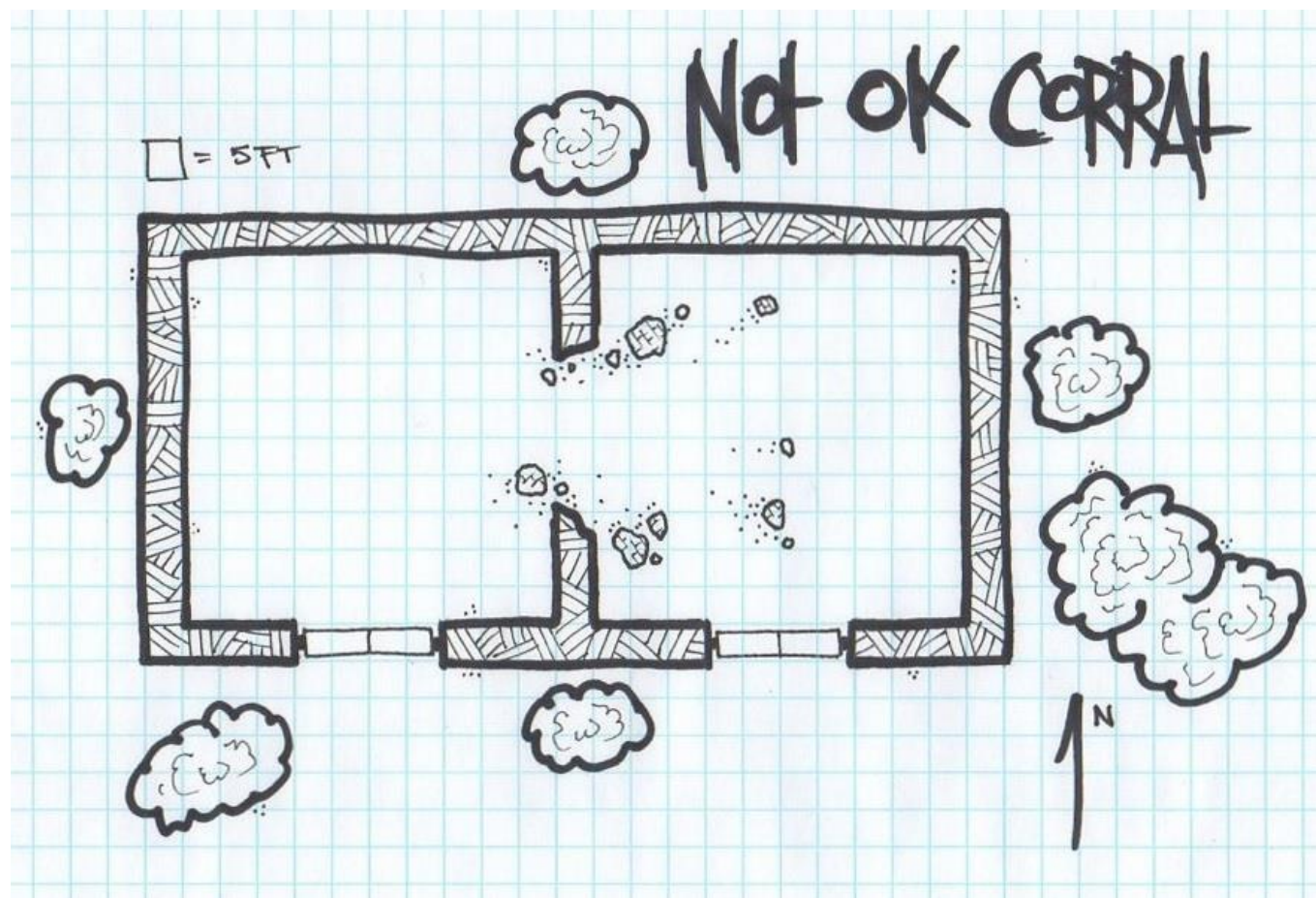
Действия

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

Приложение. Карта гонок в Порту Нянзару



Приложение. Неправильный загон



Приложение. Загадка моря

Чтобы разгадать эту головоломку, персонажи должны найти количество камней, равное количеству игроков в группе, и разрешить головоломку, чтобы открыть замок в полуразрушенном пакгаузе на набережной.

- Головоломка рассчитаны на 3-7 игроков.
- Используйте приведенную ниже таблицу или при необходимости составьте свою.
- Через 5 минут распорядитель помогает с разгадкой, чтобы игроки могли вернуться на гонку.

Буквенные головоломки

Количество	Слово	Порядок
3 игрока	ЯМА	АЯМ
4 игрока	КЛЫК	ЫЛКК
5 игрока	МОРДА	АОРДМ
6 игрока	РАПТОР	ПРОТАР
7 игрока	ОХОТНИК	КТОХОНИ

Раздаточный материал для игроков 1. Ставки на динозавров.

Каждый персонаж может сделать заранее одну ставку, не превышающую 500 зм, на выбранного им динозавра, что тот выиграет первую гонку. Когда ставка сделана, персонаж получает билет с описанием условий ставки. Выберите динозавра-фаворита из таблицы и киньте кость, чтобы узнать, какое место он занял.

Вдобавок, если персонажи упоминают, что они хотят сделать ставку за Аластара Бола, букмекер улыбается и принимает ставку — очевидно, букмекеры слишком счастливы забрать его золото.

Выигрыш

При проигрыше вся сумма ставки теряется.

Выигрышные ставки выплачиваются в соответствии с таблицей.

Ставки на гонки динозавров

Коэффициент	Бросок	Выигрыш при	Выплата	Динозавр
7:1	к8	2-8	1/7 ставки	Большая Гуделка (молодой тираннозавр рекс, любимец толпы)
5:1	к6	2-6	1/5 ставки	Фаворит Убтао (молодой трицератопс в расцвете сил)
3:1	к4	2-4	1/3 ставки	Банановая Конфетка (натренированный гадрозавр)
2:1	к3	2-3	1/2 ставки	Костолом (молодой строптивый аллозавр)
1:1	Любая кость	Чётное	ставка	Топтатель Грунгов (молодой анкилозавр)
1:2	к3	1	2х ставка	Шейный Шрам (молодой тираннозавр в своей последней гонке)
1:3	к4	1	3х ставка	Мерзкий Парень (аллозавр с известным тренером)
1:5	к6	1	5х ставка	Принцесса Джунглей (дейноних с испуганным жокеем)
1:7	к8	1	7х ставка	Громовая Гора (стареющий диметродон)

Раздаточный материал для игроков 2. Талисманы

Выберите из списка ниже или совершите 2 броска к10 по таблице. Результат первого броска даст вам цвет, а результат второго — существо, которое будет представлять команду.

Создание команд

к10	Цвет	Существо	Черта НИП
1	Красный	Альмираж	Осторожный
2	Оранжевый	Лягемот	Безрассудный
3	Желтый	Джакули	Стремительный
4	Зеленый	Грунг	Скромный
5	Синий	Зорбо	Свирепый
6	Индиго	Эблис	Обманчивый
7	Фиолетовый	Камадан	Шустрый
8	Белый	Цеповая улитка	Неспортивный
9	Черный	Су-монстр	Агрессивный
10	Золотой	Тираннозавр	Впечатляющий

Раздаточный материал для игроков 3. Сюжетная награда

В процессе приключения каждый персонаж может получить сюжетную награду, указанную ниже. Если вы печатаете этот раздаточный материал, сделайте столько копий, чтобы хватило всем игрокам.

Новичок в гонках.

В течение следующего года вы можете бесплатно переночевать в одном из прекрасных, изъеденных блохами заведений на якорной стоянке Тайрикай, и вы сможете вести бедный образ жизни до 30 дней.

Раздаточный материал для игроков 4. Сюжетная награда

В процессе приключения каждый персонаж может получить сюжетную награду, указанную ниже. Если вы печатаете этот раздаточный материал, сделайте столько копий, чтобы хватило всем игрокам.

Победитель — еды поглотитель!

Не может быть никаких сомнений, даже при постоянных отвлечениях вы смогли привести свою команду к бесспорной победе.

Такая прекрасная победа означает только одно: бесплатное получение лучшего скромного жилья в городе— возможность вести скромный образ жизни в течение 30 дней!

Раздаточный материал для игроков 5. Магический предмет

В процессе приключения персонажи могут получить следующий постоянный магический предмет:

Боевой посох +1

Оружие +1 (посох), необычное

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершенным этим магическим оружием. Этот предмет описан в *Руководстве Мастера*.

Этот боевой посох имеет затупленный железный крюк на одном конце и используется загонщиками динозавров, чтобы заставлять злобных зверей в их подчинении делать то, что они должны. Посох вырезан из темного гладкого дерева и украшен перьями.