



D&D ADVENTURERS LEAGUE™

ГНИЮЩИЕ КОРНИ

Внезапное появление нежити в Порт Нязару, похоже, не единственное, что маячит на горизонте. Огромная орда скелетов и зомби движется к городу, и пока те, кто имеет средства, находятся в безопасности в стенах города, жители Старого города и Глотки Малара вынуждены бороться с этой проблемой. Откуда они взялись? И, что еще важнее, что вы собираетесь сделать, чтобы это выяснить? Вторая часть трилогии «Гниль изнутри».

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровней



LYSA CHEN

Автор

Код приключения: DDAL07-07

Оптимизировано для: среднего уровня группы 8

Версия: 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

Переводчик: Garretl

Вёрстка: Solomon

Версия: 1.0

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.

©2017 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 D&D Adventurers League — *Гниющие корни*, часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League™ и сюжетной линии *Гробница Аннигиляции*™

В диких землях Чульта герои отслеживают орду нежити, нападающую на Порт Нязару, до её источника. Расследование приводит их в Дымчатые утёсы, где местные племена аараккра борются с собственной нежитью.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей со средним уровнем отряда (СУО) равным 8**. Персонажи за пределами этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение даёт советы по настройке для небольших или больших групп, персонажей более высокого или более низкого уровней и персонажей, которые являются более сильными, чем приключение. Вы не привязаны к этим настройкам; они здесь для вашего удобства.

Чтобы выяснить, следует ли вам учитывать настройку приключения, суммируйте общие уровни всех персонажей и разделите это число на количество персонажей (округление 0,5 или более вверх, 0,4 или меньше вниз). Это СУО группы. Чтобы оптимизировать приключение к силе группы, обратитесь к следующей таблице.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

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

Некоторые столкновения могут включать врезки, которые предлагают корректировку в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем вы начнёте игру, примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы хотели бы отыграть определённого ПМ, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить нужную вам информацию об их персонажах, такую, как имя, раса, класс и уровень, а также пассивную Мудрость (Внимательность) и всё, что в приключении отмечено как важное (например, предыстория, особенности, слабости и т.д.).

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

У вас самая важная роль — обеспечение игрокам удовольствия от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах.

Чтобы лучше с этим справиться, имейте в виду следующее:

Все карты в ваших руках. Решай то, как группа будет взаимодействовать с приключением; его изменение или импровизация приветствуются, если вы сохраните дух приключения. Это не даёт вам, однако, права вводить домашние правила или изменять правила Лиги Приключенцев; в этом отношении они должны быть последовательны.

Давайте игрокам достойные испытания. Оцените уровень опыта **игроков** (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой, отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. Позаботьтесь, однако, о том, чтобы игроки не закончили игру слишком рано; дайте им возможность получить полноценное удовольствие от игры.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«Всякий раз, когда род людской добивался успеха, случалось это не потому, что люди были трезвыми, ответственными и осторожными, а потому, что они были веселыми, мятежными и юными».

— Том Роббинс

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Глубоко под руинами Матоло [Matolo] погребена Киста [Cyst] — масса некротических тканей и черной энергии, разрушающая то, что осталось от храма Убтао на вершине Дымчатых Утёсов на северо-западной окраине Чульта. Пока нежить слетается к Кисте, как мотыльки на пламя, кто-то разбросал части этой пульсирующей массы по всему Чульту, вызывая всеобщий раздор.

После событий DDAL07-06 *Гниение и горение*, в ходе которых была обнаружена одна из частей Кисты, Порт Нянзару оказывается осаждён армией нежити, и герои должны выяснить причину. Они ещё не знают, что глубоко в джунглях, у подножия Дымчатых Утёсов, живёт пожирающий зомби тираннозавр, который сожалеет о том, что перекусил Кистой.

МЕСТА И ОПИСАНИЕ НИП

Следующие НИП и локации занимают важное место в этом приключении.

Мазугулак Хокдрайвер [Hawkdriver Mazugulak]. Этот орк представляет пять фракций и рассказывает персонажам о задании их отряда.

Икки [Ikki]. Член племени Упавшего пера, ааракокра спасает героев и приглашает их отдохнуть в безопасности на Дымчатых утёсах.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение разделено на четыре части:

Часть 1. После осады Порт Нянзару нежитью, герои присоединяются к отряду специального назначения, который должен найти корень проблемы нежити.

Часть 2. Персонажи следуют за армией нежити в обратном направлении через джунгли, встречаясь с различными возможными столкновениями, включая рой обезьян-нежити; бехолдеров-зомби, спорящих из-за зыбучих песков; армию скелетов, преследующую их по верёвочному мосту; и алтарь торглов с ловушкой, которая вызывает потоп. Ближе к концу путешествия героев настигает костяная нага, но в конце концов их спасает дружественное племя ааракокра.

Часть 3. В поисках убежища в жилище ааракокр в Дымчатых Утёсах герои узнают, что жители Чульта недавно потеряли своего защитника от нежити: тираннозавра, питающегося зомби, который внезапно почувствовал вкус к живым.

Часть 4. Следуя этой зацепке, персонажи попадают в логово тираннозавра, которое оказывается его желудком. Персонажи вырываются из неживого чудовища, прежде чем столкнуться с ним в последней битве и обнаружить Кисту, которая придала ему силы.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение следует за DDAL07-06 *Гниение и горение*, в котором персонажи спасают известную фигуру города, но, если игроки не участвовали в этом приключении, предполагается, что их персонажи находятся в Порту Нянзару, когда армия нежити нападает.

Ваша репутация опережает вас. Их героические подвиги в DDAL07-06 *Гниение и горение* или в других местах распространились далеко и широко с тех пор, как персонажи ступили на причал Порт Нянзару. Фракции персонажей отправляют их к стенам Порт Нянзару, чтобы они получили информацию о специальном отряде, предназначенном только для первоклассных искателей приключений.

Арфисты (Секретная миссия). Угроза смертельного проклятия преобладает над всеми разногласиями между живыми. Арфисты хотели бы установить связи с местными племенами джунглей Чульта. Если вы встретите туземцев, ваша задача — содействовать переговорам с их вождём о встрече с руководством Арфистов.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: АРФИСТЫ

Ааракокры — это уроженцы Чульта, которых ищут Арфисты. Персонажи-Арфисты могут убедить Племя встретиться с руководством Арфистов, если помогут Икке найти останки её мужа в части 4. Икки и персонажи не знают, что её муж ранен, но жив, и персонажи-Арфисты должны защитить его, сражаясь с неживым тираннозавром и его зомби.

Изумрудный Анклав (Секретная миссия). Изумрудный анклав обнаружил, что желчь динозавров-нежити может быть использована для создания лекарства от болезней нежити, таких как гниение мумии. Поскольку город находится в осаде, требуется больше этого экспериментального лекарства. Как член специальной группы, вы, скорее всего, встретите динозавров-нежить в джунглях и должны собрать как минимум три образца.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

В части 4 персонажи сталкиваются с тираннозавром-нежитью. Члены Изумрудного анклава, успешно прошедшие проверку Мудрости (Выживание) Сл 11, находясь в радиусе 5 футов от динозавра-нежити, могут взять образец желчи с помощью шприца, предоставленного им в начале приключения. Проницательные искатели приключений могут понять, что они находятся внутри динозавра в части 4; члены Изумрудного анклава могут прикоснуться к кислоте, чтобы взять образец желчи.

Часть 1. Город в бочке над водой

Ориентировочная длительность: 15 минут

Независимо от того, прославились ли герои уже как спасители Порт Няззару или только высадились на его проклятых берегах, рассказы об их приключениях идут впереди их.

Ход сюжета

Когда армия нежити наводняет окраины города, персонажи призываются своими фракциями для присоединения к специальной группе, которая должна отрезать орду от её источника. Занавес открывается видом на городские стены верхнего Порт Няззару, где персонажи ждут указаний.

Порт Няззару в осаде

Основные особенности

Порт Няззару в настоящее время имеет следующие особенности:

Погода. Проливной дождь льёт как из ведра, делая плохие обстоятельства ещё более ужасными

Свет. Черные тучи закрывают солнце, отбрасывая тени на весь город.

Запахи и звуки. Вонь гниющей плоти разносится по городу, обычно очищаемому свежей дождевой водой. Воздух наполнен воплями и стонами нежити и раненых, а шум битвы бушует на южной стороне городских стен.

Стоя в зените городских стен Порт Няззару, вы видите сквозь завесу проливных дождей историю двух городов. На севере, внутри стен, купеческие кварталы Няззару замерли в жуткой тишине. На юге, в Старом городе и Глотке Малара, внизу собралось море серокожих, костлявых зомби, поднимающихся и опускающихся волнами вонючей, гнилой, влажной плоти.

К вам по стене ковыляет явно недовольный орк. Руки, полные побитых дождём свитков, некоторые из которых выскальзывают из его рук и падают на стену, и многочисленные бочки, прикреплённые к его спине, — орк представляет собой звенящий парад знаков отличия. Застёжка из листьев на его плаще. Булавка с арфой на его рубашке. Кулон с мечом и перчаткой болтается у него на шее.

Осознав, что сила в количестве, фракции объединились как никогда раньше в ответ на эту новую угрозу городу. Поскольку главы фракций заняты командованием обороной Старого города и Горла Малара, они отправили Хокдрайвера Мазугулака, орка и члена Изумрудного анклава, в качестве представителя, чтобы проинформировать персонажей об их особом задании. Хокдрайвер может поделиться следующей информацией:

- Объединившись вместе, фракции верят, что на данный момент они в состоянии сдержать орды нежити. Они набрали своих лучших авантюристов — персонажей — в специальную группу. Персонажи должны выследить кажущуюся бесконечную орду до её источника и уничтожить её до того, как силы Порт Няззару не ослабли.
- По возвращении с задания персонажи получают вознаграждение в размере 500 зм на персонажа.
- Специальная группа должна быстро и безопасно пройти через толпу зомби, чтобы начать свою миссию, и Хокдрайвер — мастер стратегии — придумал идеальный план, чтобы помочь героям ПРОМЧАТЬСЯ через орду как можно быстрее.

Хокдрайвер даёт персонажам по одной бочке из хранилища, пристёгнутого к его спине. Он подготовил для них план: (а) запустить себя в бочках над ордой с помощью требушетов на городских стенах или (б) пробраться сквозь орду в бочках, снабжённых проделанными отверстиями для глаз.

Почти в последнюю очередь, Хокдрайвер просматривает несколько свитков, которые все ещё находятся в его распоряжении и не упали со стены, и передаёт особые приказы членам Арфистам и Изумрудного анклава. Проинформируйте этих персонажей об их секретных миссиях. Он извиняется перед теми, чьи послания он уронил: «Наверное, ничего важного».

Хокдрайвер также вручает три шприца членам Изумрудного анклава.

Отыгрыш Мазугулака Хокдрайвера

Этот тощий, сгорбленный орк, настолько цивилизованный, что пьёт кровь кобольдов, вытянув мизинец, вступил в Изумрудный анклав, потому что «они были одними из немногих авторитетных джентльменов, которые могли не обращать внимания на зелёную кожу парня». Когда неприятности в Порт Няззару заставили его передавать приказы от имени всех фракций, Хокдрайвер не терял времени даром, собирая в туристических магазинах безделушки и знаки отличия фракций, чтобы придать себе авторитет. Помимо своих безделушек, Хокдрайвер также любит хорошие каламбуры.

Цитирую: «Эта ситуация с нежитью определенно кажется... смертельной».

План А: Бочка над Ордой

Если персонажи решат пустить в ход требушеты, они должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15 или получить 14 (4к6) дробящего урона от удара при приземлении в джунглях за пределами орды. Позвольте персонажам разыграть свои приготовления и дайте преимущество в этом броске за умные мысли (например, набивку внутренней части бочки).

План Б: Бочка ЧЕРЕЗ Орду

Если персонажи решат проскользнуть сквозь орду в хитроумно модифицированных бочках, они должны преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 15 или получить 14 (4к6) рубящего урона, когда зомби цепляются за бочки своими когтями при проходе персонажей.

Если персонаж проваливает эту проверку на 5 или более, его бочка разлетается на куски посреди орды. Персонажи должны пробежать сквозь толпу и совершить спасбросок Телосложения Сл 10 или получить один уровень истощения.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если все персонажи пройдут сквозь зомби, не вызвав подозрений, присудите каждому персонажу 250 опыта.

Часть 2. Поиск истоков

Ориентировочная длительность: 45 минут

Выберите одну или две из следующих встреч, пока персонажи будут выслеживать нежить до её источника. Встречи А и В ориентированы на бой, а встречи С и D — на проверку навыков или головоломки. Если вы выбираете две встречи, подумайте о том, чтобы выбрать по одной из каждой категории для разнообразия игрового опыта.

Завершите этот раздел встречей: «Племя Упавшего Пера».

Если вы проводите это приключение на конвен-те или в другой ситуации с ограниченном временем, сократите этот раздел, выбрав одну встречу.

Эта часть проходит в течение семи дней исследований, но время встреч выбирается по вашему усмотрению. Вы можете разрешить делать короткие или длинные отдыхи между встречами или сгруппировать их в один день без перерывов между ними.

Ход сюжета

Персонажи легко отслеживают разрушительные последствия марша орды зомби на юго-запад вглубь джунглей, где сталкиваются со следующими волнами нежити, находящимися на пути к осаждённому Порт Нязару..., а также со всеми опасностями, которые могут предложить джунгли Чульта.

А. Плохие бананы

Персонаж, возглавляющий шествие, должен совершить спасбросок Ловкости Сл 11, при провале он падает на землю, а в случае успеха просто неустойчиво скользит.

Посмотрев вниз на свои ноги, вы видите размятую и выброшенную банановую кожуру. На самом деле, когда вы смотрите вперёд, вы замечаете, что тропинка в джунглях усеяна гнилой кожурой. Вы поднимаете взгляд на деревья и видите, что за свисающую гроздь свежих бананов цепляется крошечная крылатая обезьянка, завёрнутая в обрывки ткани. Он видит, что вы смотрите на его бананы, и начинает громко визжать. Внезапно джунгли взрываются злобным животным гоготом, поскольку куда бы вы ни посмотрели, появляется все больше и больше завёрнутых в ткань обезьян.

Шесть **роёв летающих мумий-обезьян [swarms of flying monkey mummies]** атакуют партию.

Чтобы пересечь квадрат с банановой кожурой, персонажи должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11 или упасть ничком и прекратить движение.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый:** Уберите три **роя летающих мумий-обезьян**
- **Слабый:** Уберите два **роя летающих мумий-обезьян**
- **Сильный:** Увеличьте хиты **роёв летающих мумий-обезьян** до 50.
- **Очень сильный:** Увеличьте хиты **роёв летающих мумий-обезьян** до 50, и увеличьте урон от их укусов до 29 (12к4 – 1) колющего урона или 14 (6к4 – 1) колющего урона, если у роя половина хитов или меньше.

В. Тебя затянуло в моих зомби

Вы останавливаетесь на краю поляны и разглядываете сквозь кусты странное зрелище. Два плавающих шара — каждый с одним ужасным центральным глазом и извивающимися стеблями, увенчанными меньшими глазами, — парят кругами вокруг поляны, царапая землю палками, которые они держат в своих пастьях с почерневшими, гниющими зубами. Один останавливается, чтобы ткнуть другого стеблем, его глазное яблоко быстро отваливается и катится в кусты, и два существа начинают бессвязно вопить друг на друга.

Два **бехолдера зомби [beholder zombie]** парят над поляной зыбучих песков и спорят о том, кто из них несёт ответственность за своих приспешников — трёх **огров зомби [ogre zombie]**, которые погрузились в зыбучие пески. Огры зомби в настоящее время не видны, поскольку они полностью погружены в песок, и имеют следующие изменения:

- При появлении огры зомби имеют 45 хитов.
- Огры зомби могут использовать свою реакцию, чтобы схватить любое существо, которое тонет в зыбучих песках. Проверки, чтобы выбраться из зыбучих песков или вытащить другое существо из зыбучих песков, проводятся против проверки Силы (Атлетика) огра зомби, а не против обычной Сл.
- Если какое-либо существо проваливается в зыбучие пески, огры зомби могут использовать своё действие, чтобы использовать это существо в качестве рычага для высвобождения, и совершить для этого проверку Силы с преимуществом.

Если персонажи не нападают на бехолдеров зомби, а бехолдеры зомби замечают их, они пытаются заманить персонажей в зыбучие пески, чтобы помочь ограм зомби выбраться.

Зыбучие пески. Зыбучая яма покрывает землю в области диаметром 20 футов и глубиной 15 футов. Когда существо попадает в эту область, оно погружается в зыбучие пески на 1d4 + 1 фута и становится схваченным. В начале каждого своего хода существо погружается ещё на 1d4 фута. Пока существо не полностью погружено в зыбучие пески, оно может выбраться, использовав своё действие и преуспев в проверке Силы. Сл равняется 10 плюс

количество футов, на которое существо погрузилось в зыбучие пески. Существо, полностью погруженное в зыбучие пески, не может дышать. Существо может вытащить из зыбучего песка другое существо, находящееся в пределах его досягаемости, использовав своё действие и успешно пройдя проверку Силы. Сл равна 5 плюс количество футов, на которые существо погрузилось в зыбучие пески.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабый или Слабый: Огры зомби** могут хватать существ, но не могут выбраться из зыбучих песков.
- **Сильный или Очень сильный: Огры зомби** начинают с 85 хитами.

С. Мост с нежитью

Джунгли резко заканчиваются на краю обрыва, переходящего в 100-футовую пропасть, через которую перекинут мост из сплетённых лоз. Быстрые белые воды громко ревут в 200 футах внизу, но через этот рёв едва пробиваются шорохи в кустах слева от вас... и справа...

Прежде чем персонажи успевают подискутировать о том, насколько сильно они доверяют своей жизни старому мосту, деревья начинают дрожать, когда с расстояния 60 футов в обоих направлениях появляется грохочущая армия **скелетов [skeleton]**. Персонажи окружены. Мост должен быть пересечён.

- Обрыв Моста.** Как только все персонажи окажутся на мосту (за исключением тех, кто сможет обойти это испытание с помощью полёта или иными способами), мост может сорваться в любой момент. Если произойдёт любое из перечисленных ниже условий, попросите игрока бросить 1d20. Если выпадет меньше 10, мост ломается.
- Существо перемещается в пределах 15 футов от другого существа, пока оба находятся на мосту, создавая дополнительную нагрузку на слабую конструкцию.
 - Существо атакует, находясь на мосту, это сотрясает всю конструкцию.
 - Существо совершает Рывок, находясь на мосту, и проваливает спасбросок Ловкости Сл 11, который позволил бы ему сделать это осторожно.

Если мост ломается, персонажи получают 1к6 дробящего урона за каждые 10 футов моста, которые им ещё предстоит пересечь. Персонажи должны преуспеть в спасброске Силы Сл 13. При провале они теряют контроль над мостом, врезаются в противоположный утёс и падают на уступ ниже, получая дополнительно 7 (2к6) дробящего урона.

Не исключено, что персонажи могут специально перерезать мост, чтобы помешать армии преследовать их. Если они делают это, находясь на мосту, они получают половину урона, указанного выше, и совершают спасбросок Силы с преимуществом, так как готовятся к удару.

СОКРОВИЩА

Все персонажи, упавшие на выступ на противоположной стороне, обнаруживают скелет другой упавшей авантюристки и её рюкзака, опасно свисающие с края выступа. В рюкзаке они находят кожаный мешочек с 25 зм, крупный необработанный алмаз стоимостью 200 зм, 50 футов пеньковой верёвки и три деревянные маски, вырезанные в виде лица грунга и раскрашенные в разные цвета: зелёный, синий и фиолетовый.

Д. Сокровища Тортла

Вы целый день путешествовали по пышной долине джунглей, как вдруг натываетесь на длинную мощёную тропу, отмеченную резными каменными арками, которые покрыты мхом и выветрены временем. В конце дорожки вы видите круглую поляну, выложенную плиткой, а в её центре возвышается помост размером 5 на 10 футов.

Боковые стороны помоста покрыты барельефной резьбой, изображающей черепахоподобных гуманоидных воинов, стоящих перед различными морскими существами, в том числе:

- Мерфолк сражается с перевернутым воин-тортлом
- Раздувшийся иглобрюх запускает шипы в тортла с трезубцем
- Группа скорбящих тортлов, несущих спрятавшегося в панцирь товарища.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 показывает, что эти три воина-тортла (один перевернутый, другой с трезубцем и третий в панцире) могут быть сняты; на спине у этих вырезанных фигур есть треугольные колышки, которые вставляются в соответствующие отверстия, где они были сняты. Правильное положение этих резных элементов следующее:

- Мерфолк, сражающийся с тортлом, размахивающим трезубцем
- Раздувшийся иглобрюх, запускающий шипы в тортла, спрятавшегося в свой панцирь
- Группа скорбящих тортлов, несущих перевернутого воина-тортла

После установки фигур в правильные пазы, верхняя часть помоста может быть снята, чтобы открыть гору сокровищ тортлов (см. раздел «Сокровища» ниже) и — на пьедестале внутри помоста — корону, вырезанную из сверкающего красного коралла.

Да, возьмите большую красную кнопку

Простая ловушка, опасная угроза

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 показывает, что снятие короны приводит к срабатыванию ловушки, но корону на пьедестале можно заменить чем-то равным по весу с помощью успешной проверки Ловкости (Ловкость рук) Сл 13.

Если персонажи снимают корону, не заменив её другим предметом, пьедестал слегка приподнимается, как только это происходит. Несколько мгновений спустя они чувствуют, как земля начинает сотрясаться, и вдалеке замечают падающие верхушки деревьев. Вскоре они слышат шум стремительной, грохочущей воды, который становится все ближе и ближе.

Долина заполняется потоком воды! Персонажи должны преуспеть в проверке Ловкости Сл 15, чтобы вскарабкаться по склонам долины или обогнуть поток. При провале они спасутся, но получают 21 (бкб) дробящего урона от удара потоком.

Сокровища

Клад Тортлов включает крупную черную жемчужину стоимостью 100 зм, кучу бус из кораллов и раковин общей стоимостью 25 зм, потускневший серебряный рог с клеймом в виде морской звезды стоимостью 100 зм и 200 зм в различных монетах. Коралловая корона стоит 500 зм.

Е. Племя Упавшего пера

Следы разрушений, оставленных нежитью, приведут вас на северо-западную окраину Чульта, где в небо вздымаются Дымчатые Утёсы. Когда вы достигнете подножия гор, следы зомби превратятся в странный узор из пересекающихся линий, которые тянутся по грязи.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 11 покажет, что это следы крупной змеи. Если проверка удаётся на 5 или больше, это показывает, что это следы костяной наги.

Когда персонажи взбираются на гору, они внезапно видят сквозь деревья скользящие стаи **костяных наг [bone nagas]**, приближающихся со всех сторон. Молнии пронзают джунгли, заставляя деревья ломаться и падать. Прежде чем ситуация может стать по-настоящему ужасной, прибывает Племя Упавшего пера.

Вы слышите хлопанье множества крыльев. С глухим стуком и грохотом валун внезапно падает с неба на одну из костяных наг. На окружающий вас склон горы приземляются птицелюди с разноцветными перьями и расшитыми бисером одеждами, все их копыта повернуты в сторону нападающих скелетов. Одна из прибывших приближается к вам, её острый клюв щелкает и тихо щебечет в нескольких дюймах от вашего лица. Она неожиданно свистит своему племени, а затем поворачивается к тебе: «Доверься нам, охотник за смертью. Мы сможем вытащить тебя отсюда».

Развитие событий

Отдавая приоритет любым раненым или павшим персонажам, аараккра выводят персонажей из боя и уносят их за гору, в то время как другие остаются позади, чтобы сдержать костяных наг. Более тяжёлые персонажи, такие как тортлы, могут переноситься двумя аараккрами.

Часть 3. Рассказ о Большом

Ориентировочная длительность: 15 минут

Племя Упавшего Пера прилетает к краю Дымчатых Утёсов, где они предлагают персонажам безопасность и рассказывают истории о своих собственных проблемах с нежитью.

Ход сюжета

Сначала персонажи должны выяснить, как взобраться на Дымчатые Утёсы. Как только они это делают, они встречают аараккра из Племени Упавшего Пера, узнают, что у аараккра также были проблемы с нежитью, и обнаруживают подсказки, которые приведут их к источнику нежити, который они разыскивают.

Океанский ветер яростно хлещет по Дымчатым Утёсам, которые отмечают край Чульта и отвесный тысячефутовый обрыв в море внизу. Приземляя вас на вершине этой стены из вулканической породы, женщина аараккра кричит, перекрывая вой ветра: «Я...». Она дважды щелкает, а затем издаёт серию трелей. «Но ты можешь называть меня Икки. С парящих небес мы заметили охотников за смертью, таких же, как и мы, нуждающихся, и откликнулись на призыв. Скажите мне. Были ли мы неправы, поступив так? Что привело вас в наши горы, охотники за смертью?»

Когда персонажи объяснят своё поручение, продолжайте:

«Ах, похоже, в наши времена мы все охотники за смертью или преследуемые ей», — говорит Икки, прерывая свои мысли щебетанием, когда она идёт назад к краю обрыва. «Очень хорошо. Вы должны восстановить свои силы вместе с нами. Добро пожаловать в наш дом. Следуйте за мной».

С этими словами Икки делает шаг с обрыва и исчезает, падая вниз.

Остальные аараккры следуют примеру, прыгая с обрыва. Подползая к краю обрыва, герои замечают сквозь туман парящих птиц и большие гнезда, расположенные на узких уступах скалы. На лицевой стороне утёса высечено изображение тираннозавра, окружённого склонившимися аараккрами.

Поначалу аараккры не предложат персонажам никакой помощи, с любопытством ожидая, что предпримут искатели приключений. Персонажи могут спуститься несколькими способами, включая, но не ограничиваясь:

- Персонажи взбираются на скалу с помощью естественных опор для рук, успешно выполнив проверку Силы Сл 15 (Атлетика). Эта проверка выполняется с преимуществом, если персонажи имеют и используют альпинистское снаряжение. При провале персонажи падают вниз, но их ловят аараккра.

- Персонажи с разбегу прыгают с обрыва, подражая смелости аараккра. Персонажи падают вниз, но их ловят аараккры.
- Персонажи используют магические предметы или заклинания, позволяющие летать.

Будь то сила, храбрость, граничащая с глупостью или сообразительность, на аараккра производят впечатление успехи персонажей, и проверки Харизмы при общении с ними проводятся с преимуществом.

Персонажи могут бродить по поверхности Дымчатых Утёсов, которые здесь в основном состоят из крутых узких дорожек, соединяющих заполненные гнёздами уступы. Воины аараккра уважительно кивают персонажам, когда те проходят через деревню, дети с любопытством смотрят на чужаков (самые храбрые подходят и просят безделушки издалека), а сморщенный старейшина аараккра разглагольствует о последних днях.

Если персонажи останавливаются, чтобы поговорить со старейшиной, Уллал Шаман:

- Икки объяснит, что Уллал когда-то был могущественным шаманом, но время затуманило разум этого старейшины. Лучше не воспринимать его слишком серьёзно.
- Уллал с нетерпением ждёт новых слушателей, поскольку другие аараккры уже давно отвергли его бредни. Он долго рассказывает о последних временах и о том, что «он» вернулся, и в конце концов его слова превращаются в беспорядочный бред и повторяющееся: «Большой, Большой, Большой».

Когда персонажи присоединяются к Икки в её гнезде, она предлагает им еду, питье и место для отдыха и лечения. Она может поделиться с персонажами следующей информацией.

- У Племени Упавшего Пера и других горных жителей также были проблемы с нежитью.
- Нежить не всегда была угрозой благодаря Большому. Птицелюди отдавали дань уважения Большому, принося членов своего племени в жертву гигантскому тираннозавру, который бродил по склону горы. Взамен динозавр не беспокоил аараккра и питался нежитью в округе. Ему поклонялись как защитнику и даже высекали его на склоне Дымчатых Утёсов над этим поселением.

- Несколько месяцев назад произошло нечто, что изменило Большого. Вместо того чтобы атаковать нежить, Большой атаковал ааракокр, которые поклонялись ему, и в Дымчатые Утёсы хлынул поток новой нежити, включая многих из ранее принесённых в жертву ааракокр.
- Самые храбрые из ааракокр объединились, чтобы бросить вызов Большому, и убить ужасного зверя, но понесли слишком много потерь.
- Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 13 показывает, что гнездо Икки кажется слишком большим для одиночной птицы. Её муж был одним из воинов, павших в той битве.
- Икки и её племя не знают, что обратило Большого, но поскольку после этого нежить стала сильнее, его изменения могут быть связаны с поисками героев. Икки может указать им направление к логову Большого.
- Один из воинов ааракокра унёс с собой племенной артефакт — моток верёвки, — когда его съел Большой. Если персонажи смогут найти его, он будет принадлежать им.
- «Пусть это придаст вам сил, когда вы будете охотиться за смертью».

Отыгрыш Икки

Икки с блестящими синими перьями, переливающимися золотисто-жёлтым цветом, типична для красочных и величественных ааракокра, населяющих Дымчатые Утёсы Чульта. Икки несёт в себе печаль из-за недавней потери мужа, но она маскирует её под серьёзным и мрачным отношением к неизбежности смерти. Но это не значит, что она позволит смерти взять её без боя. Икки со свирепым презрением говорит обо всём злом — от проклятия смерти до чумы нежити на земле.

Цитата: «Смерть приходит за всеми нами, вот почему мы должны охотиться на смерть!»

Секретная миссия: Арфисты

Арфисты, ищущие местное племя для вербовки, найдут его в Племени Упавшего Пера. Икки готова поговорить с вождями своего племени о встрече с Арфистами, если герои смогут найти для неё останки её мужа в логове Большого.

Развитие событий

Персонажи могут совершить длительный отдых в деревне ааракокр. Если все персонажи произведут впечатление на племя, присудите каждому персонажу 250 опыта.

Часть 4. Это точно не пещера

Ориентировочная длительность: 45 минут

С помощью указаний Икки герои отправляются через Дымчатые Утёсы в поисках логова Большого. Обнаружив логово, подземное болото и артефакт ааракокр, герои обнаруживают, что это не пещера, и выбегают, чтобы встретиться лицом к лицу с Большим, восставшим из мёртвых.

ТВОЁ ТЕЛО — ЛОГОВО

Указания Икки приводят вас к основанию Дымчатых Утёсов. Вы замечаете вход в пещеру, спрятанный у подножия горы. Хотя сам вход сильно скрыт завесой лиан, заросший папоротником подлесок джунглей резко обрывается в 10 футах от входа, уступая место гладкому песку.

Проверка Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование) Сл 13 показывает, что это зыбучие пески. Зыбучие пески не требуют проверки для опознания, если персонажи уже сталкивались с зыбучими песками в этом приключении. Однажды замеченный зыбучий песок легко обойти одним прыжком с разбега.

Как бы глубоко персонажи ни ушли, они обнаруживают, что туннели одинаково покрыты толстым слоем лиан. Если персонажи пытаются срезать лианы, они обнаруживают, что лианы отрастают быстрее, чем открывается поверхность под ними. Проверка Интеллекта (Природа) Сл 11 показывает, что лозы, растущие без солнечного света в пещере, определенно странные. Покрытый лозами туннель заканчивается пещерой, похожей на подземное болото.

Воздух становится густым и горячим от влажности по мере того, как вы углубляетесь в увитый лозами туннель, пока он внезапно не выводит в заполненную болотом пещеру. Мутная вода с зелёным оттенком наполняет эту пещеру едкими испарениями, которые обжигают глаза. Конечности в различных формах разложения плавают в иле. Посреди болота плавает небольшой остров, покрытый колючим кустарником. Там из земли торчит рука скелета, держащая моток верёвки.

Десять **зомби [zombie]** вырываются из «болота» и нападают.

Любое существо, кроме нежити, которое входит в болото или начинает там свой ход в болоте, получает 10 (Зкб) урона кислотой.

Верёвка на острове может быть снята с руки скелета с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 11. После снятия верёвки зелень и лианы резко исчезают. Если зомби ещё живы, они перестают нападать и падают, когда вся пещера начинает трястись.

Как только верёвка вырывается из хватки руки скелета, зелень и лианы резко исчезают из вашего поля зрения. То, что раньше казалось густой болотной жижей, вдруг оказывается сделанным из розового мясистого материала, который начинает пульсировать, качаться, дышать. Земля под вами трясётся, сдвигается, наклоняется, движется... Это не пещера!

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: АРФИСТЫ

Если в группе присутствуют персонажи Арфисты, то они находят тяжело раненного, но живого ааракокру с синими перьями с жёлтыми полосками. Это муж Икки. Их новая миссия — вернуть его в целостности и сохранности Икки, чтобы поспособствовать встрече ааракокр с руководством Арфистов.

Это нелегко. Зомби чувствуют слабое состояние мужа Икки. Они сосредотачивают свои атаки на персонажах, защищающих его.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Если персонажи Изумрудного анклава осознают, что находятся внутри неживого тираннозавра, они могут использовать действие, чтобы добровольно коснуться кислоты в желудке тираннозавра и собрать один образец. Они должны преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 15, чтобы избежать урона кислотой. Это действие можно повторить.

Персонажи, спасающиеся от динозавра (см. Ниже), все ещё могут пытаться собрать желчь, но совершают любые спасброски или проверки, связанные с побегом, с помехой.

Находясь вне динозавра, персонажи должны быть в пределах 5 футов от него и использовать Действие, чтобы пройти проверку Мудрости (Выживания) Сл 11, при успехе собирая один образец. Образцы должны быть собраны, пока динозавр жив, иначе желчь потеряет свою силу.

СБЕЖАТЬ ИЛИ СТАТЬ ЗАКУСКОЙ

Персонажи оказываются в желудке Большого, а не в его логове. Они должны бежать наперегонки, чтобы спастись, когда проснётся тираннозавр-нежить. Персонажи сталкиваются с каждым из этих осложнений.

Раунд 1

Полупереваренные руки, покрытые пёстрыми перьями, тянутся из желчного болота Большого и пытаются вцепиться в вас когтями. Совершите спасбросок Ловкости Сл 13 или получите 6 (1к10) рубящего урона.

Раунд 2

Туннель круто наклоняется, когда существо, внутри которого вы находитесь, начинает вставать. Волна желчи подступает к горлу, когда вы пытаетесь подняться. Совершите спасбросок Мудрости Сл 13 или станете отравленным, когда будете смотреть на это с открытым ртом... и впустите немного желчи. Отвратительно!

Раунд 3

Горло сжимается, когда вы поднимаетесь вверх. Совершите проверку Силы Сл 13 (Атлетика), чтобы пробиться вперёд, или получите 4 (1к6) урона кислотой, так как кислота обжигает вам пятки.

Раунд 4

Высохший язык оживает, освободившись от лиан, которые удерживали его на месте. Совершите спасбросок Ловкости Сл 13 или упадите ничком.

Раунд 5

Вы видите каждый зуб, больше не окутанный лианами, в пасти Большого, когда она закрывается, чтобы поймать вас в ловушку. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) Сл 13, чтобы выпрыгнуть из пасти, или получите 17 (2к12 + 3) колющего урона. Персонажи, лежащие на земле после последнего раунда, совершают эту проверку с помехой, поскольку пытаются встать на ноги. При успехе персонажи выпрыгивают невредимыми.

БОЛЬШАЯ БИТВА

Вы вываливаетесь из челюстей тираннозавра как раз в тот момент, когда они захлопываются с резким гулким треском. Один гигантский коготь появляется из зыбучих песков, затем другой, когда Большой вырывается из своей могилы с рёвом, который сотрясает всю гору и покрывает вас брызгами песка и слюны.

Персонажи сталкиваются с **Большим [Big One, The]**, легендарным тираннозавром зомби гигантских размеров.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабый:** У **Большого** нет легендарных действий
- **Слабый:** У **Большого** одно легендарное действие в раунд

- **Сильный:** Увеличьте КД **Большого** до 15
- **Очень сильный:** Увеличьте КД **Большого** до 15 и позвольте ему использовать 4 легендарных действия в раунд.

СОКРОВИЩА

Верёвка, извлечённая из желудка Большого, является *верёвкой опутывания [rope of entanglement]*. В останках Большого персонажи также могут найти безделушки и оружие общей стоимостью 200 зм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда Большой умирает, он корчится ещё раз, выблёвывая все оставшиеся трупы в своём желудке, снаряжение и сокровища на этих телах (см. Выше) и кучу каменных обломков с пульсирующей черной массой некротической энергии, прилипшей к ней.

Если персонажи возвращаются в Племя Упавшего Пера с обломками, все аараккра поражены и встревожены этим открытием, которое излучает ауру зла, но только Уллал Шаман способен определить источник обломков. Старейшина аараккра выходит из своего бессвязного транса в момент ясности и может поделиться следующей информацией:

- Обломки принадлежат Матоло, городу на вершине Дымчатых Утёсов, в котором когда-то располагался великий храм Убтао, но теперь он лежит в руинах, заросший джунглями.
- Во времена расцвета Матоло племя мумифицировало и хоронило своих соплеменников в качестве подношения Убтао, пока бог не покинул Чульт.
- Пульсирующая черная масса может означать только то, что в Матоло творится что-то ужасное, возможно, это и есть главный источник недавней угрозы нежити.

По возвращении в Порт Нязару с этой информацией персонажи получают вознаграждение в размере 500 зм каждый, как и было обещано. Орды, атакующие Нязару, уменьшаются, но персонажи знают, что в глубинах Матоло таится большая угроза, и должны сообщить о своих находках лидерам своих фракций. DDAL07-08 *Упокоение мёртвых* последует после таких выводов.

Вполне возможно, что персонажи не победят Большого, убегут или погибнут, сражаясь с ним. В этом случае вы можете вставить другие подходящие зацепки, ведущие к Матоло, например, следы гигантского тираннозавра, ведущие к руинам. Если персонажи действительно победят Большого, но принесут некротические обломки в Порт Нязару вместо Племени Упавшего Пера, археологи из их фракций смогут идентифицировать обломки и предоставить ту же информацию, что и выше.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Удостоверьтесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл игровую сессию.

Опыт (Мин./Макс. опыт: 2250/3000 каждому)

Подытожьте весь боевой опыт, полученный за побежденных врагов, и поделите на количество персонажей, присутствующих в бою. Для небоевого опыта награды указаны за персонажа.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт
Рой летающих обезьян-мумий	450
Бехолдер зомби	1800
Огр зомби	450
Скелет	50
Костяная нага	1100
Зомби	50
Большой	5000

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Эксперты по бочкам	250
Произвести впечатление на племя	250

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Вещь	Цена в зм
Золото павшего авантюриста	25
Крупный необработанный алмаз	200
Крупная чёрная жемчужина	100
Коралловые/ракушечные бусины	25
Серебряный рог	100
Черепаша золотая	200
Коралловая корона	500
Золото Большого	200
Плата специальной группе	500 на 1 игрока

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

Постоянные магические предметы делятся по системе, описанной в D&D Adventurers League Dungeon Master's Guide.

ВЕРЁВКА ОПУТЫВАНИЯ [ROPE OF ENTANGLEMENT]

Чудесный предмет, редкий

Эта верёвка сделана из увядшей, колючей виноградной лозы длиной 30 футов. Опутав существо, которое не является нежитью или конструктом, шипы впиваются в плоть своей цели и, кажется, питаются — лоза зеленеет, её листья становятся полными и яркими, а по всей длине распускаются красочные, ароматные цветы. Этот предмет может быть найден в Раздаточном материале для игроков 3.

СЛАВА

Персонажи получают время простоя и славу, как как описано в *Руководстве Мастера D&D Adventurers League (ALDMG)*.

Члены Арфистов (ранг 2 или выше), которые убедили ааракокр встретиться с руководством Арфистов, получают **одно дополнительное очко славы** и отмечают завершение секретной миссии в своём журнале приключений.

Члены Изумрудного анклава (ранг 2 или выше), собравшие по крайней мере пять образцов желчи нежити, получают **одно дополнительное очко славы** и отмечают завершение секретной миссии в своём журнале приключений.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете награду в соответствии с правилами, описанными в *D&D Adventurers League Dungeon Master's Guide*.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

БОЛЬШОЙ [BIG ONE, THE]

Огромная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11(природный доспех)

Хиты 136 (13к12 + 52)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	6 (-2)	19 (+4)	1 (-5)	3 (-4)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 6

Языки —

Опасность 9 (5 000)

Изрыгнуть зомби. В качестве бонусного действия тираннозавр зомби может изрыгнуть обычного зомби, который появляется в незанятом пространстве в пределах 10 футов от него. Появившийся таким образом зомби действует по собственной инициативе. После того, как зомби изрыгнули, бросьте кб. При результате 1, у тираннозавра зомби заканчиваются зомби внутри его тела, и он теряет эту черту. Если у тираннозавра зомби все ещё есть эта черта, когда она умирает, 1к4 обычных зомби вылезают из его трупа в начале следующего хода. Эти зомби действуют по собственной инициативе.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби 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 до 1.

Легендарное сопротивление (3/день). Если тираннозавр зомби проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Тираннозавр зомби совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом. Он не может сделать обе эти атаки по одной цели.

Укус. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 33 (4к12+7) колющего урона. Если цель — Среднее или меньшее существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она, и тираннозавр не может кусать другую цель.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 20 (3к8 + 7) дробящего урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Тираннозавр зомби может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. тираннозавр зомби восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

- **Устрашающий рёв.** Все джунгли дрожат, когда ревёт зомби-тираннозавр. Все существа в пределах 60 футов от зомби-тираннозавра должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 19 или стать испуганными. В конце своего хода персонажи повторяют спасбросок, заканчивая эффект при успехе. Это действие по-прежнему работает, если тираннозавр схватил существо.
- **Гнилое дыхание мертвеца.** Зомби-тираннозавр отрывивает. Любое существо в пределах 10 футов от зомби-тираннозавра должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19, иначе будет отравлено до конца своего следующего хода. Это действие по-прежнему работает, если тираннозавр схватил существо.
- **Затоптать (2 действия).** Зомби-тираннозавр перемещается по прямой на своё передвижение, не вызывая атак по возможности. Любые существа, через пространство которых он проходит, должны преуспеть в спасброске Силы Сл 19, иначе получат дробящий урон 14 (4к6) и будут сбиты с ног.

КОСТЯНАЯ НАГА [BONE NAGA]

Большая нежить, законно-злой

Класс Доспеха 15(природный доспех)

Хиты 58 (9к10 + 9)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки Общий плюс один другой язык

Опасность 4 (1 100 опыта)

Использование заклинаний. Нага является заклинателем 5 уровня (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями), которому для накладывания заклинаний нужны только вербальные компоненты.

Если нага при жизни была охранной нагой, то её базовой характеристикой является Мудрость, и у неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *починка [mending]*, *священное пламя [sacred flame]*, *чудотворство [thaumaturgy]*

1 уровень (4 ячейки): *приказ [command]*, *щит веры [shield of faith]*

2 уровень (3 ячейки): *удержание личности [hold person]*, *умиротворение [calm emotions]*

3 уровень (2 ячейки): *проклятие [bestow curse]*

Если нага при жизни была духовной нагой, то её базовой характеристикой является Интеллект, и у неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *луч холода [ray of frost]*, *электрошок [shocking grasp]*

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person]*, *усыпление [sleep]*

2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur]*, *удержание личности [hold person]*

3 уровень (2 ячейки): *молния [lightning bolt]*

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 10 (2кб + 3) плюс урон ядом 10 (3кб).

СКЕЛЕТ [SKELETON]

Средняя нежить, законно-злой

Класс Доспеха 13(обломки доспехов)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6(-2)	8 (-1)	5 (-3)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 9

Языки понимает языки, известные при жизни, но не

говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

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

Рой летающих мумий-обезьян (Рой змей) [SWARM OF FLYING MONKEY MUMMIES (SWARM OF SNAKES)]

Большой рой маленькой нежити, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 35 (10к6)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14 (+2)	11 (+0)	5(-3)	12(+1)	6 (-2)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных змей. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Тактика Стаи-Рой. Рой имеет преимущество на броски атаки, если у роя больше половины его хитов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя.
Попадание: колющий урон 14 (6к4 – 1) или колющий урон 7 (3к4 – 1), если у роя половина хитов или меньше. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе будет проклята гнилью мумии. Проклятая цель не может восстанавливать хиты, и её максимум хитов уменьшается на 8 (3к4) за каждые прошедшие 24 часа. Если проклятие уменьшает максимум хитов цели до 0, цель умирает, а её тело становится прахом. Проклятие длится до тех пор, пока не будет снято заклинанием *снятие проклятия* [remove curse] или другой магией.

Зомби [ZOMBIE]

Средняя нежить, нейтрально-злой

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 тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 8
Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 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

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

БЕХОЛДЕР ЗОМБИ [VENHOLDER ZOMBIE]

Большая нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15(природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 0 фт., летая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3(-4)	8 (-1)	5 (-3)

Спасброски Мдр +2

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 9

Языки Глубинная речь, Подземный, понимает, но не говорит

Опасность 5 (1 800 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:* Колющий урон 14 (4к6).

Луч из глаз. Зомби использует случайным образом выбранный магический луч из глаз, выбирая цель, видимую в пределах 60 фт.

1. *Парализующий луч.* Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

2. *Луч страха.* Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. *Луч бессилия.* Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 14, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

4. *Луч расщепления.* Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли.

Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.

ОГР ЗОМБИ [OGRE ZOMBIE]

Большая нежить, нейтрально-злой

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 тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 8

Языки Великанский, Общий, понимает, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

ПРИЛОЖЕНИЕ. КАРТА «ПЛОХИЕ БАНАНЫ»



ПРИЛОЖЕНИЕ. ЭТО ТОЧНО НЕ ПЕЩЕРА. КАРТА А



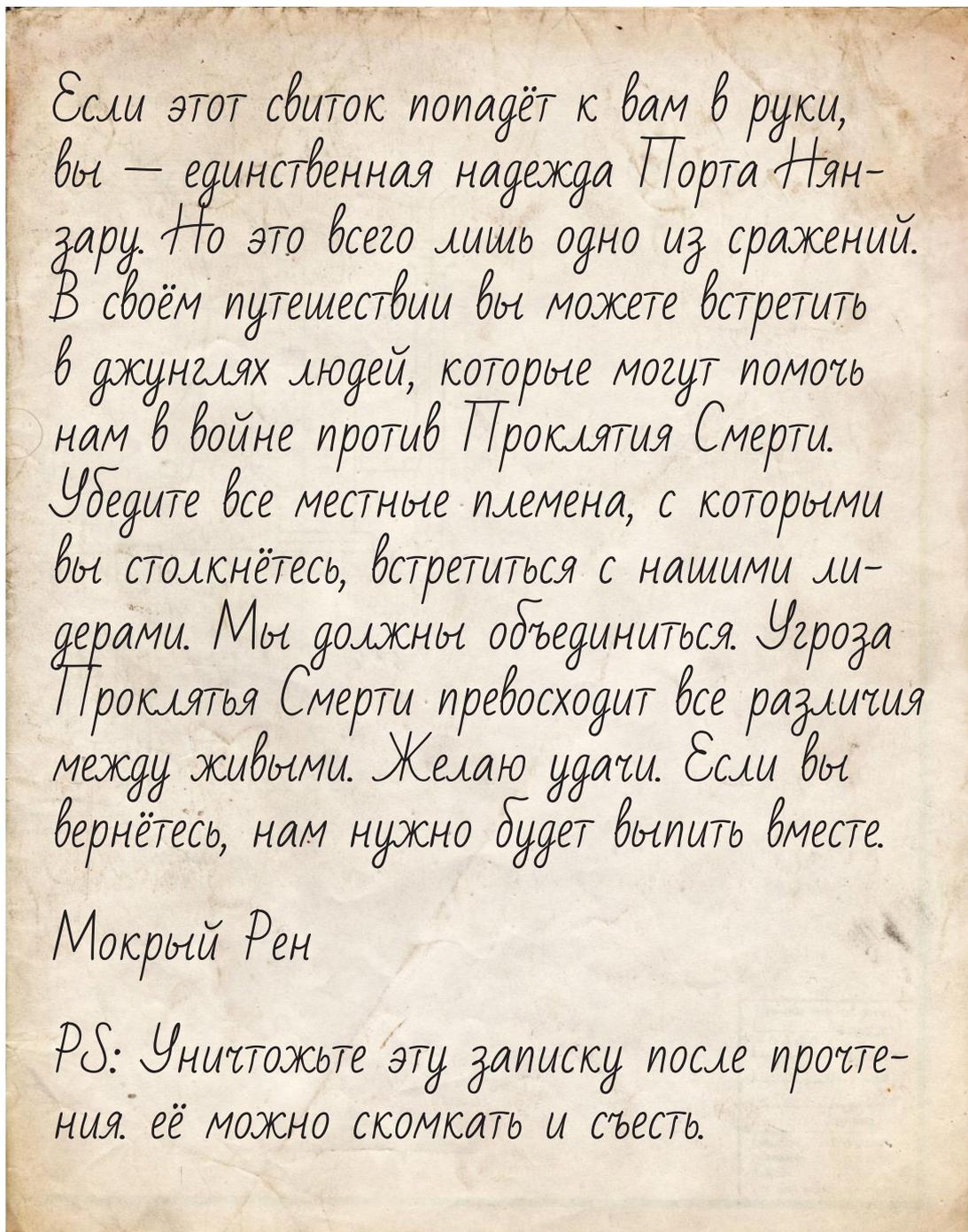
ПРИЛОЖЕНИЕ. ЭТО ТОЧНО НЕ ПЕЩЕРА. КАРТА В



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ АРФИСТОВ

Неуклюжий орк вручает вам этот потрёпанный дождём свиток. Бумага слегка липкая и пахнет клубникой. Печать сломана. Вероятно, он подсмотрел.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ ИЗУМРУДНОГО АНКЛАВА

Неуклюжий орк вручает вам этот потрепанный дождём свиток. Печать сломана. Вероятно, он подсмотрел.

Анклав обнаружил хорошие новости в плохие времена. Желчь динозавров-нежити можно использовать для приготовления лекарства от болезней нежити, которые они распространяют. Мне кажется, нам понадобится больше этого лекарства, если город выживет. Принесите три образца с помощью предоставленных шприцов. Я надеюсь, что ваша охота будет плодотворной.

Кричащий Ветер

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3.

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

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

ВЕРЁВКА ОПУТЫВАНИЯ

Чудесный предмет, редкий

Это 30-футовая верёвка, весящая 3 фунта. Если вы держите один конец верёвки и действием произносите командное слово, другой конец устремляется вперёд, чтобы обмотаться вокруг существа, которое вы видите в пределах 20 фт. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе она станет опутанной.

Вы можете отпустить существо, произнеся бонусным действием второе командное слово. Цель, опутанная верёвкой, может действием совершать проверку Силы или Ловкости (на свой выбор) Сл 15. При успехе существо перестаёт быть опутанной верёвкой. У верёвки КД 20 и 20 хитов. Она восстанавливает 1 хит каждые 5 минут, если у неё есть хотя бы 1 хит. Если хиты верёвки опускаются до 0, она уничтожается.

Эта верёвка сделана из увядшей, колючей виноградной лозы длиной 30 футов. Опутав существо, которое не является нежитью или конструктом, шипы впиваются в плоть своей цели и, кажется, питаются — лоза зеленеет, её листья становятся полными и яркими, а по всей длине распускаются красочные, ароматные цветы. Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.