



ADVENTURERS LEAGUE™

МЕЧ СЕЛЬФАРИЛА

Говорят, что легендарный меч Сельфарила наделяет своего владельца мудростью и могуществом, поэтому естественно, что его обнаружение вызвало настоящий переполох в Мулмастере. Всё осложняется тем, что благотворитель, одетый в маску, утверждает, что знает не только правду о клинке, но также то, как он может помочь притесняемым жителям Мулмастера. Действительно ли он может поменять Мулмастер к лучшему? Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня.

Код приключения: DDEX2–14

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Robert Adducci

Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

D&D Organized Play: Chris Tulach

D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland

D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: schtormung, Denis Bezykornov, stivie, ghjkyui56, DUNGEONS_GUEST, Lola_Step

Вёрстка: Denis Bezykornov, Шаборкина Ксения

Вычитка: Viktoriya Bezykornova, Denis Bezykornov, Майя Эверетт



Дебют: 2 июля 2015

Публикация: 1 августа 2015

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

Вступление	2	Городская Стража	15
Введение	2	Висельники	15
Лига Приключенцев D&D	2	Красные Волшебники	15
Подготовка приключения	2	Дворяне	16
Перед игрой	2	Сарк Толливер	16
Изменение сложности приключения	3	Мулмастерский Отряд Бехолдеров	16
Проведение приключения	3	Экспедиция свирфнеблинов	17
Простой и образ жизни	3	Награда опытом	17
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Часть 4: Наследие утраченное, наследие возвращённое	18
Предыстория приключения	5	Процессия	18
Обзор приключения	5	Финальная битва	19
Зацепки приключения	5		
Часть 1: Возвращение домой	7	Заключение	21
Бандиты со значками	7		
Наследие Клинка	8	Награды	22
Часть 2: В поисках убежища	11	Опыт	22
«Помаши и подмигни»	11	Сокровища	22
Кладовая	11	Деревянная книга заклинаний Мор-канта Бурла	22
А. Винный погреб	11	Слава	23
В. Входной зал	12	Друзья и враги	23
D. Проход с ловушками	12	Награда Мастера	23
Е. Логово отиджа/выгребная яма	12		
F. Убежище Верховного Клинка	13	Приложение: Характеристики чудовищ/НИП	24
Часть 3. Сила в единстве	15	Карта: в поисках Убежища	33
Храм Тиморы	15	Приложение Мастера: Сводка НИП	34

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Меч Сельфарила», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит на побережье Лунного моря в мире Forgotten Realms, в городе Мулмастере.

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить это приключение, вам нужно подготовиться, сделав следующее:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень.
- Раса и класс персонажа.
- Значение пассивной Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее).

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 8 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0.5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0.5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая
3–4 персонажа, СУО равен	Слабая
3–4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6–7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6–7 персонажей, СУО равен	Сильная
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому прави-

лу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером более, чем маленький городок можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бейн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи

могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все продолжительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Лучше всего Мулмастер может быть охарактеризован как город прогрессирующего пессимизма. Город окутывает сильная негативная энергия, несмотря на производительный и трудолюбивый характер его людей. Мулмастерчане — терпеливые, непреклонные, эксплуатируемые личности, всеми силами борющиеся за жизнь в городе с волчьими законами, где широко распространена коррупция, а жизнь стоит дешево.

Век назад правитель Мулмастера Сельфарил Уомдолфин Верховный Клинок [High Blade Selfaril Uoumdolphin] был свергнут своим братом-близнецом Рассендилом [Rassendyll]. Не обладая достаточной решимостью для прямого убийства своего брата, Рассендил запечатал душу Сельфарила в камень душ и инкрустировал в рукоять своего клинка.

Сейчас, вопреки всем ожиданиям, меч был найден. Сельфарил из всех сил пытается вырваться из своего магического заключения и, с помощью персонажей, он может либо вернуть должность Верховного Клинка, либо сгинуть как один из претендентов на трон.

СУДЬБА СЕЛЬФАРИЛА УОМДОЛФИНА

Сельфарил Уомдолфин, бывший ранее Верховным Клинком Мулмастера был предан своим братом-близнецом Рассендилом в 1375 DR. С помощью Эфзоула Чембрула [Fzoul Chembrul], Рассендил заключил своего брата в камень душ инкрустированный в рукоять его меча.

В следующем столетии меч выпал из событий истории до тех пор, пока не объявился вновь в руках дварфийского короля Айорна Ладваказара [Iorn Ludwakazar]. В событиях DDEX2-4 «Бойня в Шахтах Каменного Шпиля» меч, хранящий душу Сельфарила Уомдолфина, был возвращён.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение разбито на четыре части.

Часть 1: Возвращение домой. По пути в Мулмастер путешественники случайно сталкиваются с группой солдат под предводительством Орла, разыскивающего меч Рассендила. После этой стычки они встречают Растола Шана [Rastol Shan], загадочного главу Братства Плащей (гильдии волшебников Мулмастера), одетого в маску. Шан раскрывает историю меча и желает положить конец господству Церкви Бейна над городом. Он нанимает персонажей для освобождения Сельфарила, чтобы тот мог вернуть принадлежащий ему по праву титул Верховного Клинка, у занимающей этот пост в настоящее время Джасин Дрейкхорн [Jaseen Drakehorn].

Часть 2: В поисках убежища. Шан оставляет освобождённого Сельфарила на попечение группы и приказывает им найти безопасное убежище бывшему правителю для восстановления сил. Группа должна провести Сельфарила в целости и сохранности через туннели под танцевальным залом, известным как «Помаша и подмигни», который

сейчас населён злобными троллями и подлыми отиждами.

Часть 3: Сила в единстве. Сельфарил и персонажи планируют свой следующий ход. Шан и Сельфарил побуждают отряд навестить различные группировки в городе, чтобы те поддержали претензию бывшего лорда на трон и чтобы он мог выжить и бросить Дрейкхорн вызов за титул Верховного Клинка после того, как оправится от того, что ему выпало. Каждая группа, предложившая свою поддержку Сельфарилу, устраняет определённые сложности, возникающие в 4 части путешествия.

Часть 4: Наследие утеряно, да здравствует Наследие. Персонажи воплощают свои планы и определяют исход вызова Сельфарила. Будущее Мулмастера зависит как от силы их клинков, так и от убедительности их аргументов.

СУДЬБА МЕЧА РАССЕНДИЛА

В конце приключения DDEX2-4 «Бойня в Шахтах Каменного Шпиля» персонажам представляется возможность оставить Меч Рассендила у себя. Может так получиться, что более чем один из персонажей ваших игроков может иметь меч у себя.

В этом случае лишь один из персонажей может начать это путешествие с мечом. Вам следует определить ещё до начала игры, кто из персонажей это будет — либо по согласованию игроков, либо по решению Мастера.

Меч действует как *длинный меч +3*. Однако душа Сельфарила, заключённая в рукоятке меча, знает, что свобода приближается, и становится беспокойной. Любая атака, совершённая этим длинным мечом, совершается с помехой, потому что меч вертится и изгибается в руках своего владельца. К тому же он передаёт сильные чувства нетерпения, злобы и тоски по свободе своему владельцу. Эти эмоции мешают владельцу меча сосредоточиться, и любой спасбросок против эффектов очарования совершается с помехой.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи могут быть вовлечены в историю несколькими способами. В некоторых случаях на это могут повлиять фракции, в которые входит персонаж. Слухи об обнаружении меча гудят по городу в течении последней недели или дольше, заставляя многих задаваться вопросом, может ли легенда о заточении Сельфарила действительно оказаться правдой.

Восстановление законного правителя. Хотя Альянс Лордов не особенно сильно представлен в самом городе, у них имеется несколько действующих агентов среди дворян. Поскольку Джасин Дрейкхорн — ярая противница союза с Альянсом Лордов, есть надежда, что её преемник может оказаться более сговорчивым и менее склонным к тирании и несправедливому правлению.

- **Задание.** Убедиться, что Верховный Клинок Мулмастера может быть убеждён стать приверженцем методов Альянса Лордов.
- **Условие выполнения.** Поместить Сельфарила

Уомдолфина на пост Верховного Клинка, предварительно заручившись его поддержкой.

Ослабить бейнитов. Джасин Дрейкхорн обязана значительной частью своего могущества поддержке церкви Бейна, бога тирании.

Ордену Перчатки это не по нраву, так как они стремятся к правосудию ради всеобщего блага, а жестокое возмездие идет на пользу только городской элите.

- **Задание.** Ослабить связь между Верховным Клинком и церковью Бейна в Мулмастере.
- **Условие выполнения.** Своевременное уничтожение призванных жрецами Бейна **дьяволов**, чтобы спасти Сельфарила.

Просьба Жентарима. Не секрет, что потомки жителей Жентильской Твердыни, живущие в Мулмастере, считаются горожанами второго сорта и вынуждены жить в своем гетто, получая только ту работу, за которую не хочет браться ни один мулмастерчанин. Жентарим хотел бы, чтобы его члены будут подняты из этого незавидного положения во имя свободы и, конечно, прибыли.

- **Особое задание.** Совершить публичный поступок, полный храбрости, хитрости или разумности.
- **Условие выполнения.** Во время дуэли с Сельфарилом жрецы-бейниты Верховного Клинка Дрейкхорн призывают дьяволов. Вне зависимости от победы или поражения жентаримец, вступивший в бой один на один с **бородатым дьяволом**, будет считаться успешно выполнившим эту миссию.

Проникнуть в Плащи. Братство Плащей практически непроницаемо для иностранцев, прибывших в Мулмастер, что делает шпионаж за таинственным орденом невероятно сложным. Однако, используя благоволение Растола Шана, Арфисты могут совершить небольшой переворот в деле шпионажа.

- **Задание.** Присоединиться к Плащам или помочь Арфисту сделать это.
- **Условие выполнения.** Убедить Растола Шана поспособствовать вступлению Арфиста в Плащи.

Вербовочный раж. Мягко говоря, малопопулярный Изумрудный Анклав в безумной погоне за пополнением своих рядов ищет новых союзников повсюду, где те могут быть найдены. Если какой-то из членов Изумрудного Анклава встретится с группой вне фракций (желательно, чтобы это был кто-то со связями в природном ордене Фаэруна), им следует помогать любой ценой.

- **Задание.** Помочь новому другу.
- **Условие выполнения.** Освободить Плода Грэйвелто и убедить глубинных гномов присоединиться к делу Сельфарила.

Часть 1: Возвращение домой

Приключение начинается когда герои двигаются через область, которая находится приблизительно в одной миле от Мулмастера.

БАНДИТЫ СО ЗНАЧКАМИ

Недалеко от города у путешественников происходит конфликт с группой Солдатской Братии.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Стычка с солдатами из Братии имеет следующие общие особенности:

Местность. Дорога в хорошем состоянии.

Недавно прошёл дождь, но на хорошо утоптанной дороге нет грязи.

Погода. Высоко в небе светит солнце, не затенённое облаками. Дуют вездесущие ветры, характерные для Мулмастера.

Запахи и звуки. Свежий дождь. Пение птиц.

Кустарники. Густой подлесок по обоим сторонам дороги хорошо укрывает существ, прячущихся в нём. Почва мягкая и влажная, и проверки Ловкости (Скрытность) для того, чтобы двигаться беззвучно, совершаются с преимуществом.

То, как начинается путешествие, зависит преимущественно от того, владеют ли персонажи мечом Рассендила.

У ИГРОКОВ МОЖЕТ НЕ БЫТЬ МЕЧА

У игроков может не быть меча, если их персонажи не участвовали в событиях DDEX2-4 «Бойня в Шахтах Каменного Шпиля». Если персонажи не владеют мечом, прочтите:

Следуя по дороге, ведущей в Мулмастер, вы подходите к повороту, ведущему вдоль чащи высоких кустов. Характерные для этой местности звуки пения птиц внезапно смолкают.

Из подлеска в сторону дороги раздаётся треск, и полурослик-мужчина, облачённый в кожаную броню, вырывается из кустов, сжимая в своих руках длинный свёрток. Полурослик спотыкается, падает и остаётся лежать неподвижно; между его лопаток торчат три арбалетных болта. Свёрток, который он только что сжимал, выпадает из его рук, ударяясь об землю и открывая взору длинный меч, украшенный драгоценными камнями, с массивным мерцающим рубином, инкрустированным в его рукоятку.

Сразу же за этим группа одетых в доспехи людей в форме Солдатской Братии Мулмастера, выбегает на вас с арбалетами наперевес.

Недалеко позади них раздаётся звонкий голос, принадлежащий черноволосой женщине, одетой в тяжёлую латную броню.

«Вот то, что нам нужно. Доставайте клинки и убейте свидетелей».

У ПЕРСОНАЖЕЙ ЕСТЬ МЕЧ

У персонажей есть меч, если игроки участвовали в событиях DDEX2-4 «Бойня в Шахтах Каменного

Шпиля» и если один или более из них сохранил меч в конце приключения, прочтите:

Путешествуя по Северной дороге в Мулмастер, вы неожиданно натываетесь на ещё один пропускной пункт, укомплектованный Солдатской Братией и организованный рядом с густым кустарником, произрастающим вдоль дороги.

Начинается обычная волокита с предъявлением необходимых документов и расспросах о ваших намерениях, и вдруг один из солдат неожиданно разворачивается и входит в небольшой навес у обочины дороги, где сидит худая черноволосая женщина в тяжёлых латах, сосредоточенно просматривая какие-то карты. Солдат трогает её за плечо, и она поворачивается, чтобы посмотреть на вас. Она хватает лист бумаги и, просмотрев на него, направляет свой взгляд в вашу сторону.

Её ясные голубые глаза впадают в [персонажа, вооружённого мечом Рассендила].

«Вот наш предмет. Доставайте клинки и убейте их».

Капитан Ястребов (**ветеран** [veteran]), разыскивающая меч Рассендила по приказу Верховного Клинка, возглавляет членов Братии (четыре **рыцаря** [knights]).

Если меч находится у персонажей, бумага, в которую смотрит Ястреб, описывает личность, похожую на героя, несущего его, с кратким письменным описанием его спутников.

Солдаты немедленно атакуют, стремясь вступить в ближний бой. Капитан сначала отступает, используя своё первое действие, чтобы вызвать подкрепление с помощью сигнального рога, быстро дунув в него три раза.

Любой персонаж с предысторией «солдат» понимает значение этого действия автоматически; остальные могут прийти к этому заключению, преуспев в проверке Интеллекта (История) Сл 10.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите 1 **рыцаря**
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте 1 **мага** [mage] (члена Братства Плащей)

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Как только солдаты и капитан Ястребов будут побеждены, у группы должно остаться достаточно времени, чтобы убраться восвояси, пока не поздно. Так как рыцарь протрубил в свой рог, вскоре появятся ещё двенадцать ветеранов и атакуют, если персонажи не уйдут оттуда.

Намекните на это следующим образом:

Как только звуки битвы стихают вокруг вас, вы слышите звуки рога и топот дюжины ног, бегущих по дороге в вашу сторону. Осталось немного времени до того, как они появятся.

Если персонажи будут побеждены, их казнят в ускоренном порядке, если им не удастся убедить капитана Ястребов, что у них есть информация, которую они ещё не выдали. Если персонажи попытались действовать таким способом и преуспели в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15, их обезоруживают, заковывают в кандалы, засовывают в рты кляпы и помещают в тихое секретное подземелье за пределами города. Все персонажи, являющиеся очевидными заклинателями, обнаруживают свои пальцы и руки связанными серией спутанных узлов, доставляющих болезненные ощущения.

Выжившие солдаты остаются охранять подземелье снаружи, пока капитан возвращается в город за инквизитором.

Независимо от того, удастся ли группе скрыться или персонажи будут задержаны Ястребами, они встретят Растола Шана во время своего следующего короткого или продолжительного отдыха. Перейдите в раздел «Наследие Клинка».

СОКРОВИЩА

У солдат есть 160 зм в монетах разного номинала. Если в группе был волшебник, персонажи находят книгу заклинаний, выполненную из необычного багрового дерева, отполированного до блеска.

НАСЛЕДИЕ КЛИНКА

В зависимости от результатов битвы с Солдатской Братией Мулмастера персонажи либо спрятались где-то для того, чтобы отдохнуть, либо находятся в небольшом подземелье, охраняемом Ястребами. В любом случае, если группа желает, то она может совершить короткий отдых. Однако отдых будет прерван до завершения.

Через полчаса от начала короткого отдыха прочтите:

Неожиданно вы замечаете едва заметное мерцание в воздухе перед вами. Через мгновение мерцание становится больше и превращается в высокую фигуру в капюшоне.

Фигура медленно сдвигает назад свой капюшон, под которым оказывается мужчина с седыми волосами, чьё лицо скрыто богато украшенной посеребрённой маской. От него доносится слабый пряный аромат дорогих духов. Его движения осторожные и не несут опасности. Он поворачивается и осматривает каждого из вас, а затем начинает говорить звучным баритоном.

«Приятно встретить всех вас. Я Растол Шан, Верховный Плащ из Братства Плащей. Нам следует поговорить».

Растол Шан действительно возглавляет Плащей. Кроме того, он могущественный лич, маскирующий свою истинную природу *Нистуловой ложной магией* [Nystul's magic aura], дополняя своё обличье богато украшенной мифриловой маской и обильной парфюмерией.

ОТЫГРЫШ РАСТОЛА ШАНА

Растол Шан маскируется десятилетиями и опытен в умении выдавать себя за человека. Вывести его на чистую воду здесь, согласно сеттингу, невозможно

благодаря его магическим приготовлениям и дару лицемерия.

Шан хорошо осведомлён о заточении Сельфарила в клинке по одной очень веской причине — он был одним из волшебников, участвовавших в этом. Под своим настоящим именем, Турдан Толуонд [Thurdan Tallwand], Шан был одним из Плащей, помогавшим Рассендилу Уомдолфину в узурпации власти Сельфарила, считая, что Рассендил — более сговорчивый правитель, чем его брат-близнец. Разумеется, для того, чтобы сохранить свою тайну, он разделился со всеми сообщниками в том деле.

Шан серьёзен и приятен при переговорах, так как он сильно заинтересован в том, чтобы вытеснить Джасин Дрейкхорн с её поста Верховного Клинка. Церковь Бейна долгое время усердно работала над тем, чтобы наложить ограничения на могущество Плащей, и Шану это осточертело.

Растол Шан маскирует свою сущность нежити, используя *нистулову ложную магию*. Любые заклинания или магические эффекты (такие как божественное чувство — умение паладина), которые определяют тип или мировоззрение существа дают понять, что он законно-нейтральный гуманоид. Для того, чтобы развеять эффект ауры, необходимо заклинание 8 уровня. Несмотря на свою маскировку, Шан подвержен эффектам заклинаний или способностям, которые влияют на нежить, таким как изгнание нежити.

Растол Шан не носит с собой ни свою книгу заклинаний, ни свой филактерий.

Шан не тратит времени на разъяснения героям о том, что драгоценный камень инкрустированный в рукоятку меча, который они получили, служит обиталищем давно свергнутого Верховного Клинка Мулмастера, Сельфарила Уомдолфина.

В обмен на их помощь в освобождении Сельфарила из камня душ и восстановлении его в титуле Верховного Клинка, по праву принадлежащему ему, Шан предлагает платиновый свиток стоимостью в 2 000 зм; выплачивается он при условии успешной помощи Сельфарилу в победе над Верховным Клинком Дрейкхорн. Персонажи могут попытаться поторговаться за награду. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 20 убедит Растола Шана добавить 5 небольших золотых слитков, стоимостью в 250 зм.

Если персонажи одолели солдат и держат кого-либо из них в плену, Растол Шан накладывает *волшебную стрелу* [magic missile] (1 стрела в каждого из пойманных солдат), убивая их всех. В ответ на вопросы он сообщит героям, что, если слухи о его предательстве достигнут ушей Верховного Клинка Джасин Дрейкхорн, их маленькое восстание может быстро окончиться, а их судьбы могут сложиться намного, намного хуже.

Путешественники могут выяснить следующее, общаясь с Растолом Шаном.

- Ритуал, необходимый для того, чтобы освободить Сельфарила из камня, не особенно сложен для тех, кто обладает необходимыми знаниями и могуществом. Фактически для этого необходим

один час, в течение которого герои могут закончить короткий отдых. Если персонажи находятся под стражей, Шан объяснит, что наложил на стражников снаружи магический сон, и они будут находиться в бессознательном состоянии некоторое время.

- Только что освобождённый из своего заточения Сельфарила будет крайне слаб, и ему потребуется отдых (до того, как он отдохнёт полный день, все его проверки способностей и броски атак будут иметь штраф в -4 и совершаться с помехой. Кроме того, его хиты будут снижены до 20.)
- Драгоценный камень в мече провоцирует головную боль и будет пытаться заставить что-то делать того, в чьих руках он будет находиться. Шан сообщает группе, что клинок был специально изготовлен для членов семьи Уомдолфин, и чужаки не смогут пользоваться его мощью.
- Любой заклинатель, желающий присоединиться к Братству Плащей, может быть принят в их ряды под спонсорством Растола Шана при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 13 и успешном завершении миссии.
- Если кто-то из членов группы сотрудничает с Жентаримом, они замечают, что Шан использует в речи кодовую фразу Жентарима «Каждый клинок — чёрный клинок», что определяет его как союзника. Если член группы, работающий на Жентарим, ответит соответствующим образом «Однако все клинки краснеют, когда они исполняют свою работу», Шан определит его как работающего на Жентарим и произнесёт длинную речь о тяжёлом положении жителей Гетто Жентов и о том, как с ними плохо обходятся во времена правления Дрейкхорн. В действительности Шан не тот, кем он кажется. Кодовую фразу он узнал, допрашивая шпиона Жентарима, который попытался внедриться в ряды Плащей несколько дней назад.
- Шан очень открыто демонстрирует свои мотивы относительно Церкви Бейна, если в группе нет открыто проповедующего последователя Бейна. В этом случае он преуменьшает значимость этого и фокусирует внимание на бедственном положении Гетто Жентов, деспотичное поведение Ястребов и коррупцию в Городской Страже.
- Шан отчаянно хочет сохранить эту ситуацию в тайне до того, как Сельфарила бросит публичный вызов Джасин Дрейкхорн, поэтому с ним можно поторгаться. Если группа попросит увеличить награду, он может добавить 250 зм при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15.
- Шан хотел бы провести ритуал в своих личных апартаментах в Башне Плащей, где у него имеются необходимые материалы, а также ритуальный круг, однако он знает, что Сельфарила, вероятнее всего, не хватит времени на то, чтобы восстановить свои силы до того, как его обнаружат, и скрывать его в башне было бы сложно, даже невозможно.
- В старом журнале, принадлежавшем прошлому Верховному Плащу, Шан обнаружил упоминание о безопасной комнате, названной «Убежище Верховного Клинка», но кроме этого единствен-

ного упоминания, он не нашёл ничего, что бы указывало на то, где это убежище находится. Шан надеется на то, что Сельфарила знает точное местоположение Убежища.

Если путешественники принимают предложение Шана, он просит персонажей разойтись, чтобы дать ему немного места для ритуала. Прочитайте следующее:

Со сверхъестественной точностью Растил Шан очерчивает замысловатую окрестность из рун, напоминающих паутинку, вокруг вложенного в ножны меча и расставляет свечи в случайных на первый взгляд местах, а затем зажигает каждую из них лёгким прикосновением. Он произносит непонятные заклинания. Изначально малоразличимые, они становятся ещё более непонятными из-за маски на лице Шана.

С течением времени напряжение лишь нарастает. Кажется, проходит целая вечность, как вдруг голос Растола Шана становится громче. Словно в ответ на это в центре комнаты возникает сверхъестественный ветер, разносящий предметы по комнате. Свечи резко гаснут, раздаётся треск, и камень в рукояти меча раскалывается надвое.

Перед мечом появляется фигура, преклоняющая колени. Чёрные с проседью волосы длиной по плечи скрывают лицо мужчины, одетого в искусно выкованные тяжёлые латы, инкрустированные золотом и украшенные гербом какого-то давно забытого дворянского дома. Человек содрогается при каждом вздохе, на его мокром лбу — прилипшие пряди волос. Он весь выглядит так, будто только что пробежал огромное расстояние без единой остановки.

Растил Шан выглядит не намного лучше. Несмотря на отсутствие ран, он выглядит ошеломленным и мешком оседает на соседний стул/камень.

Призванный человек — Сельфарила Уомдолфин. Он совершенно истощён. Любая успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 15 или заклинание *малое восстановление* [*lesser restoration*] или другое более могущественное схожее заклинание помогают ему восстановиться достаточно, чтобы он мог общаться короткими фразами. Он может и ещё кое-что — увидев клинок, он воздевает его вверх, и в его глазах появляются невысказанные эмоции.

Персонажам лучше всего расспросить Сельфарила о расположении Убежища Верховного Клинка именно сейчас. Несмотря на то, что изначально он не желает разглашать местоположение убежища, он раскроет его, если один из персонажей преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 17. Впрочем, если путешественники объяснят ему ситуацию, сложившуюся в городе, и заявят о желании вновь видеть его на троне, проверка совершается с преимуществом. Попытки запугать его проваливаются автоматически.

Если герои не в состоянии выяснить местоположение убежища у Сельфарила, находящегося в состоянии спутанного сознания, Шан вытаскивает эту информацию из его разума, используя заклинание. Независимо от того, как персонажи получают нужную информацию, они узнают, что до Убежища Верховного Клинка можно добраться через проход под «Помами и подмигни» — шумным танцевальным залом в западной части города.

Шан говорит персонажам, что они должны как можно быстрее сопроводить Сельфарила в «Помаши и подмигни». Шан отсутствовал слишком долго, и возникнут вопросы, если такая значимая фигура, как он, не вернётся обратно в Башню Плащей. Он создаёт серебряное зеркало и передаёт его ближайшему персонажу, который представился членом Плащей. Если таковых нет, он даёт его тому, кто больше всего похож на заклинателя. Если таких также не оказывается, он отдаёт его ближайшему персонажу. Он сообщает персонажам, что с ним можно будет связаться через это зеркало, как только группа прибудет в место назначения.

Получение опыта

Если персонажам удалось выявить локацию Убежища Верховного Клинка без помощи Растола Шана, каждый персонаж получает в награду 200 опыта.

Отыгрыш Сельфарила Уомдолфина

Сказать, что Сельфарил разочарован, — значит ничего не сказать. Почти сотню лет он ничего не предпринимал, кроме как кипел от негодования из-за несправедливого предательства от своего брата-близнеца. Лишь недавно его точка зрения начала меняться, и он стал решать, каким образом можно лучше всего использовать своё положение. Нравится ему это или нет, любой его план зависит от взаимодействия персонажей между собой.

Сельфарил никогда не любил Церковь Бейна, и, так как Джасин Дрейкхорн была посажена на трон именно ими, он воспринимает её свержение как прекрасный инструмент мести бейнитам и их Верховному Имперцептору.

Сельфарил — прагматик. Хотя в прошлом он и возвращивал личную неприязнь к беженцам-Жентам в Мулмастере, он очень даже не против иметь с ними дело, если это поможет заручиться их поддержкой.

Сельфарил готов иметь дело практически с любой группой, которая поддерживает его претензии на престол и его желание бросить вызов Дрейкхорн. Хотя он держит слово относительно каждого договора, который заключает, он больше ориентируется на формальную часть договора, нежели на его дух. Делает он это не из лени, а потому, что благодарность для него ничего не значит.

Сельфарил — блестящий политик, и он притирается к группе, изображая из себя сильного бесстрашного лидера, который был предан из-за своих прогрессивных идеалов. Он делает аккуратные замечания, не перегибая палку, по поводу состояния Гетто Жентов и коррупции в среде вооружённых сил города.

Несмотря на своё нынешнее положение, он тем не менее настаивает на том, чтобы к нему обращались как «Верховный Клинок Уомдолфин».

Часть 2: В поисках убежища

Группа входит в коридоры под «Помаши и подмигни», популярным танцевальным залом в богатой западной части города.

«Помаши и подмигни»

Важно подчеркнуть, что как только путешественники войдут в подземные коридоры, короткий или продолжительный отдых станут невозможными, так как тролли снуют здесь повсюду, используя дыры, которые они пробили в стенах, ведущих в городскую канализацию. Любая попытка совершить короткий отдых в коридорах приводит к тому, что группу обнаруживает парочка троллей, вылезших из ближайших открытых канализационных проходов. Проходы разных размеров, пробитые в стенах и ведущие в канализацию, кишат троллями и никуда особо не ведут.

Общие особенности

Туннели под «Помаши и подмигни» имеют следующие особенности:

Стены и ландшафт. Туннели шириной в 10 футов высечены в камне и укреплены деревянными подпорками. Несмотря на то, что в них много пыли и они давно не использовались, туннели находятся в хорошем состоянии.

Освещение. В коридорах между кладовой и винным погребом полная темнота. С крюков на стене свисают незажжённые фонари: один у подножья лестницы, а второй — у выхода из кладовой в коридоре, ведущем в винный погреб. Действием персонаж может зажечь фонарь, который даст яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов дальше.

Звуки. Сверху доносится приглушенная музыка и звуки попойки. Расползающиеся насекомые. Капающая вода.

Запахи. Разложение. Сточные воды. Пыльный застоявшийся воздух. Когда герои достигнут «Помаши и подмигни», прочитайте следующее:

Вы слышите громкую музыку задолго до того, как достигаете «Помаши и подмигни», известного десятилетиями и даже веками как самый шумный танцевальный зал в Мулмастере. Здесь молодые дворяне плечом к плечу с представителями торговых домов и влиятельными членами преступных группировок танцуют всю ночь напролёт, изо всех сил игнорируя насилие, совершаемое на пороге их домов.

Глаза Сельфарила, хоть и закрывающиеся сами по себе от усталости, вдруг загораются в предвкушении: «Мы на месте».

Если персонажи принимали участие в событиях DDEX2–5 *Огни Киторна*, они уже могут знать о секретном проходе в хранилище, где владелец, Эрдан Бризик, хранит свои ценности. В этом случае они могут открыть дверь в кладовую без лишних сложностей. В противном случае Растол

Шан, зная о существовании этой двери, может открыть её для героев.

Кладовая

Войдя внутрь, персонажи понимают, что они находятся в кладовой, заставленной продуктами, ликёрами и элями, привезёнными не только из Западного Сердцеземья [Western Heartlands] и Лунного моря, но также из областей вблизи моря Павших Звёзд, Амна и Тетира.

Внутри кладовой в углу имеется люк в полу. Над ним установлен ворот для поднятия и спуска бочек в винный погреб внизу.

А. Винный погреб

Винный погреб впечатляет не меньше, хотя бы своим разнообразием вин — от дешёвого вина с местных виноделен до редкого, привезённого издалека. Впрочем, винные бочки слишком большие, чтобы их можно было легко и незаметно двигать, так что их нельзя унести с собой.

Люк заперт с помощью магии. Когда персонажи обнаруживают его, они также видят, что на нём начертаны десять рун на Драконьем языке. Сельфарил знает, что рун нужно коснуться в определённом порядке, однако его усталость мешает ему рассказать об этом персонажам. Его можно взбодрить в случае успешного прохождения проверки Мудрости (Медицина) Сл 17 или с помощью заклинания, такого как, например, *малое восстановление* [lesser restoration] или *высшее восстановление* [greater restoration].

Нужную комбинацию рун можно найти и без помощи Сельфарила. Для этого необходимо совершить успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. Открыть люк силой — задача не легче: он сам сделан из крепкого дерева, а также укреплен магическим заклинанием. Для его открытия понадобится успешное прохождение проверки Силы Сл 30, а взломать замок можно только при наличии воровских инструментов и успешной проверке Ловкости Сл 35.

За люком располагается отвесный спуск 5 футов в ширину, который ведёт в крошечную тьму. Спуститься несложно — в стены спуска вбиты железные кольца-ступеньки, уходящие вниз на 50 футов. На дне — пол из кирпича.

Сельфарилу очень нужна еда

Сельфарил не в той форме, чтобы сражаться. Перенесённые им тяжёлые испытания истощили его, снизив его скорость передвижения до 10 фт. Хотя Сельфарил и выражает недовольство группе, он без проблем следует указаниям персонажей, если они, конечно, не приводят к нежелательным последствиям.

Он не участвует в сражениях, а если на персонажей нападают, просто отходит от места сражения в свой

ход. Пока он не совершит продолжительный отдых, его хиты уменьшены до 20, и он получает штраф в –4 ко всем проверкам характеристик, атакам и спасброскам, которые совершаются с помехой. Использование магии восстановления устранил штрафы и помехи, однако его хиты не восстановятся, пока он не отдохнёт 24 часа.

СОКРОВИЩА

Персонажи, разбирающиеся в алкоголе, могут совершить проверку Интеллекта (История) Сл 15. В случае успеха становится понятно, что в одной из бочек в кладовой — виски Луирен Ривенгут [Luiren Rivengut], стоящее 120 зм, если найти правильного покупателя. Эта бочка меньше других, она всё ещё тяжелая, но не такая громоздкая.

В. ВХОДНОЙ ЗАЛ

Зловонный запах витает за закрытым люком.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Область. Холл невероятно огромен, 50 футов в ширину и 80 в длину. Как только зачарованный люк открывается, в холл выливается мусор. Помещение смердит разложением и экскрементами, и некогда роскошная мебель и предметы роскоши напрочь испорчены.

Следы. Беглый осмотр комнаты, а также успешная проверка Мудрости (Природа или Выживание) Сл 12 покажут, что здесь гнездились тролли, их следы ещё свежи. Если персонажи поинтересуются, Сельфарил расскажет, что входной зал и коридоры регулярно использовались, однако за последние сто лет, похоже, многое изменилось.

Освещение. В комнате полная темнота, однако на стенах комнаты есть крюки для фонарей и (по большей части разломанный) канделябр в центре комнаты, в который можно поставить до 12 свечей.

Выходы. Дверь, ведущая из холла, разрушена, и в проходе торчат **зазубренные деревянные обломки**. Троллей они никогда не беспокоили, так как их толстые шкуры хорошо защищают их, однако любой, кто попытается втиснуться через них в проход (Область В), должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15, иначе получит 5 (1к10) колющего урона.

Разумеется, оставшиеся деревянные обломки можно убрать силой или выбить из дверного проема оружием, но это может потревожить двух **троллей** [trolls], сидящих в засаде за потайной дверью к югу и ожидающих, пока путешественники пойдут дальше по проходу. Потайную дверь можно заметить, если преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Д. ПРОХОД С ЛОВУШКАМИ

Тролли, обитающие здесь, установили примитивные, но смертельные ловушки в коридоре в области С. Пока незваные гости пытаются совладать с ловушкой, тролли с рёвом выскакивают и нападают со спины.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Область. В здешние проходы из окружающей канализации залилась мутная вода, покрывая пол слоем в 3–4 дюйма высотой.

Свет. Как и в остальных коридорах, здесь нет источников света, однако через каждые пятнадцать футов в стене имеется пустая подставка для факела. Ввиду того, что тролли боятся огня, факелы были убраны.

Ловушка. В области С скрыта растяжка. Конструкция изготовлена грубо; требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы её заметить. Однако мутная вода мешает легко заметить ловушку, поэтому такие проверки выполняются с помехой.

Если ловушка обнаружена, она может быть обезврежена с помощью воровских инструментов (успешная проверка Ловкости Сл 10). В противном случае активация ловушки приводит к тому, что потолок в области 10 на 25 футов обрушивается, сваливая сотни фунтов кирпичей и земли на существ, находящихся под ней. Каждое существо, находящееся в коридоре во время срабатывания ловушки, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 33 (6к10) дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. После того, как ловушка срабатывает, пол в области заполняется камнями и щебнем и становится труднопроходимой местностью.

Важно и то, что, если срабатывает ловушка, тролли, ожидающие в ближайшем логове, на полной скорости врываются в зал, атакуя идущих позади членов группы.

Если персонажи встречают троллей в проходе, комната далее пуста, за исключением груд мусора, обломков и экскрементов. В противном случае там будут пара троллей, копающихся в мусоре.

СОКРОВИЩА

Персонаж, который проведёт полчаса, прочёсывая содержимое комнаты, и преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, найдёт в повреждённом водой кожаном кошельке под кучкой щебня 5 хризобериллов «кошачий глаз» стоимостью 50 зм каждый.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уменьшите хиты обоим троллям до 63
- **Сильная или очень сильная группа:** Увеличьте хиты обоим троллям до 126

Е. ЛОГОВО ОТИДЖА/ВЫГРЕБНАЯ ЯМА

Местность. Проход с шероховатыми стенами (область D) ведёт в комнату в канализациях. В центре этого зала обосновался **отидж** [otyugh] — мерзкий представитель своего рода, живущий за счёт стоков из ближайших коллекторов. Отидж, желая защитить свой источник грязи, отступит

на юго-восток и будет стоять насмерть, никого не пуская в проход, ведущий в выгребные ямы. Если группа предпочтет пропустить эту область и двинется напрямик в Прибежище Верховного Клинка, он не будет атаковать их.

В комнате блуждают также две **чёрных слизи** [black puddings], одна среди грязи на полу, а другая висит, зацепившись за потолок. Для того, чтобы их заметить, необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13. Проверка совершается с помехой.

В логове отиджа нет ничего интересного, однако в выгребных ямах могут найтись кое-какие сокровища.

Опасности окружающей среды. Любой персонаж, решивший потратить своё время на копание в грязи логова отиджа или выгребных ям, рискует подхватить заболевание, как если бы его укусил отидж (см. блок статистики отиджа).

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите **чёрную слизь**; добавьте 1 отиджа
- **Слабая группа:** Замените **чёрную слизь** на 3 **охристых желе** [ochre jellies]
- **Сильная группа:** Добавьте 1 **чёрную слизь**
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 **чёрных слизи**

СОКРОВИЩА

Любой персонаж, обыскавший выгребную яму, находит слегка помятую серебряную вазу, инкрустированную кабошонами, стоимостью 1300 зм. Вместе с вазой в выгребной яме найдётся сундучок, содержащий 110 зм разными монетами, а также магический щит — *стена зубов* [wall of teeth].

СТЕНА ЗУБОВ, ЩИТ +2

Доспех (щит), редкий

Этот щит изготовлен из блёклой чёрной стали и украшен сотнями сотен человеческих зубов. Всякий раз, когда обладатель щита получает возможность действовать эгоистично или со злым умыслом, предмет усиливает это желание. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера*.

ОСОБАЯ МИССИЯ: ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Если кто-то из персонажей является членом Изумрудного Анклава, у них появляется возможность завершить свое особое задание.

Прочтите:

Вы приближаетесь к углу и слышите лихорадочные выкрики и вопли, наполненные болью и паникой. Как только вы проходите по изгибающемуся проходу, перед вами предстаёт необычное зрелище.

Туннель ведёт в большую комнату, заполненную обломками разной величины. В центре неё большое существо

с щупальцами и огромной зубастой пастью сражается с несколькими маленькими серокожими гуманоидами; одного из них огромное чудовище сжимает в одном из своих щупалец.

Зверь играючи закидывает его себе прямо в рот. Крики внезапно прекращаются.

Перед персонажами — группа свирфнеблинов, сражающихся с отиджем и одной чёрной слизью. Они уже успели убить ещё одну слизь, но она также забрала с собой какое-то количество свирфнеблинов.

Отидж как раз проглотил лидера экспедиции, когда персонажи попали в комнату. Хотя герои и не знают об этом, но у них есть всего три раунда на то, чтобы убить отиджа. В противном случае проглоченный гном погибнет.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Свирфнеблин умрёт через 5 раундов
- **Слабая группа:** Свирфнеблин умрёт через 4 раунда
- **Сильная группа:** Добавьте 1 **чёрную слизь**
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 **чёрных слизи**

Если герои успешно спасут свирфнеблина, Плода Грэйвелто, он соберёт потрепанные остатки своей группы и поведёт персонажей в Убежище Верховного Клинка.

Сельфарил с неохотой позволяет глубинным гномам воспользоваться Убежищем для того, чтобы восстановить свои силы перед долгим походом обратно домой. Из-за этого его доброго поступка свирфнеблинов можно завербовать для поддержки Сельфарила и его претензий на титул Верховного Клинка (см. часть 3, ниже).

СОКРОВИЩА

В случае успешного завершения особого задания гномы также расскажут, что видели в выгребных ямах что-то похожее на щит, однако не решились проверить. Наконец, они дадут героям одно *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажам удалось спасти Плода Грэйвелто и убедить гномов поддержать Сельфарила, наградите каждого персонажа по 100 опыта.

Г. УБЕЖИЩЕ ВЕРХОВНОГО КЛИНКА

После храброго столкновения с опасностями в коридорах, кишущих троллями, группа пребывает в точку назначения — в Убежище Верховного Клинка.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Вход. Ко входу в Убежище Верховного Клинка ведут несколько коротких лестниц. Люк идентичен тому, что отделяла кладовую от проходов (см. выше). Любой, кто видел, что Сельфарил делал с рунами там, сможет сделать то же самое здесь и открыть

ЛЮК.

Область. Убежище Верховного Клинка — в буквальном смысле этого слова поток свежего воздуха в противовес зловонным ходам за его пределами. Убежище представляет собой общий зал, вокруг которого расположены четыре маленьких спальни и одна побольше, отведённая специально для Верховного Клинка. В общем зале стоит большой, покрытый рунами стол, а также невероятных размеров очаг.

Стол может быть активирован успешной проверкой Интеллекта (Магия) Сл 10. Три раза в день он может быть использован для создания пищи на группу до двенадцати персон, включая вино обычного качества и свежую воду. Пламя в очаге, создающее уют и согревающее комнаты, поддерживается углем из ещё полного угольного жёлоба.

Выходы. Если отодвинуть стол и убрать ковёр, лежащий под столом, можно обнаружить постоянный круг телепортации. В одном из шкафчиков содержится достаточно материальных компонентов для того, чтобы использовать это заклинание три раза.

СОКРОВИЩА

Сельфарил хмурится, если кто-то пытается украсть что-то в Убежище Верховного Клинка. В буфете есть пара серебряных солонок стоимостью по 25 зм каждая, а также искусный хрустальный графин стоимостью 60 зм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда Сельфарил и искатели приключений расположатся в Убежище Верховного Клинка, перейдите к «Часть 3: Сила в единстве».

Часть 3. Сила в единстве

Когда Сельфарил будет помещен в главную спальню, в которой он сможет отдохнуть на протяжении 24 часов, персонажи должны решить, совершат ли они продолжительный отдых. Во время продолжительного отдыха серебряное зеркало, данное группе Растолом Шаном, активируется, и драгоценный камень, инкрустированный в его рукоять, загорается мягким красным светом. Любой персонаж, смотрящий на поверхность зеркала, видит лицо Растола Шана.

Шан обеспокоен тем, что, несмотря на все его хлопоты, заинтересованные лица собираются искать или меч, или Сельфарила, или и то, и другое. Время уходит. Шан уверен, что Сельфарилу необходимо бросить официальный вызов сразу же после того, как он полностью восстановит свои силы. Однако выступать в одиночку против могущественных сил, собранных вокруг Джасин Дрейкхорн, глупо и опасно. Он умоляет группу прочесать город, заключить договоры и получить поддержку как можно большего количества организаций для того, чтобы всё прошло без сучка и задоринки.

Он начинает с того, что группе следует обратиться к Вайлану Бурралу из храма Тиморы. Этот человек может поддержать их в сложившейся ситуации.

Вооружённая кольцом-печаткой Сельфарила группа отправляется искать тех, кто поддержит его.

КАК ЗАВОЁВЫВАТЬ ДРУЗЕЙ И ОКАЗЫВАТЬ ВЛИЯНИЕ НА ЛЮДЕЙ

Эта часть приключения проходит исключительно с помощью отыгрыша. Если понадобится совершать проверки каких-либо навыков, это, вероятнее всего, будут проверки социальных навыков. Вознаграждайте хороший отыгрыш преимуществ при таких бросках и карайте ленивый отыгрыш помехами. В дополнение к этому кто-то из персонажей будет лучше приспособлен для некоторых столкновений. Персонажи с предысторией «благородный», например, получают преимущества на проверки в переговорах с зорами Мулмастера. Персонажи с предысториями «беспризорник» и «преступник», в свою очередь, могут получить преимущество на проверки в переговорах с Висельниками. Также те персонажи, которые демонстрируют хороший отыгрыш и обожание в этих ситуациях, могут автоматически получить поддержку этих групп.

У некоторых из персонажей могут также иметься зацепки, которые обеспечат им поддержку прочих групп. Персонажи могут встретиться и с группами, не представленными в этом разделе. Вознаграждайте креативное мышление и подходы в их взаимодействиях со фракциями Мулмастера. Проведите эту часть приключения с удовольствием!

Далее следует список с примерами групп, которые могут стать союзниками Сельфарила и отряда.

Если путники зайдут в тупик, Растол Шан или Сельфарил могут упомянуть кого-то из них, а члены одних фракций могут направить к другим, в зависимости от хода событий.

ХРАМ ТИМОРЫ

Сразу за воротами Растол Шан направит группу к Вайлану Бурралу, священнику низкого ранга из храма Тиморы. Он всеми руками поддерживает возвращение Сельфарила, и для этого у него есть одна весомая причина: Буррал скрывает факт того, что является высокоранговым священником городского культа Чёрной Земли, чьей экспансии мешает крепкая хватка Церкви Бейна. Буррал уверяет, что другие священники согласятся помешать жрецам Бейна, и поможет группе связаться с Сакком Толливером [Sark Tolliver], который на самом деле тайно подчиняется культу Земли, — факт, о котором он, очевидно, умолчит.

ГОРОДСКАЯ СТРАЖА

Хотя Городская Стража и не будет открыто предавать Верховного Клинка, старшие офицеры могут изменить своё мнение благодаря взяткам и запугиванию, и на них можно повлиять прямо на улицах во время вызова Сельфарила Джасин Дрейкхорн. Городская Стража сразу же встанет на сторону Сельфарила, если получит взятку в 50 зм.

ВИСЕЛЬНИКИ

Одна из немногих криминальных организаций, которая ещё не была расколота на части Ястребами. Этот маленький синдикат, основанный в Гетто Жентов и поддерживаемый их потомками, в общем-то, недалеко ушел от уличных преступников. Тем не менее их руководство благообразно и хорошо информировано, и, если они смогут получить от Сельфарила обещание поддержать интеграцию выходцев из гетто в общество, а также восстановить ветхие дома Жентов, они поддержат его.

Висельники пожелают встретиться лишь в Гетто Жентов, своём родном месте, на случай, если что-то пойдёт не так.

КРАСНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ

Тэйцы в Мулмастере сами по себе не склонны прямым образом влиять на городскую политику, но если группа сможет уговорить их, пойдя на определенные уступки, такие как расширение тэйского посольства и возможность практиковать магию в пределах города, они поддержат Сельфарила. Их магия и репутация являются очень ценными ресурсами.

Запрос Растола Шана поможет группе получить приглашение в тэйское посольство для того, чтобы поговорить с его высокопоставленными членами.

ДВОРЯНЕ

Группа из трёх дворян под предводительством зоры Розалин Калкин (из DDEX2-2 «Пепелище Эльмвуда») состоит в незаконных связях с Альянсом Лордов. Хотя никто из дворян не желает прямой конфронтации с кем-то из Клинков, особенно с Верховным Клинком, они хотят ввести других зоров и зор из дворян в Альянс Лордов, который полностью поддерживает Сельфарила. Хотя их устраивает их позиция при правлении Джасин Дрейкхорн, они осознают, что притязания Сельфарила сильны, и желают иметь дела с тем, кого они видят победителем. Зора Калкин попросит за свою помощь статус Клинка. Остальные трое дворян поддержат ее в этой просьбе.

Калкин встретится с группой в таверне «Плащ скитальца».

САРК ТОЛЛИВЕР

Встречающийся ранее в DDEX2-2 «Пепелище Эльмвуда» Сарк Толливер — это член Ястребов, прибранный к рукам культом Чёрной Земли. Те, в свою очередь, пообещали ему, что, если он будет делать так, как они хотят, они отпустят его сводного брата из их культа. Сарк воспринимает потенциальное воцарение Сельфарила в Мулмастере как средство для изгнания культа и возвращения своего сводного брата.

Толливер не может говорить за всех Ястребов или за Солдатскую Братию, но присягнувшие ему на верность уверяют, что и те, и другие растеряны в сложившейся ситуации. Они будут максимально неэффективны, если захотят остановить Сельфарила.

Во время поисков Сарка персонажи будут арестованы за драку (и, вероятно, убийства, совершённые во время событий Части 1, выше). По прошествии часа или около того, проведенного в зловонной темнице, к ним придет Сарк Толливер и поможет им выбраться на свободу.

Толливер не желает обсуждать возвращение Сельфарила, пока персонажи находятся под охраной Ястребов, однако назначает встречу в нейтральной локации почти сразу после освобождения персонажей. Это, однако, не значит, что он полностью доверяет им; он прибывает с Солдатской Братией на случай, если группа предаст его.

МУЛМАСТЕРСКИЙ ОТРЯД БЕХОЛДЕРОВ

После того, как группа встретится с несколькими фракциями, с ними неожиданно свяжется Растол Шан, который направит их в пещеры прямо за стенами города. Там обитает Мулмастерский Отряд Бехолдеров. Из страха, что герои не захотят обращаться с просьбой о помощи к отряду, Растол не говорит о том, кого персонажи повстречают в месте назначения, лишь уверяет их в том, что этих существ нельзя ни с кем перепутать, а также в том, что они чрезвычайно важны в сложившейся ситуации.

ИСТОРИЯ МУЛМАСТЕРСКОГО ОТРЯДА БЕХОЛДЕРОВ

Более сотни лет назад, до Магической Чумы, корабль клана тиранов глаз [eye tyrant clan] потерпел крушение в глубокой расщелине в горах Драконьего хребта [Dragonspine Mountains]. Из тридцати пяти бехолдеров выжили пятнадцать. Справедливо определив, что их способностей к левитации будет недостаточно, чтобы выбраться из гор, несчастные бехолдеры вместо этого начали рыть туннели ещё ниже вглубь гор.

В конце концов, вторгнувшись в лабиринты туннелей под Мулмастером, бехолдеры начали обдумывать свой следующий шаг, осознавая, что они представляют собой силу достаточно могущественную, чтобы соперничать с самыми могущественными человеческими армиями поверхности. К несчастью, когда они собирали свои силы, чтобы показать свою мощь, группа авантюристов наткнулась на их логово. Хотя они и уступали в силе, им, тем не менее, удалось одержать победу, спровоцировав обвал и «похоронив» бехолдеров в их подземном логове.

Из пятнадцати бехолдеров отряда лишь трое пережили каменный обвал: **Зорак** [Xorack], **Замот** [Xamott] и **Заншин** [Xanshin]. Последнюю сотню лет эти трое не сидели без дела. Они перебирали один план за другим, пытались придумать, что помогло бы им обрести могущество. В это же время бехолдеры прорывали путь из своей подземной тюрьмы с помощью своих расщепляющих лучей. В конце концов они решили претворить в жизнь одну из своих идей: собрать двенадцать наблюдателей и изменить их так, чтобы внешне они напоминали настоящих бехолдеров.

Таким образом, новый Мулмастерский Отряд Бехолдеров имеет огромное преимущество при «деловых встречах» со своими «партнёрами» — и их враги, и их друзья верят в то, что перед ними не много не мало те самые пятнадцать бехолдеров, переживших крушение корабля. Впрочем, будучи наблюдателями, остальные «бехолдеры» привязаны к месту своего обитания, так что три настоящих бехолдера действуют как «представители» своей группы в тех редких случаях, когда им приходится вести дела вне своего убежища. Эти три бехолдера, несмотря на принадлежность к одной «семье», препираются и спорят. Их, конечно, можно отыграть забавно, посмеив игроков, но стоит помнить, что они все же бехолдеры — невероятно могущественные противники, если их спровоцировать.

Чего отряд бехолдеров желает больше всего, так это быть воспринятыми всерьёз. Положение братьев-бехолдеров безнадежно и в каком-то смысле комично, однако в случае, если они подержат Сельфарила, они станут «пятой колонной», находящейся прямо под городом.

У этих бехолдеров раздутая самооценка, они также склонны выдвигать совершенно нелепые требования, пытаясь выяснить, насколько всерьёз персонажи воспринимают их.

Отряд бехолдеров может быть ценным дополнением к силам Сельфарила, однако группа может не захотеть отправиться в подземное логово, в котором якобы живут пятнадцать бехолдеров. Такое ужасное зрелище действительно может стать приговором для особенно неосторожных персонажей.

ЭКСПЕДИЦИЯ СВИРФНЕБЛИНОВ

Если кто-то из персонажей — член Изумрудного Анклава, успешно выполнивший их специальное задание (смотри Часть 2, выше), Плод Грэйвелто окажет поддержку Сельфарилу.

Хотя глубинные гномы, вероятно, покинут Мул-мастер до того, как Сельфарил получит титул Верховного Клинка, они могут оказаться полезными, если группе понадобится пройти по туннелям под городом в ближайшие дни.

Если персонажи пожелают, свирфнеблины проведут их по туннелям напрямик к месту, где будет проходить дуэль, как только Сельфарил бросит вызов Верховному Клинку Джасин Дрейкхорн. В этом случае у персонажей есть возможность полностью избежать нападений врагов, которые станут препятствием на пути к месту дуэли.

НАГРАДА ОПЫТОМ

За каждую фракцию, которую группа привлечет на сторону Сельфарила, наградите каждого персонажа 100 опыта (при максимуме в 500 опыта).

Как только группа будет довольна союзниками, которых она обрела, перейдите к части 4.

Часть 4: Наследие утраченное, наследие возвращённое

Как только Сельфарил восстановит свои силы, а путешественники обеспечат ему поддержку, он встанет во главе процессии, состоящей из персонажей и их союзников, которые пойдут к Башне Виверны, чтобы бросить вызов Джасин Дрейкхорн.

Не все чувствуют восторг от возвращения Сельфарила. В некоторых локациях по пути от Башни Виверны до места дуэли на процессию будут нападать противоборствующие силы, недовольные возвращением бывшего правителя.

Дуэль один на один за трон Верховного Клинка разрешена законом и, более того, является традицией. Сельфарил — доблестный боец, и Джасин Дрейкхорн с ним не сравнится. Ей остается надеяться только на то, что её союзники смогут ослабить Сельфарила и его сторонников до начала дуэли.

Когда Сельфарил и персонажи готовы бросить вызов Джасин Дрейкхорн, прочитайте следующее:

Этим ветреным утром в воздухе чувствуется прохлада. С гавани дует ветер с силой, не характерной для этого сезона. Сельфарил стоит в окружении вашей группы, которая, в свою очередь, окружена союзниками бывшего Верховного Клинка.

Медленно, осмотрительно группа начинает двигаться на северо-восток по главным бульварам по направлению к Башне Виверны.

Поединок состоится в кругу для дуэлей близ Крепости Южной Дороги, в юго-восточной части города.

Процессия

Во время прохождения маршрута процессия сталкивается со следующими группами и осложнениями. Каждую группу союзников можно использовать лишь раз для предотвращения осложнения.

Свирфнеблинский экспресс

Если персонажи обеспечены поддержкой свирфнеблинов (см. часть 2, выше), герои могут выбрать более скрытый маршрут до места дуэли. В этом случае персонажи, Сельфарил и его союзники движутся через туннели под Мулмастером и появляются около места дуэли. Это мешает союзникам Джасин Дрейкхорн вредить или как-либо изматывать процессию. Таким образом, процессия прибывает к месту назначения без потерь.

Плащи

Хотя Растол Шан контролирует так много Плащей, как он может, существуют высокопоставленные члены организации, которых спонсирует Верховный Клинок. Они атакуют группу из засады различными заклинаниями, когда процессия проходит мимо Башни Клинков.

Эффект. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 11 (2к10) урона при провале или половину этого урона при успехе. Тип урона, который получает каждый персонаж, определяется броском к8 в соответствии со списком ниже:

Тип урона от заклинания

Результат	Тип
1	Огонь
2	Холод
3	Молния
4	Кислота
5	Звук
6	Яд
7	Излучение
8	Некротическая энергия

Предотвращение. Если группу поддерживает Мулмастерский Отряд Бехолдеров, они используют свои центральные глаза, чтобы блокировать заклинания атакующих.

В качестве альтернативы, если у Сельфарила имеется поддержка Красных Волшебников, тэйцы накладывают контрзаклинания, чтобы ослабить эффекты заклинаний, что позволяет совершить спасброски с преимуществом.

Городская Стража

Городская Стража не в силах остановить процессию. Под нажимом Верховного Клинка командиры Стражи высланы в полном составе восьмидесяти **стражников** [guards] для того, чтобы очистить улицы, применяя силу, если потребуется.

Эффект. Если Городская Стража не будет отвлечена союзниками группы, каждый из персонажей и Сельфарил получают по 11 (2к10) дробящего урона по пути к месту дуэли, поскольку им придётся вырываться из блокады.

Предотвращение. Если Городская Стража была подкуплена, они игнорируют приказы и остаются в своих казармах. Если были наняты Висельники, они отвлекают на себя большую часть сил Городской Стражи, уменьшая урон, получаемый персонажами, в половину.

В крайнем случае дворяне под предводительством Зоры Калкин потребуют, чтобы Городская Стража уступила, хотя это будет означать, что дворяне Альянса не смогут остановить вмешательства дворян-лоялистов (см. «Дворяне лоялисты»).

Дворяне-лоялисты

Верные Джасин Дрейкхорн дворяне высылают свою личную охрану для того, чтобы помешать

шествию.

Эффект. Если их не остановить, силы дворян сделают так, что вклад Храма Тиморы будет снижен вдвое к моменту, когда процессия подойдет к Кругу.

Предотвращение. Лучше всего с дворянами-лоялистами справятся дворяне зоры Калкин. В качестве альтернативы Сарк Толливер может разогнать их своим свирепым взглядом и несколькими четко отданными своим солдатам из Солдатской Братии приказами, однако это не даст ему выступить против Ястребов.

ЯСТРЕБЫ И СОЛДАТСКАЯ БРАТИЯ

Ястребы и Солдатская Братия — это профессиональные воины, настолько хладнокровные и компетентные, насколько это возможно. Полностью преданные своему положению и Верховному Клинку, они являются силой, с которой приходится считаться.

Эффект. Не встретив сопротивления, Ястребы и Солдатская Братия быстро окружают все криминальные элементы (Висельников, дворян) процессии, блокируя все преимущества, которые они могли бы дать. Обратите внимание на то, что это может привести к провалу задания фракции в конце приключения.

Предотвращение. Сарк Толливер, Старший Ястреб, может приказать им остановиться. В альтернативном случае Мулмастерский Отряд Бехолдеров, если он ещё не давал отпор противникам, может отпугнуть этих храбрых вояк, хотя в этом случае они будут недоступны в финальной битве с Джасин Дрейкхорн.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Несмотря на помехи, процессия быстро достигает своей цели. Вы находитесь у основания Башни, личного жилища Верховного Клинка Джасин Дрейкхорн.

Размашисто, скрежеща сталью о сталь, Сельфарил достает из ножен свой меч, более столетия служивший ему тюрьмой. Магическое лезвие сияет на солнце. Голос Сельфарила гремит, когда он выкрикивает свой вызов в сторону зубчатых стен. «Дрейкхорн! Полдень! На ринг!»

И после этого вы ступаете на путь, не зная, куда он вас приведет.

К тому моменту, когда процессия наконец прибывает к рингу, расположенному прямо перед Крепостью Южной Дороги, там уже собралась огромная толпа. При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 12 быстро становится ясно, что большая часть толпы состоит из мирян, боевых священников и послушников Церкви Бейна. Как только начнется дуэль между Джасин Дрейкхорн и Сельфарилом Уомдолфином, бейниты будут придерживаться правил невмешательства.

ПРОВЕДЕНИЕ ДУЭЛЕЙ В МУЛМАСТЕРЕ

Решение разногласий в Мулмастере часто решается в честном поединке. Хотя это более распространено среди знати, любой горожанин может вызвать другого

на дуэль. Дуэли — это серьезные события со строгими правилами поведения. Под наблюдением с третьей — судейской — стороны обоим дуэлянтам надлежит придерживаться двух основных правил:

- **Никакой помощи со стороны.** Дуэлянтам нельзя принимать как прямую, так и скрытую помощь со стороны. Нарушение этого правила аннулирует результаты дуэли, независимо от того, получала ли помощь другая сторона.
- **Беспристрастное судейство.** Дуэлянты должны выбрать третью, беспристрастную сторону, которая будет их судить. Судьи следят за дуэлью и соблюдением правил, а также обеспечивают невмешательство.

Когда прибывает процессия Сельфарила, Растол Шан уже находится там, рядом Верховного Клинка Дрейкхорн. После обсуждения формальностей Верховный Клинок Дрейкхорн предлагает Растола Шана в качестве судьи на дуэли. Если никто из группы не высказывается против, то Сельфарил соглашается, и начинается дуэль. Если персонажи желают предложить другого судью, они должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 20. Этот бросок совершается с помехой, если они предлагают кого-то из своей группы или кого-то из числа союзников Сельфарила. Среди сотен наблюдающих за развитием дуэли присутствуют следующие примечательные лица, кандидатуру которых можно выдвинуть на роль судьи:

- Растол Шан
- Сарк Толливер
- Зора Розалин Калкин
- Вайлан Буррал
- Рвуций Коготь Грошин Лор

Это лишь некоторые из примеров; можете без проблем использовать других благородных или важных жителей Мулмастера, которых персонажи могли встретить в прошлом.

Как бы то ни было, после пяти раундов (не постесняйтесь описать битву удар за ударом, если вам этого хочется) Сельфарил наносит решающий удар Джасин Дрейкхорн.

Прочтите:

Воздух наполняется криками злобы и настороженности, исходящими от людей Бейнитов на дальней стороне круга, когда Джасин начинает покачиваться после удачной атаки Сельфарила. Один из священников, особо рьяно выкрикивавший оскорбления и нелестные эпитеты в сторону Сельфарила, вдруг закрывает глаза концентрируясь. В этот же момент безо всяких предпосылок стоящие рядом с ним принимают царапать свои лица и рвать на себе одежду. Они падают на землю и начинают кататься в абсолютной агонии.

Их нечеловеческие завывания, вызванные болью, так же внезапно прекращаются, когда их лица начинают опухать, раздуваться и гротескно искажаться. Спустя мгновение кажется, будто из этих извивающихся фигур наружу что-то просится. Тела взрываются, разливая фонтаном кровь, а вокруг разлетаются их кости.

Если бейнитские священники смогут убить компаньонов Сельфарила до того, как тот одолеет

Верховного Клинка Дрейкхорн, никто больше не осмелится бросать вызов их лидеру-марионетке. Отчаявшись, высокомерный бейнитский священник совершает наиболее безрассудный шаг — призывает трёх **шипастых дьяволов** [barbed devils]. Этот священник вместе с оставшимися священниками следуют за дьяволами в битву. Их атака направлена исключительно на Сельфарила. Верховный Клинок Дрейкхорн начинает злобно кричать и угрожать коварному священнику-бейниту, но кроме этого не делает ничего, чтобы остановить дуэль.

Группы союзников Сельфарила, оставшиеся после прохождения процессии к месту дуэли, ввязываются в заварушку с Бейнитами, а Сельфарил приказывает персонажам разделаться с дьявольскими отродьями. Если остаётся хотя бы три незадействованных группы союзников для сражения с Бейнитами, группа не сражается ни с одним священником. В противном случае за каждую недостающую группу при числе групп меньше трёх добавьте двух **священников** [priests], которые вмешаются в потасовку и начнут атаковать персонажей.

Если кто-то из персонажей предпримет попытку вмешаться в драку с Верховным Клинком Дрейкхорн, Сельфарил поспешит напомнить им, что они вмешиваются в его дуэль, а их вмешательство, если оно сможет повлиять на результаты дуэли, угрожает его притязаниям. Если путешественники продолжают атаковать Верховного Клинка, три **рыцаря** [knights] (члены Солдатского Братства) встают между ними и атакуют персонажей. Если попытаться наложить на Сельфарила заклинание, эффект которого начинает действовать только с согласия цели, он откажется от него и от любой другой помощи.

Растол Шан продолжает стоять на стороне Верховного Клинка Дрейкхорн, среди людей, поддерживающих ее. Он действует так, чтобы сохранить атмосферу лояльности, не только чтобы его не втянули в битву, но и для того, чтобы сохранить свою позицию, если Сельфарил падет. Растол Шан не встанет ни на чью сторону.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** замените **шипастых дьяволов** бородатыми дьяволами [bearded devils] и добавьте 1 **бородатого дьявола** [bearded devil] и 2 **жрецов Бейна** [Banite priests]
- **Слабая группа:** уберите 1 **шипастого дьявола**, добавьте 2 **жрецов Бейна**
- **Сильная группа:** Добавьте 1 **бородатого дьявола**
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 **шипастого дьявола**

ОСОБАЯ МИССИЯ: ЖЕНТАРИМ

Если кто-то из персонажей является членом фракции Жентарим, прочитайте следующее:

Когда дьяволы нападают на вашу группу, из облаков дыма и огня появляются другие создания, держащие в руках зазубренные глефы. От дьяволов исходит агрессия и ненависть к каждому, кого они видят. В свою очередь, несколько храбрых душ в чёрных и золотых ливреях делают шаг из толпы и начинают сражаться с дьяволами.

Бой сопровождается криками: «Каждый клинок — чёрный клинок!». Это Чёрная Сеть!

Это шанс для персонажа из фракции Жентарим выполнить свою миссию и продемонстрировать желание своей фракции помочь городу и его жителям.

Сделайте следующие корректировки:

- Уберите одного **дьявола**, призванного Бейнитами.
- Добавьте по одному **бородатому дьяволу** [bearded devil] на каждого персонажа из фракции Жентарим. Каждый из дьяволов атакует одного конкретного персонажа из фракции Жентарим. Если хиты этого персонажа опускаются до нуля, дьявол атакует оставшихся персонажей.

Объясните персонажам из фракции Жентарим, что они должны сразиться со своим дьяволом в бою один на один, чтобы выполнить свою миссию. Если персонаж из фракции Жентарим согласился на этот бой, его миссия считается успешно выполненной, независимо от того, был побеждён дьявол или нет. Миссия считается успешно выполненной, если никто из других персонажей не нанесёт урон этому дьяволу. Также персонаж из фракции Жентарим не должен атаковать ни одного другого противника. Возможность поддержки, вроде лечения или не прямой магической поддержки, остаётся на усмотрение Мастера.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Любой персонаж из фракции Жентарим, успешно выполнивший свою миссию, получает 100 единиц опыта.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи смогли одержать победу над дьяволами менее чем за 10 раундов, они расправляются с ними как раз в тот момент, когда Сельфарил наносит Джасин Дрейкхорн смертельный удар.

В противном случае восстанию приходит конец, когда маневры бейнитов позволяют Дрейкхорн одержать верх над Сельфарилом, тем самым разрушая последние надежды на светлое будущее Мулмастера.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исход приключения зависит от того, кто вышел победителем из дуэли.

Побеждает Сельфарил Уомдолфин. В честь победы Сельфарил и Растол Шан готовы осыпать персонажей богатствами. И хотя Мулмастер остаётся городом, которым правят богатые ради своей же выгоды, влияние Церкви Бейна заканчивается — это вселяет крошечную надежду в угнетенных бедняков. Церковь Бейна остается нетронутой, однако их база лежит в руинах.

Побеждает Джасин Дрейкхорн. Если Верховный Клинок побеждает в дуэли, персонажи и их сообщники объявляются предателями и врагами города. Если они не покинут город или не уйдут на дно с теми, с кем им удалось заключить сделку, то попадут в плен. Растол Шан, благодаря хитрости в своих махинациях, оказывается вне подозрений. Опьянённая своим успехом Верховный Клинок Дрейкхорн издает множество новых указов, которая лишь закручивают уже туго закрученные гайки ещё сильнее. Каждый персонаж получает сюжетную награду «Персона нон грата».

Персонажи вмешиваются (побеждает Сельфарил). Победа Сельфарила широко осуждается как знатью, так и простыми горожанами. В течение тех месяцев, когда он восходит к званию Верховного Клинка, сотни людей радуют жертвами городской стражи во многочисленных восстаниях. Солдатская Братия, Плащи и Ястребы остаются верными Джасин Дрейкхорн. Неожиданно Церковь Бейна видит выгоду в этих распрях. Когда придёт время, они снова смогут стать угрозой правлению Сельфарила.

Персонажи вмешиваются (побеждает Дрейкхорн). Популярность Дрейкхорн взлетает до небес в свете её победы, наступившей несмотря на бесчестные попытки Сельфарила получить поддержку во время дуэли. По всему городу устраиваются празднования, тысячи начинают поклоняться Бейну. В последующие месяцы Клинки получают невиданную до этого силу и окунают жителей Мулмастера ещё глубже в пучину угнетения. Каждый персонаж получает сюжетную награду «Персона нон грата».

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Суммируйте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных противников, и поделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для **небоевого опыта** награды указаны для каждого персонажа. Дайте всем персонажам в партии награды за небоевой опыт, если не указано иное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт
Рыцарь	700
Ветеран	700
Маг	2 300
Растол Шан, лич	33 000
Сельфарил Уомдолфин	2 300
Троль	1 800
Чёрная слизь	1 100
Отидж	1 800
Священник	450
Бородатый дьявол	700
Шипастый дьявол	1 800
Джасин Дрейкхорн	1 800

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт
Нахождение Прибежища без посторонней помощи	200
Освобождение Плода Грэйвелто	100
Достижение Прибежища Верховного Клинка	100
Заручиться поддержкой фракции	200 за каждую (максимум 1000)
Группа поддержки пришла к кругу для поединков	100 за каждую (максимум 500)
Продemonстрировать храбрость Жентаримов	100

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **4 500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **6 000 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку, если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

СОКРОВИЩА

Название предмета	Цена в 3М
Деньги ветеранов Солдатской Братии	160
Бочонок Луилен Ривенгут	200
Драгоценности в логове тролля	250
Ваза в логове отиджа	130
Ларец в логове отиджа	100
Предметы искусства в Прибежище	110
Награда Растола Шана	2 000
Дополнительная награда	250

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ДЕРЕВЯННАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

МОРКАНТА БУРАА

Обложка этой книги сделана из тонких отполированных деревянных пластин фиолетового цвета, а её страницы — из тонкого пергамента. Она содержит следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): обморожение [frostbite], свет [light], фокусы [prestidigitation]

1-й уровень: ледяной кинжал [ice knife], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]

2-й уровень: невидимость [invisibility], земляная хватка Максимилиана [Maximillian's earthen grasp], туманный шаг [misty step]

3-й уровень: огненный шар [fireball], ускорение [haste], Мельфовы маленькие метеоры [Melf's minute meteors]

4-й уровень: высшая невидимость [greater invisibility], воображаемый убийца [phantasmal killer]

5-й уровень: подчинение личности [dominate person]

СТЕНА ЗУБОВ, ЩИТ +2

Доспех (щит), редкий

Этот щит изготовлен из блёклой чёрной стали и украшен сотнями сотен человеческих зубов. Всякий раз, когда обладатель щита получает возможность действовать эгоистично или со злым умыслом, предмет усиливает это желание. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Персона нон грата. Верховный Клинок Мул-мастера объявил вас предателем и беглым преступником в Городе Опасности. В будущем при любом столкновении, происходящем в Мулмастере, у вас есть 25% шанс привлечь внимание отряда из шести **рыцарей** [knight] Солдатской Братии, которые тут же попытаются вас арестовать. Если вас схватят, то посадят в тюрьму и в конце концов казнят.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **400 опыта**, **100 зм** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

СЛАВА

Все представители фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Члены Арфистов получают **одно дополнительное очко славы**, если убеждают Растола Шана поспособствовать вступлению персонажей в Плаци.

Члены Ордена Перчатки получают **одно дополнительное очко славы** в случае успешного убийства дьяволов, призванных бейнитскими священниками.

Члены Альянса лордов получают **одно дополнительное очко славы** за успешное возведение Сельфарила Уомдолфина на звание Верховного Клинка.

Персонажи **Изумрудного анклава рангом 2 (Летний скиталец [Summerstrider])** или выше, успешно спасшие Плода Грэйвелто от отиджа и сумевшие заручиться поддержкой Сельфарила, получают **одно дополнительное очко славы** и должны пометить **выполнение специального задания** в своем листе.

Персонажи из **Жентарима рангом 2 (Красный нож [Redknife])** или выше, сражавшиеся с одним из бородатых дьяволов, получают **одно дополнительное очко славы** и должны пометить **выполнение специального задания** в своем листе.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

Персонажи имеют возможность получить следующую сюжетную награду во время игры:

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ/НИП

БЕХОЛДЕР [ЗЛОБОГЛАЗ]

Большая аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 180 (19к10 + 76)

Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Инт +8, Мдр +7, Хар +8

Навыки Восприятие +12

Иммунитет к состоянию сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22

Языки Глубинная Речь, Подземный

Опасность 13 (10000 опыта)

Конус антимагии. Центральный глаз бехолдера создаёт 150-футовым конусом зону антимагии, как заклинание *преграда магии* [antimagic field]. В начале каждого своего хода бехолдер решает, в какую сторону направлен конус, и будет ли он активен. Эта зона работает и против лучей из глаз самого бехолдера.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 14 (4к6).

Лучи из глаз. Бехолдер испускает три магических луча из глаз, выбранных случайным образом (перебрасывая повторяющиеся результаты), выбирая от одной до трёх целей, видимых в пределах 120 футов:

1. **Очаровывающий луч.** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет очарованным бехолдером на 1 час, или пока бехолдер не причинит ему вред.

2. **Парализующий луч.** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. **Луч страха.** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

4. **Замедляющий луч.** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16. При провале скорость цели на 1 минуту уменьшается вдвое. Кроме того, существо не может совершать реакции, и может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

5. **Луч бессилия.** Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 16, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

6. **Телекинетический луч.** Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе бехолдер

переместит её на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель опутана телекинетической хваткой луча до начала следующего хода бехолдера, либо пока бехолдер не станет недееспособным.

Если цель — предмет, весящий не больше 300 фунтов, никем не несомый и не носимый, он перемещается в любом направлении на расстояние до 30 футов. Бехолдер может этим лучом совершать аккуратные действия, например, манипулировать простым инструментом, открывать дверь или контейнеры.

7. **Усыпляющий луч.** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе уснёт и в течение 1 минуты будет лишено сознания. Цель просыпается, если получает урон или другое существо действием разбудит его. Этот луч не оказывает никакого эффекта на конструктов и нежить.

8. **Луч окаменения.** Целевое существо должно совершить спасбросок Ловкости Сл 16. При провале существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. В конце своего следующего хода оно должно повторить этот спасбросок. При успехе эффект оканчивается. При провале существо становится окаменевшим, пока не будет использовано заклинание высшее восстановление [greater restoration] или подобная магия.

9. **Луч расщепления.** Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.

10. **Луч смерти.** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получит урон некротической энергией 55 (10к10). Цель умирает, если луч уменьшает её хиты до 0.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бехолдер может совершить 3 легендарных действия, используя описанный ниже Луч из глаз. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Бехолдер восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Луч из глаз. Бехолдер использует один случайным образом выбранный луч из глаз.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (−1)	11 (+0)	11 (+0)

Спасброски Сил +5, Тел +4, Мдр +2

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 состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 3 (700 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

Уверенный. Дьявол не может быть испуган, если видит в пределах 30 футов от себя союзное существо.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну бородой и одну глефой.

Борода. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Будучи отравленной таким образом, цель не может восстанавливать хиты. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Глефа. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 8 (1к10+3). Если цель — существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе будет терять 5 (1к10) хитов в начале каждого своего хода из-за инфернальной раны. Каждый раз, когда демон попадает этой атакой по цели, уже имеющей эту рану, урон от раны увеличивается на 5 (1к10). Любое существо может залечить рану, если действием совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) Сл 12. Эта рана также закрывается, если цель получит магическое лечение.

ВETERАН

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к10 + 1).

ГЛУБИННЫЙ ГНОМ (СВИРФНЕБЛИН)

Маленький гуманоид (гном), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 16 (3к6 + 6)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Навыки Анализ +3, Восприятие +2, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Гномий, Подземный, Терран

Опасность 1/2 (100 опыта)

Каменный камуфляж. Гном совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Гномья хитрость. Гном совершает с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы от магии.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой гнома является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *необнаружимость* [nondetection] (только на себя)

1/день каждое: *глухота/слепота* [blindness/deafness], *маскировка* [disguise self], *размытый образ* [blur]

ДЕЙСТВИЯ

Боевая кирка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8 + 2).

Отравленный дротик. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

ДЖАСИН ДРЕЙКХОРН, ВЕРХОВНЫЙ КЛИНОК МУАМАСТЕРА

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злая

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Лов +8, Инт +5

Навыки Обман +6, Проницательность +5, Расследование +4, Восприятие +8, Убеждение +6, Ловкость рук +7, Скрытность +10

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 7 (2 900 опыта)

Убийство. В своём первом ходу Джасин совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все попадания Джасин по захваченным врасплах существам являются критическими попаданиями.

Скрытая атака (1/ход). Джасин причиняет дополнительный урон 10 (3к6), если попадает по цели атакой оружием, совершенной с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Джасин, и Джасин совершала бросок атаки без помехи.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Джасин совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6 + 4), плюс 7 (2к6) урона ядом.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6 + 4), плюс 7 (2к6) урона ядом.

ЗОЛОТИСТЫЙ СТУДЕНЬ [ОХРИСТОЕ ЖЕЛЕ]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10 фт., лаза 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Сопротивление урону кислота

Иммунитет к урону рубящий, электричество

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Аморфный. Студень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Паучье лазание. Студень может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к6 + 2) плюс урон кислотой 3 (1к6).

РЕАКЦИИ

Разделение. Если студень с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, он разделяется на два новых студня, если у него есть как минимум 10 хитов. У каждого нового студня хитов в два раза меньше, чем у исходного, округляя в меньшую сторону. Новые студни на один размер меньше, чем исходный.

МАГ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки История +6, Магия +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки четыре любых языка

Опасность 6 (2300 опыта)

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

Заговоры (неограниченно): обморожение [frostbite], раскат грома [thunderclap], свет [light], фокусы [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): волшебная стрела [magic missile], ледяной кинжал [ice knife], обнаружение магии [detect magic]

2 уровень (3 ячейки): невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step], земляная хватка Максимилиана [Maximillian's earthen grasp]

3 уровень (3 ячейки): ускорение [haste], огненный шар [fireball], Мельфовы маленькие метеоры [Melfs minute meteors]

4 уровень (3 ячейки): высшая невидимость [greater invisibility], воображаемый убийца [phantasmal killer]

5 уровень (1 ячейка): подчинение личности [dominate person]

ДЕЙСТВИЯ

Посох. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 2 (1к6 – 1) дробящий урон.

НАБЛЮДАТЕЛЬ

Средняя аберрация, законно-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к состоянию сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Глубинная Речь, Подземный, телепатия 120 фт.

Опасность 3 (700 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 2 (1к6 – 1).

Лучи из глаз. Наблюдатель испускает один или два магических луча из глаз в одно или два существа, видимых в пределах 90 футов. Каждый луч используется только один раз в ход.

1. **Луч замешательства.** Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе она не сможет использовать реакции до конца своего следующего хода. Во время своего хода цель не может перемещаться, и обязана действием совершить рукопашную или дальнобойную атаку по случайному существу в пределах досягаемости. Если цель не может атаковать, она в своём ходу ничего не делает.

2. **Парализующий луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. **Луч страха.** Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станет испуганной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если наблюдатель ей виден, оканчивая эффект на себе при успехе.

4. **Ранящий луч.** Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая урон некротической энергией 16 (3к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Создание еды и воды. Наблюдатель магическим образом создаёт достаточное количество пищи и воды, чтобы поддерживать себя в течение 24 часов.

РЕАКЦИИ

Отражение заклинаний. Если наблюдатель совершает успешный спасбросок от заклинания, или атака заклинанием промахиивается по нему, наблюдатель может выбрать другое существо (включая самого заклинателя), видимое в пределах 30 футов. Заклинание нацеливается на выбранное существо вместо наблюдателя. Если заклинание заставляет совершить спасбросок, его совершает выбранное существо. Если у заклинания есть атака, бросок атаки перебрасывается по выбранному существу.

ОТИДЖ

Большая аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Спасброски Тел +7

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Отиджский

Опасность 5 (1800 опыта)

Ограниченная телепатия. Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 футов, понимающему любой язык. Эта телепатия не позволяет существу давать телепатический ответ.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Отидж совершает три атаки: одну укусом, и две щупальцами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к8+3). Если цель — существо, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 от болезни, иначе станет отравленной, пока болезнь не будет вылечена. Через каждые прошедшие 24 часа цель должна повторять спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. При успехе болезнь излечивается. Цель умирает, если болезнь уменьшает максимум её хитов до 0. Это уменьшение хитов длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к8+3) плюс колющий урон 4 (1к8). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и опутанной, пока не перестанет быть схваченной. У отиджа есть два щупальца, и каждое может схватить по одной цели.

Удар щупальцем. Отидж ударяет схваченных существ друг о друга или о твёрдую поверхность. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе получит дробящий урон 10 (2к6+3) и станет ошеломлённой до конца следующего хода отиджа. При успешном спасброске цель получает половину дробящего урона и не становится ошеломлённой.

РАСТОЛ ШАН, ЛИЧ

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 135 (18к8 + 54)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Тел +10, Инт +12, Мдр +9

Навыки Восприятие +9, История +12, Магия +18, Проницательность +9

Сопротивление урону некротическая энергия, холод, электричество

Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак; яд

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

Чувства Истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 19

Языки Общий + до 5 любых других языков

Опасность 21 (33000 опыта)

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

Восстановление. Если у лица есть филактерий, лич через 1к10 дней после уничтожения получает новое тело, восстанавливает все хиты и становится живым. Новое тело появляется в пределах 5 фт. от филактерия.

Использование заклинаний. Лич является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 20, +12 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *волна грома* [thunderwave], *волшебная стрела* [magic missile], *обнаружение магии* [detect magic]

2 уровень (3 ячейки): *смена обличья* [alter self], *невидимость* [invisibility], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *отражения* [mirror image]

3 уровень (3 ячейки): *восставший труп* [animate dead], *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *рассеивание магии* [dispel magic]

4 уровень (3 ячейки): *переносная дверь* [dimension door], *великая невидимость* [greater invisibility]

5 уровень (3 ячейки): *наблюдение* [scrying], *облако смерти* [cloudkill]

6 уровень (1 ячейка): *распад* [disintegrate], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability]

7 уровень (1 ячейка): *перст смерти* [finger of death], *уход в иной мир* [plane shift]

8 уровень (1 ячейка): *подчинение чудовища* [dominate monster], *Слово силы: оглушение* [power word stun]

9 уровень (1 ячейка): *Слово силы: смерть* [power word kill]

Сопротивление изгнанию. Лич совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

ДЕЙСТВИЯ

Парализующее касание. Рукопашная атака заклинанием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон холодом 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

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

Заговор. Лич накладывает заговор.

Парализующее касание (стоит 2 действия). Лич использует Парализующее касание.

Пугающий взгляд (стоит 2 действия). Лич фиксирует взгляд на одном существе, видимом в пределах 10 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18 от этой магии, иначе станет испуганной на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к взгляду этого лица на следующие 24 часа.

Разрушение жизни (стоит 3 действия). Все существа, не являющиеся нежитью, в пределах 20 футов от лица должны совершить спасбросок Телосложения Сл 18 от этой магии, получая урон некротической энергией 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

РЫЦАРЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 52 (8к8 + 16) хита

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

РЕАКЦИИ

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

СВЯЩЕННИК – БЕЙНИТ

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатая броня и щит)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

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

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Инфернальный

Опасность 2 (450 опыта)

Божественное преосвящение. Священник-бейнит может бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы его рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон некротической энергией 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода. Если священник потратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1.

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

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

1 уровень (4 ячейки): порча [bane], благословение [bless], убежище [sanctuary]

2 уровень (3 ячейки): слепота/глухота [blindness/deafness], божественное оружие [spiritual weapon]

3 уровень (2 ячейки): духовные стражи [spirit guardians], рассеивание магии [dispel magic]

ДЕЙСТВИЯ

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) дробящего урона.

СЕЛЬФАРИЛ УОМДОЛФИН

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +6

Навыки Атлетика +10, Запугивание +6, История +3, Обман +6, Убеждение +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 6 (2300 опыта)

Храбрый. Сельфарил совершает с преимуществом спасброски от испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сельфарил совершает три рукопашные атаки.

Длинный меч +3. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (1к8 + 7) или рубящий урон 12 (1к10 + 7) если используется двумя руками.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Сельфарил восстанавливает 1к10 + 6 хитов.

РЕАКЦИИ

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

ТРОЛЛЬ

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (–2)	9 (–1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +1

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Великаний

Опасность 5 (1800 опыта)

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

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Тролль умирает, только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Тролль совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

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

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6+4).

ЧЁРНАЯ СЛИЗЬ [ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 7

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 20 фт., лаза 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	5 (—3)	16 (+3)	1 (—5)	6 (—2)	1 (—5)

Иммунитет к урону кислота, рубящий, холод, электричество

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 4 (1 100 опыта)

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Паучье лазание. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Едкое тело. Существо, касающееся слизи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон кислотой 4 (1к8). Немагическое оружие, изготовленное из металла или дерева, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф –1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до –5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона.

Слизь может разрезать 2 дюйма немагического металла или дерева за 1 раунд.

ДЕЙСТВИЯ

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон кислотой 18 (4к8). Кроме того, немагический доспех, носимый целью, частично растворяется и получает постоянный накапливающийся штраф –1 к КД. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

РЕАКЦИИ

Разделение. Если слизь с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, она разделяется на две новые слизи, если у неё есть как минимум 10 хитов. У каждой новой слизи хитов в два раза меньше, чем у исходной, округляя в меньшую сторону. Новые слизи на один размер меньше, чем исходная.

ШИПАСТЫЙ ДЬЯВОЛ

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Спасброски Сил +6, Тел +7, Мдр +5, Хар +5

Навыки Восприятие +8, Обман +5, Проницательность +5

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 состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18

Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.

Опасность 5 (1800 опыта)

Шипастая шкура. В начале каждого своего хода шипастый дьявол причиняет колющий урон 5 (1к10) всем схватившим его существам.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

ДЕЙСТВИЯ

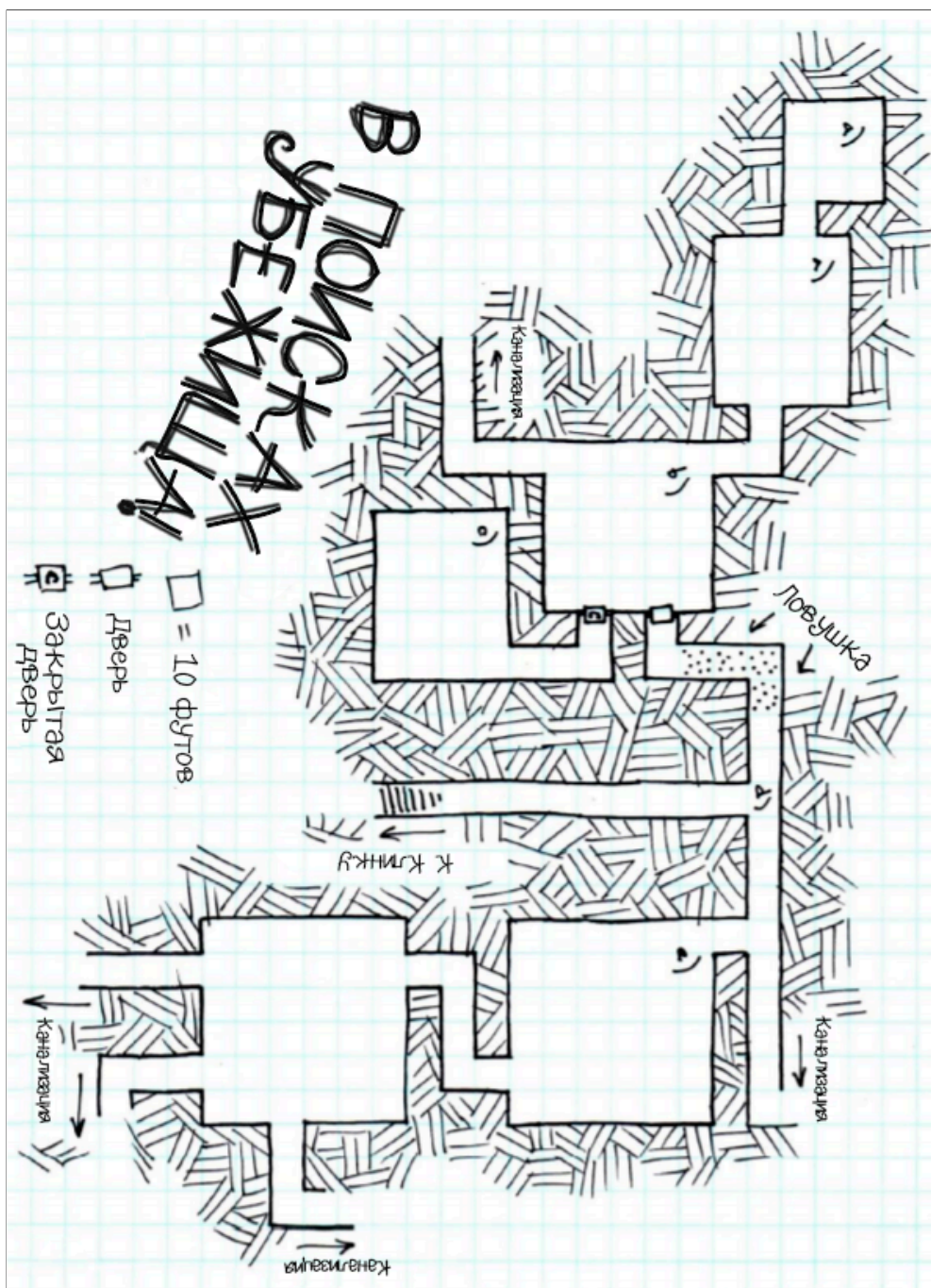
Мультиатака. Дьявол совершает три рукопашные атаки: одну хвостом и две когтями. В качестве альтернативы он может дважды использовать Метание пламени.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к6+3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 10 (2к6+3).

Метание пламени. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 150 фт., одна цель. **Попадание:** Урон огнём 10 (3к6). Если цель — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

КАРТА: В ПОИСКАХ УБЕЖИЩА



ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: Сводка НИП

Этот раздел предназначен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Старший Плащ Растол Шан (РАС-тол ШАН).

Мужчина-человек, лич. Старший Плащ Мулмастера. Ранее Туранд Толуонд, старший Плащ во время правления Сельфарила (а затем и Рассендила) Уомдолфина. Участвовал в заключении Сельфарила. Использует магию и маску, чтобы скрыть свою истинную сущность.

Сельфариал Уомдолфин (СЕЛЬ-фа-рил У-ом-дол-фин). Мужчина-человек. Низложенный Верховный Клинок Мулмастера. Его брат-близнец Рассендил и Эфзоул Чембрил вступили в сговор, чтобы заключить Сельфарила в камень душ. Освобождается из заключения в ходе этого приключения.

Вайлан Буррал (ВАЙ-лан БУР-рал). Мужчина-человек. Член Церкви Тиморы в Мулмастере невысокого ранга. Тайно является высокоранговым членом культа Чёрной Земли. Общительный и дружелюбный в облике священника Тиморы, но решительный и свирепый, когда использует все свои ресурсы, работая на элементарный культ.

Сарк Толливер (ТО-ли-вер). Мужчина-человек. Член Ястребов, но тайно вынужден работать на культ Чёрной Земли. Бритая голова и костлявое, простоватое лицо затрудняют определение его возраста, у него жесткий взгляд. Команды, отдаваемые мягким голосом, обычно мгновенно выполняются, так что ему не приходится прибегать к угрозам.

Мулмастерский Отряд Бехолдеров: Зорак, Замот и Заншин. Последние выжившие члены своего отряда.

Верховный Клинок Джасин Дрейкхорн (джа-СИН). Женщина-человек. Нынешний Верховный Клинок Мулмастера, преданно поклоняется Бейну.