



ГНИЕНИЕ И ГОРЕНИЕ

Жители Старого города заметили нечто странное в гноящихся мусорных ямах на окраине города, и, хотя такие сообщения редко воспринимаются всерьез, таинственное исчезновение известной личности в бедной части Порты Нязару заставляет людей нервничать. Сможете ли вы докопаться до сути этого исчезновения? Первая часть трилогии «Гниение изнутри».

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



JAMES INTROCASO

Автор приключения

Код приключения: DDAL07-06

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

Вычитка и вёрстка: brahidaktilia, Grevlir

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 *Гниение и горение*, часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Гробница Аннигиляции*.

В этом приключении персонажи сталкиваются с новой угрозой нежити, копящейся в джунглях Чульта. Некромант приходит в Порту Нянзару в надежде превратить авантюристов в ужасных лейтенантов для своей гниющей армии.

Это приключение предназначено для **3-7 персонажей с 5-го по 10-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей с СУО равным 8**. 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, представленными для 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

Смерть решает все проблемы. Нет человека — нет проблем.

- Иосиф Сталин¹

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Армия нежити собирается в джунглях Чульта, а ее вербовщик находится в Порт Нянзару. Все началось с того, что Зуккасс [Zuccass], нежить-некромант ааракокка, обнаружил Кисту [Cyst], пульсирующую массу некротической ткани. Выполняя волю таинственного мастера, Зуккасс использовал силу Кисты, чтобы создать армию нежити, для завоевания Чульта.

Зуккасс даровал фрагмент Кисты своей ученице-умертвию, Яре Таска. Ее миссия: создать секретную заставу в Порт Нянзару и превратить могущественных авантюристов в лейтенантов нежити для армии Зуккасса. Умертвие нашла вход в забытые катакомбы под разрушенными зиккуратами Старого города и создала свою базу внутри. Затем Яра использовала заклинание наблюдение, чтобы собрать информацию и составить свой план.

Две ночи назад, неживые приспешники Яры похитили Миборо Ян, любезную владелицу Привала, популярной таверны Старого города, часто посещаемой искателями приключений. Когда владелец таверны был объявлен пропавшим без вести, лидеры фракций собрали поисковую группу искателей приключений, которые впоследствии попали прямо в ловушку, расставленную для них Ярой. Яра начала ритуал, чтобы превратить потенциальных спасателей в безмозглых мертвых прислужников, привязав их к частичке Кисты.

Нуждаясь в большем количестве авантюристов для выполнения своей миссии, некромант отправила сообщение принцу нищих Рябому По, зная, что ее дразнящее письмо может убедить его послать больше героев.

Места и описание НИП

В этом приключении встречаются следующие места и НИП.

Рябой По [Rock-MarkedPo]. Этот авантюрист, ставший принцем нищих, нанимает авантюристов, чтобы они нашли Миборо Ян.

Миборо Ян [Miboro Yan]. Эта владелица таверны Старого города "Привал" была схвачена Ярой Таска.

Яра Таска [Jaru Tasca]. Эта умертвие некромантка с частичкой Кисты хочет превратить искателей приключений в лейтенантов нежити для армии своего хозяина.

Мусорная яма [Refuse Pit]. Мусорная свалка Порта Нянзару находится в воронке на окраине Старого города.

Зиккураты Старого Города [Old City Ziggurats]. Старый город построен вокруг трех зиккуратов, которые давным-давно разрушились, и их катакомбы запечатаны.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение разбито на три части:

Часть 1. Персонажи посещают Рябого По, который просит их найти и спасти Миборо Ян и другую группу искателей приключений, которые пропали без вести, пытаясь спасти ее. Принц нищих знакомит их с Фавином Кригером [Favin Kreeger], преступником, обладающим информацией, жизненно важной для поиска персонажей.

Часть 2. Фавин ведет персонажей к мусорной яме за пределами Порт Нянзару, где на них нападает нежить, и они обнаруживают вход в катакомбы под Старым городом.

Часть 3. В катакомбах персонажи сталкиваются с ловушкой костяного шара Яры и должны найти способ определить местонахождение некроманта в лабиринте склепов. Затем они сталкиваются с Ярой. Если они уничтожат частицу Киста, энергия внутри частицы вырвется наружу, и разрушит катакомбы.

Неожиданная магия

Заклинания, такие как переносная дверь [dimension door], поиск предмета [locate object] и наблюдение [scrying], могут помочь игрокам преодолеть некоторые препятствия быстрее, чем другие решения, предлагаемые приключением. Замечательно! Успешно награждайте подобные творческие идеи. Персонажи используют ячейки заклинаний и ресурсы, которые другая группа может приберечь для боевого столкновения, так что в конце концов все уравнивается.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи начинают приключение в районе Старого города Порт Нянзару.

Жажда приключений. Персонажи направляются в Привал в поисках следующего приключения или выпивки, а затем обнаруживают, что всегда открытое заведение закрыто. Уведомление на двери сообщает им, что Миборо Ян пропала, и есть награда для всех, кто сможет ее найти. Выдайте игрокам **Раздаточный материал для игроков 1.**

Посланники фракций. К каждому персонажу, который является членом фракции, подходит соратник, который передает им письмо и призывает их немедленно прочитать его. На письме есть восковая печать с символикой фракции персонажа. Все записи говорят об одном и том же. Выдайте игрокам **Раздаточный материал для игроков 2.**

Ты справишься! Персонажи проходят мимо Забега Палача в Старом городе и не могут не заметить ликующую толпу. Рябой По окликает их, чтобы спросить, не хотят ли они заработать монету за доброе дело.

¹ Цитата из книги «Дети Арбата» Анатолия Рыбакова

Старый город

Старый город Порт Нязару — это не трущобы или рай для воров, а скорее сообщество рабочих из низшего сословия и бедных ремесленников в тени трех разрушенных зиккуратов. Коллектив принцев нищих [beggar princes], в том числе Рябого По, неофициально управляет этим районом города, поскольку Торговые принцы игнорируют его. Привал — последняя остановка для искателей приключений перед джунглями.

Часть 1. Забег палача

Ориентировочная длительность: 15 минут.

Приключение начинается в Забеге Палача, большой яме в центре Старого города Порт Нянзару. Здесь осужденных преступников скормливают динозаврам и другим хищникам джунглей для развлечения публики.

ИНСТРУКТАЖ И КОРМЕЖКА

Толпа рабочих, состоящая из четырех человек, собирается вокруг круглой низкой стены, которая окружает выложенную камнем яму. Влажный вечерний воздух несет насмешки и запах тел, когда вы спешите к толпе. Из ямы доносится страшный, голодный рев, за которым следует радостная реакция зрителей.

Когда вы пробиваетесь сквозь толпу, вы видите действие ниже. Стенающий дварф-альбинос мужского пола, одетый в лохмотья, кувырывается туда-сюда, едва избегая щелкающих челюстей мощного двуногого динозавра. Пот струится по лбу измученного пленника. У него нет никаких шансов победить зверя.

Над всем этим сидит старый человек с рябым лицом в приподнятом бамбуковом кресле в окружении небольшой группы молодых чультских женщин, которые заботятся обо всех его нуждах. Сгорбленный мужчина замечает вас своим единственным здоровым глазом, в то время как второй, молочный глаз, живет своей жизнью. Он жестом скрюченных рук велит вам приблизиться. «Ах, вы — ответы на мои молитвы. Приходите скорее, друзья. Времени мало».

Пока Рябой По (мужчина калишит ветеран) говорит, он, кажется, не обращает внимания на толпу и аллозавра, преследующего Фавина Кригера (дварфа-альбиноса мужского пола) в яме. После краткого введения, По дает подробную информацию о работе:

- Ходят слухи о необычной активности нежити вокруг мусорной ямы Старого города, воронки, которая является свалкой Порт Нянзару. В то время как нежить не является чем-то необычным рядом с ямой (упыри иногда рыщут по популярному месту захоронения тел в поисках еды), число обнаруженных увеличилось.
- Две ночи назад Миборо Ян, любезная владелица Привала, часто посещаемой авантюристами таверны в Старом Городе, так и не вернулась после того, как отнесла свой мусор в мусорную яму.
- Прошлой ночью группа из шести человек, собранная пятью фракциями, начала поиски Миборо в мусорной яме, и с тех пор их никто не видел. Если персонажи желают узнать больше о пропавших без вести искателях приключений (см. «Часики тикают»).
- Агент Ордена Перчатки возглавил группу, которая отправилась на спасение Миборо, и владел мощной магической булавой с адамантитовым наконечником. Этого авантюриста зовут Бранзен, он жрец Тира.

- Сегодня днем По получил письмо, написанное почерком, который никто из его знакомых не узнал. Выдайте игрокам Раздаточный материал для игроков 3.
- После получения письма По связался с лидерами фракций, которые послали первую партию искателей приключений, чтобы спасти Миборо. Фракции сообщили По, что они хотят собрать еще одну группу персонажей, чтобы предпринять вторую попытку, чтобы спасти Миборо и группу, которая пропала без вести, разыскивая ее.

Отыгрыш Рябого По

Болезнь, которая чуть не унесла жизнь По, искорежила его тело. Его лицо покрыто шрамами, он почти слеп на один глаз и передвигается болезненной сутулой походкой. Его руки скрючены и искривлены, и у него проблемы с мелкой моторикой. Из-за этого у него есть небольшая группа молодых чультских женщин, которые занимаются физическими аспектами его деловых отношений: пишут, приносят и укладывают бухгалтерские книги и тому подобное.

Несмотря на свои физические уродства, он ужасно хитрый, красноречивый и острый на язык. В разговоре он проявляет соответствующую профессиональную вежливость и, даже когда злится, никогда не выходит из себя.

Цитата: «Какие секреты вам дороги? Держу пари, что я знаю, что они из себя представляют?»

ФАВИН КРИГЕР

После того, как Рябой По передаст персонажам полученное письмо, прочитайте или перефразируйте:

Рябой По встречает ваш взгляд здоровым глазом, когда вы отрываетесь от письма. «Наверное, удивляешься, где я это взял, а?» Старик щелкает пальцами, не отводя от тебя взгляда. Толпа свистит, когда две женщины-чультанки набрасывают сеть из лиан на ревущего динозавра в яме, в то время как другая опускает веревочную лестницу, по которой быстро взбирается дварф-альбинос, тяжело дышащий и измученный. Женщины тащат его в вашу сторону, пока разъяренный аллозавр вырывается из сети.

Голос дварфа срывается на писк, когда он падает на колени у ваших ног: "Я готов говорить. Пожалуйста, не отправляйте меня туда!",

«Позвольте представить вам Фавина Кригера», — весело говорит Рябой По. «Этот дварф доставил мне письмо, но не сказал, от кого оно. Довольно грубо, если вы спросите меня.»

Дварф хнычет. «Я готов к разговору. Пожалуйста. Только не отправляйте меня обратно в эту яму!»

Фавин Кригер делится следующей информацией с По и персонажами:

- Фавин зарабатывает на жизнь тем, что сбрасывает тела жертв убийств в мусорную яму. Он берет большую плату с более мелких преступников Порт Нянзару, помогая телам исчезать.
- Он бросал свою последнюю жертву, мужчину-

чульцца, когда из секретного туннеля в яме вышла женщина с такой же чистой белой кожей, как и его собственная, с красными глазами и угольно-черными волосами со свитой зомби. Она дала Фавину письмо и заплатила ему 50 зм, чтобы он доставил его Рябому По. Таинственная женщина в мантии велела дварфу не говорить, откуда оно взялось, если он ценит свою жизнь, а затем вернулась со своими зомби обратно в секретный туннель.

- Фавин больше ничего не знает. Если персонажи спрашивают о теле, которое он сбрасывал, Фавин утверждает, что не знает личность человека или того, кто ему за это заплатил, поскольку его работа выполняется анонимно. Ему платят за то, чтобы сбрасывать трупы, а не задавать вопросы.

Как только Фавин поделится своей историей, он будет умолять о пощаде Рябого По. Дварф клянется изменить свой образ жизни, хотя персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15, понимает, что Фавин лжет. После пресмыканий дварфа, прочитайте или перефразируйте:

Толпа кричит, требуя, чтобы дварфа вернули в яму. По поднимает свои скрюченные руки, заставляя толпу замолчать, когда он поворачивается к вам. «Этот человек-преступник», — начинает нищий принц. «Он не убийца, но вступает в сговор с ними. Обычно я позволяю толпе определять его судьбу, но, поскольку вы мои почетные гости, я позволю вам решить. Вернется ли он обратно в яму или выйдет на свободу? У вас есть одна минута, чтобы сделать выбор, прежде чем я приму решение за вас.»

У персонажей есть одна минута, чтобы прийти к единогласному решению относительно судьбы Фавина. Если консенсус достигнут, По верен своему слову и уважает выбор персонажей. Если по прошествии одной минуты персонажи не достигли согласия относительно судьбы Фавина, он бросает его в яму.

Если персонажи оставят Фавину жизнь, он предлагает сопроводить их в секретный туннель в мусорной яме (см. «Поиск катакомб» в Части 2). Фавин делает это из чувства самосохранения. Он не хочет, чтобы бледнокожая женщина выполнила свою угрозу, и надеется, что персонажи прикончат ее. Дварф — трус и во время боя выполняет только действия Уклонение, Отход и Рывок.

Если Фавина вернут в яму, его разорвет на части аллозавр.

Отыгрыш Фавина Кригера

Фавин Кригер — хныкающий трус и лгун. Дварф-альбинос всегда нервничает, его легко запугать, он продаст свою бабушку, чтобы спасти свою шею или заработать золотую монету. Он пресмыкается лучше любого кобольда и скулит о самых незначительных неудобствах.

Цитата: «Клянусь могилой моего отца, я не сделал ничего плохого!»

Что дальше?

Как только судьба Фавина определена, По приступает к делу. Время не ждет! Он предлагает персонажам 1000 зм, за спасение Миборо Ян и пропавших без вести авантюристов или доказательства их смерти.

Если они еще не поняли этого, принц нищих раскрывает персонажам, что улики указывают на мусорную яму как на место, где можно начать поиски пропавших людей. По предупреждает персонажей, чтобы они оставались на чеку, так как кажется, что они могут попасть в ловушку.

Задания фракций. Рябой По дает каждому персонажу, принадлежащему к фракции, письмо от соответствующего лидера фракции, содержащее задание фракции.

- Выдайте **Раздаточный материал для игроков** 4 персонажам из Изумрудного анклава. Их задача — уничтожить частицу Кисты.
- Выдайте **Раздаточный материал для игроков** 5 персонажам Арфистам. Их задание состоит в том, чтобы вернуть зашифрованный дневник Мандолины [Mandolin], агента Арфистов табаксы в первой группе, которая отправилась на поиски Миборо Ян.
- Выдайте **Раздаточный материал для игроков** 6 персонажам из Альянса Лордов. Их задача — найти перстень Мерсера [Mercer], человека агента Альянса Лордов в первой группе, которая отправилась на поиски Миборо Ян.
- Выдайте **Раздаточный материал для игроков** 7 персонажам из Ордена Перчатки. Их задача — получить кусочек Кисты.
- Выдайте **Раздаточный материал для игроков** 8 персонажам из Жентарима. Их задача — убедиться, что Миборо Ян знает, что Жентарим несет ответственность за ее спасение, если группе удастся спасти ее.

Награда опытом

Если персонажи принимают решение о судьбе Фавина вместо того, чтобы оставлять это на усмотрение толпы, присудите каждому персонажу 100 опыта.

Часики тикают

Персонажи должны ощущать давление, чтобы быстро выполнить задачу По, зная, что на карту поставлены жизни. В то время как Яра Таска планирует оставить Миборо в живых в качестве приманки, у первой группы искателей приключений, которые столкнулись с некромантом, есть всего несколько часов, прежде чем они станут вурдалаками.

В Частях 2 и 3 этого приключения есть разделы, озаглавленные «Истекшее время», которые помогают определить, сколько времени прошло в игре во время приключения. Действия персонажей определяют, насколько быстро они достигают частицы Кисты, что, в свою очередь, определяет, сколько жертв Яры будет обращено,

когда они придут.

У персонажей есть 1 час, чтобы добраться до частицы Кисты и спасти всех. За каждый час, прошедший после первого, одна из жертв Яры превращается в вурдалака. Выберите или бросьте по таблице «Жертвы Яры», чтобы определить, кто из заключенных является нежитью, когда появляются персонажи.

Жертвы Яры

кб	Имя	Раса	Блок статистики	Фракция
1	Бранзен	Человек	Жрец [priest]	Орден Перчатки
2	Мандолина	Табакси	Бард [bard]	Арфисты
3	Дунло	Дварф	Друид [druid]	Изумрудный анклав
4	Гранк	Орк	Шпион [spy]	Жентарим
5	Мерсер	Человек	Рыцарь [knight]	Альянс Лордов
6	Лили	Эльф	Берсерк [berserker]	Жентарим

Часть 2. Мусорная яма

Ориентировочная длительность: 45 минут
Персонажи прибывают в мусорную яму в Старом городе Порт Нязару, чтобы найти следы Миборо Ян, первую группу, которая отправилась на ее поиски, или людей, которые их похитили.

Общие характеристики

Мусорная яма имеет следующие общие характеристики

Климат и погода. Это липкий влажный вечер с незаметным ветром, приносящим лишь вонь мусора и никакого облегчения.

Свет. Желтая полная луна заливает местность ярким светом.

Яма. Яма глубиной более 100 футов, но заполнена мусором. Существо, которое падает в яму, попадает в мусор на 10 футов ниже, падает ничком и получает 7 (2к6) колющего урона (вместо обычного урона от падения). Мусор внутри ямы — это труднопроходимая местность.

Любое существо, которое входит или начинает свой ход в яме, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе оно будет отравлено до начала своего следующего хода.

Запахи и звуки. Влажный воздух пахнет гнилью, мусором и отходами. На дне провала воронки изредка слышен шорохи, издаваемые отиджами.

Тяжелая полная луна едва поднимается над мусором и костями, выглядывающими из глубокой воронки на самом краю Порт Нязару. Запах разложения настолько силен, что может скрутить желудок людоеда. Похоже, сегодня в мусорной яме тихо, если не считать случайных шорохов, вызванных отиджами на дне ямы, которые поглощают отходы.

Когда вы приближаетесь к яме, верхний слой мусора взрывается, и появляется стая монстров. Стоны и скрип конечностей нежити нарушают ночную тишину, когда отвратительные гниющие гуманоиды несутся вперед. Один из них воеет с вызовом, указывая на цель атаки булавой с адамантиновым навершием.

Натиск нежити

Миньоны-нежить Яры Таска атакуют персонажей. Выберите один из следующих вариантов:

- Четыре **вурдалака** [ghasts] и два **порождения Кьюсса** [spawn of Kyuss]
- Два **пылающих черепа** [flameskulls] и два **порождения Кьюсса**
- Один **призрак** [wraith] и два **порождения Кьюсса**

Одно порождение Кьюсса украло и пользуется булавой кары Бранзена [Mace of Smiting] (возможность атаки этим оружием включается в блок статистики порождения в конце приключения).

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый:** Выберите: два упыря [ghouls] и одно порождение Кьюсса, один пылающий череп и одно порождение Кьюсса, два спектра и одно отродье Кьюсса.
- **Слабый:** Выберите: четыре вурдалака и одно порождение Кьюсса, два пылающих черепа и одно порождение Кьюсса, один спектр и два порождения Кьюсса.
- **Сильный или Очень сильный:** Выберите: шесть вурдалаков и два порождения Кьюсса, три пылающих черепа и два порождения Кьюсса, четыре спектра и три порождения Кьюсса.

Специфические особенности

Можете использовать следующие особенности:

Пылающие черепа. Пылающие черепа остаются на 30 футов выше персонажей и используют свои заклинания огненного шара в начале боя, сосредотачиваясь на заклинателях и противниках дальнего боя. Они убегают, если их здоровье упало до 15 или меньше.

Вурдалаки. Вурдалаки объединяются, чтобы атаковать одного персонажа за раз, сосредотачивая свои атаки на любом видимом им святом символе или персонажах, которые используют исцеляющую магию. Они сражаются, пока не будут уничтожены.

Призраки и спектры. Призраки и спектры используют свою способность летать и перемещаться через объекты, чтобы удивить персонажей, поднимаясь с земли при атаке. Они убегают, когда их здоровье снижается до 20 или меньше.

Другая нежить. Порождения Кьюсса и упыри несутся к ближайшему персонажу и сражаются до смерти.

Ближайший храм

Если персонажи страдают от Роющего червя и у них нет возможности прекратить этот эффект, ближайший целитель, способный помочь, находится в храме — в минуте бега отсюда (10 раундов).

Сокровища

Порождение Кьюсса носит с собой булаву кары, украденную у Бразена. Эта булава описана в Раздаточном материале для игроков 9.

В поисках катакомб

Вход в катакомбы, где Яра Таска прячет и содержит своих жертв, спрятан в стенах мусорной ямы, закопанной под различным хламом. Для поиска входа можно использовать следующие методы:

- Если с персонажами находится Фавин Кригер, он показывает им вход. Затем Фавин уходит, считая свой долг выплаченным.
- Если персонажи захватили нежить с показателем Интеллекта 5 или выше, которая понимает язык, на котором говорит один из

персонажей, она покажет персонажам вход, успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 заставляет это существо привести персонажей ко входу.

- Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 17 позволяет отследить путь нежити через мусор к входу.
- Персонажи могут искать в яме вход. Каждый персонаж, ищущий вход, должен совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15. Если три персонажа успешно проходят эту проверку, персонажи находят вход за 5 минут. Если два персонажа успешно проходят эту проверку, поиск входа занимает 1 час. Если один персонаж преуспеет в этой проверке, ему потребуется 2 часа, чтобы найти вход. Если ни один персонаж не прошел эту проверку, на поиск входа уйдет 3 часа, но в конце концов он будет найден. Существа, которые обыскивают мусорную яму в течение 1 часа или дольше, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе получают один уровень истощения. Существа, провалившие этот спасбросок на 5 или более, получают два уровня истощения. Эта частица Кисты, которую носит с собой Яра, производит черный ихор, который истощает жизненные силы существ и распространяется по всему мусору в яме.

Группа из трех персонажей

Если группа, участвующая в этом приключении, состоит только из трех персонажей, одна успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволит найти вход в катакомбы за 5 минут.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Можете использовать следующие особенности:

Другие навыки. Персонажи могут захотеть использовать другие способности, навыки или инструменты, не указанные в списке, чтобы найти катакомбы. Если их рассуждения вам понятны, установите Сл и позвольте им попробовать. Не забудьте использовать Сл 15 для задач средней сложности и Сл 20 для сложных задач.

Заклинания. Если персонажи хотят наложить заклинание или использовать магический предмет таким образом, чтобы они смогли найти катакомбы, позвольте им сделать это, если это имеет для вас смысл.

Награда опытом

Если персонажи находят вход в катакомбы менее чем за час, присудите каждому 100 опыта.

Часы тикают

Если персонажи не остановятся на отдых и найдут вход в катакомбы менее чем за 1 час, время, которое они проведут здесь, не имеет значения. Если они отдыхают или ищут катакомбы 1 час или больше, запишите, сколько времени прошло в этом разделе приключения.

Часть 3. Катакомбы зиккурата

Ориентировочная длительность: 60 минут
Персонажи попадают в катакомбы под зиккуратом Старого города и сталкиваются с ловушкой и необычным стражем.

Общие характеристики

Катакомбы имеют следующие общие характеристики:

Потолок. За исключением камеры частицы, потолок в катакомбах 10 футов в высоту.

Свет. В катакомбах нет источников света.

Запахи и звуки. Запах гнили и мусора разносится липким влажным воздухом из кучи мусора. В залах тихо, но любой звук, издаваемый персонажами, эхом отражается от стен.

Температура. Даже под землей нет спасения от изнуряющей жары Чульты.

Где мы? Любой дварф или успешно прошедший проверку Мудрости (Выживание) Сл 15 точно знает, что катакомбы находятся под одним из зиккуратов Старого города. Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 12 показывает, что катакомбы зиккуратов были запечатаны много лет назад.

Входной зал

Не хватает времени?

Если у вас мало времени, пропустите данный раздел этой части приключения и перейдите прямо к разделу «Вестибюль катакомб».

Этот тихий каменный зал пахнет медью и гнилью. На стенах, полу и потолке высечены изображения людей, охотящихся друг на друга и приносящих жертвы темным богам. Несколько рисунков были разбиты и разбросаны по полу.

В центре зала пол липкий от широкого пятна крови, которое расплзается дальше на север и выходит через небольшой открытый дверной проем на восточной стене.

Входной зал имеет ширину 10 футов и длину 90 футов, идущий с юга на север. Персонажи входят в южный конец зала через 5-футовый квадратный проем из мусорной ямы. Выход в северном конце ведет в вестибюль.

Ловушка Костяного Шара

Простая ловушка (Уровень 5-10, смертельная угроза)
Яра Таска разместила здесь волшебную ловушку, которую она придумала сама. Как только эта ловушка срабатывает, ее нельзя будет активировать снова. Ловушка состоит из нескольких чародейских рун, вырезанных на стене по обе стороны коридора.

Срабатывание. Ловушка срабатывает, когда живое существо пересекает руны.

Эффект. При срабатывании огромная сфера из гуманоидных костей, истекающих некротическим ихором, появляется в северном конце зала и движется к южному концу, разбиваясь о южный вход в зал. Существа в зале должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале они получают 22 (4к10) колющего урона и

должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получат одну степень истощения, поскольку некротический ихор высасывает их силы. При успехе существа получают половину урона, если только они не находятся в пределах своей скорости движения от южного выхода. Тогда они могут выбежать из этого выхода, не получив повреждений.

Когда персонаж проваливает спасбросок от ловушки, он может принять на себя основной удар сферы, бросившись на шар, пытаясь разбить его на куски. Если персонаж выбирает эту опцию, вместо обычных эффектов провала спасброска персонаж получает 44 (8к10) колющего урона и получает одну степень истощения. После получения урона персонаж может совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 17, чтобы разбить сферу, в результате чего каждое существо в зале к югу от персонажа, выполнившего проверку, полностью избегает ловушки. Если эта проверка провалена, сфера продолжает катиться. Объясните последствия и сложность этой задачи игроку персонажа, прежде чем дать ему возможность принять основной удар на себя. Персонаж, который принимает на себя основной урон сферы, получает сюжетную награду, описанную в **Раздаточном материале для игроков 18**.

Обезвреживание. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 17 позволяет заметить, что на полпути по коридору (45 футов от каждого входа, там, где начинается пятно крови) на изображениях людей, приносящих жертвы, вырезано несколько небольших мистических рун на стенах, полу и потолке. Эти руны не встречаются ни на одном из других изображений. Персонаж, владеющий инструментами каменщика или Знанием камня, замечает, что, хотя большая часть изображений в зале древняя, руны были сделаны менее месяца назад. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] показывает, что руны излучают ауру магии вызова и некромантии.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 13 позволяет понять, что руны активируют какую-то ловушку, когда существо, не являющееся нежитью, проходит мимо них. Если результат проверки выше 5 и более, становится ясно, что существо, не являющееся нежитью, но покрытое останками нежити, может пройти мимо рун, не вызывая срабатывания ловушки. Персонажи, покрытые останками нежити, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе они будут отравлены, пока не уберут останки во время короткого отдыха.

Персонажи могут использовать дальнобойные атаки, не наносящие некротического, психического или урона ядом, чтобы повредить руны и отключить ловушку. Крошечных рун так много, что на это уйдет 1 час, если все сделать тщательно. Персонаж может совершить одну проверку Ловкости Сл 13, чтобы попытаться быстрее нацелиться на все руны, и тогда процесс займет 10 минут, но, если проверка не удастся, руны будут недостаточно повреждены, и ловушка не отключится, хотя персонаж этого не узнает.

ВЕСТИБЮЛЬ КАТАКОМБ

После того, как персонажи пройдут через северный выход из входного зала, они окажутся в вестибюле катакомб.

Звук огня и запах дыма поражают вас, когда вы входите в давно забытый вестибюль. Осыпавшийся потолок этой комнаты поддерживается двумя рядами украшенных паутиной колонн. Через залитый кровью пол во тьму ведет дверь. На возвышении в центре зала стоит стол с нефритовым набором драконьих шахмат. Плавающий, бестелесный череп, окутанный зеленым пламенем, щелкает челюстью, когда вы входите.

"Треск [Crackle], к вашим услугам", — кивает существо. "Катакомбы — это лабиринт. Сыграйте со мной три партии в драконьи шахматы, и я покажу вам путь к пленникам, которых вы ищете, победите вы или нет. Если вы победите меня дважды, то получите дополнительный приз! Если я побью вас дважды, я смогу забрать у вас кое-что, прежде чем отведу к пленникам. Договорились?"

Треск, **пылающий череп [flamescull]**, является слугой Яры Таска. Ему было приказано задержать персонажей, чтобы они не добрались до Яры, не убивая их. Если персонажи атакуют или игнорируют Треска, пылающий череп убегает к Яре (см. "Путешествие по катакомбам").

Отыгрыш Треска

Треск — пылающий череп, который обожает настольные игры. Он говорит быстро, наслаждается победой и уважительно относится к противнику, когда побежден. Пылающий череп любит участвовать в играх разума, напевая и задавая наводящие личные вопросы, чтобы проникнуть в голову своего противника. Он трус, который убегает при первых признаках драки.

Цитата: «Не лучше ли сыграть, чем сражаться?»

Игра в драконьи шахматы

Один персонаж может выбрать игру в драконьи шахматы с Треском, но игра занимает час (в это время **другие персонажи** могут немного отдохнуть). Персонаж, играющий в игру, делает встречную проверку Интеллекта против Треска (у которого бонус +5 к этой проверке). Победитель проверки выигрывает эту игру. Каждая игра длится 20 минут. Если Треск или персонаж выигрывает первые две, третья игра не проводится. Если персонаж превосходит Треска при проверке на 5 или более, эта игра длится всего 5 минут. Если Треск превосходит проверку персонажа на 5 или более, игра все равно занимает 20 минут, так как Треск намеренно затягивает свои ходы.

Проигрыш в игре. Если Треск побеждает, он достает из-под стола флягу с дурно пахнущей черной жидкостью (ихор, производимый частицей Кисты). Он настаивает, чтобы один из персонажей выпил из фляги, прежде чем привести их к Яре. Персонаж, пьющий жидкость, получает одну

степень истощения и получает сюжетную награду, указанную в **Раздаточном материале для игроков 18**.

Победа в игре. Если персонаж побеждает, Треск позволяет персонажам оставить шахматный набор и его содержимое (см. «Сокровища»). Затем он приводит их к Яре.

Путешествие по катакомбам

Катакомбы — это лабиринт. Персонажи могут найти путь к камере, где Яра Таска держит заключенных, любым из следующих способов:

- Если персонажи играют в драконьи шахматы с Треском, он ведет их в камеру частицы (см. «Игра в драконьи шахматы»).
- Если персонажи атакуют Треска, он с пронзительным криком убегает к Яре и пленным. Успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15 позволяет преследовать Треска до камеры частицы. Успешная проверка Ловкости (Скрытность) Сл 15 позволяет прокрасться за Треском в камеру. Персонаж, который однажды находит камеру, может привести к ней других персонажей.
- Если персонажи захватывают Треска, проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 убеждает его привести персонажей в камеру частицы.
- Персонажи могут следовать по кровавому следу, который начинается в холле катакомб и ведет к камере частицы. Каждый персонаж, идущий по кровавому следу, должен совершить проверку Мудрости (Выживание) Сл 15. Если три персонажа успешно проходят эту проверку, персонажи находят камеру за 5 минут. Если два персонажа успешно пройдут эту проверку, поиск камеры займет 1 час. Если один персонаж преуспеет в этой проверке, ему потребуется 2 часа, чтобы найти камеру. Если ни один персонаж не пройдет эту проверку, на поиск камеры уйдет 3 часа, но в конце концов она будет найдена. Существа, которые обыскивают катакомбы в течение 1 часа или дольше, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или получить один уровень истощения. Существа, провалившие этот спасбросок на 5 или более, получают два уровня истощения.

Группа с тремя персонажами

Если группа, участвующая в этом приключении, состоит только из трех персонажей, одна успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 позволит найти камеру частицы за 5 минут.

Специфические особенности

Можете использовать следующие особенности:

Другие навыки. Персонажи могут захотеть использовать другие способности, навыки или инструменты, не указанные в списке, для перемещения по катакомбам. Если их рассуждения вам понятны, установите Сл и позвольте им попробовать. Не забудьте использовать Сл 15 для задач средней сложности и Сл 20 для сложных

задач.

Заклинания. Если персонажи хотят наложить заклинание или использовать магический предмет таким образом, чтобы они могли перемещаться по катакомбам и это имеет для вас смысл, позвольте им сделать это.

Награда опытом

Если персонажи находят камеру частицы менее чем за час, присудите каждому 100 опыта.

Сокровища

Набор драконьих шахмат сделан из темного дерева, инкрустирован нефритом и жемчугом, и стоит 200 зм. Доска драконьей шахматы имеет крышку. Когда крышка открыта, внутри видны два зелья яда, которые выглядят как зелья исцеления.

Часики тикают

Если персонажи не остановятся, чтобы отдохнуть и найдут камеру частиц менее чем за 1 час, время, которое они проводят здесь, не имеет значения. Если они отдыхают или им требуется больше часа, чтобы отключить ловушку костяных шаров, поиграть в Драконьи шахматы с Треском или перемещаться по катакомбам, добавьте количество времени, прошедшее в этой части приключения, к количеству времени, прошедшему в Части 2 «Мусорная яма». Затем просмотрите «Тикающие часы» в Части 1, прежде чем продолжить.

Камеры частицы

Высота потолка в этой камере 30 футов.

Пульсирующий кусок гниющей плоти размером с халфлинга находится в центре этой комнаты, издавая влажное сердцебиение и зловоние, более отвратительное, чем от мусорной ямы. Длинные щупальца выходят из массы плоти, обвивая горло шести спящих авантюристов, которых вы пришли спасти. Женщина без сознания — Миборо Ян, судя по ее виду — прикована цепью к задней стене этого склепа.

За куском плоти стоит человекоподобное существо, одетое в черную мантию, испачканную кровью. Ее кожа чисто-белая, а волосы угольно-черные. Ее красные глаза горят. «Еще лейтенанты для армии Зуккаса. Он вознаградит меня! Не стесняйтесь. Пусть эта малая частичка Кисты овладеет вами и дарует вам бессмертие нежити!»

Яра Таска нападает на персонажей, когда заканчивает свою речь. В зависимости от того, сколько времени потребовалось персонажам, чтобы найти Яру, любое количество заключенных-искателей приключений могло подняться и атаковать как вурдалаки (см. «Тикающие часы» в Части 1). Если 3 или менее заключенных были превращены в вурдалаков, появляется один призрак и помогает Яре. Если никто из заключенных не был превращен в

вурдалаков, два призрака появляются, чтобы помочь Яре.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый:** Замените вурдалаков на зомби и всех призраков на огров зомби [ogre zombies]
- **Слабый:** Замените всех вурдалаков на упырей и всех призраков на пылающие черепа
- **Сильный:** Увеличьте хиты Яры Таска до 99
- **Очень сильный:** Добавьте порождение Кьюсса

Частица Кисты

Пока Яра в сознании и находится в этой комнате, частица Кисты пульсирует некротической энергией каждый раунд при инициативе 0. Существа в пределах 20 футов от частицы, выбранные Ярой, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получат 5 (1к10) урона некротической энергией и дополнительно 5 (1к10) урона некротической энергией, если существо имеет один или несколько уровней истощения. Яра предпочитает не наносить вред Миборо или другим пленным частицы, поскольку сохранение их жизни позволяет использовать их как приманку.

У частицы КД 12, 100 хитов, и она невосприимчива к урону некротической энергией, урону ядом и урону психической энергией. Если частица разрушена, она высвобождает огромное количество некротической энергии (см. «Разрушение катакомб»). Дайте понять персонажам, атакующим частицу, что чем больше урона она получает, тем больше она колеблется и колеблется от нестабильной магии.

Нанесение любого количества урона частице позволяет игроку отделить небольшой кусок, который можно взять в руки.

Не хватает времени?

Если у вас мало времени, подумайте о том, чтобы при уничтожении Яры Таски или частицы умерли какие-либо вурдалаки (или упыри, или зомби), поскольку оба они приложили руку к созданию нежити.

Специфические особенности

Можете использовать следующие особенности:

Яра Таска. Яра начинает бой, используя великую невидимость для получения преимущества. В последующие ходы она накладывает заклинания усыхание и огненный шар, чтобы уничтожить своих врагов. Умертвие использует контрзаклинание, чтобы спастись от вредоносных заклинаний, и щит, чтобы блокировать атаки. Она не должна проявлять пощады и сражаться насмерть.

Вурдалаки. Вурдалаки объединяются, чтобы атаковать одного персонажа, сосредотачивая свои атаки на всех, кто вступает в рукопашный бой с Ярой. Они сражаются насмерть.

Призраки. Призраки атакуют любого персонажа, вступившего в рукопашный бой с Ярой, и сражаются насмерть.

Другая нежить. Зомби, отродья Кьюсса и упыри атакуют ближайшего персонажа и сражаются насмерть.

Освобождение заключенных

Заключенные, которые стали нежитью, не могут быть спасены, но Миборо Ян, обыватель, и все живые заключенные-авантюристы (см. «Тикающие часы» в части 1) стабилизированы с 0 хитов. Если они будут освобождены и исцелены, искатели приключений будут сражаться за персонажей. Вместо того, чтобы управлять этими персонажами самостоятельно, вы можете использовать Раздаточные материалы для игроков 10–16 и позволить игрокам самим управлять НИП во время боя. Если вы чувствуете, что управлять неигровыми персонажами слишком сложно для вашей группы, просто отнеситесь к ним как к мирным персонажам, которые убегают, как только они приходят в сознание и становятся свободными.

Заключенные авантюристы прикреплены к частице и удерживаются щупальцами. Действием существо может оторвать щупальце от одного пленника при успешной проверке Силы Сл 15. Каждое щупальце имеет КД 12, 18 хитов и невосприимчивость к урону некротической энергией, урону ядом и урону психической энергией.

Цепи Миборо заперты. Ключ у Яры Таска. Успешная проверка Ловкости Сл 15 действием с помощью воровских инструментов вскрывает замок, а успешная проверка Силы Сл 18 разрывает цепи. Цепи имеют КД 19, 18 хитов и невосприимчивость к урону ядом и урону психической энергией.

Отыгрыш Яры Таска

Яра Таска безоговорочно предана Зуккасу, своему хозяину-некротанту. Она поклоняется ему и верит, что его видение Чутьта, населенного нежитью, сделает этот регион лучшим местом. Она боготворит Зуккаса, и умрет, прежде чем предаст своего хозяина по любой причине. Проще говоря, Яра — религиозный фанатик, а Зуккасс — ее бог.

Цитата: «Для вас будет честью служить лорду Зуккасу».

Развитие событий

Если персонажи убивают Яру Таска, у нее будет ключ от цепей Миборо, поясная сумка с золотом (см. «Сокровища») и письмо, которое она получила от Зуккаса (Раздаточный материал для игроков 17).

Мандолина или ее вурдалак носит с собой книгу, которую хотят получить Арфисты. Мерсер или его призрак носит перстень с печаткой, который ищет Альянс Лордов (см. «Что дальше?» в Части 1, «Загон Палача»).

Сокровища

Сумка на поясе Яры Таски содержит 200 зм.

Разрушение катакомб

Если персонажи уничтожают частичку Кисты, она высвобождает огромную ударную волну энергии. Прочитайте или перефразируйте:

Странный комок плоти съеживается, выпуская волну кричащей черной энергии. Вы чувствуете, как холод и ужас затрагивают самую глубокую часть вашего существа, когда это проходит через вас. Когда волна ударяется о стены и колонны катакомб, все вокруг начинает трястись, пыль и щебень с грохотом обрушиваются с потолка. Катакомбы рушатся!

Если Яра Таска еще жива, добавьте:

Заклинатель-нежить кричит: «Вы, дураки, отвергли дар Зуккаса и заплатите за это! Теперь это место — ваша гробница!»

Скажите персонажам, что у них есть время до конца следующего хода персонажа, который уничтожил частицу, чтобы подготовиться к бегству из катакомб. Если у них есть люди, которых нужно спасти, или предметы, которые нужно собрать из этой камеры, это их последний шанс сделать это.

Спасаясь от обвала

В конце хода персонажа, уничтожившего частицу, время истекает. Персонажи должны бежать сейчас или попасть в ловушку обвала.

Персонажи с показателем Силы менее 18 могут вынести одно другое существо из катакомб, но двигаться при этом с половинной своей скорости.

Персонажи с показателем Силы 18 или выше могут вынести одно другое существо из катакомб без штрафа, или они могут нести двух существ, но двигаться с половинной своей скоростью.

Чтобы выяснить, кто сможет без проблем выбраться из-под обвала, удвойте скорость существ, которые могут выполнять действие Рывок в качестве бонусного действия каждый раунд (например, плуты с Хитрым действием).

Существа со скоростью 25 футов и более без проблем покидают катакомбы и оказываются в мусорной яме через выход, из которого они пришли.

Существа со скоростью менее 25 футов (вероятно, из-за истощения или переноса других существ) должны преуспеть в одной из следующих проверок способности или иметь какой-либо другой способ избежать обвала (например, наложить заклинание телепортация):

- Успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15 позволяет существам усилием преодолеть себя, чтобы выбраться из катакомб, не попав под обвал. Существа, успешно прошедшие эту проверку, получают одну степень истощения.
- Успешная проверка Ловкости (Акробатика) Сл

15 позволяет существам уворачиваться и просачиваться сквозь падающие камни, и выбраться из катакомб невредимыми.

- Успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) Сл 15 позволяет существам найти короткий путь через катакомбы, который поможет им безопасно выбраться.

Существа, не прошедшие одну из этих проверок, при бегстве поражаются падающими обломками, получая 22 (4к10) урона. Существа, здоровье которых падает до 0 хитов, теряют сознание и начинают умирать в результате этого урона, и также обездвиживаются, поскольку они попадают под обвал возле выхода из катакомб вместе с любыми другими существами, которых они несли. Одним действием одно существо может вытащить другое, застрывшее ранее, положив конец его обездвиженному состоянию успешной проверкой Силы Сл 17. Существо должно быть вытащено из-под обвала, прежде чем оно сможет восстановить свои хиты.

Персонажи, которые настаивают на том, чтобы остаться в катакомбах во время обрушения, чтобы поохотиться за сокровищами или выполнить другую задачу, умирают.

Если она жива и способна сделать это, Яра Таска сбегает из-под обвала и заканчивает битву с персонажами в мусорной яме. Ее приспешники не выходят из-под обвала живыми.

Награда опытом

За каждого заключенного, которого они спасут от Яры Таска, присудите каждому персонажу 100 опыта.

Заключение

Если персонажи умирают, Яра Таска возвращает их к жизни в качестве ужасных лейтенантов для службы в армии Зуккаса. Некромант убивает Миборо Ян и покидает Порт Нянзару со своей новой свитой, готовой служить своему хозяину, когда он будет маршировать через Чульт.

Если персонажи побеждают Яру Таска, Рябой По дает им обещанную награду, в то время как фракции и Миборо Ян награждают персонажей за спасение отдельных заключенных (см. «Сокровища»). Кроме того, По дает персонажам письмо Яры от Зуккаса (Раздаточный материал для игроков 17), если они не нашли его самостоятельно, говоря им, что он нашел его на труп Яры (после того, как обвал был убран, если применимо). Приключение продолжается в DDAL 07-07 "Гниющие корни", второй части трилогии «Гниль изнутри».

Сокровища

Рябой По дает персонажам 1000 зм в качестве награды за победу над Ярой Таска и добавляет еще 50 зм, если они спасают Миборо Ян. За каждого пленника, которого персонажи благополучно возвращают, фракции дают им по

50 зм.

Если Бразен жив, он отдает персонажам свою булаву кары в награду за спасение его жизни.

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 2250 до 3000 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
Вурдалак	450
Гуль	200
Зомби	50
Огр зомби	450
Порождение Кьюсса	1800
Призрак	1800
Пылающий череп	1100
Спектр	200
Яру Таска	2300

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Решить судьбу Фавина	100
Найти катакомбы	100
Найти узников	100
Спасение каждого узника	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
Набор драконьих шахмат	200
Монеты Яру Таски	200
Награда фракции	0-300
Головной убор Королевы яда	250
Спасение Миборо Яна	50
Награда Рябого По	1000

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 указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*

Булава кары [MACE OF SMITING]

Оружие (булава), редкое

Некогда прекрасная рукоять этой дубинки давно размокла до состояния трухи; даже кожи, обернутой вокруг рукояти, недостаточно, чтобы она не пропитала перчатки владельца. Адамантиновое навершие булавы вырезано в виде гигантской руны Ран (разорение). При ударе булавой по конструкту высвобождается ливень золотых искр. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале для игроков 9**.

Зелье яда [POTION OF POISON]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Сюжетные награды

В ходе этого приключения персонажи могут заработать следующие сюжетные награды:

Некромантика. Персонажи, которые решили принять на себя основной урон костяного шара или выпить зелье черного ихора Треска, становятся более устойчивыми к эффектам Кисты благодаря воздействию ее некротической сукровицы. Подробную информацию можно найти в **Раздаточном материале для игроков 18**.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Члены фракции могут получить славу:

Члены Изумрудного Анклава, которые помогли уничтожить частичку Кисты, зарабатывают **одно дополнительное очко славы**.

Члены Арфистов, которые помогли спасти Мандолину или восстановить ее дневник, зарабатывают **одно дополнительное очко славы**.

Члены Альянса Лордов, которые помогли спасти Мерсера или вернуть его перстень-печатку, зарабатывают **одно дополнительное очко славы**.

Члены Ордена Перчатки, которые смогли добыть часть от частицы Кисты, зарабатывают **одно дополнительное очко славы**.

Члены Жентарима, которые помогли спасти Миборо Ян и поговорили с ней о причастности Жентарима к ее спасению, получают **одно дополнительное очко славы**.

Награды Мастера

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

ПРИЛОЖЕНИЕ. ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В этом приключении важное место занимают следующие НИП:

Треск. Треск — это пылающий череп, созданный Ярой Таска и верный ей. Он любит настольные игры, но трусит, когда дело касается собственной безопасности. Пылающий череп пытается помешать персонажам найти логово Яры Таска с помощью игры в драконьи шахматы.

Яра Таска. Это умертвие — преданная усердная ученица некроманта ааракокка Зуккасса. Пока ее хозяин собирает армию нежити в джунглях Чульта, Яра направляется в Порт Нянзару с частицей Кисты, чтобы превратить авантюристов города в ужасных лейтенантов для гниющей пехоты. Яра захватывает Миборо Ян, чтобы заманить искателей приключений в ее логово.

Миборо Ян. Миборо — владелец Привала, таверны в Старом городе Порт Нянзару. Авантюристы часто бывают в Привале и обожают Миборо. Она находится в плену у Яры Таска.

Рябой По. Рябой По — принц нищих Старого города Порт Нянзару, который нанимает персонажей, чтобы найти Миборо Ян. Болезнь, которая чуть не унесла жизнь По, опустошила его тело. Его лицо покрыто шрамами, он почти слеп на один глаз и ходит болезненной сутулой походкой. Несмотря на свои физические уродства, он ужасно хитрый, красноречивый и острый на язык.

Зуккасс. Зуккасс — некромант, поднимающий армию нежити в джунглях Чульта с загадочной целью. Он не появляется в этом приключении, но упоминается несколько раз, и Яра Таска — его ученица.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ХАРАКТЕРИСТИКИ НИП/ЧУДОВИЩ

ДВАРФ-АЛЬБИНОС [ALBINO DWARF]

Средний гуманоид (дварф), любое мировоззрение

Класс доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 30 (4к8 + 12)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +3, Выживание +4

Сопротивление урону яд

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Дварфский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Дварфская устойчивость. Дварф совершает с преимуществом спасброски от яда.

ДЕЙСТВИЯ

Дубина. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 3 (1к4 + 1).

АЛЛОЗАВР [ALLOSAURUS]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Навыки Восприятие +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки –

Опасность 2 (450 опыта)

Наскок. Если аллозавр переместится как минимум на 30 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, аллозавр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 15 (2к10 + 4).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 8 (1к8 + 4).

Пылающий череп [FLAMESKULL]

Крошечная Нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 13

Хиты 40 (9к8 + 18)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Магия +5, Восприятие +2

Сопrotивление урону электричество, некротическая энергия; колющий

Иммунитет к урону холод, огонь, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 4 (1100 опыта)

Свечение. Пылающий череп испускает тусклый свет в радиусе 15 фт., либо яркий свет в радиусе 15 фт. и тусклый свет в пределах ещё 15 фт. Он может действием переключаться между этими двумя вариантами.

Сопrotивление магии. Пылающий череп совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Восстановление. Если пылающий череп уничтожен, он восстанавливает все свои хиты через 1 час, если его останки не сбрызнут святой водой или на них не наложат рассеивание магии или снятие проклятья.

Использование заклинаний. Пылающий череп является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (спасбросок от заклинания Сл 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Для накладывания заклинаний ему не требуются ни соматические, ни материальные компоненты. У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): волшебная рука

1 уровень (3 ячейки): волшебная стрела, щит

2 уровень (2 ячейки): пылающий шар, размытый образ

3 уровень (1 ячейка): огненный шар

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Пылающий череп дважды использует Огненный луч.

Огненный луч. Дальнотойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 30 фт., одна цель. **Попадание:** Урон огнём 10 (3к6).

Вурдалак [GHOST]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Сопrotивление урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 фт. от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вонь этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 фт. от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Колющий урон 12 (2к8 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Упырь [GHOUL]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 13

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Яра Таска [GARU TASCA]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Инт. +6, Мдр. +4

Спротивление урону некротическая энергия, дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Ааракокка, Чультан, Общий, Эльфийский

Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Яра Таска является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): леденящее прикосновение, огненный снаряд, свет, магическая рука

1 уровень (4 ячейки): луч болезни, доспехи мага, обнаружение магии, щит

2 уровень (3 ячейки): туманный шаг, луч слабости

3 уровень (3 ячейки): восставший труп, контрзаклинание, огненный шар

4 уровень (3 ячейки): усыхание, высшая невидимость

5 уровень (1 ячейки): облако смерти

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

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Урон некротической энергией 5 (1к6+2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум ее 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 ее хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстает через 24 часа как зомби под контролем Яру, если только гуманоид не будет возвращен к жизни или его тело не будет уничтожено. Яру может держать под контролем не более двенадцати зомби одновременно.

Огр Зомби [Ogre Zombie]

Большая Нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 8

Хиты 85 (9к10 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	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 Великанский, Общий, понимает, но не говорит					
Опасность 2 (450 опыта)					

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со 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

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

Удушение. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) дробящего урона и цель становится схвачена (Сл высвобождения 14), если это Большое или меньшего размера существо. До окончания захвата цель опутана и юань-ти не может душить другую цель.

Порождение Кьюсса [Spawn Of Kyuss]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 10

Хиты 76 (9к8 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (-1)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	3 (-4)
Спасброски Мдр. +1					
Иммунитет к урону яд					
Иммунитет к состоянию истощение, отравление					
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8					
Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не говорит					
Опасность 5 (1800 опыта)					

Регенерация. Порождение Кьюсса восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть по крайней мере 1 хит и он не находится на солнечном свете или в текущей воде. Если порождение получает урон кислотой, огнем или излучением, то эта черта не работает в начале следующего хода отродья. Порождение уничтожается только если начинает ход с

0 хитов и не может регенерировать.

Черви. Если порождение Кьюсса выбрано целью эффекта, который вылечивает болезнь или снимает проклятье, то все населяющие его черви отмирают и он теряет свое действие Роющий червь.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Порождение Кьюсса делает две атаки когтями или булавой кары и использует действие Роющий Червь.

Роющий червь. Из порождения Кьюсса червь запускается в одного гуманоида, которого отродье может видеть не далее, чем в 10 футах от себя. Червь закрепляется на кожу цели, если только цель не преуспеет в спасброске Ловкости со Сл 11. Червь является Крошечной нежитью с КД 6, 1 хитом, 2 (-4) в каждой характеристике и скоростью в 1 фут. На коже цели червя можно убить обычным способом или сорвать, использовав действие (порождение может использовать это действие, чтобы запустить оторванного червя в гуманоида, которого может видеть не далее 10 футов от червя). В другом случае червь зарывается под кожу цели в конце следующего хода цели и наносит ей 1 колющего урона. А конце каждого последующего хода цель получает 7 (2к6) урона некротической энергией за каждого червя, который ее заразил (максимум 10к6). Зараженная червем цель умирает, если ее хиты падают до 0, а через 10 минут поднимается как порождение Кьюсса. Если зараженное червем существо является целью эффекта, который вылечивает болезнь или снимает проклятье, то все черви внутри умирают.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией.

Булава кары. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию или +9 к попаданию по конструктам, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) дробящего урона или 9 (1к6 + 6) дробящего урона по конструктам. Если при броске атаки порождение Кьюсса выкидывает 20, сделанных при помощи этого оружия, то цель получает дополнительный урон 2к6 дробящего урона или дополнительные 4к6 дробящего урона, если это конструкт. Конструкт уничтожается, если после получения этого урона у него осталось менее 25 очков жизни.

СПЕКТР [SPECTER]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество, дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает все языки известные при жизни, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

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

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: Урон некротической энергией 10 (3к6).

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум ее 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 ее хитов до 0.

ВETERАН [VETERAN]

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если используется двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 футов, одна цель.

Попадание: 6 (1к10 + 1) колющего урона.

Призрак [Wraith]

Средняя Нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 13

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопrotивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 12

Языки языки которые знал при жизни

Опасность 5 (1800 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

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

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо.

Попадание: Урон некротической энергией 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум ее 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 ее хитов до 0.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 фт., который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстает спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Зомби [Zombie]

Средняя Нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 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 футов, пассивное

Восприятие 8

Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

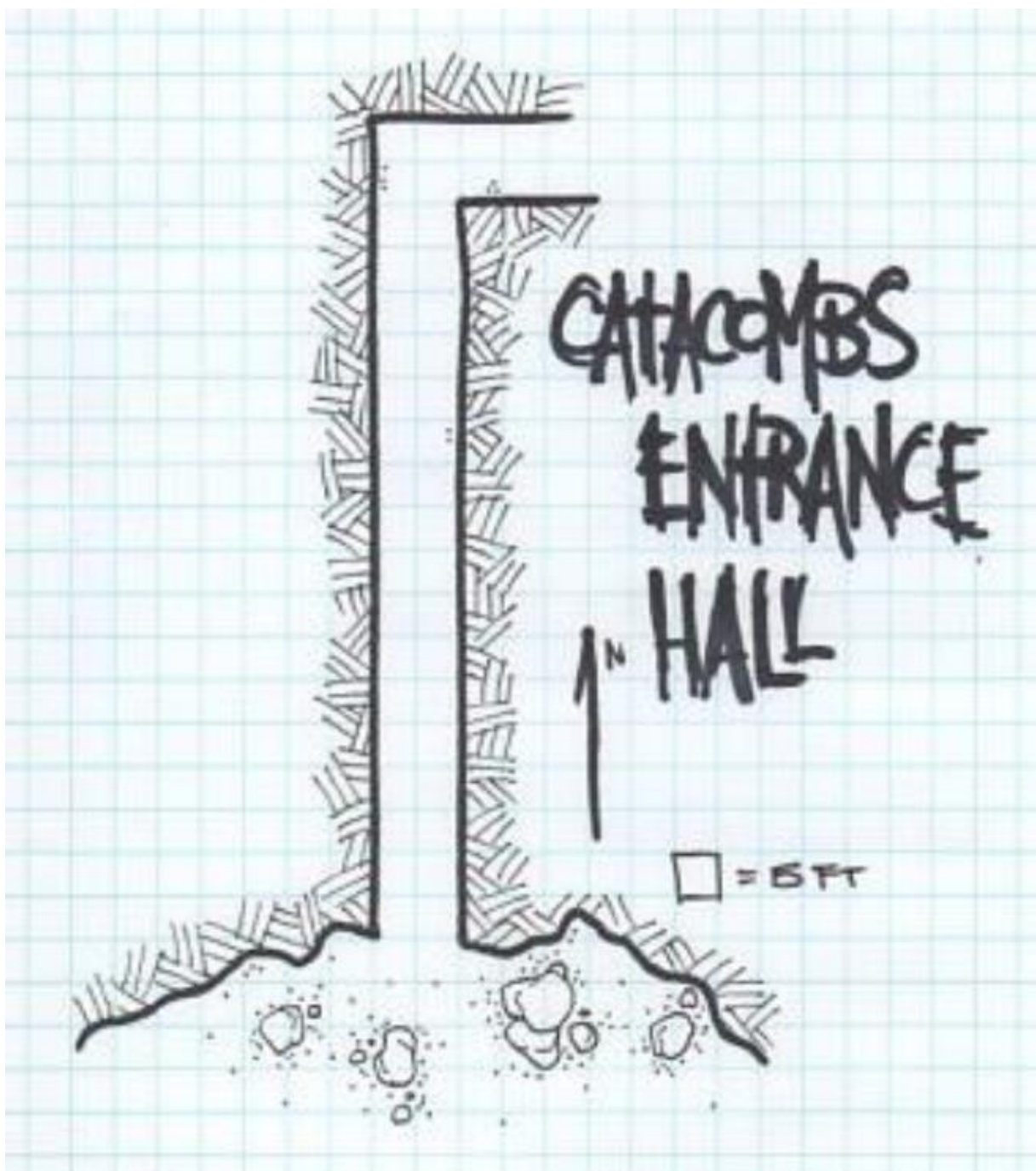
Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

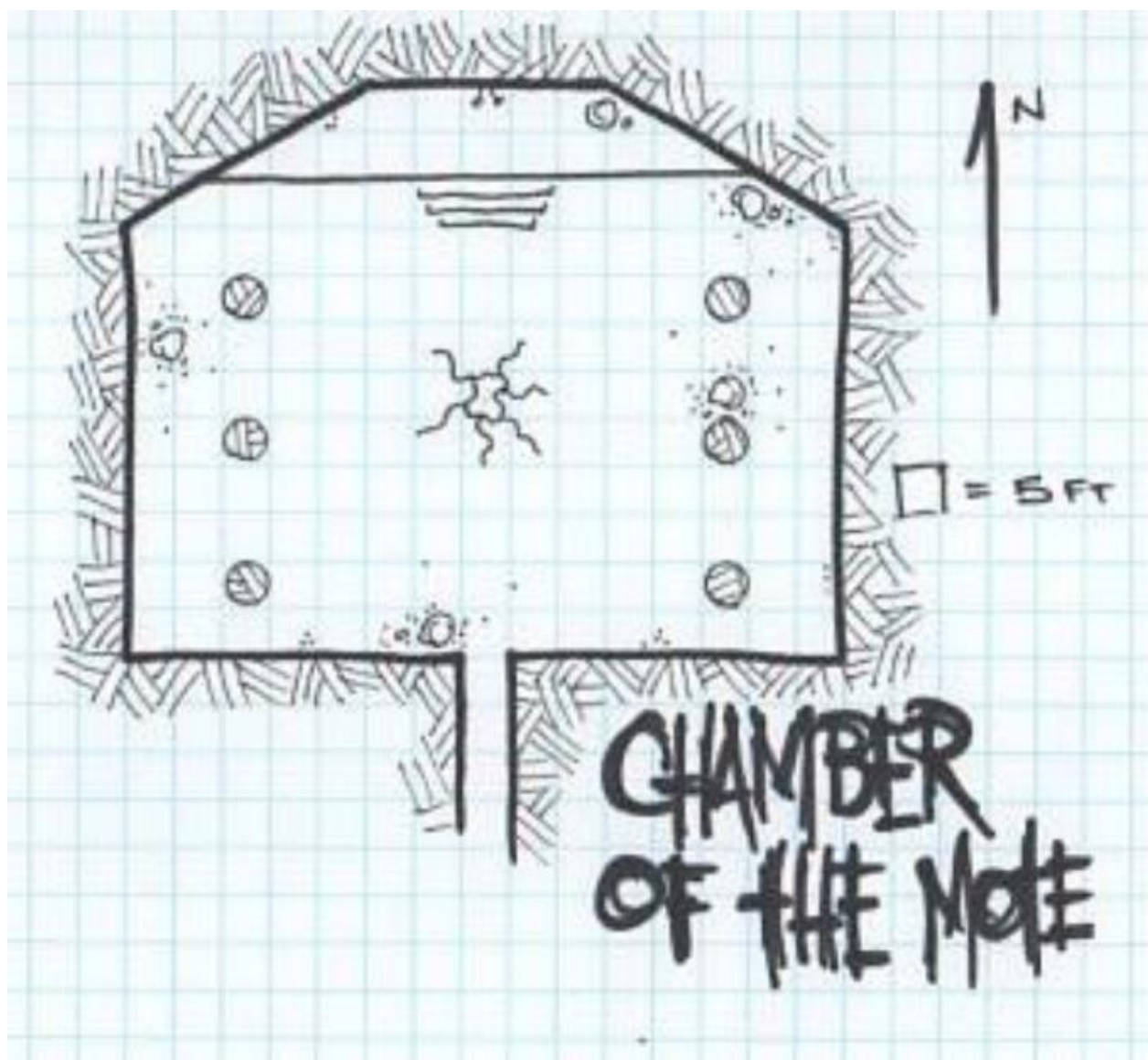
Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Приложение. Карта вестибюля катакомб



Приложение. Карта комнаты помощника капитана



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 1.
ИНФОРМАЦИЯ О ПРИВАЛЕ

*Привал закрыт из-за внезапного
исчезновения нашей любимой
Миборо Ян.*

*Желающим заработать монеты,
спасти жизни и, самое главное, снова
напиться в этом заведении, следует
немедленно отыскать Рябого По в
Загоне Палача.*

Время имеет существенное значение.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 2.

ПИСЬМО ОТ ФРАКЦИЙ

Друг,

Наши союзники остро нуждаются в немедленной помощи. Есть жизни, которые нужно спасти, и монеты, которые можно заработать сегодня вечером. Немедленно ищите Рябого По в Загоне Палача, чтобы получить дополнительную информацию.

Спасибо за вашу помощь. Пусть боги присматривают за тобой

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 3.

Письмо Рябому По

По,

Вы меня не знаете, но я вас знаю. Время истекает для Миборо, Бранзена, Мандолины, Данло, Мерсера, Лили и Гранка, но вы все равно можете спасти хоть кого-то... если найдете их до завтра.

-Друг

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 4.

Письмо Изумрудного Анклава

Собрать Страж,

Что-то темное и порочное наделяет силой нежить в Старом городе Порт Нянвару. Мы думаем, что этот источник некротической силы может быть связан с людьми, которые пропали без вести. Если вы столкнетесь с этой грязной, неестественной магией во время ваших поисков Миборо Ян, прекратите это



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 5.

Письмо Арфистов

Нашему союзнику,

Мы благодарим вас за опасную миссию, которую вы собираетесь выполнить. Если вы не сможете спасти нашего агента табакси, Мандолину, пожалуйста, не забудьте вернуть ее дневник в черном кожаном переплете. Внутри много зашифрованных секретов, которые мы хотели бы получить. Мандолина входит в число тех, кого вам поручено спасти.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 6.

Письмо Альянса Лордов

Приветствую вас партнер,

Мы знаем о вашей миссии. Крайне важно, чтобы, если наш человек Мерсер, находящийся среди пленников, которых вам поручено спасти, не сможет выбраться живым, вы забрали его кольцо с печатью, которое мы могли бы отправить его супруге и приемным детям обратно в Уотердип. Это особый символ их дома, на нем изображен фамильный герб - буква М над головой кабана.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 7. ПИСЬМО ОРДЕНА ПЕРЧАТКИ

Шобарицу Лоборнику справедливости,

Как бы знаете, мы близки к устранению угрозы нежити на Сульте. Теперь нашей победе угрожает какой-то странный источник силы, который может усилить эти мерзости. Мы полагаем, что один из таких источников энергии находится здесь, в старом городе Порт Вязару, недалеко от мусорной ямы. Мы просим вас, если бы наткнетесь на какой-либо объект некротической силы во время своей миссии, принесите нам его часть.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 8.

ПИСЬМО ЖЕНТАРИМА

Нашим ценным активам,

Миборо Ян укрепит наше положение в Порт Нянвару. Она уважаемая владелица важной таверны в Старом городе. Если вы спасете ее, убедитесь, что она знает, что Жентарим участвовал в операции. На самом деле, пусть она поверит, что мы организовали ее спасение. Было бы хорошо получить ее благодарность.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

9. МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

В ходе этого приключения персонажи могут найти следующий постоянный магический предмет:

БУЛАВА КАРЫ

Оружие (булава), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Бонус увеличивается до +3, если атакуется конструкт.

Если у вас выпадает «20» при броске атаки этим оружием, цель получает дополнительный дробящий урон 7 или дополнительный дробящий урон 14, если это был конструкт. Если у конструкта осталось 25 или меньше хитов после получения этого урона, он уничтожается.

Некогда прекрасная рукоять этой дубинки давно размокла до состояния трухи; даже кожи, обернутой вокруг рукояти, недостаточно, чтобы она не пропитала перчатки владельца. Адамантиновое навершие булавы вырезано в виде гигантской руны Рюн (разорение). При ударе булавой по конструкту высвобождается ливень золотых искр.

Этот предмет может быть найден в *Руководстве Мастера Подземелий*.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

10. СОЮЗНИК ИЗ ОРДЕНА ПЕРЧАТКИ

БРАНЗЕН [BRANZEN]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый

Класс доспеха 10

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Навыки Медицина +7, Убеждение +3, Религия +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

Божественное освящение. В качестве бонусного действия Бранзен может потратить ячейку заклинания, чтобы его атаки оружием ближнего боя магическим образом наносили дополнительный урон излучением 10 (3к6) цели при попадании. Это преимущество длится до конца хода. Если Бранзен расходует ячейку заклинания 2-го уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 для каждого уровня выше 1-го.

Использование заклинаний. Бранзен - заклинатель 5-го уровня. Его базовая характеристика заклинаний - Мудрость (спасбросок от заклинания Сл 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): свет, священное пламя, чудотворство

1 уровень (4 ячейки): лечение ран, направленный снаряд, убежище

2 уровень (3 ячейки): малое восстановление, божественное оружие

3 уровень (2 ячейка): рассеивание магии, духовные стражи

Действия

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 1.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

11. СОЮЗНИК ИЗ АРФИСТОВ

МАНДОЛИНА [MANDOLIN]

Средний гуманоид (табакси), хаотично-добрый

Класс доспеха 12

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, Скрытность +4

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Чультан, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Мандолина - заклинатель 4-го уровня. Его базовая характеристика заклинаний - Харизма (спасбросок от заклинания Сл 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания барда:

Заговоры (неограниченно): дружба, волшебная рука
1 уровень (4 ячейки): очарование личности, лечащее слово, героизм, сон, волна грома

2 уровень (3 ячейки): невидимость, дребезги

Кошачье проворство. Когда Мандолина движется в бою в свой ход, она может удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту черту, табакси не может использовать ее снова, до тех пор, пока она не переместится на 0 футов в один из своих ходов.

Песнь отдыха. Мандолина может исполнить песню во время короткого отдыха. Любой союзник, который слышит песню восстанавливает дополнительные 1к6 хитов если потратит кость хитов для восстановления хитов в конце отдыха. Мандолина также может получить этот бонус.

Насмешка (2/день). Мандолина может бонусным действием в свой ход выбрать одно существо в пределах 30 футов. Если цель может слышать барда, то цель должна преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 12 или до конца следующего хода Мандолины будет вынужден проходить с помехой все проверки, броски атак и спасброски.

Действия

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

Раздаточный материал для игроков

12. Союзник из Изумрудного Анклава

Дунло [Dunlo]

Средний гуманоид (дварф), нейтральный

Класс доспеха 11 (16 с дубовой корой)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4

Сопротивление урону яд

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Дварфийский, Друидический, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Дварфская устойчивость. Дунло совершает с преимуществом спасброски от яда.

Использование заклинаний. Дунло - заклинатель 4-го уровня. Его базовая характеристика заклинаний - Мудрость (спасбросок от заклинания Сл 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): искусство друидов, сотворение пламени, дубинка

1 уровень (4 ячейки): опутывание, скороход, разговор с животными, волна грома

2 уровень (3 ячейки): почтовое животное, дубовая кора

Действия

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 1.

Раздаточный материал для игроков

13. Союзник из Жентарима

Гранк [Grunk]

Средний гуманоид (полуорк), хаотично-нейтральный

Класс доспеха 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Орочий

Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Каждый ход Гранк может бонусным действием совершить Рывок, Отход или Засаду.

Непоколебимая стойкость (1/длительный отдых).

Если хиты Гранка опустились до нуля, но он при этом не убит, его хиты вместо этого опускаются до 1.

Свирепые атаки. Если Гранк совершает критическое попадание рукопашной атакой оружием, он может добавить к урону ещё одну кость урона оружия.

Скрытая атака (1/ход). Гранк наносит дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели оружием и имеет преимущество на бросок атаки или когда цель в пределах 5 футов от союзника Гранка, являющегося дееспособным и у Гранка нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Гранк совершает две рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 1.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

14. СОЮЗНИК ИЗ АЛЬЯНСА ЛОРДОВ

МЕРСЕР [MERCER]

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс доспеха 10

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр. +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Храбрость. У Мерсера есть преимущество на спасброски от страха.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мерсер совершает две рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4.

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

РЕАКЦИИ

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

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

15. СОЮЗНИК ИЗ ЖЕНТАРИМА

ЛИЛИ [LILY]

Средний гуманоид (эльф), хаотично-добрый

Класс доспеха 11

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 35 фт.

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

Навыки Восприятие +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

Наследие фей. Лили совершает с преимуществом спасброски от очарования, и ее невозможно магически усыпить.

Маскировка в дикой местности. Лили может предпринять попытку спрятаться, даже если она слабо заслонена листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

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

ДЕЙСТВИЯ

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

16. НИП союзники Миборо Ян

ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Чультан, Общий

Опасность 0 (10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 1.

Моя преданная Абра,

Это твое последнее испытание в качестве моей ученицы. Возьмите две части Кисты и отправляйся в Порт Аянзару. По пути оставьте один возле деревни Племени Унавишего Шера на Шуманном Утесе. Он превратит любого, кто может оказаться рядом в нежить и разрушит их предательские сердца.

Порт Аянзару в последнее время наводнен могущественными искателями приключений. Установи для них ловушку и используй другую часть Кисты, чтобы превратить этих так называемых героев в лейтенантов нежити для моей востужей армии.

Мы заверим Чульт у жибых.

- Вуккасс

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

18. СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА

В ходе этого приключения персонажи могут заработать следующую сюжетную награду. Если вы распечатываете их для своих персонажей, распечатайте столько, сколько вам нужно, чтобы гарантировать, что любой подходящий персонаж получит копию:

НЕКРОМАНТИКА

Вы приняли на себя основную тяжесть воздействия костяного шара, чтобы спасти своих товарищей-авантюристов, или вы выпили некротический ихор после проигрыша шахматного матча с пылающим черепом Треском в DDAL 07-06 *"Гниение и горение"*. Некротический ихор, покрывавший шарик, исходил из Кисты, и ваше тело выработало устойчивость к ее воздействию. Вы совершаете с преимуществом спасброски от вредного воздействия частицы Кисты или самой Кисты. Вы теряете эту сюжетную награду после завершения DDAL 07-08 *"Упокоение мертвых"*.