



УПОКОЕНИЕ МЁРТВЫХ

Джунгли раскрылись и открыто оглашают свои секреты — сейчас самое время действовать в соответствии с ними. Все признаки указывают на давно заброшенный город как на источник заразы нежити, и поэтому вас призвали рискнуть войти внутрь и покончить с этим раз и навсегда. Вы справитесь с этой задачей? Третья часть трилогии «Гниль изнутри».

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровней



CINDY MOORE

Автор

Код приключения: DDAL07-08

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 — *Упокое мёртвых*, часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League™ и сюжетной линии *Гробница Аннигиляции*™.

Основная часть приключения происходит в Дымчатых Утёсах на западном берегу Чульта. Персонажам указывают на Туманный Утёс — отвесную скалу на берегу Сияющего моря. Здесь находятся руины Матоло, давно забытого места паломничества для почитателей Убтао, создателя Чульта.

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

«Он был похож на неживой бумеранг. Зомберанг».
— Девон Монк

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

На Фаэруне есть своя доля кажущихся бессмертными существ. Среди них Ларлох, нетерезский лич, который является старейшим недраконическим существом на Фаэруне. Его огромная сила сделала его почти невосприимчивым к вмешательству смертных. Хотя сила, которой он обладает, даёт ему власть над многими существами, его предпочтительными рабами являются другие, менее могущественные личи. Один из них, Раугилат, много раз пытался сбежать, но безуспешно.

На этот раз Раугилат надеется использовать остатки энергии из Поглотителя Душ для достижения этой цели. Чтобы достичь этой цели, он проник в сны шамана ааракокка по имени Уллал. Уллал был в глубоком отчаянии из-за смерти своего сына Зуккасса, который был убит птерафолком во время охотничьей экспедиции в джунгли. Питая его желание вернуть сына, Раугилат научил Уллала искусству оживления мёртвых. Уллал использовал мощную некротическую энергию части разрушенного атропала, Кисты, чтобы вернуть своего сына к жизни.

Зуккасс, теперь могущественная мумия, охраняет Кисту, в то время как нежить Чульты стекается к ней. Этот сгусток некротической энергии наделяет нежить силой, делая её сильнее и агрессивнее. Уллал привёл в Кисту существ всех видов, чтобы утолить её ненасытный аппетит к их жизненной силе. Каждая жертва увеличивает силу Кисты, которую Раугилат планирует использовать, чтобы разорвать узы рабства.

Нежить, усиленная Кистой, вторгается в город Порт Нязару. Они заполонили мусорную яму за городом и даже проникли в некоторые районы Старого города. Фракции не без оснований обеспокоены дерзкими действиями нежити. У них есть основания полагать, что источник проблемы кроется в заброшенном городе Матоло.

В Матоло находился большой храм Убтао, создателя Чульты. Многие чультцы совершали паломничество к Дымчатому утёсу, чтобы отдать дань уважения своему божеству-покровителю. Магическая чума разрушила город, и он был забыт. За прошедшее тысячелетие джунгли поглотили Матоло. На нижних уровнях храма Убтао Зуккасс прячет Кисту.

МЕСТА И ОПИСАНИЕ НИП

Следующие НИП и локации занимают важное место в этом приключении.

Рóгилат [Rhaugilath]. Древний нетерезский лич, Рогилат провёл столетия, исследуя сны магов и культурных деятелей по всему Фаэруну.

Уллал [Ullal]. Уллал — шаман-ааракокка из Племени Упавшего Пера. Он воскресил своего мёртвого сына Зуккасса с помощью Рогилата.

Зукка́сс [Zuccass]. Зуккасс — это мумия, которой доверена Киста. Он был наделён невероятной некротической энергией Кисты.

Киста [The Cyst]. Киста — это часть уничтоженного атропала, неудавшегося творения злого бога. Киста — это то, что наделяет нежить джунглей большей силой и агрессией.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение разделено на три части:

Часть 1. Персонажи встречаются с лидерами фракций, и им сообщают, что источник нежити, поразившей джунгли, находится на Дымчатом Утёсе. Их цель — руины Матоло.

Часть 2. Персонажи оказываются у подножия Дымчатых Утёсов и начинают подниматься. Им мешает существо, посланное, чтобы остановить их.

Часть 3. Персонажи достигают храма Убтао в Матоло и должны сразиться с существом, ответственным за приведение в действие обстоятельств, которые привели к появлению мощной нежити, бродящей по джунглям. После победы над этим врагом им нужно уничтожить предмет, дающий силу нежити. Он лежит глубоко под храмом, и у него есть защитник.

ЗАЩЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонаж участвовал в серии миссий, в ходе которых собиралась информация о происхождении наделённой силой нежити, наводнившей город Порт Нязару. Вас вызывают в дом Аластара Бола, связанного фракции Ордена Перчатки в этом районе, в надежде, что вы будете действовать на основе найденной информации.

Наслаждаясь видами. Персонаж приехал в Порт Нязару, чтобы познакомиться с городом. Потеряв кучу денег на гонках динозавров, вы решаете, что вам нужно заработать немного денег, чтобы продолжать наслаждаться великим городом. До вас дошли слухи, что фракции хотят нанять наёмников.

Агенты фракций (Секретная миссия). Членов Альянса Лордов, Ордена Перчатки и Жентарима (ранг 2 или выше) просят посетить важную встречу в доме Аластара Бола в районе рынка в Порт Нязару.

Часть 1. ФИНАЛЬНЫЙ РЫВОК

Ориентировочная длительность: 20 минут

С персонажами выходят на контакт связные фракций в Порт Нянзару для дальнейшего расследования по поводу агрессивной и сильной нежити, которая в последнее время наводнила город.

1. ПОКОНЧИМ С ЭТИМ

Персонажи оказываются в доме Аластара Бола, связного фракции Ордена Перчатки в Чульте. Все лидеры фракций собрались здесь, чтобы нанять партию для нахождения ключа к разгадке источника могущества нежити в этом районе.

Вас проводят в хорошо обставленную гостиную в особняке Аластара Бола, связного Ордена Перчатки в Чульте. Для вас приготовлены еда и напитки. В комнате сидят или стоят пять человек. Когда вы входите, все взгляды падают на вашу группу.

Дородный мужчина выходит вперёд и приветствует вас: «Ах, добро пожаловать в мой дом! Нам многое нужно обсудить, пожалуйста, присаживайтесь и возьмите что-нибудь поесть и выпить.»

Он продолжает: «Я и мои коллеги, лидеры фракций, получили некоторые важные сведения о причинах повышенной активности нежити на Чульте. Мы считаем, что знаем источник их силы. Мы хотели бы, чтобы вы исследовали это место и уничтожили источник».

Остальные в комнате — это связные других фракций.

ОТЫГРЫШ ЛИДЕРОВ ФРАКЦИЙ ЧУЛЬТА

Мокрый Рен — Арфисты. Рен — человек мужского пола, которого, скорее всего, можно найти в его обычном состоянии — пьяным. Он чрезмерно дружелюбен, часто до такой степени, что заставляет окружающих чувствовать себя неловко. Он хорошо знаком с городом Порт Нянзару и в хороших отношениях с некоторыми из близлежащих местных племён.

Аластар Бол — Орден Перчатки. Бол умный и мудрый человек мужчины; всегда готов высказать своё мнение и дать совет по какому-либо вопросу. Он также раздражается, когда эта информация игнорируется. У него избыточный вес, и он абсолютно ненавидит город, в который его определили. Все, что он делает, он делает в надежде произвести достаточно хорошее впечатление, чтобы получить новое назначение.

Кричащий Ветер — Изумрудный анклав. Кричащий Ветер — женщина-табакс из племени, которое было уничтожено нежитью. Она застенчива и склонна слушать, не привлекая к себе внимания. Она редко говорит, но, когда она говорит, люди склонны слушать. Она обладает невероятной проницательностью для своего возраста и является опытным охотником.

Клевин Ван'шеран — Альянс Лордов. Клевин — человек мужчина с материка Фаэрун. Он был послан сюда по просьбе своего отца в качестве связного Альянса. Он извлёк максимум пользы из пребывания в Чульте. Он выучил язык и говорит исключительно на нем, если только не разговаривает с неместным. Он эгоцентричен и больше озабочен своими финансами, чем делами фракции. Он не любит, когда ему отказывают в просьбе.

Рябой По — Жентарим. По страдает от последствий болезни, которая чуть не убила его. Его лицо пугающе, он слеп на один глаз и ходит сутулой походкой. Он путешествует с группой женщин-чультцев, которые ведут дела, которые он не может вести из-за своих скрюченных рук. Он никогда не выходит из себя, хитёр и имеет острый язык.

Аластар предоставляет следующую информацию:

- Группа приключений последовала за отрядом нежити, который напал на город, в джунгли и столкнулась по пути со многими врагами-нежитью.
- Группе пришлось на помощь племя аараккра. Племя попросило группу помочь победить тираннозавра Рекса, который регулярно поедает нежить, но теперь стал поедать живых существ, включая членов племени.
- Группа исследовала логово тираннозавра и обнаружила, что он заражён и превратился в нежить, случайно употребив некротическую субстанцию.
- Вещество прилипло к большим кускам каменной кладки, которая дала подсказки, приведшие фракции к выводу о том, что нежить может приходиться из разрушенного города Матоло.
- Город Матоло когда-то был местом паломничества многих чультцев. Там находился самый большой храм Убтао, Создателя Чульты.
- Фракции обеспокоены тем, что если нежить продолжит набирать силу и увеличивать численность, то Порт Нянзару понесёт много потерь. Кроме того, бродячая армия нежити никому не нужна.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Бол сообщает персонажам, что фракции заплатят группе 1 000 зм, которые будут выплачены по завершении задания, если они отправятся в руины Матоло, проверят, оттуда ли идёт нежить, и уничтожат все, что её направляет. Он предоставляет карту, на которой указано местоположение Матоло.

Бол также даёт группе два флакона святой воды и зелье *сопротивления некротическому урону* [potion of necrotic resistance].

ЖЕНТАРИМ (СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ)

По подходит к любым персонажам, которые являются членами Жентарима. Он говорит им, что его сын Басу был послан в Племя Упавшего Пера, чтобы передать конфиденциальную информацию для вождя. Он не вернулся и По боится, что он и группа, с которой он путешествовал, столкнулись с существами, бродящими по джунглям. Будет очень жаль, если информация, которую он несёт, попадёт в руки не тех людей. Конечно, По беспокоится о своём сыне, но ему также нужно беспокоиться о большой семье. По просит их найти Басу и принести домой любые послания, «О, и его тоже».

АЛЬЯНС ЛОРДОВ (СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ)

Клевин Ван'шеран обращается к членам Альянса Лордов. Он хочет, чтобы кто-то понёс ответ за потери, причинённые в результате вторжения нежити. Если они найдут лицо, ответственное за происходящее, он хочет, чтобы его схватили и доставили к нему, чтобы справедливость восторжествовала. Конечно, это не касается нежити, с которой они могут столкнуться. По его опыту, у всей нежити есть хозяин, который очень даже жив.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ (СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ)

После того, как он нанимает персонажей, но до того, как они уходят, Аластар Бол подходит к членам группы, которые являются участниками Ордена Перчатки. Он объясняет им, что из-за того, что Матоло был внезапно уничтожен Магической чумой, было спасено очень мало религиозных текстов из храма Убтао. У Ордена есть осколки разрушенного города, которые достались от тираннозавра. Они считают, что один из найденных фрагментов — это книга, сделанная из камня. Из неё вырван большой кусок, но они считают, что это ключ к поиску текстов.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают две склянки святой воды и зелье некротического сопротивления [*potion of necrotic resistance*]. Если персонажи хотят приобрести в городе какое-либо снаряжение, они могут сделать это сейчас.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда герои закончат подготовку к путешествию, переходите к Части 2. Большие неприятности.

Часть 2. БОЛЬШИЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Ориентировочная длительность: 30 минут

Герои пробираются через джунгли к Дымчатым Утёсам. Карта ведёт их по крутой тропе, которая заканчивается у Дымчатого Утёса, где находятся руины Матоло. Однако их путь не лишён опасностей.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Путь вверх по Дымчатым Утёсам имеет следующие общие особенности.

Местность. Тропинка, ведущая в гору, крутая и грязная. Относитесь к путешествию в гору как к труднопроходимой местности. Если персонаж использует действие Рывок, вверх или вниз по горе, он должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15 или упадёт ничком и потеряет остальную часть своего движения. Джунгли продолжают по обе стороны тропинки.

Погода. Погода на горе такая же, как и в остальном Чульте, за исключением того, что чем выше вы поднимаетесь, тем гуще туман.

Свет. Когда нет дождя, солнце ярко освещает гору. Однако туман никогда не испаряется.

Запахи и звуки. Звуки джунглей звучат повсюду. Песни экзотических птиц, обезьяны высоко на деревьях, дождь, стекающий с листьев деревьев, и случайное шуршание животных — эти звуки постоянно раздаются вокруг. В воздухе витает запах свежего дождя.

БЕЗ ОБЕЗЬЯННИЧЕСТВА

Используйте Приложение. Карта «Без обезьянничества» для этого столкновения.

Путешествие от Порт Нязару до подножия Дымчатых Утёсов происходит относительно без происшествий, погода также была обычной — проливные дожди, а затем яркое солнце.

Вчера поздно вечером вы добрались до горы и разбили лагерь. Утро приносит яркий солнечный свет, который пытается рассеять туман, покрывающий вершины гор. Когда вы разбиваете лагерь, снова начинается дождь, и путь в гору становится грязным и скользким.

К позднему утру вы можете увидеть край плато на вершине горы. Внезапно из-за деревьев выскакивают две обезьяны с белым мехом и четырьмя руками. Они бьют себя в грудь и рычат на вас. Затем одна из обезьян обращается к вам: «Уллал хочет, чтобы вы вернулись. Мы здесь для того, чтобы убедиться, что это произойдёт».

Эти существа — два пробудившихся гираллона [awakened girallon]. В одном из деревьев прячется пробуждённая гигантская человекообразная обезьяна [awakened giant ape]. Любой персонаж с пассивным Восприятием 20 или выше может увидеть обезьяну на дереве. Эти звери были пробуждены Уллалом, чтобы защитить храм Убтао от тех, кто нарушит планы Раугилата.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ЖЕНТАРИМ

Если какие-либо персонажи являются членами Жентарима (ранг 2 или выше), добавьте в инициативу одного **дэтлока умертвие** [deathlock wight] и трех **умертвий** [wight]. Когда настанет их ход, прочитайте следующее:

Молодой человек выбегает из джунглей, преследуемый четырьмя существами, которые определено являются нежитью. Одно из существ протягивает руку, и молодой человек тут же останавливается, словно парализованный. Затем существа замечают, что происходит вокруг них. Когда они видят обезьян с белым мехом, выражение их лиц указывает на то, что они узнают друг друга. Затем неживые существа поворачиваются к вам.

Три **умертвия** помогают сражаться героям, в то время как **дэтлок умертвие** сосредотачивает своё внимание на юноше. Молодой человек — Басу, сын Рябого По. Умертвие наложил на него заклинание *удержание личности* [hold person].

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ

Гигантская обезьяна остаётся на дереве и бросает камни в того, кто кажется самым сильным персонажем. Гираллоны атакуют всех очевидных заклинателей.

Это далеко не единственные действия, которые могут совершать существа. Не стесняйтесь, пусть они действуют так, как вы захотите. Приведённые выше приёмы — это всего лишь рекомендации.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабый и слабый:** Уберите **пробуждённого гираллона**.
- **Сильный и очень сильный:** Добавьте **пробуждённого гираллона**.

СОКРОВИЩА

Пробуждённая обезьяна носит 100 зм в монетах и драгоценных камнях в маленьком мешочке на поясе.

Часть 3. Руины Матоло

Ориентировочная длительность: 50 минут.

Герои наконец-то добираются до руин Матоло. Они должны пройти мимо шамана-ааракокка Уллала, чтобы попасть в гробницу жрецов Убтао под храмом. Там они обнаруживают Кисту и её неживых защитников.

Вы стоите в руинах давно забытого города. Большинство зданий превратилось в руины. Одно конкретное сооружение бросается в глаза. Оно больше, чем любой другой фундамент, который вы можете видеть. Единственным серьёзным повреждением, которое получило здание, была его крыша, вся она обрушилась, оставив внутреннюю часть открытой для стихии. Фундаментом здания, похоже, является сама гора, а пол храма частично находится под землёй. Дальняя сторона здания нависает над Дымчатым Утёсом. Над храмом нет облаков, а над его стенами видны верхушки деревьев джунглей.

Огромные, окованные железом деревянные двери этого здания открыты, как бы приглашая вас внутрь.

А. Храм Убтао

Общие особенности

Руины Матоло имеют следующие общие особенности:

Бассейн. Глубина бассейна составляет 10 футов от уровня, на котором находятся двери. Вода не загрязнена и идеально подходит для питья. В воде также растут местные растения.

Погода. Ни одно облако не закрывает солнце над храмом

Свет. Яркий солнечный свет освещает всю территорию.

Запахи и Звуки. Звуки птиц и животных джунглей здесь такие же громкие, как и снаружи. Насекомые становятся более назойливыми и постоянно кусают открытые участки кожи.

Войдя в храм Убтао, вы видите великолепный интерьер с мозаиками, все ещё сохранившимися на потрескавшихся и побитых стенах. Деревья и растения джунглей украшают территорию, создавая прекрасную эстетику.

Пол храма представляет собой большой бассейн с прозрачной водой с лестницей шириной пять футов по периметру и ещё одной лестницей в центре. Растения в воде медленно колышутся от неизвестного бриза, а два дерева стоят по бокам моста в центре.

Слева и справа находятся платформы, на которых стоят алтари. Также есть платформа напротив входа. На этой платформе находится большая каменная диорама с большой статуей в центре. На этой платформе стоит ааракокка в одежде и с посохом, вырезанным в форме дерева джунглей. Его голос легко слышен с такого расстояния: «Я рад видеть, что моя приманка сработала. Изображая сумасшедшую старую птицу, ты можешь скрывать свои секреты. Теперь Киста может снова питаться. Но я должен идти, мои питомцы встретят тебя должным образом». Затем он входит в дерево на той платформе и исчезает. Из-за каждого из алтарей появляются два больших леопарда со змеями, выходящими из плеч. Они испускают грозный рык, который эхом разносится по зданию.

Используйте **Приложение. Карта Храма Убтао** для этого столкновения.

Ааракокка — это Уллал, шаман Племена Упавшего Пера. От своих шпионов-животных он узнал о прибытии персонажей. Он использовал заклинание *древесный путь* [tree stride], чтобы добраться до гробницы внизу. Появившиеся кошачьи — это четыре **камадана** [kamadan]. Два дерева, которые обрамляют центральный мост, — это **пробуждённые деревья** [awakened tree]. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта Сл 20 (Природа), знает, что эти деревья — не обычные деревья.

На диораме изображено, как Убтао создаёт остров Чульт с городом Матоло, окружающим огромную статую бога. Большой кусок диорамы отколот.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабый:** Уберите двух **камаданов**, добавьте **пробуждённое дерево**.
- **Слабый:** Уберите **камадана**
- **Сильный:** Уберите **камадана**, добавьте **пробуждённое дерево**
- **Очень сильный:** Добавьте **пробуждённое дерево**

Развитие событий

Пробуждённые деревья хватают любого, кто пытается пересечь мост, и утаскивают его под воду. Два **камадана** движутся к самой большой группе персонажей и атакуют. Остальные перемещаются на главную платформу в конце моста.

За диорамой есть пандус, который ведёт вниз в темноту, он ведёт в зону В. Камера Кисты.

СОКРОВИЩА

У Уллала есть небольшой сундук за одним из алтарей. Его можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 15. В сундуке лежит 100 зм, маленькая золотая статуэтка Убтао стоимостью 100 зм и зелье *большего лечения* [potion of greater healing].

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Члены Ордена Перчатки получили задание найти потерянные тексты, спрятанные в храме в течение тысячи лет. Полуразрушенная книга, которую им дали, похоже, взята из отколотой части диорамы. При ближайшем рассмотрении оказывается, что перед большой статуей Убтао стоит пюпитр. Если персонажам трудно сообразить, что делать, попробуйте их совершить проверку Интеллекта Сл 5. В случае успеха персонаж верит, что книга, положенная на пюпитр, что-то делает.

Когда книгу кладут на пюпитр, она вызывает хранителя гробниц Убтао, поскольку является сломанной. Хранитель представляет собой **глиняного голема [clay golem]** — он немедленно атакует.

После победы над големом вся диорама сдвигается, и в полу открывается отсек. Внутри находятся несколько пыльных томов в кожаных переплётках. На обложке каждого из них выгравирован символ Убтао.

В. КАМЕРА КИСТЫ

Следуя по нисходящему проходу, партия приходит к месту расположения Кисты — причине нашего нежительства.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Камера Кисты имеет следующие общие особенности:

Проход. Коридор медленно погружается во тьму. Уклон недостаточно крутой, чтобы вызвать какие-либо проблемы при спуске.

Свет. В проходе, ведущем вниз, совершенно темно. Сама камера лишь тускло освещена энергией Кисты. Описания комнат предполагают, что у персонажей есть источник света. Откорректируйте прочитанное, если это не так.

Запахи и звуки. При дальнейшем продвижении по проходу в нос ударяет сильный запах разложения и смерти. По мере углубления запах становится все сильнее. Постоянное гудение слышно с того момента, как персонажи ступают в проход. Оно становится все громче по мере того, как проход продолжает свой спуск.

Тупой гул становится все громче и громче, пока вы спускаетесь по проходу. Грубо отёсанный проход уводит ещё немного ниже, прежде чем закончиться. Из камеры исходит тусклый свет, который дико мерцает.

Любой персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, может услышать стоны и шарканье среди гудения.

Когда персонажи войдут в комнату, прочитайте следующее:

В камере пахнет разложением и смертью и перед вами открывается причина этого. Множество неуклюжих существ бесцельно бродят по этой комнате. Вдоль стен расположены ниши, в которых лежат фигуры в человеческий рост, некоторые из ниш пусты. В центре комнаты находится сфера, содержащая густую черную субстанцию, похожую на слизь, которая гудит и пульсирует, словно дышит. На полу лежат груды трупов. Некоторые из них одеты как приключенцы, другие — гуманоиды из различных племён со всего Чульта. Здесь же растут четыре дерева.

Крылатый гуманоид, обмотанный бинтами, расхаживает взад-вперёд перед сферой. Уллал стоит в другом конце комнаты и улыбается: «Отлично, вы справились. Теперь вы накормите Кисту!»

Используйте **Приложение. Карта Камеры Кисты** для этого столкновения. Уллал и Зуккасс сражаются не на жизнь, а на смерть. Другие неуклюжие существа, четыре **зомби [zombie]**, обеспечивают целебной энергией защитников Кисты. **Зомби** не нападают.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабый и слабый:** хиты Уллала уменьшены до 85, хиты Зуккасса уменьшены до 84.
- **Сильный и очень сильный:** хиты Зуккасса уменьшены до 84, добавьте **гираллона зомби**

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Если какие-либо персонажи являются членами Альянса Лорда (ранг 2 или выше), также прочтите это:

Черные полосы энергии тянутся в комнату из Кисты.

Персонажам Альянса Лордов поручено поймать организатора восстания нежители. Этим зачинщиком является Уллал.

Сфера действует при инициативе 15 и атакует персонажа, который находится в ближнем бою с Уллалом или атаковал его последним. Информацию об атаке см. в разделе **Щупальце Кисты**. Сфера, окружающая субстанцию, должна быть полностью разрушена, чтобы щупальца перестали вытягиваться. Подробности о том, как уничтожить сферу, см. в разделе **«Уничтожение Кисты»** во врезке **«Киста»**.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Киста получает свою силу, высасывая жизненную силу из живых существ, что объясняет, для чего нужны кучи мёртвых тел. У **Зуккасса** единственная цель — защитить Кисту. Он — мёртвый сын Уллала, которого вернул к жизни его обезумевший и отчаявшийся отец. При жизни он был некромантом и сохранил некоторые из своих способностей.

При инициативе 0 (проигрывает при ничьей) два **зомби** двигаются к сфере и пытаются коснуться её. Когда это происходит, из сферы выстреливает энергия, поражая **Зуккасса** и **гираллона зомби**, исцеляя на 5 хитов за каждого **зомби**, коснувшегося сферы. Когда сфера разбита, она больше не может исцелять. Подробности о том, как уничтожить Кисту, описаны в разделе **«Уничтожение Кисты»** во врезке **«Киста»**.

Когда больше не осталось **зомби** для прикосновения к сфере, **Зуккасс** должен использовать заклинание *восставший труп* [animate dead], чтобы создать ещё **одного**. Бонусным действием он приказывает ему коснуться сферы.

Когда Киста будет уничтожена, прочитайте следующее:

Киста рассеивается в пыль, и по камере разносится душераздирающий крик. Незнакомый голос говорит: «Нет! Я был так близко. Ты заплатишь за своё вмешательство».

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ

Ниже приведены рекомендации о том, как справиться с некоторыми аспектами этой встречи. Обратите внимание, что не существует только **ОДНОГО** способа справиться с ситуацией. Не стесняйтесь использовать свои собственные идеи для её проведения.

В этом столкновении происходит много событий. Важно следить за тем, чтобы персонажи не были перегружены.

Можно внести коррективы, чтобы дать персонажам передышку, если они в ней нуждаются. Вот лишь некоторые из них:

- Зомби находится слишком далеко, чтобы добраться до сферы.
- Если сфера повреждена, она должна сделать спасбросок от смерти, чтобы исцеление сработало.
- Зомби запутывается и не движется к сфере.

УНИЧТОЖЕНИЕ КИСТЫ

Чтобы уничтожить Кисту, необходимо разрушить защитную сферу вокруг неё. У неё 14 КД и 40 хитов. Она также невосприимчива к урону ядом и урону психической энергией. Сама Киста уничтожается, если на неё вылить святую воду и нанести ей 20 урона. У неё 9 КД. При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 10 персонаж понимает, что ему нужно использовать святую воду.

Если один или несколько персонажей являются членами Альянса Лордов (ранг 2 или выше), Киста может использовать следующую атаку в качестве действия:

Щупальце Кисты: Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. **Попадание:** 15 (2к8 + 6) урона некротической энергией, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе максимум её хитов уменьшается на половину полученного урона. Уллал восстанавливает количество очков жизни, равное половине нанесённого урона.

СОКРОВИЩА

Мумия носит украшения стоимостью 300 зм. Уллал также носит *посох леча* [staff of the woodlands].

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи уничтожат Кисту, наградите каждого 500 опыта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи возвращаются в Порт Нянзару после уничтожения Кисты, уверенные, что вторжение нежити утихнет. Фракции выполняют своё обещание и дают группе 1000 зм.

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
Пробудившаяся гигантская обезьяна	2900
Пробуждённый гираллон	1100
Дэтлок умертвие	700
Умертвие	700
Пробуждённое древо	450
Камадан	1100
Вьющаяся зараза	100
Глиняный голем	5000
Гираллон	1100
Уллал	3900
Зуккасс	2900
Гираллон зомби	700
Зомби	50

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Уничтожение Кисты	500

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 покупка.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Вещь	Цена в зм
Пробудившаяся горилла	100
Сундук Уллала	100
Статуя Убтао	100
Украшения Зуккасса	300
Фракционная награда	1000

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*.

ПОСОХ ЛЕСА [STAFF OF THE WOODLANDS]

Оружие (посох), редкое

Этот предмет был тщательно вырезан и обработан таким образом, что кажется уменьшенной версией одного из огромных деревьев джунглей в Чульте. Создатель посохов зашёл так далеко, что создал небольшую диораму того, что выглядит как крошечная деревня в верховьях ветвей посохов — вместе с крошечными верёвочными мостами, соединяющими крошечные соломенные домики. Этот предмет можно найти в «Руководстве Мастера».

ЗЕЛЬЕ НЕКРОТИЧЕСКОГО СОПРОТИВЛЕНИЯ [POTION OF NECROTIC RESISTANCE]

Зелье, редкое

Этот предмет можно найти в «Руководстве Мастера».

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF GRATER HEALING]

Зелье, необычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

НАГРАДЫ ИГРОКОВ

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя и славу, как описано в *Руководстве Мастера D&D Adventurers League* (ALDMG). Кроме того, у персонажей есть возможность заработать дополнительную славу следующим образом:

Члены Ордена Перчатки (ранг 2 или выше), которые извлекли религиозные тексты из руин Матоло, получают **одно дополнительное очко славы** и отмечают завершение секретной миссии в своём журнале приключений.

Члены Жентарима (ранг 2 или выше), спасшие сына Рябого По — Басу, получают **одно дополнительное очко славы** и отмечают выполнение секретной миссии в своём журнале приключений.

Члены Альянса Лордов (ранг 2 или выше), которые захватили Уллала и вернули его, чтобы он предстал перед судом, получают **одно дополнительное очко славы** и отмечают выполнение секретной миссии в своём журнале приключений.

НАГРАДА МАСТЕРА

В обмен на проведение этого приключения вы получаете награды Мастера, как описано в *Руководстве Мастера D&D Adventurers League* (ALDMG).

ПРИЛОЖЕНИЕ А. ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В этом приключении важное место занимают следующие НИП:

Мокрый Рен : Арфисты. Рен — человек мужского пола, которого, скорее всего, можно найти в его обычном состоянии — пьяным. Он чрезмерно дружелюбен, часто до такой степени, что заставляет окружающих чувствовать себя неловко. Он хорошо знаком с городом Порт Нязару и в хороших отношениях с некоторыми из близлежащих местных племён

Аластар Бол: Орден Перчатки. Бол — умный и мудрый человек мужского пола; всегда готов высказать своё мнение и дать совет по какому-либо вопросу. Он также раздражается, когда эта информация игнорируется. У него избыточный вес, и он абсолютно ненавидит город, в который его определили. Все, что он делает, он делает в надежде произвести достаточно хорошее впечатление, чтобы получить новое назначение.

Кричащий Ветер: Изумрудный анклав. Кричащий Ветер — женщина-табаки из племени, которое было уничтожено нежитью. Она застенчива и склонна слушать, не привлекая к себе внимания. Она редко говорит, но, когда она говорит, люди слушают. Она обладает невероятной проницательностью для своего возраста и является опытным охотником.

Клевин Ван'шеран: Альянс Лордов. Клевин — человек мужчина с материка Фаэрун. Он был послан сюда по просьбе своего отца в качестве связного Альянса. Он извлёк максимум пользы из пребывания в Чульте. Он выучил язык и говорит исключительно на нем, если только не разговаривает с неместным. Он эгоцентричен и больше озабочен своими финансами, чем делами фракции. Он не любит, когда ему отказывают в просьбе.

Рябой По: Жентарим. По страдает от последствий болезни, которая чуть не убила его. Его лицо пугающе, он слеп на один глаз и ходит сутулой походкой. Он путешествует с группой женщин-чультецев, которые ведут дела, которые он не может вести из-за своих скрюченных рук. Он никогда не выходит из себя, хитёр и имеет острый язык.

Уллал. Уллал — шаман-аракокка из племени Упавшего Пера. Он воскресил своего умершего сына Зуккасса с помощью Раугилата. Взамен он должен помочь Рхаугилату собрать силу, необходимую для освобождения от рабства.

Зуккасс. Зуккасс — это мумия, которой доверили Кисту. Он был наделён невероятной некротической энергией Кисты. Он — воскресший сын Уллала.

Приложение В. Характеристики монстров/НИП

Пробужденная гигантская человекообразная обезьяна [Awakened Giant Ape]

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 157 (15к12+ 60)

Скорость 40 фт., лазая — 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Атлетика +9, Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 7 (2900 опыта)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает две атаки Кулаком.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 22 (3к10 + 6).

Камень. Дальнебойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 50/100 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 30 (7к6 + 6).

Пробуждённый гираллон [Awakened Girallon]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт., лазая — 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 4 (1100 опыта)

Агрессия. Бонусным действием гираллон может переместиться на расстояние до своей скорости к враждебному существу, которое он может видеть.

Острый нюх. Гираллон имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на запахе.

Действия

Мультиатака. Гираллон совершает пять атак: одну Укусом и четыре Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Пробужденное дерево [Awakened Tree]

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к12 + 14)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление к урону дробящий, колющий

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один язык, известный создателю

Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево остаётся без движения, оно неотличимо от обычного дерева.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 14 (3к6 + 4).

Глиняный голем [Clay Golem]

Большой конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 14(природный доспех)

Хиты 133 (14к10 + 56)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	9 (–1)	18 (+4)	3 (–4)	8 (–1)	1 (–5)

Иммунитет к урону кислота, психическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 9

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 9 (5000 опыта)

Поглощение кислоты. Каждый раз, когда голем должен получить урон кислотой, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону кислотой.

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 60 или меньше хитами, бросайте d6. Если выпадет «6», голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своём ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, голем атакует предмет, предпочитая предметы с размером меньше своего. Став берсерком, голем остаётся им, пока его не уничтожат или пока он не восстановит все свои хиты.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 16 (2к10 + 5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Цель умирает, если эта атака уменьшает максимум хитов до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока не будет устранено заклинанием высшее восстановление или подобной магией.

Спешка (перезарядка 5–6). До конца своего следующего хода голем магическим образом получает бонус +2 к КД, совершает с преимуществом спасброски Ловкости, и может использовать атаку размашистым ударом бонусным действием.

ДЭТЛОК УМЕРТВИЕ [DEATHLOCK WIGHT]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Мдр+4

Навыки Восприятие +4, Магия +3

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Языки языки, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дэтлока является Харизма (спасбросок от заклинания Сл 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *маскировка* [disguise self], *доспехи мага* [mage armor] 1/день каждое: *ужас* [fear], *удержание личности* [hold person], *туманный шаг* [misty step]

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки Гиблыми снарядами.

Гиблые снаряды. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) урона некротической энергией.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе её максимальное значение хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не закончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает её максимальное значение хитов опустится до 0. Гуманоид, подвергшийся этой атаке, спустя 24 часа восстаёт из мёртвых в качестве зомби и находится под контролем умертвия, если только гуманоида не вернут к жизни или его тело не уничтожат.

ГИРАЛЛОН [GIRALLON]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт., лазая — 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное
Восприятие 13

Языки —

Опасность 4 (1100 опыта)

Агрессия. Бонусным действием гираллон может переместиться на расстояние до своей скорости к враждебному существу, которое он может видеть.

Острый нюх. Гираллон имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на запахе.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гираллон совершает пять атак: одну Укусом и четыре Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

ГИРАЛЛОН ЗОМБИ [GIRALLON ZOMBIE]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 30 фт., лазая — 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	3 (–4)	7 (–2)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Агрессия. Бонусным действием гираллон может переместиться на расстояние до своей скорости к враждебному существу, которое он может видеть.

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.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гираллон совершает пять атак: одну укусом и четыре когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к4 + 4) рубящего урона

Камадан [KAMADAN]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 67 (9к10 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	3 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 4 (1100 опыта)

Тонкий нюх. Камадан совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если камадан переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, камадан может бонусным действием совершить по ней две атаки — одну атаку укусом и одну змеями.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Камадан совершает две атаки: одну Укусом или Когтями и одну Змеями.

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

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

Змеи. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона, и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 12, получая 21 (6к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Усыпляющее дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Камадан выдыхает усыпляющий газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или упадёт без сознания на 10 минут. Этот эффект заканчивается для существа, если он получает урон или кто-то использует действие, чтобы его разбудить.

Уллал, Ааракора Шаман [ULLAL, AARAKORA SHAMAN]

Средний гуманоид(ааракора), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех); 16 с дубовой корой [barkskin]

Хиты 105 (19к8 + 19)

Скорость 20 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	8 (–1)

Навыки Восприятие +9

Чувства пассивное Восприятие 19

Языки Ауран, Общий

Опасность 8 (3900 опыта)

Пикирующая атака. Если Уллал летит и пикирует как минимум на 30 фт. по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, атака причиняет цели дополнительный урон 3 (1к6).

Использование заклинаний (только в форме ааракора). Уллал является заклинателем 8 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (спасбросок от заклинания Сл 17, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Уллал имеет следующие подготовленные заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): ядовитые брызги [poison spray], сопротивление [resistance,], терновый кнут [thorn whip]

1 уровень (4 ячейки): очарование личности [charm person], опутывание [entangle]

2 уровень (3 ячейки): дубовая кора [barkskin], порыв ветра [gust of wind], удержание личности [hold person]

3 уровень (3 ячейки): призыв молнии [call lightning], призыв животных [conjure animals]

4 уровень (2 ячейки): усыхание [blight], превращение [polymorph]

Специальное снаряжение: Посох Леса (только в форме ааракора). Уллал может накладывать заклинания, используя посох. Смотрите Раздаточный материал для игроков 1 для подробной информации.

ДЕЙСТВИЯ

Посох. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7(1к6 + 4).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1д4+2).

Изменение облика (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Уллал при помощи магии превращается в человекообразную обезьяну и может оставаться в этом облике в течении одного часа. Он может вернуться в свой истинный облик бонусным действием в свой ход. Его характеристики, кроме размера, одинаковы в каждой форме. Любое носимое или экипированное снаряжение не превращается. Он возвращается в свой истинный облик, если он умрёт.

Вьющаяся зараза [VINE BLIGHT]

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	8 (−1)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	3 (−4)

Навыки Скрытность +1

Иммунитет к состоянию слепота

Чувства слепое зрение 60 фт (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока зараза остаётся без движения, она неотличима от клубка лиан.

Действия

Сжатие. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 9 (2к6 + 2), и, если размер цели не больше Большого, она становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и зараза не может сжимать другую цель.

Опутывающие растения (перезарядка 5–6). Цепкие корни и плети вырастают в 15-футовом радиусе вокруг заразы, засыхая через 1 минуту. В течение этого времени эта область является труднопроходимой местностью для существ, не являющихся растениями. Кроме того, все существа на выбор заразы, находящиеся в этой местности, когда растения только появляются, должны преуспеть в спасброске Силы Сл 12, иначе станут опутанными. Любое существо может действием совершить проверку Силы Сл 12, освобождая себя или другое опутанное существо при успехе.

Умертвие [WIGHT]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (проклёпанная кожа)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки все, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

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

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** Урон некротической энергией 5 (1к6 + 2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

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

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

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к8 + 2).

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 тёмное зрение 60 фт, 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 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. Попа-

дание: Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Зуккасс [Zuccass]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 110 (16к8 + 26)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Мдр +4

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 7 (2900 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Зукасса является Мудрость (спасбросок от заклинания Сл 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

1/день: *тишина* [silence]

2/день: *восставший труп* [animate dead]

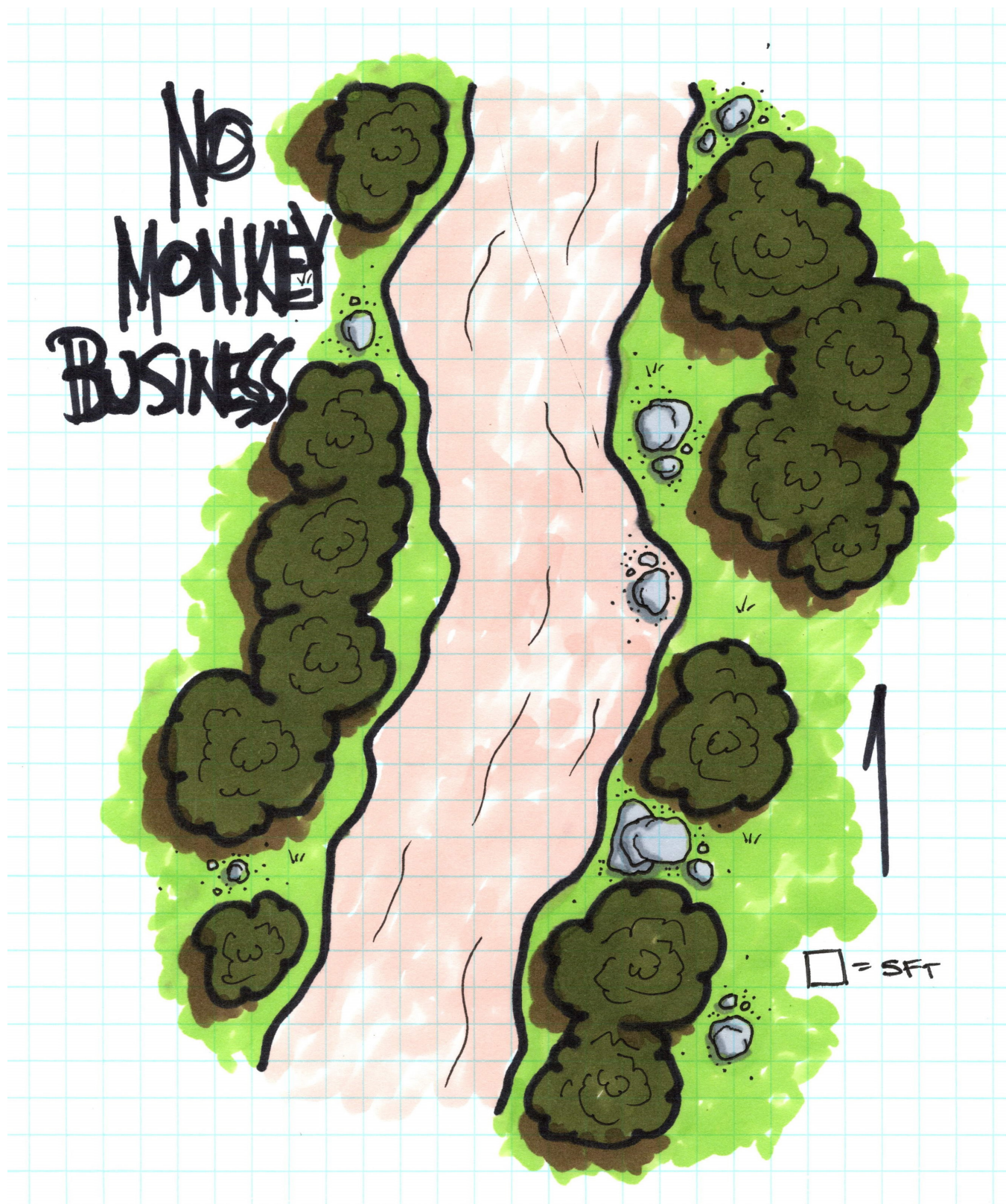
Действия

Мультиатака. Зуккасс может использовать Ужасающий взгляд и совершить одну атаку разлагающим кулаком.

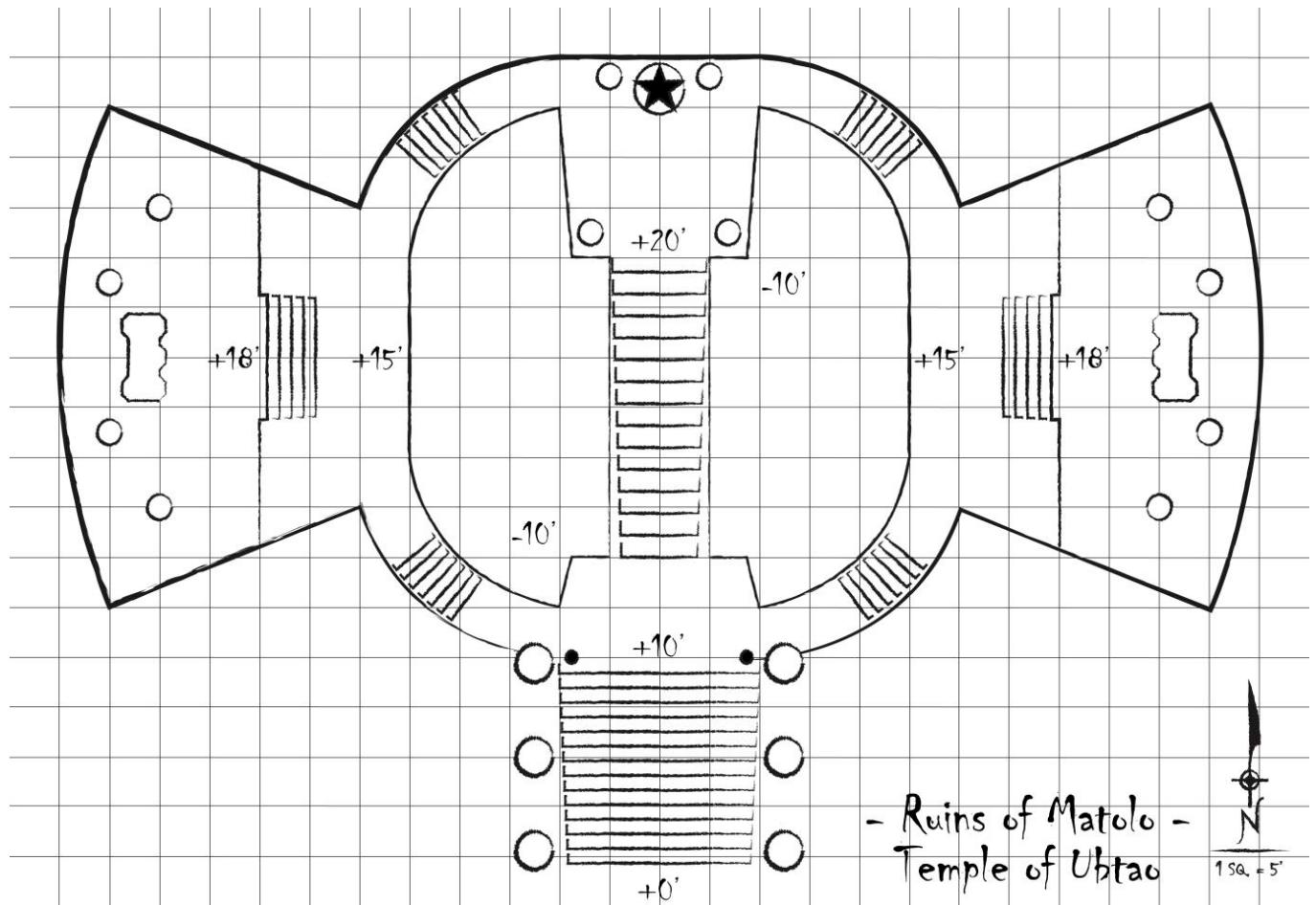
Разлагающий кулак. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 15 (2к6 + 3) плюс урон некротической энергией 10 (3к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет проклятой гнилью мумии. Проклятая цель не может восстанавливать хиты, и её максимум хитов уменьшается на 10 (3к6) 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 или другой магией.

Ужасающий взгляд. Мумия нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 60 фт. Если цель видит мумию, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15 от этой магии, иначе станет испуганной до конца следующего хода мумии. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также становится парализованной на тот же период. Цель, преуспевшая в спасброске, получает иммунитет к Ужасающему взгляду всех мумий (но не лорд-мумий) на следующие 24 часа.

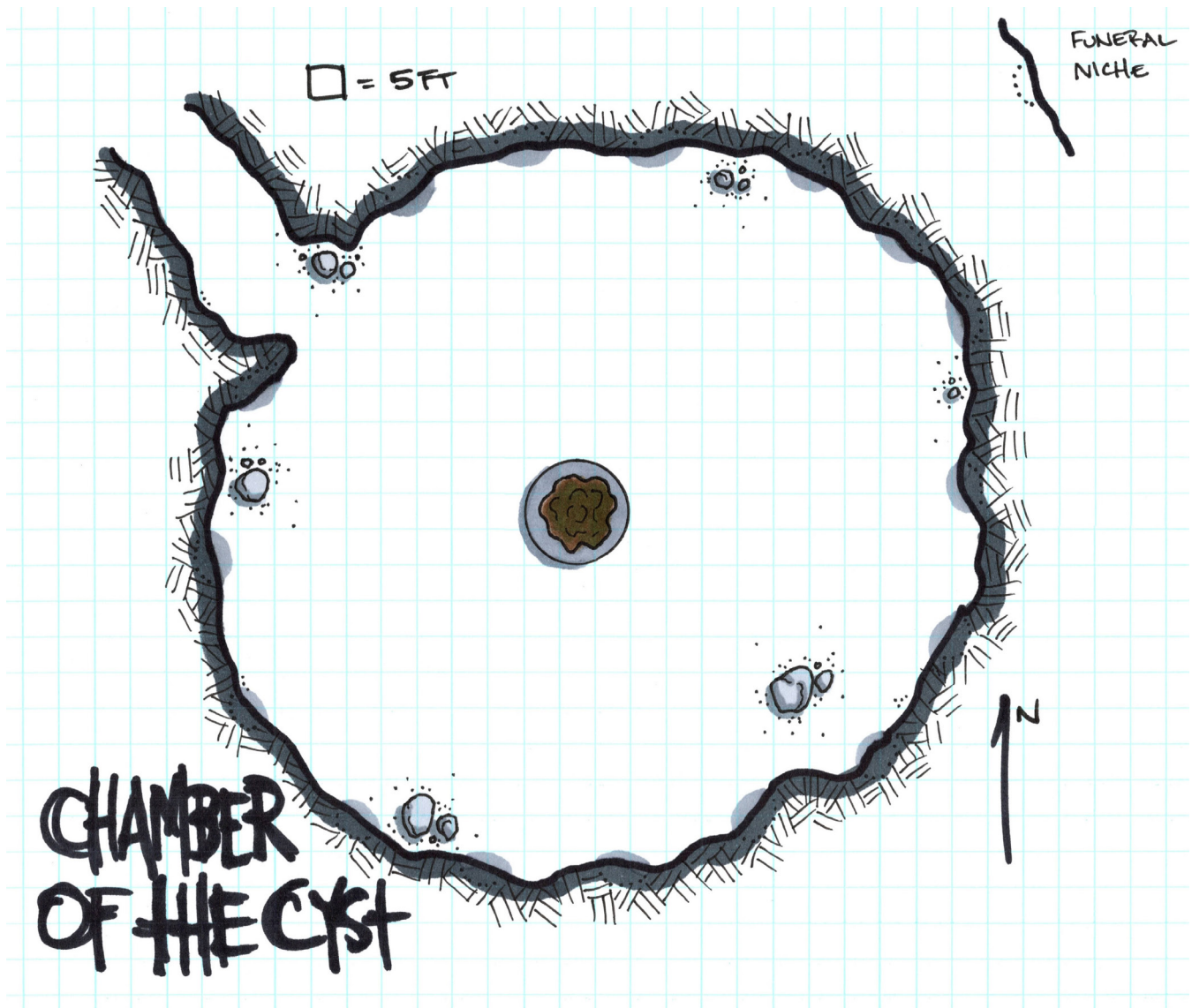
ПРИЛОЖЕНИЕ. КАРТА «БЕЗ ОБЕЗЬЯННИЧЕСТВА»



Приложение. Карта Храма Убтао



Приложение. Карта камеры Кисты



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 1. МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

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

ПОСОХ ЛЕСА [STAFF OF THE WOODLANDS]

Оружие (посох), редкий (требуется настройка друидом)

Этот предмет был тщательно вырезан и обработан таким образом, что кажется уменьшенной версией одного из огромных деревьев джунглей в Чульте. Создатель посохов зашёл так далеко, что создал небольшую диораму того, что выглядит как крошечная деревня в верховьях ветвей посохов — вместе с крошечными верёвочными мостами, соединяющими крошечные соломенные домики. Этот предмет можно найти в «Руководстве Мастера».

Этот посох можно использовать как магический боевой посох, предоставляющий бонус +2 к броскам атаки и урона им. Держа его, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаниями. У посоха есть 10 зарядов для описанных ниже свойств. Он ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох теряет все свои свойства и становится немагическим боевым посохом.

Заклинания. Вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов посоха, чтобы наложить им одно из следующих заклинаний, используя свою Сл спасброска от заклинания: *дружба с животными* [animal friendship] (1 заряд), *дубовая кора* [barkskin] (2 заряда), *поиск животных или растений* [locate animals or plants] (2 заряда), *пробуждение разума* [awaken] (5 зарядов), *разговор с животными* [speak with animals] (1 заряд), *разговор с растениями* [speak with plants] (3 заряда) или *терновая стена* [wall of thorns] (6 зарядов). Вы также можете действием накладывать посохом заклинание *бесследное передвижение* [pass without trace], не тратя зарядов.

Древесный облик. Вы можете действием воткнуть посох в плодородную землю и потратить 1 заряд, чтобы превратить посох в здоровое дерево. Высота дерева 60 фт., диаметр ствола — 5 фт., а ветви на макушке раскинуты в радиусе 20 фт. Это дерево выглядит обычным, но излучает слабую магию школы Преобразования, если становится целью заклинания *обнаружение магии* [detect magic]. Прикоснувшись к дереву и произнеся действием командное слово, вы возвращаете посоху его обычный облик. Все находящиеся на дереве существа при этом падают.