



ПОБЕГ ИЗ ЭЛЬТУРГАРДА

Приключение сезона «Восхождение Авернуса»

Проклятье! Весь город Элтурель вместе с его обитателями был низвергнут в Авернус, первый круг Девяти Преисподних! Хотя те, кому посчастливилось в этот момент оказаться за стенами города, избежали этой участи, они ещё не вне опасности! Беженцы образовали караван, направляющийся в близлежащий город — Врата Балдура. Сможете ли вы защитить их от дьяволов, бандитов и друг друга, пока они не окажутся в безопасном месте?

Четыре одночасовых мини-приключения для персонажей 1–2 уровня

Оптимизировано для: среднего уровня группы 1



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Designer: Rich Lescouffair

Editing: Travis Woodall, Greg Marks

D&D Adventurers League Guildmaster: Chris Lindsay

Art Director and Graphic Designer: Rich Lescouffair

Interior Art: Provided by Wizards of the Coast

Cartography: Mike Schley, Rich Lescouffair

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee,
Ari Levitch, Chris Lindsay, Mike Mearls

D&D Adventurers League Administrators: Alan Patrick, Amy Lynn Dzura, Travis Woodall, Lysa Penrose, Claire Hoffman, Greg Marks

Playtesters: Chris McGovern, Daniel Chapman, Daniel Olivera, James Bowen, James Schweiss, Jennifer Griffith, Jonathan Reitz, Kyle Turner, Marcello Velazquez, Matt Suchyta, Michael McPherson, Sam Aldridge, Sam Robertson, Timothy Roberts, Travis Fuller

Перевод: Avisty Av

Верстка: Майя Эверетт

Вычитка: Майя Эверетт, Денис Безыкорнов, Max Corpseater, Ready Player One

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3	Награды персонажей	16
Предыстория	3	Награды Мастера	17
Обзор приключения	3	Характеристики существ	18
Зацепки приключения	3		
Схема приключения	3		
Призыв к действию: Зло наступает!	4	Часть 3: Трактирщик	19
Встреча с Дарой	4	А. «Сказочный олень»	19
Призыв к действию	4	Сюжетная цель С	19
Информация о местности	4	Информация о местности	19
Информация о существах	5	Информация о существах	19
Поиски и спасение	5	Горящий сарай	20
		Информация о существах	20
		Завершение	21
		Вознаграждение	21
		Награды персонажей	21
		Награды Мастера	21
		Характеристики существ	22
		Приложение: Карта «Сказочного оленя»	23
Часть 1: Кузнец	6	Часть 4: Лжец	24
А. Кузница Веллума	6	Убийство в ночи	24
В1. Вход в убежище	7	Сюжетная цель D	24
В2. Вестибюль	8	Информация о местности	24
В3. Святилище	8	Информация о существах	24
Завершение	9	Поиск убийцы	24
Вознаграждение	9	Просьба Дары	25
Награды персонажей	9	Изучение места преступления	25
Награды Мастера	9	Обычные подозреваемые	25
Характеристики существ	10	Противостояние убийце	26
Карта 2.1: Убежище разбойников	12	Завершение приключения	26
		Вознаграждение	27
		Награды персонажей	27
		Награды Мастера	27
		Характеристики существ	28
Часть 2: Мельник	13	Приложение А: Действующие лица	29
А. Случайная встреча	13	Приложение В: Награды персонажей (магические предметы)	31
Сюжетная цель В	13	Приложение С: Награды персонажей (сюжетные награды)	32
Информация о местности	13	Сюжетные награды	32
Информация о существах	13		
Мельница Иппоны	13	Приложение D: Советы Мастеру	33
В. Поэт	13	Подготовка приключения	33
Информация о местности	14	Изменение приключения	33
Информация о существах	14		
Убеждение Биллиама	14		
С. Роща Эмрина: Чернила	14		
Информация о местности	15		
D. «Открытое небо»: Бумага	15		
Информация о местности	15		
Е. Речной остров: Перья	15		
Как добраться до острова	15		
Информация о местности	16		
Возвращение к Биллиаму	16		
Крылатая ярость	16		
Завершение	16		
Вознаграждение	16		

ВВЕДЕНИЕ

Можно прожить около сорока дней без еды, около трех дней без воды, около восьми минут без воздуха, но только одну секунду без надежды.

— Чарльз Дарвин

Это приключение предназначено для **трёх до семи персонажей с 1 по 2 уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей со средним уровнем отряда (СУО) 1**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Это приключение происходит на окраине Элтуреля, столицы Эльтургарда, который недавно был низвергнут в Девять Преисподних.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Город **ЭЛТУРЕЛЬ** [Elturel] и его жители были внезапно втянуты в **АВЕРНУС**, первый слой **ДЕВЯТИ ПРЕИСПОДНИХ**, одно из полей битвы вечной Кровавой войны. Хотя текущая судьба города и его жителей остается неизвестной, это событие опустошило окрестности города, втянув в ад другие маленькие деревни и фермы, погрузив эту местность в хаос.

Многие жители окраин города спаслись от адского бедствия. Не имея особой надежды на выживание, эти беженцы объединились, чтобы сформировать **КАРАВАН**, направляющийся в близлежащий город **ВРАТА БАЛДУРА** [Baldur's Gate], где они надеются найти помощь и укрытие от окружающего зла.

Стремясь обеспечить безопасность беженцев, молодая девушка по имени **ДАРА** ищет героев, чтобы спасти близлежащих выживших и восстановить запасы провизии и снаряжения, которые являются неотъемлемой частью выживания каравана.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сюжет приключения состоит из **пяти частей**: «**Призыв к действию**» и **четыре одночасовых мини-приключения**. Всё приключение занимает около **4 часов**. Если вы планируете пройти всё приключение сразу, вам нужно провести призыв к действию только один раз. Однако, если вы планируете играть в течение нескольких сессий, вам нужно будет каждый раз возвращаться к **Призыву к действию**.

- **Призыв к действию: Зло наступает!** Персонажей просят спасти беженцев.
- **Часть 1: Кузнец.** Перед героями стоит задача найти местного кузнеца и собрать все оружие и доспехи, которые он готов предоставить. Это **сюжетная цель А**.
- **Часть 2: Мельник.** Персонажи соглашаются на то, чтобы забрать припасы из мельницы Иппоны и убедить поэта-затворника присоединиться к каравану. Это **сюжетная цель В**.
- **Часть 3: Трактирщик.** Персонажи должны отправиться в постоялый двор и спасти выживших, а затем сопроводить их к каравану. Это **сюжетная цель С**.
- **Часть 4: Лжец.** Одного из беженцев убивают ночью, и персонажи должны выследить преступника. Это **сюжетная цель D**. Персонажи не могут перейти к ней, пока не закончат **части 1, 2 и 3**.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В дополнение к индивидуальной предыстории персонажей следующие зацепки являются возможными способами вовлечения искателей приключений в сценарий.

Путешественник из каравана. Персонажи являются частью каравана, возможно, в качестве охранников или торговцев, проходя через Эльтургард по дороге к Вратам Балдура. После разрушения города, их караван быстро превращается в временное убежище для беженцев.

Выживший из Эльтургарда. Один или несколько персонажей родом из Эльтургарда, либо являясь жителями самого Элтуреля, либо из одной из окрестных деревень. Внезапное разорение их родины должно подтолкнуть их к действиям.

Местные связи. Персонажи собирались навещать сановника, члена семьи, друга или наставника, который проживает в Эльтургарде. Город и окружающие деревни были втянуты в Авернус за несколько секунд до того, как они прибыли к городским воротам. Теперь, когда они лишились личной связи, им остаётся только выяснять, что произошло, и помогать выжившим.

СХЕМА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Этот раздел дает общее представление не только о структуре приключения, но и об общих направлениях, которые ваши игроки могут использовать для достижения поставленной цели.





ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ: ЗЛО НАСТУПАЕТ!

Ориентировочное время: 10 минут

Когда приключение начинается, персонажи становятся свидетелями того, как город Элтурель проваливается в Девять Преисподних. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Все произошло так быстро. На ваших глазах Компаньон — сияющий шар, льющий свой святой свет на Элтурель, — почернел, накрывая город тьмой. За какое-то мгновение всё пропало, и всё, что осталось от города — это массивный кратер.

Пока беженцы из Эльтургарда находятся в смятении, персонажей призывают найти выживших и сопроводить их к ближайшему каравану.

ВСТРЕЧА С ДАРОЙ

Потратьте не больше пары минут, чтобы описать то, что видят персонажи в этой области, когда они осматривают окрестности, пытаясь сделать свои предположения о случившемся. Прежде чем персонажи смогут предпринять какие-либо серьезные действия, они обнаруживают нетронутую область на окраине города, где к ним приближаются Дара и два её спутника.

ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Дара надеется, что персонажи помогут ей найти выживших в некоторых областях и сопроводить их обратно к каравану, прежде чем тот уйдёт к Вратам Балдура.

ТЁМНЫЕ ВРЕМЕНА И ТЁМНЫЕ СУДЬБЫ

Это приключение не только представляет персонажам действующих лиц кампании и грядущие события, но и задаёт тон для её сюжетной линии. Общий тон должен быть тёмным, сухим и наполненным надвигающейся неопределённостью. Надежды крайне не хватает, и бывают случаи, когда сами герои могут быть единственными, кто может внушить эту надежду народу Эльтургарда. Вам предлагается ознакомиться с «Действующими лицами», чтобы оживить неигровых персонажей и их мотивы.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Окрестности Элтуреля имеют следующие особенности.

Размеры и местность. От Элтуреля не осталось ничего, кроме кратера на краю обрыва, выходящего на реку. Каменистая местность, окружавшая город, имеет неровный уклон к западу от того места, где когда-то стоял Элтурель. Вдоль береговой линии течёт бурная река Чионтар.

Освещение. В течение дня открывается чёткий вид на окраину к югу от возвышенной скалы города, однако пыль и дым нависают над головой, делая местность слабо освещённой.

Запахи и звуки. Запах дыма и пепла в сочетании с несколькими неузнаваемыми, но отчётливо тревожными запахами распространяются по всей области. Местные жители взывают к другим выжившим друзьям и их семьям.

Караван. Несколько беженцев уже начали собираться возле небольшой вереницы телег, палаток и вагончиков, образующих разношерстный караван. Тем не менее число выживших, которые находятся здесь, невелико по сравнению с теми, кто всё ещё борется с последствиями катаклизма в близлежащих районах. В этот момент к персонажам подходит Дара.



КАРТА МЕСТНОСТИ

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Дара здесь. Пожилой пастух **Горин** защищает её рядом со своим козлом **Клайдом**.

Чего они хотят? Дара ищет других выживших, чтобы предложить вместе отправиться к Вратам Балдура. Она и Горин собирают как можно больше выживших, чтобы объехать по городу вместе. Горин безоговорочно подчиняется девушке и готов умереть, чтобы защитить её.

Что они знают? Дара знает, что Элтурель низвергнут в Девять Преисподних, но не знает, почему и как. Она — молодой избранник Ильматера и долго находилась в пути к Вратам Балдура. Она ещё не знает причину своего паломничества, но её радует, что она приближается к своей цели. Клайд, попытавшись поесть здесь, разочаровался в качестве травы.

Исчадия в округе. Дара и Горин также говорят о выживших, которые видели дьяволов, бродящих по округе; они надеются найти и спасти как можно больше беженцев, прежде чем тех найдут исчадия.

ПОИСКИ И СПАСЕНИЕ

Дара предлагает персонажам три задания, каждое из которых имеет жизненно важное значение. После завершения этих миссий караван беженцев может начать свой путь к Вратам Балдура, прежде чем его обнаружат вторгшиеся дьяволы.

Задания могут быть выполнены в любом порядке. Дара просит:

- **Часть 1: Кузнец.** Отправляйтесь в **кузницу Веллума**, найдите местного кузнеца и заберите с собой как можно больше оружия.
- **Часть 2: Мельник.** Поговорите с Гориним, прежде чем отправиться на **мельницу Иппоны**, чтобы собрать всё снаряжение и припасы, которые смо-

жете там найти.

- **Часть 3: Трактирщик.** Отправляйтесь в соседний постоянный двор «**Сказочный олень**» и сопроводите его владельца с постояльцами обратно в караван.

ПЕРЕХОД К ЧАСТИ 4: ЛЖЕЦ

Персонажи не могут начать **Часть 4: Лжец**, пока не закончат **Части 1, 2 и 3** выше.



ДАРА



ГОРИН



Часть 1: Кузнец

Ориентировочное время: 60 минут

Поскольку впереди ещё долгий путь к Вратам Балдура, персонажи отправляются в кузницу Веллума. Их цель — собрать оружие и припасы для защиты каравана и, возможно, даже нанять самого известного кузнеца.

А. Кузница Веллума

Путешествие в кузницу проходит без происшествий, но персонажи вскоре понимают, что их задача еще далека до завершения.

Сюжетная цель А

Наём **Веллума Смита** и возвращение его украденного оружия — это **сюжетная цель А**.

Информация о местности

Эта область имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Кузница — это старое здание в конце грунтовой дороги, окаймлённой низкой каменной стеной. Деревянная вывеска снаружи гласит: «Кузница Веллума». Единственное другое здание поблизости — это небольшой сарай с отсутствующей дверью.

Освещение и звуки. Здесь необычно тихо. Любопытно, что типичный шум вблизи кузницы отсутствует. Небо заполнено пылью и дымом, а площадь слабо освещена.

Информация о существах

Веллум (ХД, мужчина, человек, **солдат** [soldier]) является местным кузнецом, работая со своим помощником Гордриком (ЗД, мужчина, дварф, **разведчик** [scout]). Кузницу только что разграбили бандиты, поэтому Веллум и Гордрик готовы к следующему нападению, переходя на шёпот на случай, если бандиты вернутся.

Когда вы подходите, из здания доносится глубокий голос: «Если вы вернулись, чтобы украсть что-то ещё, вам придется пройти через мой труп!»

После того, как Веллум описывает свое затруднительное положение, **Волиис Фут** (ЗЗ, женщина, полуэльф, **фанатик культа** [cult fanatic]) прибывает в кузницу, затаив дыхание в поисках убежища от бандитов, от которых она ускользнула в этом районе.

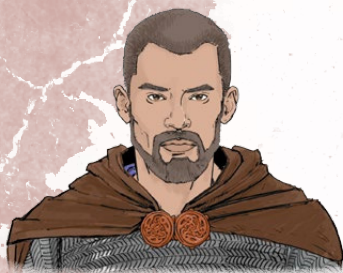
Чего они хотят? Когда его средства к существованию исчезли, Веллум отчаялся и не знал, куда идти дальше. Он обращает внимание на то, что бандиты «убежали с моим запасом эля!» Хотя он готов сопровождать персонажей обратно в караван, он настаивает на том, чтобы они забрали его оружие и инструменты у бандитов: «Каравану понадобится вся помощь, которую он может получить!»

На самом деле **Волиис** — **фанатик культа**, у которой когда-то были свои планы присоединиться к каравану, это описано в **части 4**, хотя персонажи не знают этого сейчас; она ведёт себя очень осторожно, чтобы избежать каких-либо ненужных подозрений. Если ей противостоят, она признаёт, что, по правде говоря, она грабила дома, оставленные покинутыми беженцами в этом районе, и предлагает в качестве доказательства горсть монет и бесполезных безделушек.

Что они знают? Бандиты разграбили кузницу после того, как Веллум отошёл домой, чтобы собрать припасы после уничтожения Элтуреля. Бандиты связали Гордрика (который все еще натирает крупную шишку на макушке головы) и взяли все оружие и инструменты, не оставив ничего, кроме хлама. Гордрик описывает бандитов, которые были в пятнистых чёрно-зелёных плащах. К тому времени, когда Веллум вернулся, их уже не было.



Воллис



Веллум



Гордрик

Воллис направлялась к каравану, но бандиты устроили засаду. Она подтверждает описание Гордрика: пятнистые чёрно-зелёные плащи. Воллис является членом Культа Заризля, действующего во Вратах Баддура, и ей поручено убивать очень специфических людей, которые живут на окраинах города — хотя она не раскрывает ничего из этого даже при магическом принуждении.

БЕГ К ХОЛМАМ

Персонажи могут проследовать за бандитами, чтобы вернуть украденное оружие, но в таком случае Веллум и Гордрик неохотно сопровождают их. Хотя Веллум может знать, как размахивать мечом, ни он, ни Гордрик — не искатели приключений. Когда персонажи уходят, чтобы выследить бандитов в их укрытии, кузнец и его ученик собирают то, что остается в кузнице, и направляются в караван. Аналогичным образом Воллис указывает общее направление укрытия, но следует за Веллумом и Гордриком к каравану.

Следуя указаниям Воллис, персонажи находят укрытие в течение часа. Смотрите **карту 2.1**.

VI. ВХОД В УБЕЖИЩЕ

Теряющиеся следы со старой грунтовой дороги ведут к заброшенному храму, который бандиты используют под свои цели.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Здание представляет собой одноэтажное строение с небольшой развалившейся статуей в саду неподалёку. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 12, распознаёт символы Торма среди затёршихся барельефов и старых экспонатов, предполагая, что это место когда-то было храмом бога долга и верности. Одна из двух деревянных дверей, ведущих в здание, приоткрыта.

Освещение. Небо заполнено пылью и дымом, а площадь слабо освещена. Здание расположено близко к склону холма, который в течение дня отбрасывает густые тени, самые тёмные из которых могут скрывать любых существ, затаившихся в них.



В2. Вестибюль

Некогда он был украшен гобеленами и украшениями, но теперь щепки и разбитая керамика — всё, что осталось от былого в этой маленькой комнате.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Вестибюль имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Эта комната площадью 20 футов — грязная, пыльная и в основном пустая. Однако следы в пыли указывают на то, что в последнее время здесь проходило много людей. Ряд бронзовых **двойных дверей** установлен против северной стены. Двери никуда не ведут, но они используются как **ловушка**, чтобы предупредить бандитов в подвале, о любых злоумышленниках. Маленькая **купель** в северо-восточном углу — единственный уцелевший предмет декора.

Освещение. Через окна и двери снаружи проникает достаточно естественного света, чтобы обеспечить тусклый свет в этой области.

Двери с ловушкой. Двойные двери на север снаряжены шкивной ловушкой, которая срабатывает, когда кто-то пытается их открыть. Ловушка может быть обнаружена при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 13 и обезврежена с успешной проверкой Ловкости со Сл 13 с помощью воровских инструментов. Неудачная попытка вызывает срабатывание ловушки.

Потолок областью 10 футов в ребре над дверным проёмом разрушается, если срабатывает ловушка. Существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, получая 7 (2к6) дробящего урона при провале или половину урона при успехе. Кроме того, щебень выбивает дверь, скрытую **купелью**, и предупреждает бандитов и культистов в **области В3**.

Святая купель. Каменная купель в форме полумесяца установлена в восточной стене, возле двойных дверей. Края и внутренняя часть чаши испачканы чем-то похожим на засохшую кровь, а маленький нож ненадёжно лежит на краю чаши. Фраза «Жертвуй и проходи свободно!» высечена в каменной кладке над купелью. Персонажи с пассивным Восприятием 13 или выше замечают увеличение количества следов в пыльных отпечатках вдоль пола — тут их больше, чем у соседних дверей.

Купель скрывает **дверь**, которую можно найти и открыть при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 12. Персонажи, заметившие следы в пыли на полу, могут сделать эту проверку с преимуществом. Дверь открывается нажатием на купель.

Нож и кровавая миска находятся там в надежде отвлечь внимание злоумышленников дверью поблизости. Персонаж, совершающий «подношение» с помощью ножа, получает 1 рубящего урона, но от такого подношения ничего не происходит.

ГДЕ ДВЕРЬ?

Если персонажи тратят много времени в этой области, или если они успешно обезвредили ловушку, не найдя скрытую дверь, вы можете предположить, что они просто заметили контур скрытой двери вокруг купели успешной проверкой Мудрости (Восприятие) со Сл 10.

В3. Святилище

Бандиты, которые находятся здесь, являются членами адского культа. Они очарованы силами, которые втянули Элтурель в Девять Адов. В данный момент они совершают жертвенный ритуал призыва. За скрытой дверью пролет с узкими ступенями ведет в святилище внизу. По прибытию в это место, прочитайте:

На пропитанной кровью каменной плите лежит человек, скованный цепями и окруженный людьми в пятнистых чёрно-зелёных одеждах. Один из них вырезает на груди человека символ, в то время как другие зловеще поют и завывают.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Эта область имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Стены этой пещеры диаметром 40 футов покрыты адскими символами и знаками. Каменный алтарь занимает центр комнаты. Лестничный пролёт у восточной стены ведет в зону В2.

Освещение. Декоративные мангалы в северном и южных концах комнаты ярко освещают её целиком.

Запахи и звуки. В пещере есть слабый сернистый запах. Даже когда культисты больше не поют, тихие шепоты разносятся в воздухе, казалось бы, из ниоткуда. Человек, привязанный к алтарю, в агонии скулит.



ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Три **разбойника** [bandit] и два **культиста** [cultist] совершают ритуальное жертвоприношение одного из своих собратьев.

Если персонажи вызвали срабатывание ловушки в зоне В2, у культистов было достаточно времени, чтобы завершить ритуал призыва. Когда персонажи попадают в эту комнату, связанный культист умирает, и из его трупа вырывается **ослабленный игольчатый дьявол** [weakened spined devil].

Чего они хотят? Разбойники и культисты сосредоточены на своем ритуале. Если отряд не подкрадывается незаметно, культисты замечают персонажей, когда те спускаются по лестнице, и атакуют, пока один из культистов остается у алтаря.

Что они знают? Разбойники и культисты являются членами культа Диспатера и так же обескуражены низвержением Элтуреля в Преисподние, как и все остальные. Ритуальное жертвоприношение предназначено для того, чтобы выяснить причину падения Элтуреля и призвать могущественного дьявола, чтобы защитить их.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Слабая:** культисты не призывают игольчатого дьявола.
- **Сильная:** замените культистов **фанатиками культа**.
- **Очень сильная:** замените ослабленного игольчатого дьявола обычным **игольчатым дьяволом**.

СОКРОВИЩА

В южной части комнаты лежат покрытые брезентом ящики с запасами оружия и инструментами Веллума. На небольшом ящике лежит небольшая сумка с **зельем лечения**. Один из культистов носит скромные серебряные украшения, в то время как другие имеют золотые и серебряные монеты в кошельках.

ВАРИАНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Вот некоторые советы для этого столкновения:

Бой. Если культисты ещё не призвали игольчатого дьявола, разбойники и большинство культистов нападают на персонажей, в то время как один из них остается позади, чтобы завершить ритуал. Если культист использует свое действие каждый раунд, чтобы вонзить жертвенный кинжал в жертву, после двух раундов он убивает жертву и призывает дьявола, который появляется в конце третьего раунда.

Исследование. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 12, проведённая во время боя, позволяет обнаружить украденное оружие, спрятанное под брезентом в южном углу комнаты.

Социальное взаимодействие. Если **игольчатый дьявол** призван во время боя, ему не до конца понятно, кто и зачем его вызвал. Более того, если культист, вызвавший его, будет убит, персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Обман) со Сл 14, может убедить исчадие в том, что здесь нет никакой достойной его сделки, которую он мог бы заключить, после чего дьявол просто уходит. Персонаж, который говорит на inferнальном, делает эту проверку с преимуществом. При провале проверки дьявол подозревает, что персонажи пытаются его обмануть, и атакует их.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Веллум радуется возвращению своего оружия. Даже Дара улыбается. Веллум, Гордрик и Воллис решают присоединиться к каравану и помочь ему по пути к Вратам Балдура.

Отсюда персонажи могут перейти к **Части 2: Мельник**, **Части 3: Трактирщик** или — если они завершили **Части 1, 2 и 3** — к **Части 4: Ажец**.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Персонажи получают награды сообразно своим достижениям. В дополнение к продвижению на сессии можно получить следующие награды.

НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи получают следующие награды:

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, каждый персонаж получает уровень; игрок имеет право отказаться от этого уровня. Напомните тем, кто решит отказаться от повышения, что на каждом уровне существует максимум золота, которое персонаж может получить, и, отказываясь от повышения, персонажи в конце концов перестанут получать золото. Однако, достигнув 3 уровня, они не смогут играть в другие мини-приключения этого приключения.

ЗОЛОТО

Наградите каждого персонажа золотом за каждый час сессии. Обычно в приключениях говорится, где может встретиться золото, но вы можете распределить его по своему усмотрению. Максимум золота, которым вы можете наградить персонажа в час, определяется его этапом [tier]:

Этап	Награда 3М в час	Лимит 3М на уровень
1	20 зм	80 зм
2	30 зм	240 зм
3	200 зм	1 600 зм
4	750 зм	6 000 зм

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Найдя в приключении следующий магический предмет, персонажи могут оставить его себе:

- **Зелье лечения**

НАГРАДЫ МАСТЕРА

За проведение этого приключения один из ваших персонажей получает уровень. Этот персонаж получает золото в зависимости от своего этапа перед повышением:

Этап	Полученное золото
1	80 зм
2	240 зм
3	1 600 зм
4	6 000 зм

Вы также можете выполнить Задания Мастера [DM Quests], проведя это приключение. За подробностями обращайтесь к *Руководству Мастера Adventurers League*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

В этом разделе приведены существа, встречающиеся в приключении.

ИГОЛЬЧАТЫЙ ДЬЯВОЛ [SPINED DEVIL]

Маленькое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (–1)

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4

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

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Перевертыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазающая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остаётся той же самой, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Облёт. Дьявол не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Запас игл. У дьявола есть двенадцать игл на хвосте. Ипользованные иглы отрастают к моменту, когда дьявол оканчивает продолжительный отдых.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну укусом и одну вилами, или же две атаки иглами на хвосте.

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 5 (2к4).

Вилы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 3 (1к6).

Игла на хвосте. Дальнобойная атака оружием: атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 20/80 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон огнём 3 (1к6).

ВАРИАНТ: ОСЛАБЛЕННЫЙ ИГОЛЬЧАТЫЙ ДЬЯВОЛ

Данная версия игольчатого дьявола имеет следующие изменения.

- Уберите сопротивление немагическому урону (но оставьте сопротивление урону холодом).
- Уберите черту «Сопротивление магии».
- Опасность снижена до 1 (200 опыта).

КУЛЬТИСТ [CULTIST]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** рубящий урон 4 (1к6 + 1).

РАЗБОЙНИК [BANDIT]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме законного

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к8 + 1).



ФАНАТИК КУЛЬТА [CULT FANATIC]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]

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

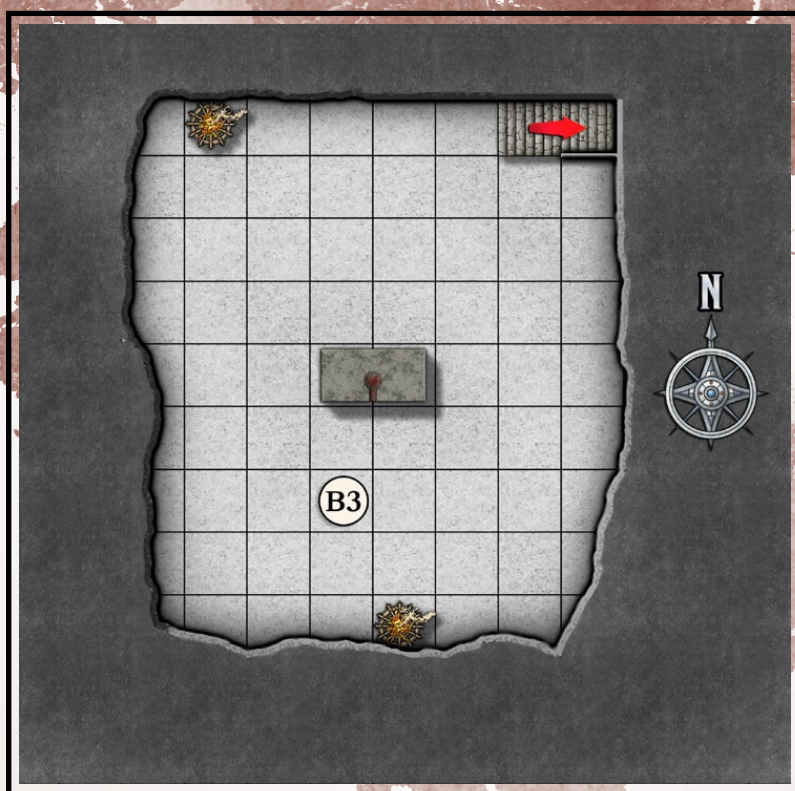
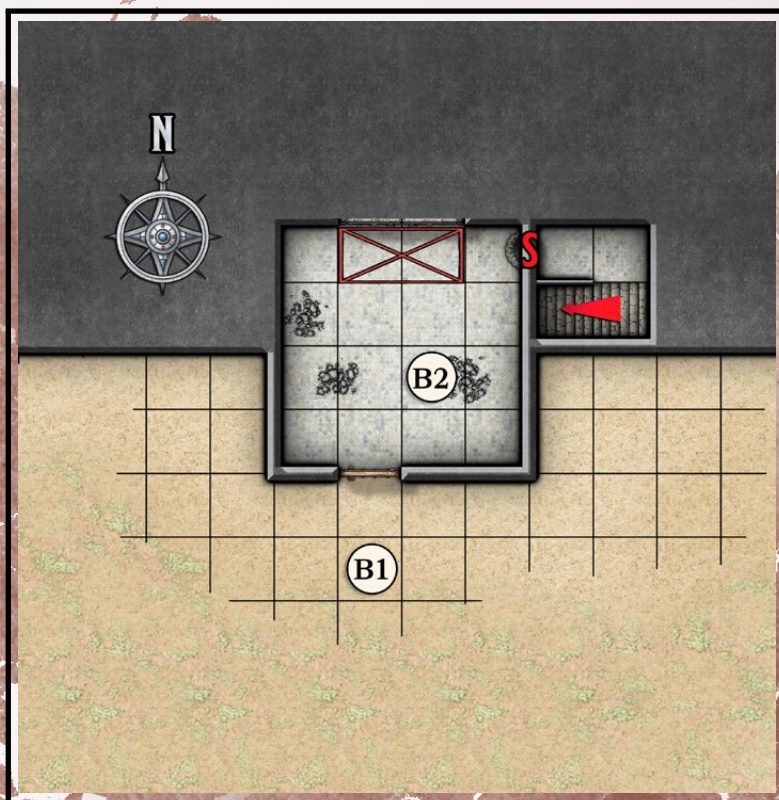
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon], *удержание личности* [hold person]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

Кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2).

КАРТА 2.1: УБЕЖИЩЕ РАЗБОЙНИКОВ





Часть 2: Мельник

Ориентировочное время: 1 час

ГОРИН УКАЗЫВАЕТ НА ТЯГЛОВОГО КОНЯ и телегу с пастушеским инвентарём и говорит персонажам, что эта телега принадлежит полурослику по имени Иппона Уастон, которая управляет мельницей, находящейся на северо-востоке. Он просит их отвести телегу на мельницу и нагрузить её как можно большим количеством припасов. Если персонажи найдут Иппону или её помощника, Пэла, они должны сопроводить их обратно к каравану.

А. СЛУЧАЙНАЯ ВСТРЕЧА

По дороге к мельнице персонажи сталкиваются с Иппоной и Пэлом, которым нужна помощь в переговорах с другим своенравным беженцем.

СЮЖЕТНАЯ ЦЕЛЬ В

Встреча с Иппоной и Пэлом, а также убеждение Биллиама присоединиться к каравану — это **сюжетная цель В**.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Дорога, ведущая к мельнице, в хорошем состоянии, что позволяет без затруднений проехать здесь для лошади и телеги.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Иппону (ЗД, женщина-полурослик, **обыватель**) и Пэла (ЗН, человек, **обыватель**) легко заметить впереди, когда они бегут навстречу и кричат.

Чего они хотят? Иппона и Пэл уже на пути к ка-

равану, но только ровно с тем, что им удалось унести в руках. Увидев пустую телегу, Иппона предлагает персонажам вернуться на мельницу, чтобы загрузить в неё побольше припасов. Пэл хочет помочь, ему интересно узнать больше о том, что тут случилось.

Что они знают? Иппона ничего не знает об исчезновении Элтуреля или судьбе его граждан. Она слышала о караване от своего соседа и пытается отправить всех, кого встречала, в его направлении, но она не смогла убедить одного поэта, что живет тут у дороги. Если персонажи завершили Часть 3 и упоминают Вашу, Иппона не выражает восторга от неё в роли караванщицы, но не объясняет, почему.

Что они знают? Пэл знает об Элтуреле столько же, сколько Иппона. В дополнение к помощи с припасами, он пытается следить за тем, чтобы Иппона не забывалась, поскольку она имеет тенденцию относиться к своим задачам слишком серьезно.

Мельница Иппоны

Когда Иппона начинает нагружать тележку припасами, Пэл упоминает, что один из соседних жителей был против, когда Иппона уговаривала его присоединиться к каравану. Пэл просит персонажей проверить этого поэта-затворника по имени Биллиам, который живет около мельницы, и сообщить, что у него есть последний шанс присоединиться к каравану. Пэл — давний ценитель работ Биллиама и уверен, что тот ещё пригодится живым.

В. ПОЭТ

Персонажи подходят к жилищу поэта — небольшому дому в уединённом месте к северу от мельницы.



Иппона



Пэл



Биллиам

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Земля вокруг дома Биллиама заросла группами кустарников и островами густой травы. Недалеко от дома поэта находится небольшая роща деревьев.

Дом. Несмотря на то, что дом Биллиама был недавно повреждён, он в хорошем состоянии.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Биллиам Страодвал (НН, мужчина-человек, **обы- ватель**) сидит на стуле на своём крыльце и что-то пишет в своём дневнике. Он взывает к персонажам, когда те приближаются.

Чего они хотят? Биллиам не вмешивается в местные дела. Однако он старается быть в курсе происходящего; он воображает себя историком-любителем и хочет записать как можно больше информации в своем журнале.

Что они знают? Биллиам знает, что в Элтуреле произошло нечто ужасное, и о том, что рядом собирается караван из беженцев. Он восхищается Иппоной за её попытки убедить его присоединиться к каравану, однако считает, что ей следует уделять больше времени тем, кто действительно нуждается в помощи.

УБЕЖДЕНИЕ БИЛЛИАМА

Биллиам слышал истории об исчадиях и культах в этом районе, но не придаёт им серьёзного значения, так как находится достаточно далеко от опасных районов, про которые говорят люди. Да и другие находятся в большей опасности, чем он:

«Кроме того, я всего лишь простой поэт. Меч, кузнечный молот, половник? Я ничтожен во всех их сферах; какая польза от меня этому каравану?»

Разрешите персонажам попробовать переубедить его. Тот, кто высказывает разумные убеждения, может совершить проверку Харизма (Убеждение) со Сл 12. Если персонажи успешно убеждают Биллиама, они изменяют конец Части 2 (см. «С определенной точки зрения»). Удаётся им это сделать или нет, Биллиам

соглашается присоединиться к каравану, но только после того, как персонажи помогут ему собрать некоторые материалы, необходимые для ведения дневника, пригодного для использования в далёкой дороге, — «путевого» журнала. В конце концов, это грандиозное приключение требует соответствующего летописца, и негоже записям красоваться на обрывках бумаги.

Для журнала путешествий нужны следующие материалы:

- **Чернила.** Гроздь чернильных орехов и горстка ягод рожкового дерева из соседней рощи.
- **Бумага.** Сто пятьдесят страниц высококачественного пергамента в кожаном переплёте, который можно купить у ближайшего мудреца по имени Тилли Скай.
- **Полые перья.** Не менее трёх специальных перьев, найденных на берегу, возле острова на реке Чюнтар, — но держитесь тени!

Как только эти предметы будут собраны, Биллиам будет более чем рад сопровождать персонажей на мельницу Иппоны и обратно до каравана.

СБОР ПРИПАСОВ

Персонажи могут выбрать порядок, в котором они собирают припасы. Задачи для сбора каждого изложены в следующих разделах.

УЧЁТ ОСОБЕННЫХ НАВЫКОВ

Несмотря на достаточно детальные инструкции по сбору материалов, у группы могут оказаться специальные особенности, навыки и заклинания, которые они могут использовать в процессе сбора, к тому же группа может принять решение достичь цели различными путями. Не стесняйтесь вознаграждать игроков за творческий подход и колоритные решения.

С. РОЩА ЭМРИНА: ЧЕРНИЛА

Этот район является самым близким к дому Биллиама. Здесь персонажи могут приобрести чернильные орехи и ягоды, из которых поэт сможет создать свои чернила.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Эта роща уединена от близлежащих районов. Ягоды рожкового дерева можно найти на невысоких кустах, в то время как орехи растут на ветвях высоких деревьев.

Освещение. Район хорошо освещен. Даже с несколькими высокими деревьями здесь много естественного света.

Звуки. В этом районе можно услышать звуки птиц и других мелких животных.

Кусты рожкового дерева. Грозди этих ягод окружены острыми ядовитыми шипами. Персонаж, собирающий горсть ягод, должен совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) или Мудрости (Природа) со Сл 12. При провале персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе получит 7 (2к6) урона ядом и станет отравленным на 1 час. В любом случае персонаж получает ягоды рожкового дерева.

Чернильные деревья. Чернильные орехи расположены на небольших ветвях примерно на высоте 30 футов над основанием высоких деревьев. На кончиках каждой из небольших ветвей висит гроздь орехов. Персонаж может залезть на дерево успешной проверкой Силы (Атлетика) со Сл 12. Персонажи, использующие верёвку или подобное альпинистское снаряжение, могут сделать эту проверку с преимуществом.

Осиные гнёзда. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 11, замечает вдоль стволов деревьев несколько осиних гнёзд. Собрать чернильные орехи с деревьев достаточно легко, но, чтобы не привлечь внимание ос, требуется успешная проверка Ловкости (Ловкость рук) со Сл 12. При провале персонаж подвергается нападению роя жгучих ос. Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе получит 5 колющего урона. Персонаж, проваливший спасбросок на 5 или более, падает с дерева, получая 10 (3к6) урона от падения. Затем осы рассеиваются, улетаая к себе в дерево.

Д. «ОТКРЫТОЕ НЕБО»: БУМАГА

Персонажи находят магазин на окраине близлежащей деревни в надежде купить пергамент для Библиама.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Перед небольшим зданием на краю дороги висит деревянная табличка с надписью «Открытое небо». В близлежащих домах разбиты окна и двери, и, судя по всему, их разграбили. Область вокруг пустынна. Интерьер магазина размером 40 на 30 футов находится в полном беспорядке — без сомнения, кто-то очень спешил. Куски бумаги, дерева и нитей покрывают пол, забрызганный чернилами и свечным воском. **Нестабильные чары** сеют хаос в магазине.

Фасад магазина. Земля перед входом опалена в диаметре около фута. Кусок пергамента, прибитый к двери, гласит: «Закрыто на неопределённый срок

из-за адских инцидентов». Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 13, обнаруживает разорванные кусочки чёрно-зелёной ткани. Персонажи, завершившие Часть 1, идентифицируют ткань как подобную той, что носили культисты около кузницы. Сама дверь защищена магическим символом, мелко вырезанным в дереве за пергаментом с объявлением. Символ может быть обнаружен с помощью заклинания *обнаружение магии* [detect magic] или успешной проверки Интеллекта (Расследование) со Сл 13. Открытие двери активирует символ. Когда символ сработает, существа в пределах 5 футов от двери должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая 10 (3к6) урона электричеством при провале и половину урона при успехе.

Нестабильные чары. Внутри магазина синеватая масса магической энергии шириной 5 футов кружится примерно в 10 футах над полом. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 14 показывает, что это может быть какая-то форма магической защиты или зачарованная аура. Существо, касающееся энергетического шара, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе получит 4 (1к8) урона электричеством. Каждые пять минут шар высвобождает волну энергии в двух случайных существ в пределах 5 футов от него. Эти существа должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе получают 4 (1к8) урона электричеством. Поскольку сфера находится в 10 футах от пола, существа, которые идут вдоль стены или перемещаются пригнувшись, не подвергаются воздействию энергии.

В поисках бумаги. Сбор всех страниц пергамента почти не занимает времени и сил. Если персонажи преуспевают в групповой проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 12, они находят всю необходимую бумагу и кожаный переплёт за 10 минут. В противном случае это займёт 20 минут. Если персонажи пытаются собрать бумагу, находясь рядом с безопасными областями комнаты, они получают преимущество перед спасброском против чар, но их проверки Интеллекта (Расследование) совершаются с помехой.

СОКРОВИЩА

Если группа тратит дополнительные 10 минут на поиск в магазине, она находит *свиток заклинания: защита от энергии* [spell scroll of protection from energy], спрятанный в одной из бумажных стопок. В небольшом ящике за прилавком находятся несколько драгоценных камней.

Е. РЕЧНОЙ ОСТРОВ: ПЕРЬЯ

Персонажи спускаются к реке Чионтар и замечают островок, выступающий из воды. Даже с берега реки персонажи могут видеть множество перьев, плавающих в воде вдоль его пляжа по кругу.

КАК ДОБРАТЬСЯ ДО ОСТРОВА

Остров находится в 60 футах от крутого берега. Река имеет стремительное течение в этой области. Есть несколько способов добраться до острова.

Вплавь. Чтобы доплыть до острова, потребуется

успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 12. При провале персонаж отбрасывается обратно на каменистый берег, получая 3 (1к6) урона от удара.

Балансируя и прыгая. Длинный ствол дерева можно использовать для создания импровизированного пути, положив его на большие камни, торчащие из воды. Или можно прыгать с длинным шестом с камня на камень, чтобы добраться до острова. Для этого необходимо преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 12. Провал проверки приводит к тому, что персонаж падает в воду и ударяется о камни, получая 3 (1к6) урона.

Использование тактики выживания. Персонажи могут использовать верёвку (или виноградные лозы, ветви или подобные материалы), чтобы удержаться против течения, когда они медленно и безопасно пробираются вброд. Для этого необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 12. Один персонаж должен перебраться через реку вплавь или прыжками, как описано выше. Как только верёвки надёжно закреплены на обоих берегах, каждый следующий персонаж может пересекать реку по одному за раз. Если более одного персонажа пытается пересечь за один раз реку, верёвка разрывается, а персонажи оказываются в стремнине, и каждый из них получает 3 (1к6) урона от удара.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Этот небольшой островок хорошо скрыт за двумя скалами по обе стороны реки.

Размеры и местность. Длина острова составляет двести футов, а в самой широкой точке он примерно вдвое уже. Земля покрыта травой, и по краям острова растут несколько небольших деревьев. По траве разбросаны кучки веток и кустарников. Воздух здесь более свежий и холодный.

Освещение. Хотя солнце высоко над головой, сквозь густую дымку и пыль проникает только тусклый свет.

Звуки. В этом районе необычайно тихо, и звук окружающей реки почти полностью приглушён.

Перья. Можно найти дюжину перьев, лежащих в травянистой зоне, и их можно легко собрать. Персонажи могут прислушаться к предостережению Биллиама и оставаться в тени деревьев, совершая групповую проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 12 в начале каждого раунда. Если они не пытаются прятаться, то автоматически терпят провал в данной проверке. В случае провала пегас, проживающий в другой части острова, летит вперёд над головами персонажей, когда они возвращаются в дом Биллиама (см. **Крылатая ярость**).

ВОЗВРАЩЕНИЕ К БИЛЛИАМУ

После сбора необходимых материалов персонажи могут вернуться к Биллиаму.

КРЫЛАТАЯ ЯРОСТЬ

Если персонажам не удалось скрытно достать перья на речном острове, они возвращаются и обнаруживают, что Биллиам атакован **пегасом** [pegasus] (если им это удалось сделать незаметно, перейдите непо-

средственно к разделу «Завершение»). Прочитайте или перефразируйте следующее:

Когда вы достигаете поляны, вы слышите ржание лошади в направлении дома Биллиама. До сих пор Биллиаму удалось избежать ярости небесного зверя, но момент расплаты вот-вот настанет!

ВАРИАНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Вот некоторые советы для этого столкновения:

Бой. Если пегас ослаблен до половины от своего максимального количества очков здоровья, он улетает.

Исследование. В случае, если персонажи выберут смотреть и ждать, а не атаковать сразу, они увидят, как Биллиам запирается в своем доме. Пегас стучит копытами по дому три раунда, а затем улетает.

Социальное взаимодействие. Персонажи могут попытаться привлечь внимание пегаса и успокоить его. Если они преуспевают в проверке Харизма (Убеждение) со Сл 13, пегас соглашается оставить их в покое, убедившись, что они не причинят ему вреда, а перья собирали с мирным намерением.

ПРИЧИНЫ НЕИЗВЕСТНЫ

Как только встреча заканчивается, Биллиам благодарит персонажей за помощь (при условии, что они её оказали). Он говорит, что понятия не имеет, почему пегас внезапно напал на него. Если персонажи спрашивают о каких-либо прошедших событиях, которые могли спровоцировать атаку, он говорит, что не может вспомнить ничего подходящего.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Получив припасы, Биллиам упаковывает свои вещи и присоединяется к группе в поездке обратно на мельницу, а затем обратно к каравану с припасами Иппоны.

С ОПРЕДЕЛЁННОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

Биллиам начинает писать в свой новый журнал путешествий. Если кто-то заглядывает в его сочинения, они замечают, что он перечисляет встречу с группой в качестве своей первой записи. Если персонажи смогли убедить Биллиама в начале этой встречи, он пишет, что его вдохновил их героизм. Если они потерпели неудачу, то они будут отображены в записях как невероятно отчаявшиеся, с пометкой, что он согласился сопровождать их только из жалости.

Отсюда персонажи могут перейти к **Части 1: Кузнец**, **Части 3: Трактирщик** или — если они завершили **Части 1, 2 и 3** — к **Части 4: Ажец**.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Персонажи получают награды сообразно своим достижениям. В дополнение к продвижению на сессии можно получить следующие награды.

НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи получают следующие награды:

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, каждый персонаж получает уровень; игрок имеет право отказаться от этого уровня. Напомните тем, кто решит отказаться от повышения, что на каждом уровне существует максимум золота, которое персонаж может получить, и, отказываясь от повышения, персонажи в конце концов перестанут получать золото. Однако, достигнув 3 уровня, они не смогут играть в другие мини-приключения этого приключения.

ЗОЛОТО

Наградите каждого персонажа золотом за каждый час сессии. Обычно в приключениях говорится, где может встретиться золото, но вы можете разместить его по своему усмотрению. Максимум золота, которым вы можете наградить персонажа в час, определяется его этапом [tier]:

Этап	Награда ЗМ в час	Лимит ЗМ на уровень
1	20 зм	80 зм
2	30 зм	240 зм
3	200 зм	1 600 зм
4	750 зм	6 000 зм

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Найдя в приключении следующий магический предмет, персонажи могут оставить его себе:

- *Свиток заклинания: защита от энергии* [spell scroll of protection from energy]

НАГРАДЫ МАСТЕРА

За проведение этого приключения один из ваших персонажей получает уровень. Этот персонаж получает золото в зависимости от своего этапа перед повышением:

Этап	Полученное золото
1	80 зм
2	240 зм
3	1 600 зм
4	6 000 зм

Вы также можете выполнить Задания Мастера [DM Quests], проведя это приключение. За подробностями обращайтесь к *Руководству Мастера Adventurers League*.



ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

В этом разделе приведены существа, встречающиеся в приключении.

ПЕГАС [PEGASUS]

Большой небожитель, хаотично-добрый

Класс Доспеха 12

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 60 фт., летая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +4, Мдр +4, Хар +3

Навыки Восприятие +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки понимает Небесный, Общий, Сильван и Эльфийский, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 11 (2к6 + 4).





Часть 3: Трактирщик

Ориентировочное время: 1 час

Группа отправляется на постоянный двор «Сказочный олень», чтобы сопроводить его владельца и гостей обратно в караван.

А. «Сказочный олень»

Постоялый двор находится под атакой дьяволов. Ваша, владелица гостиницы, забаррикадировалась внутри вместе с постояльцем по имени Хастрин. Соседний сарай загорелся во время нападения, и Сегрен, муж Ваши, находится без сознания внутри. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Когда вы передвигаетесь по дороге, вы замечаете ужасных существ, ломящихся в переднюю дверь гостиницы. С крыши соседнего сарая, который был подожжён, поднимается густой чёрный дым. В гостинице слышны голоса, кричащие и проклинающие дьяволов. Пока вы смотрите на это, исчадия разбивают дверь и врываются в гостиницу.

Сюжетная цель С

Спасти и защитить Вашу Холл, Сегрена Холла и Хастрин Лифтендер — это **сюжетная цель С**.

Информация о местности

Обратитесь к **Приложению: Карта «Сказочного оленя»** для определения местоположения. Постоялый двор имеет следующие особенности.

Размеры и местность. По общей комнате гостиницы разбросаны сломанные стулья и скамейки. Входная дверь была выломана. Некоторое время сарай рядом горел, и пламя, похоже, охватило его уже наполовину.

Информация о существах

На постоянный двор нападают девять **лемуров** [lemure]. Пять из них находятся в главной комнате гостиницы, а ещё четыре — в боковой комнате. Ваша Холл (ЗД, женщина, человек, **дворянин** [noble]) забаррикадировалась в кладовке вместе с путешественником по имени Хастрин Лифтендер (НД, **небинарный** эльф, **разведчик** [scout]). Они отмечены на карте как «V» и «H».

Изменение сложности столкновения

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Слабая:** уберите двух лемуров.
- **Сильная:** добавьте двух лемуров.
- **Очень сильная:** добавьте четырёх лемуров.

Чего они хотят? Ваша и Хастрин понимают, что им придется иметь дело с дьяволами, когда баррикада разрушится. Больше всего Ваша беспокоится о своём муже Сегрене, который заперт в горящем сарае. Дьяволы хотят проникнуть внутрь кладовой, где заперлись кричащие Ваша и Хастрин, чтобы съесть их живьём, так сладко манящих их своим страхом.

Двойная дилемма. Ваша слышит персонажей снаружи и кричит из кладовой: «Пожалуйста, спасите моего мужа! Он в сарае!» В этот момент группа должна выбрать между непосредственной угрозой дьяволов или горящим сараем, чтобы спасти Сегрена. Борьба с дьяволами в данный момент может обезопасить Вашу и Хастрин от столкновения с ними, но чем дольше находится здесь отряд, тем больше вероятность того, что Сегрен погибнет в огне. Как только Ваша впервые обращается к персонажам, у них есть 7 раундов, чтобы спасти Сегрена, прежде чем он умрёт. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 13, может заметить из окна, что огонь быстро распространяется по сараю, оставляя мало времени для раздумий. Дьяволы не очень смыслённые, но они чувствуют страх, исходящий от Ваши и Хастрин — и этот страх восхитителен для них.

ВАРИАНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Вот некоторые советы для этого столкновения:

Бой. Перевернутые столы могут быть использованы для частичного укрытия во время боя. Персонажи могут также перелезть через бар, который считается сложно проходимой местностью.

Исследование. Находясь в сарае, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 14, может найти более слабый участок в стене из огня, получая только 3 (1к6) урона от огня при прохождении через него.

Социальное взаимодействие. Если Вашу спросить, где в сарае они могут найти Сегрена, она скажет, что он собирался присмотреть за одной из своих лошадей.

РАЗДЕЛЕНИЕ ЗАДАЧ

У персонажей есть выбор: сражаться с дьяволами или искать Сегрена в сарае. Скорее всего, персонажи решат разделить свои силы: одни останутся сражаться с дьяволами, а другие направятся в сарай. Если они выберут этот вариант, попросите каждого бросить инициативу. Это облегчит отслеживание событий и времени, которое кончается у Сегрена, и заодно позволит персонажам переключаться между задачами.

ГОРЯЩИЙ САРАЙ

Обратитесь к **Приложению: Карта «Сказочного огня»** для определения местоположения. Сарай имеет следующие особенности:

Освещение. Кругом пламя, сквозь него очень плохо видно, а избыточный дым внутри сарая уменьшает видимость в области до 20 футов.

Дикие лошади. Внутри две лошади бегают кругами по сараю. Если они не выведены через двери, то они представляют потенциальную опасность для персонажей (см. **Осложнения в сарае**). Каждую лошадь можно загнать через двери сарая с помощью успешной проверки Мудрости (Уход за животными) со Сл 12.

Перемещение в пламени. Существо, которое проходит или заканчивает свой ход в клетке, занятой пламенем, получает 5 (1к10) урона огнём.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Сегрен Холл (**обыватель**) лежит без сознания на одном из островков, не охваченных огнём внутри сарая (обозначен на карте буквой «S»). Когда дьяволы атаковали, одна из лошадей пнула Сегрена по голове, оглушив его. Найти его среди всполохов огня и спасти — гораздо более сложная задача, чем сражение с демонами.

Поиски Сегрена. Сегрена можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) со Сл 13. Персонаж на втором этаже сарая совершает эту проверку с преимуществом. Со второго этажа в дальнем конце сарая ведёт вниз лестница, являющаяся единственным способом добраться до Сегрена, не проходя через огонь. Такой обход по второму этажу требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) со Сл 11. Сегрен без сознания и может быть вынесен только на плечах. Лечащая магия не приведёт его в чувство.

Осложнения. В конце каждого раунда персонажи внутри сарая могут пострадать от распространяющегося огня и повреждений в сарае. Каждый персонаж должен бросить к8 и ознакомиться с эффектами, как описано в таблице ниже.

ОСЛОЖНЕНИЯ В САРАЕ

к8 Осложнение

1 Сверху падает брус. Вы должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе получите 7 (2к6) дробящего урона.

2 Обратная тяга раскидывает под вашими ногами тлеющие угли. Вы должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 12, чтобы найти, куда можно было бы наступать. При провале вы получаете 3 (1к6) урона огнём.

3 Вы попадаете в облако густого чёрного дыма. Вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе будете отравлены до конца своего следующего хода.

4 Вас сбивает лошадь, бегущая по сараю. Вы должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе получите 4 (1к8) урона и будете сбиты с ног. Если лошади были выведены из сарая, ничего этого не происходит.

5-8 Ничего не происходит.



ВАША



ХАСТРИН



СЕГРЕН

ВРЕМЯ УХОДИТ!

Убедитесь, что вы отслеживаете раунды во время этой встречи. Если прошло 7 раундов, и персонажи не спасли Сегрена, пылающий деревянный брус падает с потолка сарая на Сегрена и убивает его...

ЗАВЕРШЕНИЕ

Независимо от исхода, оставшиеся в живых НИП сопровождают персонажей обратно в караван.

Сегрен жив. Если персонажи спасают Сегрена, он выглядит физически невредимым, однако не приходит в сознание даже при исцелении.

Сегрен мёртв. Если Ваша выжила, а Сегрен — нет, она большую часть пути молчит и не принимает ни извинения, ни утешения.

Отсюда персонажи могут перейти к **Части 1: Кузнец**, **Части 2: Мельник** или — если они завершили **Части 1, 2 и 3** — к **Части 4: Лжец**.

СОКРОВИЩА

Если и Холлы, и Хастрин были спасены, Ваша дала отряду *зелье лечения* и мешочек с различными монетами в качестве награды за их помощь.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Персонажи получают награды сообразно своим достижениям. В дополнение к продвижению на сессии можно получить следующие награды.

НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи получают следующие награды:

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, каждый персонаж получает уровень; игрок имеет право отказаться от этого уровня. Напомните тем, кто решит отказаться от повышения, что на каждом уровне существует максимум золота, которое персонаж может получить, и, отказываясь от повышения, персонажи в конце концов перестанут получать золото. Однако, достигнув 3 уровня, они не смогут играть в другие мини-приключения этого приключения.

ЗОЛОТО

Наградите каждого персонажа золотом за каждый час сессии. Обычно в приключениях говорится, где может встретиться золото, но вы можете разместить его по своему усмотрению. Максимум золота, которым вы можете наградить персонажа в час, определяется его этапом [tier]:

Этап	Награда ЗМ в час	Лимит ЗМ на уровень
1	20 зм	80 зм
2	30 зм	240 зм
3	200 зм	1 600 зм
4	750 зм	6 000 зм

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Найдя в приключении следующий магический предмет, персонажи могут оставить его себе:

- *Зелье лечения*

НАГРАДЫ МАСТЕРА

За проведение этого приключения один из ваших персонажей получает уровень. Этот персонаж получает золото в зависимости от своего этапа перед повышением:

Этап	Полученное золото
------	-------------------

1	80 зм
2	240 зм
3	1 600 зм
4	6 000 зм

Вы также можете выполнить Задания Мастера [DM Quests], проведя это приключение. За подробностями обращайтесь к *Руководству Мастера Adventurers League*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

В этом разделе приведены существа, встречающиеся в приключении.

ЛЕМУР [LEMURE]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 7

Хиты 13 (3к8)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	5 (−3)	11 (+0)	1 (−5)	11 (+0)	3 (−4)

Сопротивление урону холод

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям испуг, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Инфернальный, но не говорит

Опасность 0 (10 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению лемура.

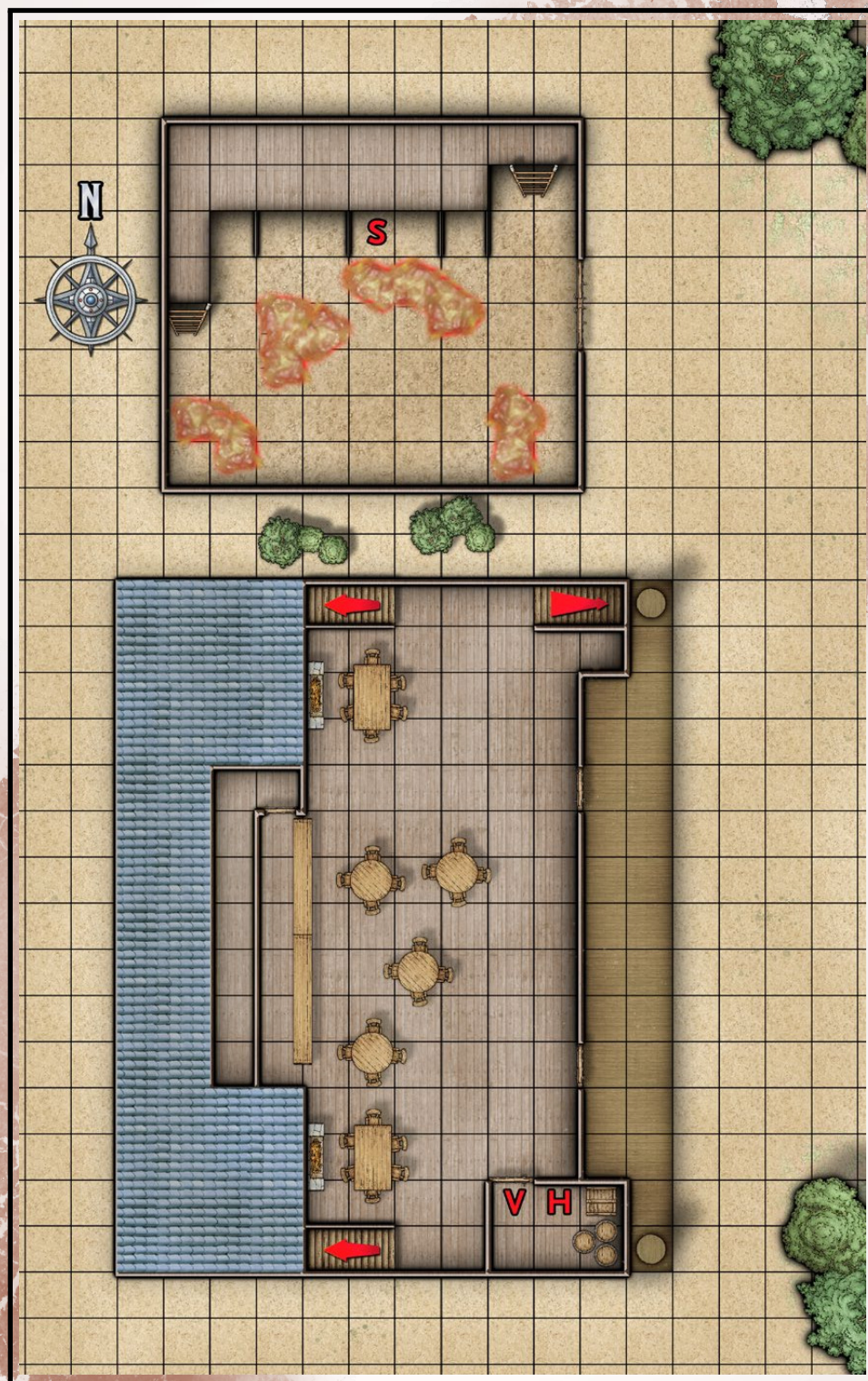
Адское возрождение. Лемур, умерший в Девяти Преисподних, возвращается к жизни с полными хитами через 1к10 дней, если только не был убит существом с добрым мировоззрением, находящимся под действием заклинания *благословение* [bless], и его останки не поливали святой водой.

ДЕЙСТВИЯ

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).



Приложение: Карта «Сказочного оленя»





ЧАСТЬ 4: ЛЖЕЦ

Ориентировочное время: 1 час

СОБРАВ ВСЕХ БЕЖЕНЦЕВ, КАРАВАН НАЧИНАЕТ своё путешествие к городу Врата Балдура. Хотя трагические события и остаются позади, в караване растут растерянность, подозрительность и страх.

УБИЙСТВО В НОЧИ

Билиам Страодвал, писатель-поэт, которого присоединили к каравану персонажи (см. **Часть 2: Мельник**), был убит ночью на привале! Это подстёгивает группу к поискам виновных в происшествии. Прочитайте следующее:

Все в караване внезапно просыпаются от леденящих кровь криков! Оглядываясь вокруг, вы замечаете нескольких беженцев, собравшихся вокруг палатки Билиама — отталкивающих друг друга для лучшего обзора. Толчки, крики и проклятия ясно указывают на то, что произошло что-то ужасное.

СЮЖЕТНАЯ ЦЕЛЬ D

Раскрыть Воллис как убийцу и победить её — **сюжетная цель D**.

ИНФОРМАЦИЯ О МЕСТНОСТИ

Область имеет следующие особенности.

Размеры и местность. Лагерь Билиама, состоящий из маленькой палатки и огня, расположен в 90 футах от всех остальных в караване. Там нет никаких следов каких-либо крупных животных или транспортных средств, проходящих мимо, кроме тех, что были в самом караване.

Освещение. Солнце отбрасывает ранние утренние лучи за горизонт, хотя ещё достаточно темно, чтобы видеть звезды на небе. Костёр возле палатки уже

давно погас.

Жертва. Тело Билиама лежит на спине перед маленькой палаткой. Его горло жестоко перерезано. Большое красное пятно окружает его голову и плечи, где его кровь впиталась в траву и грязь. На груди у него вырезан странный символ длиной около 8 дюймов (20 см).

Место преступления. Палатка и лагерь выглядят нетронутыми. Походное снаряжение, продукты питания и письменные принадлежности Билиама были оставлены на своих местах, и никаких явных признаков мотива преступления нет. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 12, замечает, что журнал Билиама не входит в число предметов в палатке.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Персонажи находят нескольких беженцев, уже собравшихся вокруг трупа Билиама и выдумывающих различные теории о том, кто мог это сделать. Никому не ведомо, что убийца — Воллис Фут (см. **Часть 1: Кузнец**). На протяжении расследования она делает всё возможное, чтобы отвлечь от себя подозрения персонажей, пока она готовит свой следующий ход (см. «Завершение приключения» для получения дополнительной информации о миссии Воллис).

ПОИСК УБИЙЦЫ

Дара прибывает вскоре после персонажей в сопровождении Горина, и это зрелище её заметно потрясает. Затем Горин быстро прерывает её застывший взгляд, хлопая своими мозолистыми ладонями, и требует, чтобы все, кроме персонажей, ушли. Ваша Холл вмешивается, чтобы помочь разогнать беженцев, которые слишком долго задерживаются.

ПРОСЬБА ДАРЫ

Дара заверяет персонажей, что они единственные в караване, у которых нет очевидных мотивов для убийства Биллиама. Поэтому она хотела бы, чтобы они провели расследование и выяснили личность убийцы, а также схватили бы их или его, чтобы преступник предстал перед общим судом.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Горин считает, что маловероятно, чтобы незнакомец мог добраться до лагеря и выйти из него, не будучи замеченным дозорными, поэтому убийство, скорее всего, было совершено кем-то в караване. Имея это в виду, Горин и Дара предлагают героям допросить членов каравана близко знакомых с Биллиамом:

- Гордрик Айронарм
- Хастрин Лифтендер
- Иппона Уастон
- Пэл Титрин
- Ваш Холл
- Воллис Фут
- Веллум Смит

Не доверяйте никому. Если персонажи предполагают, что Дара или Горин могут быть убийцами, Дара соглашается с подозрениями, но предлагает тщательно расследовать это утверждение. Хотя многие беженцы могут подтвердить, что видели их в передней части каравана в течение всей ночи, она призывает персонажей проверить все факты, что они смогут.

ИЗУЧЕНИЕ МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Если персонажи решили исследовать место преступления самостоятельно, успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 12 подтверждает теории Горина. Персонажи могут также выполнять дополнительные проверки навыков со Сл 12 и получать информацию о картине произошедшего, что показано в таблице ниже.

В ПОИСКАХ УЛИК

Проверка характеристики	Результат успешной проверки
Интеллект (Магия)	Вырезанный шрам на груди, вероятно, был частью какого-то ритуала.
Интеллект (Религия)	Символом является меткой архидьявола Зариэль.
Мудрость (Медицина)	Шрам на груди Биллиама был сделан либо непосредственно до, либо сразу после его смерти.
Мудрость (Восприятие)	Путевого журнала Биллиама нет среди предметов ни внутри, ни возле палатки. (Персонаж с пассивным Восприятием 12 или выше также замечает это.)
Мудрость (Выживание)	Костёр был потушен, а не сгорел сам по себе.

ОБЫЧНЫЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ

Без доказательств, указывающих на какого-либо одного из НИП, персонажам остаётся только допрашивать их всех в надежде выяснить, кто из них мог быть убийцей. Обратитесь к соответствующему разделу с информацией о каждом НИП, где подробно представлены сведения, которую НИП могут предоставить.

В случае, когда несколько НИП находятся в одном месте в то время, когда группа задаёт им вопросы, они перечисляются вместе.

ПРОВЕДЕНИЕ ДОПРОСА

Обязательно прочитайте приведенные ниже взаимодействия, прежде чем пересказывать их игрокам. Некоторые могут потребовать корректировки. Например, если Ваша умерла во время **Части 3**, вы можете вместо неё поместить Иппону в её сценарий. Независимо от полученной информации доказательства должны в конечном итоге привести к выводу о том, что Воллис, поговорив с Гордриком, направилась в палатку к Вам, чтобы глянуть в путевой журнал, а затем пошла к Биллиаму.

Если игроки не придут к такому выводу, вы можете дать им дополнительные подсказки, если они преуспеют в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 12. Если это не поможет, Горин может помочь им прийти к такому же выводу. В противном случае используйте альтернативный сценарий, представленный в разделе «Противостояние убийце».

ГОРДРИК АЙРОНАРМ

Гордрик утверждает, что был на вахте во время вечерней смены. Он не видел никого подозрительного, входящего или выходящего из каравана. Биллиам навещал его третью ночь подряд с просьбой разрешить написать историю о нем. После того, как он ушел, Воллис Фут провела у Гордрика пару часов, прежде чем она направилась к палатке Ваши, чтобы поговорить с ней. Если группа упоминает ссору между Пэллом и Веллумом (см. «Пэл Титрин и Веллум Смит» ниже) и преуспевает в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 13, Гордрик рассказывает персонажам, что враждебность Пэла и Веллума может быть связана с тем, что у них обоих есть чувства к Хастрин, но они держат это при себе.

ХАСТРИН ЛИФТЕНДЕР

Хастрин гуляет по окраине лагеря и утверждает, что вся ночь ушла на медитацию, а затем на прогулку как раз перед первыми лучами солнца. Хастрин довелось увидеть, как Биллиам разговаривал с Вашей, которая приветственно помахала эльфу рукой во время прогулки, но Хастрин не хотелось прерывать их разговор. Хастрин не знает, кто смог бы захотеть смерти Биллиама. Поэт держался сам по себе, но часто разговаривал с Иппоной и Воллис.

ИППОНА УАСТОН

Иппона находится рядом с его телегой. Она настаивает на том, что этого бы не произошло, если бы Ваша лучше следила за дисциплиной у дозорных. Она также отмечает, что Ваша вела себя достаточно нервно, особенно после ситуации с её мужем (имея

в виду либо его смерть, либо его постоянное бессознательное состояние). Ваша не может предоставить какую-либо другую информацию, так как поэт часто находился не в себе. Однако она слышала, как он часто говорил ужасные, обидные вещи о самом себе.

Пэл Титрин и Веллум Смит

Пэл и Веллум находятся в процессе громкой ссоры. «Лжец!» — кричит Веллум, а затем бьёт Пэла по лицу, и они начинают бороться. Если группа не разнимает их, они оба останавливаются, когда видят приближающихся персонажей.

Показания Веллума. Веллум явно выпил слишком много. Он заметил Пэла с бумагами, похожими на почерк Библиама. Веллум поцапался с Пэлом, но не смог понять, почему тот их взял. Подвыпивший Веллум уклончиво ретируется после разговора с персонажами.

Показания Пэла. Пэл расстроен из-за смерти Библиама. Накануне он попросил поэта помочь ему написать любовное стихотворение для Хастрин (хотя он не раскрывает, для кого на самом деле нужен простой сонет о красоте и любви). Веллум заметил, что он читает стихотворение, и разозлился. Пэл говорит персонажам, что они могут забирать стихотворение — теперь ему не до него.

ВАША И СЕГРЕН ХОЛЛ

Кажется, Ваша внимательно что-то изучает, но быстро убирает это, когда появляются персонажи. Персонажи с пассивным Восприятием 12 или выше распознают, что это был журнал Библиама. Даже если персонажи этого не видят, она показывает им его, если на неё оказывают давление. Она утверждает, что нашла журнал в своей сумке после того, как Библиам был обнаружен мёртвым, и не знает, кому теперь можно доверять.

Она винит себя в смерти Библиама: он был не в себе и продолжал рассказывать о том, насколько бесполезным и жалким он был, но вместо того, чтобы поддержать его, она осекла его грубым предостережением. Она могла бы попробовать более мягкий подход, но ей нужно было вернуться к себе в палатку, чтобы присматривать за Сегреном. Она не видела никого той ночью, но её палатка была открыта, когда она вернулась. Она предположила, что кто-то заходил к ней, но ушёл, не застав на месте. Журнал содержит поэтический очерк Библиама о путешествии каравана к Вратам Балдура, но даты заканчиваются позавчерашним числом. Там нет записи за вчерашний день, в который он погиб.

ВОЛЛИС ФУТ

Когда группа беседует с Воллис, она выражает свои соболезнования в связи со смертью Библиама, и хочет помочь им всеми силами в расследовании. Она упоминает, что Пэл часто навещал Библиама, как и Ваша, которая, похоже, в последнее время ведет себя довольно нервно и раздражительно. Если группа спрашивает у Воллис, не встречалась ли та с Вашей вчера вечером, она говорит, что общалась с ней, чтобы обсудить её помощь каравану, но они долго не разговаривали (конечно, это ложь). Персонажи, разговаривающие с Воллис и преуспевшие в проверке

Мудрости (Проницательность) со Сл 12, замечают, что она не только говорит неискренне, но и поведение её отличается от того, которое они запомнили в первые встречи.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ УБИЙЦЕ

Поговорив с подозреваемыми, персонажи должны быть готовы противостоять Воллис Фут (33, женщина, полуэльф, **фанатик культа** [cult fanatic]) как убийце. Как только они начинают противостояние, Воллис проклинает их на Инфернальном и атакует. Если персонажи скажут ей, что подозревают её, прежде чем начнут активное противостояние, она кое-чем удивит их. В любом случае она будет биться до смерти.

Если группа не противостоит Воллис как убийце или вместо этого приходит к выводу о том, что это был кто-то другой, Гордрик прибегает к персонажам, говоря, что он нигде не может найти Веллума или Воллис, и просит группу поискать их. После небольшого поиска группа сталкиваются с Воллис, стоящей с ножом над лежащим без сознания Веллумом.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этой сцены:

- **Сильная:** Воллис призывает двух **дьявольских отродий**.
- **Очень сильная:** Воллис призывает трёх **дьявольских отродий**.

СОКРОВИЩА

Воллис носит *амулет защиты от обнаружения и поиска* [amulet of proof against detection and location], а также несколько монет из необычной зелёной стали.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После победы над Воллис беженцы собираются, чтобы обсудить последствия. Присутствие культиста Заризель очень беспокоит Дару и её спутников. Так как истинный мотив Воллис остаётся неизвестным, они призывают всех в караване держаться вместе и сохранять бдительность, поскольку путь к безопасному месту может быть ещё очень далек до завершения.

СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА

Если Воллис огулашат, а не убивают, персонажи получают сюжетную награду **Прохладные головы**.

МРАЧНЫЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ

Хотя Воллис была изобличена как культист Заризель, правда в том, что она была одержима неизвестным дьяволом. До этого вместилищем дьявола служил Библиам, что и было настоящей причиной гнева небесного пегаса. После встречи с Воллис Фут он вырезал адский символ в собственной груди — освоив дьявола, чтобы вселиться в Воллис, которая затем убила бесполезного Библиама. Единственный вывод, который персонажи могут сделать — это что произошло нечто ужасное. История продолжается в DDAL09-02 Остановка у ворот.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Персонажи получают награды сообразно своим достижениям. В дополнение к продвижению на сессии можно получить следующие награды.

НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи получают следующие награды:

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, каждый персонаж получает уровень; игрок имеет право отказаться от этого уровня. Напомните тем, кто решит отказаться от повышения, что на каждом уровне существует максимум золота, которое персонаж может получить, и, отказываясь от повышения, персонажи в конце концов перестанут получать золото. Однако, достигнув 3 уровня, они не смогут играть в другие мини-приключения этого приключения.

ЗОЛОТО

Наградите каждого персонажа золотом за каждый час сессии. Обычно в приключениях говорится, где может встретиться золото, но вы можете распределить его по своему усмотрению. Максимум золота, которым вы можете наградить персонажа в час, определяется его этапом [tier]:

Этап	Награда ЗМ в час	Лимит ЗМ на уровень
1	20 зм	80 зм
2	30 зм	240 зм
3	200 зм	1 600 зм
4	750 зм	6 000 зм

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Найдя в приключении следующий магический предмет, персонажи могут оставить его себе:

- *Амулет защиты от обнаружения и поиска* [amulet of proof against detection and location]

НАГРАДЫ МАСТЕРА

За проведение этого приключения один из ваших персонажей получает уровень. Этот персонаж получает золото в зависимости от своего этапа перед повышением:

Этап	Полученное золото
1	80 зм
2	240 зм
3	1 600 зм
4	6 000 зм

Вы также можете выполнить Задания Мастера [DM Quests], проведя это приключение. За подробностями обращайтесь к *Руководству Мастера Adventurers League*.



ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

В этом разделе приведены существа, встречающиеся в приключении.

ДЬЯВОЛЬСКОЕ ОТРОДЬЕ (ТВАРЬ БЕЗДНЫ [ABYSSAL WRETCH])

Среднее исчадие (дьявол), хаотично-злое

Класс Доспеха 11

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (–3)	8 (–1)	5 (–3)

Сопротивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает Инфернальный, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8 + 1).

ФАНАТИК КУЛЬТА [CULT FANATIC]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]

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

2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon], *удержание личности* [hold person]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

Кинжал. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2).



ПРИЛОЖЕНИЕ А: ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Следующие НИП играют важную роль в этом приключении.

БИЛЛИАМ СТРАОДВАЛ [BILLIAM STRAODWALL]

Мужчина, человек. Унылый и часто подавленный приступами неуверенности в себе, Биллиам был писателем, который жил в укромном доме, недалеко от мельницы Иппоны. Он пишет о своих переживаниях в дневнике настолько много, что часто пренебрегает какими-либо другими обязанностями, которые ему могли быть поручены. Зачастую он спорит сам с собой и ругает сам себя.

- **Чего хочет персонаж?** Биллиам хочет написать величайшую хронику, которая когда-либо велась в Королевствах, это дело его жизни. Своим творчеством он должен вызывать радость, грусть и удивление... он должен быть идеальным.
- **Манья величия.** Хотя он знает, что он является великим писателем, знать и быть им — это разные вещи. Биллиама часто мучают сомнения по этому поводу, и он корит сам себя по любому поводу.

ВАША ХОЛЛ [VASHA HALL]

Ваша, женщина-человек, является владельцем «Сказочного оленя», некогда скромного постоянного двора и таверны на окраине Элтуреля. С момента присоединения к каравану она стала де-факто лидером беженцев.

- **Чего хочет персонаж?** Ваша сфокусирована на недуге мужа, но не хочет подводить беженцев, поскольку они полагаются на нее в надежде достичь безопасного места.
- **Любymi средствами.** Ваша быстро вникает в суть любой ситуации и не доверяет другим на слово, помогая тем самым решать конфликты и споры. Это является причиной, по которой она иногда переступает через правила, чтобы добиться цели.

ВЕЛЛУМ СМИТ [WELLUM SMITH]

Мужчина, человек. Кузнец из той же деревни, что и семейство Холл. Он и Воллис, вероятно, единственные два беженца, которые владеют при себе мечами.

- **Чего хочет персонаж?** Помимо выпивки? Веллум стремится помочь беженцам добраться до ворот Балдура и готов пожертвовать свои припасы для достижения этой цели. Тем не менее он ожидает небольшую компенсацию, как только они туда доберутся.
- **Самую чуточку, чтобы прийти в себя.** Он слишком любит выпить; из-за нехватки алкоголя он находился на грани. Также он припрятал себе бутылку вина, которую нашёл.

ВОЛЛИС ФУТ [VOLLIS FOOTE]

Полуэльфийка. Ещё один чужеземец, Воллис — культист Заризель, служащая дьяволу по имени Гаризол. Её отправили из Врат Балдура, чтобы она затерялась среди беженцев и шпионила за ними. Она околдована мощной магией и не может выдать культ Заризель или Гаризола во время данного приключения.

- **Чего хочет персонаж?** Воллис тайно является культистом Заризель в поисках особой добычи — потомков Адских Всадников.
- **Волк в овечьей шкуре.** Воллис — прекрасный актёр, искусная и умелая, с хорошо подвешенным языком.

ДАРА [DARA]

Эта молодая женщина была воспитана жрецами Ильматера и выросла в Башне Умышленных Страданий, храме Ильматера в Эшпурте [Eshpurta], Амн.

- **Чего хочет персонаж?** Дара желает завершить своё паломничество к Вратам Балдура. Однако её главная задача на данный момент — найти помощь и вывести выживших в безопасное место из Эльтургарда.
- **Для тех, кто так молод.** Дара обладает душевным спокойствием и умственным равновесием, далеко не характерным для её возраста. Она остаётся сосредоточенной на своей текущей задаче, но никогда не забывает об общей важности миссии.

ГОРДРИК АЙРОНАРМ [GORDRICK IRONARM]

Мужчина, дварф. Помощник Веллума. Регулярно бреет бороду после изгнания из своего дома на Хребте Мира. Отчуждённый и склонный к приступам тяжёлой депрессии с момента своего изгнания, он подозревает, что умрёт, не искупив честь своей семьи. Скупое уводит разговор от обстоятельств его изгнания.

- **Чего хочет персонаж?** Гордрик стремится помочь беженцам, взволнованным возможностью посетить Врата Балдура.
- **Путь искупления.** Гордрик стремится искупить честь своей семьи, но показывает себя глубоко вовлечённым в текущие местные события. Он надеется, что, если будет рядом с Веллумом и караваном, это может уберечь его от гибели, прежде чем он сможет найти способ вернуться домой.

ГОРИН И КЛАЙД [GHORIN & CLYDE]

Спутник Дары — пожилой мужчина, которому около семидесяти лет. Он дурачливый старик в пыльной одежде, протёртой годами тяжёлой работы. Он ходит сутулой походкой, опираясь на длинный отполированный тисовый посох. Его часто сопровождает столь же старый козёл с серым мехом по имени Клайд.

- **Чего хочет персонаж?** Горин живёт, чтобы служить Даре и защищать её от бед, независимо от того, чего ему это будет стоить. Учитывая, что Клайд неотвязно следует за ними двумя, можно с уверенностью предположить, что он занимается тем же.
- **Мрачный стоицизм.** Несмотря на его очевидный возраст, он по-прежнему ясен умом и без чудачеств рассказывает обо всем, что у него спросят. Его зоркие глаза ничего не упускают, и он никогда не теряет Дару из виду.

Иппона Уастон [IPPON WASTON]

Женщина, халфлинг. Мельник, взявшая на себя учет и охрану припасов, которые беженцы спасли из руин своих домов. Чрезвычайно деловитая.

- **Чего хочет персонаж?** Иппон делала все возможное, предоставляя товары и услуги своим соседям, и намерена продолжать то же самое для всех беженцев в караване.
- **Никаких оправданий.** Иппон очень серьезно относится к ее каравану, даже слишком сильно. У нее мало терпения к тем, кто уклоняется от обязанностей.

Пэл Титрин [PAL TITHRIN]

Мужчина, полуэльф. Помощник Иппоны. Умелый и исполнительный, но полная противоположность серьезной Иппоне с его дико неуместным и натянутым юмором. Несмотря на это, он очарователен и его трудно не любить.

- **Чего хочет персонаж?** Пэл не имеет ни малейшего понятия о том, что будет дальше, и поэтому решил жить текущим моментом, помогая Иппоне и каравану, пока не найдет прочную опору под ногами.
- **Это только больно, когда ты смеёшься.** Энергичный энтузиазм Пэла и несколько искажённое чувство юмора могут быть немного неуместны, но именно это и не даёт ему и окружающим впасть в отчаяние.

Хастрин Лифтендер [HASTRINE LEAFTENDER]

Хастрин — небинарный¹ эльф, путешественник, проезжавший через этот район, когда Элтурель низвергся в Ад. Скорняком и травником по профессии Хастрин было принято решение присоединиться к беженцам в надежде на то, что эти навыки пригодятся. Хастрин говорит загадочными рифмами из-за эффекта долгого пребывания в Отражении.

- **Чего хочет персонаж?** Хастрин надеется сделать своё путешествие с беженцами первым шагом к тому, чтобы выяснить, каким образом помочь всем, кто пострадал от событий в Элтуреле.
- **Личность из ниоткуда.** Странник до глубины души, Хастрин страстно любит открывать для себя новых людей и места, являясь верным защитником природы и всех тех, кто к ней напрямую относится.

¹То есть этот персонаж не является ни мужчиной, ни женщиной.



ПРИЛОЖЕНИЕ В: НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ)

Если персонажи нашли следующие магические предметы во время приключения, они могут оставить их себе. Рекомендуется распечатать достаточно копий этой страницы для того, чтобы раздать их всем игрокам (зачеркнув награды, не полученные на сессии):

АМУЛЕТ ЗАЩИТЫ ОТ ОБНАРУЖЕНИЯ И ПОИСКА [AMULET OF PROOF AGAINST DETECTION AND LOCATION]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы скрыты от магии школы прорицания. Вы не можете быть целью подобной магии, и вас не воспринимают магические сенсоры слежения.

ПРИЛОЖЕНИЕ С: НАГРАДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ)

Рекомендуется распечатать достаточно копий этой страницы для того, чтобы раздать их всем игрокам (зачеркнув награды, не полученные на сессии):

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

ПРОХЛАДНЫЕ ГОЛОВЫ

Вы пощадили убийцу, Воллис, в надежде, что она будет предана правосудию по прибытии во Врата Балдура.

Приложение D: Советы Мастеру

Чтобы вести это приключение в рамках D&D Adventurers League, вам **необходимо** от 3 до 7 игроков, каждый со своим персонажем, уровень которого соответствует указанному в «Праймере приключения» диапазону. Персонажи, играющие в **книжное** приключение, могут продолжать играть в него, но, сыграв в другое книжное приключение, они **не смогут вернуться** в первое, если выйдут за пределы его диапазона уровней.

ВПЕРВЫЕ ИГРАЕТЕ В D&D ADVENTURERS LEAGUE?

<http://dnd.wizards.com/playevents/organized-play>

ВПЕРВЫЕ ИГРАЕТЕ В СЮЖЕТ СЕЗОНА?

https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/baldursgate_descent

<http://dndadventurersleague.org/storyline-seasons/descent-into-avernus/>

Подготовка приключения

Перед началом игры учтите следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время ведения приключения, например, описание НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.
- Соберите ресурсы, которые вы хотели бы использовать во время игры. Это может быть: экран мастера, карточки с заметками, миниатюры, тактические карты.
- Попросите игроков предоставить информацию об их персонажах: имя, расу, класс, уровень, пассивную Мудрость (Восприятие) и все, что может быть важным для приключения (например, предыстории, черты, слабости и т.д.).

Игроки могут играть в приключение, в котором они раньше участвовали в качестве игрока или Мастера, однако каждым персонажем можно участвовать в приключении только один раз. Убедитесь, что у каждого игрока есть его лист приключений персонажа (если его нет, возьмите один у организатора). Игроки записывают название приключения, номер сессии, дату, и свой номер DCI. Также игроки заполняют начальное значение своих очков продвижения и сокровищ, дней простоя и известности. Эти значения обновляются в конце сессии.

Каждый игрок несет ответственность за точное заполнение своего листа. Если у вас есть время, вы можете проглядеть их, чтобы удостовериться в их правильности. Если вы видите магический предмет с очень высокой редкостью или странные значения характеристик, вы можете попросить игрока предоставить документацию для сверки несоответствий. Если игрок не может его предоставить, не стесняйтесь воспрепятствовать использованию этого предмета или сказать ему использовать стандартный набор характеристик.

Направьте игрока прочитать *Руководство игрока*

D&D Adventurers League для справки. Если игрок хочет потратить дни простоя и это начало приключения или эпизода, он может объявить об этой активности и списать дни немедленно или в конце приключения или эпизода. Игрок должен выбрать персонажу заклинания и другие ежедневные опции в начале приключения, если в приключении не сказано иное. Не бойтесь зачитывать описание приключения игрокам, чтобы дать им подсказку о том, с чем они могут столкнуться.

Изменение приключения

Чтобы определить, требуется ли вам изменять приключение, сложите уровни всех персонажей и поделите результат на количество персонажей (округлите 0,5 в большую сторону, а 0,4 — в меньшую). Это значение — средний уровень группы (СУГ). Чтобы определить **силу группы** для приключения, сверьтесь с таблицей ниже.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ГРУППЫ

Состав группы	Сила
3–4 персонажа, СУГ ниже	Очень слабая
3–4 персонажа, СУГ равен	Слабая
3–4 персонажа, СУГ выше	Средняя
5 персонажей, СУГ ниже	Слабая
5 персонажей, СУГ равен	Средняя
5 персонажей, СУГ выше	Сильная
6–7 персонажей, СУГ ниже	Средняя
6–7 персонажей, СУГ равен	Сильная
6–7 персонажей, СУГ выше	Очень сильная