

ELEMENTAL EVIL™



ADVENTURERS LEAGUE™

ЧЁРНОЕ СЕРДЦЕ МСТИ

Алейд Буррал, заслуженная героиня Флана, зовёт в бой! Намереваясь освободить свой родной город, она собрала поразительное количество соратников среди жителей Муластера, включая его Верховного Клинка. Но, несмотря на величие её цели, кажется, воительница не прочь пожертвовать ради её достижения всем, даже тем, за что она когда-то боролась. Четырёхчасовое приключение для персонажей 5-10 уровня.

Код приключения: DDEX2-15

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: John Rossomangno

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: DUNGEONS_GUEST, ghjkyui56, ArchiDevil, Lola_Step

Вёрстка: Шаборкина Ксения, Майя Эверетт

Вычитка: Майя Эверетт, Денис Безыкорнов, Александр Поляков



D&D
EXPEDITIONS



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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Специальная миссия: Арфисты	16
Введение	2	Часть 3: Каменное Хранилище	18
Лига Приключенцев D&D	2	Специальная миссия: Орден Перчатки	18
Подготовка приключения	2	Общие черты	18
Перед игрой	2	1. Вход и лестница	18
Изменение сложности приключения	3	2. Кладовая	18
Проведение приключения	3	3. Зона пронзателей	18
Простой и образ жизни	3	4. Нижняя площадка	19
Услуги заклинателей	4	5. Место отдыха культистов	20
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	6. Чёрное сердце мести	21
Предыстория приключения	5	7. Клетки заключённых	22
Обзор приключения	5	Завершение приключения	23
Зацепки приключения	5	Награды	24
Часть 1: Введение	7	Опыт	24
Башня Клинков	7	Сокровища	24
Множество неприятностей	7	Время простоя	25
Служба двум господам	8	Слава	25
Часть 2: Разруха и возмездие	10	Награда Мастера	25
1. Дрова Фателла	10	Приложение: Характеристики чудовищ / НИП	26
2. Поместье Ардета Пейтира	12	Карта: Каменное Хранилище	33
3. Лесопилка Пейтиров	13	Приложение Мастера: сводка НИП	34
4. «Молотобойное дерево»	15		
Отчёт	16		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Чёрное сердце мести», 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 происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Муламастер.

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. Попробуйте 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
Молебн 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: Бэйн, 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 длительные 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

После падения Флана тело Алейд Буррал было тайно перевезено в Мулмастер, где её брат Вилан Буррал (Wylan Buggal) (жрец в храме Тиморы) вернул её к жизни с помощью заклинания *оживление*. С этого момента Алейд Буррал поставила освобождение Флана превыше всего.

Её любовь к родному дому, проявляющаяся в одержимости идеей отобрать Флан, соединённая с фактом её смерти, а также с ненавязчивым влиянием её брата (члена культа Чёрной Земли), привели к тому, что эта некогда честная воительница потеряла те качества, которые были самыми важными для неё — честь, доброту и сожаление.

Политически маневрируя между группами, она заручилась поддержкой дворян и простолюдинов, включая Верховного Клинка, правителя Мулмастера. С их помощью она смогла собрать скромное войско в надежде, что эти солдаты станут её личной армией, с помощью которой она вернёт себе дом и уничтожит дракона Ворганшаракса.

И хотя некоторым из них совсем не понравилась идея того, что Мулмастер окажется втянут в войну, которая им совсем не нужна, эти некоторые ведут себя осторожно и не подают голоса, чтобы Верховный Клинок не услышал.

В то же время брат Алейд, занимающий в культе Чёрной Земли Мулмастера не последнее место, постепенно познакомил её с силами, доступными ей благодаря этому культу. Больше всего Алейд жаждет отмщения, потому она поддалась убеждениям своего брата и стала членом культа, впрочем, не разглашая это. Культ помогает ей обрести новые силы, которые Алейд начала использовать против важных фигур, которые могут угрожать её планам отмщения.

Сначала она набросилась на ячейку культиваторов огня, базировавшихся в магазине дров. В конце концов действия её и её освободителей привлекли внимание Ардета Пейтира; один богатый дворянин громко протестовал против растущего влияния Освободителей в городе. В ответ Алейд ограбила его дом и взяла его в плен.

Его похищение, однако, привлекло внимание его двоюродной сестры, клинка Кору Пейтир. Потребовав, чтобы Верховный Клинок изучил недавние события, она вскоре обнаружила, что и сама попала под прицел. Лесопилка Пейтиров, значительный источник дохода для семьи Пейтир, были последней точкой в нападениях Алейд. Мельницу почти целиком поглотила огромная воронка.

Клинок Пейтир теперь задаётся вопросами, ответы на которые могут ей не понравиться.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение состоит из введения и двух последующих частей.

Часть 1. Знакомство. Клинок Пейтир пригласила персонажей в Башню Клинков. Она предлагает им крупную сумму золота за информацию о том, кто атаковал владения её семьи. На встречу также приходит незваная гостья — Верховный Клинок Дрейкхорн.

Часть 2. Руины и Месть. Здесь персонажи исследуют ряд локаций и в конечном итоге узнают, что необычные землетрясения, повредившие ряд владений дома Пейтир, все, по-видимому, связаны друг с другом. И, что ещё хуже, похоже, что в них могут быть замешаны Освободители.

Часть 3. Каменное Хранилище. В этой части персонажи установили, что Освободители Алейд играют определенную роль в нападениях на владения Пейтира, и нашли подсказки об их штабе (или получили информацию о местоположении) в заброшенной сторожевой башне в гетто Жен-тов. Внутри они находят потайной ход, ведущий в подземелье.

Там они столкнутся с рядом опасностей, прежде чем найдут саму Алейд, которая, в свою очередь, обнаруживает себя связанной с культом Чёрной Земли — желая сделать все возможное, чтобы вернуть Флан.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЯ

Первые землетрясения начались более месяца назад, ощущаясь вибрацией и роняя небольшие предметы с полок, и были встречены типичным стоицизмом жителей Мулмастера. Они стали сильнее в течение месяца, но их влияние было локализовано, приводя к разрушению не более двух-трёх соседних зданий. Большинству жителей города нет до этого дела, если только материальный ущерб не коснулся их лично.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Самый лёгкий способ привлечь искателей приключений — это вызов Клинка Кору Пейтир. Такое событие имеет большое значение, и отказ ответить на зов Клинка является опасным оскорблением. Клинок, возможно, слышала о предыдущих подвигах авантюристов и считает их подходящими для своей задачи.

С другой стороны, у членов группы могут быть друзья или родственники, которые исчезли во время одного из землетрясений, и они не удовлетворены расследованием, проведённым Освободителями. Пока они продолжают своё расследование, Кора Пейтир, вероятно, узнаёт об их усилиях и готова финансировать их поиски.

Специальная миссия: Орден Перчатки. Это приключение содержит специальную миссию для членов Ордена Перчатки. Если какой-либо из персонажей является членом Ордена Перчатки и имеет ранг 2 (Маршеон) или выше, Кассит (DDEX1-4 *Дань мёртвым*, DDEX1-10 *Тирания во Флане*) встречается с персонажами незадолго до спуска в Каменное Хранилище (см. Часть 3, ниже). Она просит позволения сопроводить персонажей, чтобы противостоять Алейд и отговорить её от любых неприятностей, в которые она, похоже, попала.

Специальная Миссия: Альянс Лордов. Это приключение содержит особую миссию для членов Альянса Лордов. Если кто-то из персонажей является членом Альянса Лордов и имеет ранг 2 (Маршеон) или выше, они находят следы битвы у

«Дров Фателла». Один из солдат — единственный оставшийся в живых член патруля, который бежал от группы культа Вечного огня. Он захватил лидера, но должен доставить его до ближайшей сторожевой башни. Он просит персонажей либо сопроводить его с пленником, либо ждать на складе дров, пока придет подкрепление.

Специальная Миссия: Арфисты. Приключе-ние содержит специальную миссию для членов Арфистов. Если кто-либо из персонажей является членом Арфистов и имеет ранг 2 (хранитель знаний) или выше, к ним обращается член Арфистов после их последней встречи с Грошином Лором. Этот агент Арфистов рассказывает, что с ним связался член культа Чёрной Земли, который хочет покинуть культ. Обычно это не вызывает особого беспокойства, за исключением того, что этот член утверждает, что у него есть ценная информация о делах культа в других частях Лунного моря. Герои должны найти этого потенциального перебежчика и передать его под опеку Арфистов. Это сложно, так как у Арфиста нет физического описания или ключа к тому, кто это может быть, кроме заверений культиста, что он предоставит признаки своей личности. Персонажи должны решить, какие вещи искать.

Часть 1: Введение

Приключение начинается с того, что персонажи получают приглашение в Башню Клинков от Кору Пейтир. После того, как она рассказывает о том, что хочет нанять группу для исследования недавних землетрясений, на встречу является Верховный Клинок. Она здесь для того, чтобы предупредить всех, кто ответил на просьбу Пейтир.

Башня Клинков

Башня Клинков — это дом Клинков, управляющих городом. Клинки и их семьи живут в стенах башни под охраной большого числа солдат и городской стражи.

Общие свойства

Интерьер в башне Клинков включает в себя следующее:

Местность. Внутренняя часть башни состоит из прямых коридоров шириной 15 футов с высокими сводчатыми потолками. Стены и пол украшены гобеленами и изысканной мебелью.

Защита. По всей башне установлены невидимые обереги с равными расстояниями между ними. Большинство из них просто предупреждают близлежащие патрули о незваных гостях, но другие гораздо более гнусны.

Свет. Башня освещена большими стеклянными окнами, светящимися стеклянными сферами, установленными в канделябрах различной конструкции, и случайно расположенными факелами.

Запахи и звуки. В воздухе ощущается аромат парфюма и изысканных блюд. В башне слышны приглушённый шёпот и громкая ругань.

Стража. В любом месте башни Клинков поблизости дежурят группы солдат гвардии. Если возникает необходимость, патруль реагирует на сигнал тревоги в течение 2 раундов, а затем через каждый второй раунд прибегает ещё один. Типичный патруль — это семеро **ветеранов** [veteran], владеющих алебардами, причиняющими 8 (1к10 + 3) рубящего урона, во главе с **рыцарем** [knight] и в сопровождении **мага** [mage]. Эти солдаты сражаются с особой жестокостью, но пытаются захватить любого обидчика живым, если это возможно. Захваченных доставляют в камеры в недрах башни Клинка и, чаще всего, забывают о них.

Когда группа примет приглашение посетить башню, прочитайте или перефразируйте следующее:

Башня Клинков может похвастаться множеством башен, внушительными стенами и обширной коллекцией взаимосвязанных каменных крепостей — каждая из них легко может выдержать осаду. Ваши сопровождающие, одетые в безошибочно узнаваемые ливреи солдат, ведут вас через коридор, открывая одну дверь за другой, по мере того как вы продвигаетесь вглубь. Большие знамёна Мулмастера,

подвешенные к высоким потолкам, виднеются всё реже по мере того, как появляются гербы и цвета отдельных Клинков. Рядом — на зеленом фоне леса — чёрное дерево, поражённое серебряным топором, обозначает залы Пейтира.

Вечно олицетворяющая привилегии и богатство, Башня Клинков источает силу. Приглашение в башню представляет собой примечательное и крайне необычное событие в жизни обитателя Мулмастера.

Проход через Башню Клинков, особенно когда в дело вовлечены вооружённые авантюристы, является тщательно скоординированной задачей. Когда они направляются в гостиную Кору Пейтир, каждый коридор и секция, через которые они проходят, запечатаны, и охранники стараются изо всех сил показать это своим подопечным. За персонажами пристально следят с момента их появления и до момента остановки перед последней дверью на пути к Пейтир.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 показывает, что большинство охранников, сопровождающих группу, носят какой-то знак, который каким-то образом включает в себя один или несколько цветов клинков или печать. Дальнейшая проверка Сл 13 укажет, что большое количество охранников, слуг и чиновников по всей башне носят такие же безделушки, как у дома Пейтир.

Множество неприятностей

Клинок Кора Пейтир ждёт искателей приключений в своей гостиной. По прибытии персонажей Клинок не теряет времени: она подробно излагает свои проблемы, просит их помощи за весомое вознаграждение, если они доберутся до причины землетрясений и продвинут её план против Алейд Буррал.

Прочтите:

В конце концов вы прибываете в комнату, которая больше напоминает обычную таверну, а не гостиную знатной особы. Женщина с острыми чертами лица сидит на большом диване и, завидев вас, жестом призывает сесть в удобные кресла.

«Сначала выпьем, к делу перейдем после,» — быстро и чётко говорит она.

Слуга Пейтир беспрекословно выполняет все просьбы персонажей, а сама Пейтир просит подносить им экзотические и дорогие блюда и напитки. Как только она понимает, что уделила своим гостям достаточно внимания, она произносит следующий тост: «За стабильность и развитие Мулмастера и за тех, кто болеет за это всем сердцем».

Отыгрыш Клинка Кору Пейтир

Семья Клинка Пейтир обрела свое значительное состояние благодаря продаже лесоматериалов. Прадед Кору просто размахивал топором в лесу рядом с городом, а вот его наследники осознали, насколько прибыльно нанимать лесорубов и погонщиков для снабжения строительными материалами и древесиной крупных городов, таких, как Мулмастер. Шли годы, и Пейтиры расширяли свой бизнес, открывая всё новые лесозаготовительные склады и лесопилки.

Кора с огромным уважением относится к своей бабушке, в честь которой её и назвали. Эта женщина смогла превратить финансовую мощь в политическую. Благодаря беспощадности и нахождению некоторых компромиссов имя Пейтиров стало известным в Башне Клинков. Кора совсем не прочь действовать так же, как когда-то действовали её родные. И хотя Клинок знает, что её влияние в лучшем случае незначительно, она вполне довольна своей позицией и упивается вниманием к своей персоне, неважно, завидуют ей или восхищаются. Кора легко видит насквозь грубую лесть, но иногда может упустить из виду намерения тех, кто чрезвычайно почтительно относится к её статусу Клинка. Она начинает все дела с аргументированных переговоров, но если на неё давят или оскорбляют, Кора не боится высказывать угрозы с намеками на насилие или же финансовый крах.

Знакомство произошло, тосты произнесены, и вот Клинок Пейтир наконец предлагает персонажам сделку.

Вкратце, Кора хочет, чтобы приключенцы нашли источник мощных землетрясений, которые недавно случились там, где находится имущество дома Пейтир — особенно пострадал лесозаготовительный склад, находящийся в черте города. Клинок также подтверждает недавнюю активность культа в Мулмастере, однако она делает это мимолётно, не придавая особого значения.

Кора держит пустой бокал сбоку от себя. После того, как её слуга подходит к ней и забирает его, она кладёт свои руки на колени.

«Мулмастеру что-то угрожает. Важнее всего то, что моей семье что-то угрожает. Обычными методами, которые можно было использовать без особых усилий, не удалось достигнуть необходимых мне результатов. Для защиты того, что принадлежит мне, мне нужны необычные. Мулмастеру нужны необычные методы», — продолжает она после небольшой паузы.

Пейтир рассказывает персонажам о землетрясениях, которые затронули собственность её семьи. Первые толчки лишь немного потрясли их дома и фирмы, но совсем недавно лесозаготовительный склад и лесопилка, прилегающая к нему, дом её кузена и дровяной склад серьезно пострадали от гораздо более разрушительных толчков.

Она также рассказывает о том, что от толчков пострадал и город, и это тоже беспокоит её (само собой, совсем не так, как урон, нанесённый Пейтирам), но эти бедствия были локализованными, что вызвало у неё подозрения.

Пейтир сначала потребовала, чтобы Ястребы

расследовали это, но позже узнала, что Алейд Буррал, «молодая благотворительница из трущобного городка за Лунным морем», прислала своих личных агентов, чтобы разобраться в этом деле. Когда свита Освободителей Алейд вернулась всего через день, чтобы сказать, что стихийные бедствия оказались не более чем невезением и все были учтены, Клинок решила нанять своих собственных следователей.

Клинок предлагает награду в 400 зм за информацию о том, кто виновен в несчастьях, произошедших с её семьей. Как только герои добудут эту информацию, они должны вернуться к ней, чтобы узнать, как действовать дальше, а также получить дополнительные поручения.

Развитие событий

Клинок Пейтир ответит на любые вопросы персонажей. Ей известна следующая информация:

- Дровяной склад, находящийся в черте города, почти полностью ушёл под землю из-за образовавшегося в результате землетрясений провала. Это случилось примерно две недели назад.
- Спустя неделю после этого землетрясение разрушило дом Ардета Пейтира, который приходится Коре кузеном. Дома, находящиеся рядом, остались нетронутыми.
- Три дня назад ещё более сильное землетрясение нанесло огромный ущерб лесному складу дома Пейтир. Это землетрясение произошло почти сразу же после того, как Пейтир потребовал расследования и осудил выводы освободителей Алейды.
- Пейтир не доверяет Алейд Буррал и считает, что попытки Алейд вербовать жителей Мулмастера ослабят город и втянут его в дорогостоящую битву. Она также думает, что у Алейд есть планы на власть в Мулмастере, которые ещё предстоит раскрыть.
- Несмотря на это, Клинок Пейтир не подозревает, что Алейд была причиной нападений, но чувствует, что её политические соперники отказываются расследовать их по личным причинам.
- Кора отказывается называть своих врагов среди Клинков. Она не высказывает никаких предположений о том, кто может стоять за землетрясениями. Пейтир хочет, чтобы персонажи сами разузнали правду, оставаясь максимально беспристрастными и не идя на поводу её личных обид.
- Клинок Пейтир требует у персонажей быть осмотрительными и осторожными. Ни одна живая душа не должна знать о недавних бедах её дома, чтобы никто не мог воспользоваться этим против самой Кору.

Служба двум господам

Как только Клинок Пейтир заканчивает говорить, в комнате появляется сам Верховный Клинок. Его сопровождает личная стража — знак его силы, которую даёт его положение, и недоверия даже к тем, кто находится внутри Башни Клинков.

Когда Пейтир заканчивает объяснять задачу персонажей, за дверь слышатся быстрые шаги и лязганье брони. Мгновение спустя дверь распахивается, и в комнату входит низкий угловатый мужчина. На нем богатые одежды чёрного, серого и красного цвета, отороченные белым мехом, накинутые поверх нагрудной брони, эмалированной красным. Вслед за ним в комнату входят целая дюжина его сопровождающих. Они рассредотачиваются по комнате в полном молчании.

Пронизывающий насквозь взгляд его голубых глаз быстро перемещается по комнате, останавливаясь на каждом из вас буквально на мгновение, после чего наконец концентрируется на Пейтире, после чего она незамедлительно встает со своего места и кланяется вошедшему.

Грошин Лор поправляет свою одежду и расправляет на ней складки, а затем говорит: «Клинок Кора. Итак, о чём же мы говорили?»

Всегда внимательный, Разрывающий Коготь Грошин Лор был в курсе требований Коры Пейтир о расследовании землетрясений. Верховный Клинок подозревает, что Пейтир каким-то образом обрела могущественного соперника или, точнее, что один из её соперников каким-то образом приобрел значительную власть. Таким образом, Лор пришёл, чтобы узнать больше.

Отыгрыш Разрывающего Когтя Грошина Лора

В молодости Грошин Лор был изуродован тэйскими истязателями. Они оставили на его коже множество шрамов и отрезали ему два пальца на правой руке. Для перемещения ему необходима трость. Обворожительный тайный советник зачастую прячет свои шрамы за вуалью иллюзий, но в этом случае он оставил их на всеобщее обозрение, чтобы выглядеть устрашающе.

Лор был показан в DDEX2–4 *Бойня в Шахтах Каменного Шпиля* и DDEX2 *Обречённый Мулмастер*. Если кто-либо из присутствующих персонажей участвовал в событиях этих приключений и встречался с предводителем Ястребов, он вспоминает их и величает по имени. В противном случае он обращается только к Клинку Пейтир.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Грошин Лор прекрасно осведомлён о том, что Пейтир искала кого-нибудь, кто продолжил бы то, что начала Алейд. Он, однако, хочет проверить, будет ли Клинок лгать ему. И хотя та занимает позицию выше, чем Лор, она совершенно справедливо боится лидера Ястребов.

Преданная слуга Верховного Клинка Пейтир уверяет Грошина Лора, что она ничего не скрывает от него, и умоляюще смотрит на персонажей. «Они — жестом указывает на персонажей она, — могут подтвердить это, Разрывающий Коготь».

Лор позволяет персонажам объясниться; он, однако, не намерен отвечать ни на какие вопросы. Если кто-то из приключенцев известен в Мулмастере — неважно, в плохом смысле или хорошем — Грошин упомянет хотя бы одно событие, которое обеспечило герою репутацию, сопроводив свою реплику коротким кивком.

Если вдруг в разговоре всплывёт имя Алейд

Буррал, любой персонаж со значением пассивного Восприятия 15 и выше может заметить лёгкую тень любопытства на исполосованном шрамами лице Лора. Тот, однако, может предложить лишь следующую информацию:

- Верховный Клинок знает, что союзники Алейд поддерживают её идею по освобождению Флана, но также подозревает, что она нарушит свои договоренности по сделкам с Мулмастером без задней мысли, если это поможет её делу.
- Несмотря на это, Пейтир не верит, что Алейд как-то виновата в недавних землетрясениях.

До момента начала взаимодействия Грошина Лора с персонажами с момента, когда в комнате появится сам Верховный Клинок, должно пройти минимальное количество времени.

«Мне очень приятна ваша инициатива, Клинок Пейтир, — говорит Грошин, и на его лице расплывается широкая улыбка», — «На сердце становится тепло, когда я понимаю, что Клинки беспокоятся о нашем славном городе так же, как о нём беспокоюсь я».

Лидер Ястребов поворачивается к вам.

«Мне будет ещё приятнее, если вы вернётесь ко мне, когда узнаете нужную информацию. Я уверен, что вы меня не разочаруете».

Разрывающий Коготь Лор разворачивается на каблуках своих ботинок и, не оглядываясь на присутствующих в комнате, добавляет: «Клинок Пейтир, пожалуйста, направьте героев ко мне, когда они вернуться».

Когда Лор покидает комнату, Клинок быстро возвращает своё самообладание. Она дает персонажам понять, что работа против Ястребов — работа против Верховного Клинка, а значит, приключенцы должны сделать так, как хочет Грошин. Пейтир, однако, отмечает, что, если только обстоятельства не изменятся, её будущее предложение о будущем трудоустройстве останется в силе.

Она призывает персонажей начать расследование немедленно и просит своих стражников сопроводить их к выходу из Башни Клинков. Переходите к части 2.

ЧАСТЬ 2: РАЗРУХА И ВОЗМЕЗДИЕ

В этой главе описаны локации, которые персонажи должны осмотреть, чтобы узнать правду. И хотя эти места описаны в порядке, в котором они были поражены землетрясениями, герои могут посещать их в любом порядке, который только придёт им в голову.

Как только персонажи определяют, что землетрясения и пропажи как-то связаны между собой, а Освободители, Вилан Буррал и даже Алейд Буррал замешаны во всём этом, переходите к части 3.

Освободители ждут тебя

В какой-то момент один или несколько персонажей могут посчитать дело Освободителей правильным и захотеть присоединиться к их рядам. Это будет особенно актуально, если персонажи сначала посещают «Молотобойное дерево».

Если это произойдёт и если новобранец провозгласит эту новообретенную преданность в более поздних встречах с не-Освободителями, трудность этих более поздних встреч должна возрасти. Освободители не пользуются большим уважением среди простых граждан Мулмастера, и это должно быть заметно.

1. Дрова Фателла

Две недели назад, почти сразу после событий DDEX2 *Обречённый Мулмастер*, «Дрова Фателла» — крупный покупатель древесины Пейтиров и поставщик пиломатериалов для большого количества жителей города — провалился в яму после ряда землетрясений.

Это приключение содержит особое задание для персонажей из Альянса Лордов. Перейдите к разделу Особое задание, ниже.

Общие свойства

Область, окружающая «Дрова Фателла», обладает следующими свойствами:

Освещение. В дневное время это место хорошо освещено. Ночью здесь тусклое освещение.

Яма. Края провала довольно гладкие, но усыпаны обломками деревьев и камнями. Любое существо, которое совершает в яме действие Рывок, должно будет преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10 в конце своего движения, иначе упадёт ничком.

Запахи. Жжёная древесина. Запахи города. Неведомо ни для кого, кроме членов культа Чёрной Земли, Алейд Буррал уничтожила магазин для того, чтобы охладить пыл особо неудобной для нее ячейки культа Вечного Пламени, которая командовала операциями из подвала. Следы активности культа и элементарного зла всё ещё можно найти среди руин.

Деревянный знак, который, вероятно, когда-то висел над дверью, валяется на куче обломков, лежащих на краю ямы. На нём — под словом «Фателла», — угадывается изображение костра, хотя краска и выгорела.

Мужчина в робе наблюдает за тем, как солдаты в тяжелой броне пробираются сквозь руины, передавая друг другу из ямы дерево и камни.

Когда вы приближаетесь, он отдаёт короткий приказ людям в яме и поворачивается к вам. «Прошу меня извинить, я не смогу пожать вам руку», — говорит он, показывая толстые бинты на своих ладонях и крупные ожоги на лице.

Фателл, который является **яростным пламенем** [flamewrath], два **хранителя Вечного Пламени** [eternal flame guardians] и **разербласт** [razerblast] — всё, что осталось от ячейки культа, которая действовала в этом разрушенном здании. Когда персонажи прибывают на место, на яростном пламени надето одеяние Плащей, а хранители Вечного Пламени замаскированы под солдат. Культисты рыскают по руинам здания в поисках предметов, которые выдали бы их присутствие.

Если персонажи захотят поговорить с Фателлом, он представится членом Плащей и расскажет персонажам, что его послали к руинам расследовать слухи о вмешательстве культа Вечного Пламени. Когда он и его коллеги прибыли на место, они смогли отыскать культистов и уничтожить их. К сожалению, в процессе Фателл сильно обжёг лицо, да так, что не получилось вылечить раны до конца. Фателл не рассказывает об итогах своего расследования. Он собирался покинуть это место в тот момент, когда персонажи прибыли сюда. Конечно же, всё из сказанного им — наглая ложь. Однако, на лицах замаскированных культистов действительно есть ожоги, которые вполне соответствуют истории, рассказанной их предводителем. Единственная крупинка правды — это то, что Фателл действительно является членом Плащей.

Если спросить у него, подозревает ли он Алейд в уничтожении магазина, Фателл сначала отрицает эти предположения, но затем начинает сомневаться и наконец принимает вероятность подобного, хотя и не понимает, где же взять доказательства.

Отыгрыш Фателла

Фателл — действительно торговец пиломатериалами. На протяжении десятков лет магазин передавался из поколения в поколение в его семье. А ещё он — член культа Вечного Пламени. К сожалению, его второе хобби лишает его права на наследование, что несколько расстраивает Фателла.

Он хитёр и невероятно убедителен (Модификатор Харизмы (Обман) +6), несмотря на некоторую вспыльчивость. Он действительно член фракции Плащей, а ещё осведомлён о работе политических структур Мулмастера.

Магазин находился в достаточно населённой части Мудмастера. Персонажи могут расспросить живущих неподалеку, а также владельцев ближайших заведений. Они могут рассказать немного про подземные толчки. «Плаща» они называют Фателлом и смеются, когда им говорят о его статусе.

Если персонажи смогут почувствовать ложь Фателла или, если он начнет подозревать, что что-то идет не так, он накладывает *огненный шар* [fireball] в область, в которой огонь заденет максимальное количество персонажей, даже если ему придется колдовать его себе под ноги (это не нанесёт ему никакого урона из-за его иммунитета к урону огнём). Сразу после этого стражники вступают в бой, а разербласта охватывает пламя.

Края провала довольно гладкие, но усыпаны обломками деревьев и камнями. Любое существо, которое совершит в яме действие Рывок, должно будет преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15 в конце своего движения, иначе упадет ничком.

И хотя Фателл не ожидал гостей так скоро, он уже наложил *доспехи мага* [mage armor].

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите разербласта
- **Слабая группа:** замените разербласта на ветерана [veteran]
- **Сильная группа:** добавьте 1 ветерана
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 разербласта

ИССЛЕДОВАНИЕ РУИН

Диаметр кратера — 50 футов (15 м), а область внутри него считается труднопроходимой местностью. Если смотреть туда с более высокого края, то единственное, что бросается в глаза — в центре кратера находится магазинчик Фателла. Домам, находящимся по соседству, повезло гораздо больше. Для того, чтобы найти какие-то улики, группа должна спуститься в яму и искать там.

Как только большая часть руин будет разрушена, персонажи смогут начать их активное исследование. Преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12, персонажи смогут понять, что здание рухнуло из-за того, что его фундамент был разрушен. Дварфы и персонажи, умеющие управляться с инструментами каменщика, проходят эту проверку с преимуществом. Если персонажи уже обследовали «Дрова Фателла» и «Лесопилку Пейтиров» (Столкновение 1 или 2), они автоматически преуспевают в этой проверке. Как и до этого, персонаж, изучающий разруху вокруг, легко понимает, что яма разверзлась прямо под зданием — там прошло какое-то огромное, роющее землю существо. Оно, однако, не оставило после себя никаких туннелей.

Осматривающий пострадавшую каменную кладку здания может совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15. В случае успеха персонаж замечает слой пепла и сажи, покрывающий стены

и пол подвала магазина. Причиной образования этого слоя являются ритуалы культа Вечного Пламени. Если персонажи ещё не поняли, что Фателл им лжёт, это может служить доказательством присутствия культа в этом месте.

Дальнейший поиск среди покрытых сажей камней приводит к обнаружению сломанных курильниц и жаровен. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18, также отыщут маленькую железную фигурку огненного существа. Прохождение проверки Интеллекта (Религия) Сл 15 поможет персонажам опознать в фигурке Имикса, принца Злого Вечного огня. Оба его глаза сделаны из чёрных бриллиантов, которые можно легко вытащить.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Культисты, которых пощадят в бою, не особо разговорчивы. Если спросить у них о Алеид или Освободителях, они лишь посмеются или укажут на очевидных членов фракции. То же произойдет, если кто-то из персонажей присоединился к Освободителям и открыто носит их повязку. Также культисты будут говорить странными предложениями, предзнаменующими что-то нехорошее:

- «Ха! Ваша уверенность в своей безопасности смешна. Земля под вашими ногами предаст вас!»
- «Вы слишком доверяете тем, кто этого не заслуживает».
- «Дураки, как и все остальные. Огонь или земля — нет никакой разницы — они всё способны поглотить!»

НАГРАДА

У Фателла и остальных культистов в сумме есть 150 зм. Если персонажи смогут найти фигурку Имикса, они смогут вынуть у него глаза, сделанные из чёрных бриллиантов, каждый из которых стоит 100 зм.

ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ: АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Если кто-то из персонажей является членом Альянса Лордов, столкновение немного изменяется. Как только группа прибывает на место, прочтите:

Деревянный знак, который, вероятно, когда-то висел над дверью, валяется на куче обломков, лежащих на краю ямы. На нём — под словом «Фателла» угадывается изображение костра, хотя краска и выгорела.

Очевидно, вы подошли к самому концу довольно напряжённой битвы. Полдюжины людей в доспехах лежат, разбросанные по всей местности. Также виднеются три кратера в три фута шириной, наполненные кровью, обломками брони и осколками костей.

В дальней части разрушенного здания виднеются две борющиеся друг с другом фигуры. Одна из них облачена в тяжёлую солдатскую броню и прижимает покрытым сталью предплечьем к земле другую — мужчину, покрытого ожогами, в обугленных остатках формы Плащей.

Когда персонажи прибывают на место, они видят лейтенанта Грэйди Мола, удерживающего **Фателла** — торговца пиломатериалами и, как выясни-

лось совсем недавно, культиста Вечного Пламени. Оба сильно ранены. Стоит Молу заметить персонажей, а особенно тех, кто является членом Альянса Лордов, он просит их о помощи.

Он рассказывает группе то, что произошло, и даёт персонажам несколько минут на исследование руин магазина пиломатериалов, но не больше, потому что Мол обеспокоен — весть о битве скоро достигнет ушей членов культа.

Как только персонажи закончат со своим исследованием, лейтенант Мол расскажет им, что ему необходимо доставить Фателла в ближайшую наблюдательную башню Солдатского Братства до того, как придут другие культисты. Более того, его необходимо доставить туда живым. Для этого он просит персонажей либо подождать подкреплений, либо самим отвести Фателла в наблюдательную башню.

Пришедший в себя Фателл не особо разговорчив. Если спросить у него о Алейд или Освободителях, а также если кто-то из персонажей присоединился к Освободителям и открыто носит их повязку, культист засмеётся и будет говорить странными предложениями, предзнаменующими что-то нехорошее:

- «Ха! Ваша уверенность в своей безопасности смешна. Земля под вашими ногами предаст вас!»
- «Вы слишком доверяете тем, кто этого не заслуживает».
- «Дураки, как и все остальные. Огонь или земля — нет никакой разницы — они все способны поглотить!»

Вне зависимости от того, останутся персонажи ждать подкреплений или же пойдут к наблюдательной башне, они будут окружены членами культа Вечного Пламени, которые намерены освободить своего захваченного в плен союзника.

Ожидание подкреплений. После нескольких минут сидения на корточках два **разербласта** [razerblasts] и два **жреца Вечного Пламени** [eternal flame priests] подходят к персонажам из ближайшей аллеи. Подкрепления Солдатского Братства придут через 12 раундов. В конце каждого третьего раунда на помощь членам культа приходят два **хранителя Вечного Пламени** [eternal flame guardians]. В конце двенадцатого раунда прибывает солдатский отряд вместе с городской стражей. Они помогают персонажам закончить с оставшимися культистами.

Путь к наблюдательной башне. Через пару минут после того, как персонажи покинули место задержания Фателла, их окружают два **разербласта** и два **жреца Вечного Пламени**. Если персонажи заранее покажут свое намерение пройти до башни скрытно, они должны будут преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15. Если персонажи смогли защитить Фателла до прибытия подкреплений или если они успешно сопроводили его до наблюдательной башни, группа успешно завершила особое задание Альянса Лордов. Их поблагодарят за приложенные усилия. Если они попросят награду, лейтенант Мол неохотно отдаст им два чёрных бриллианта, которые в

сумме стоят 200 зм.

Если у персонажей есть наплечная повязка, которую они сняли с культиста из «Лесопилки Пейтиров», лейтенант Мол узнает в ней повязку Освободителей.

СОКРОВИЩА

У разербластов и жрецов Вечного Пламени можно найти в сумме 150 зм. Если персонажи попросят награду, лейтенант Мол отдаст им два чёрных бриллианта, которые в сумме стоят 200 зм.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если кто-то из персонажей является членом Альянса Лордов и они успешно завершили особое задание своей фракции, наградите каждого персонажа по 100 опыта.

2. ПОМЕСТЬЕ АРДЕТА ПЕЙТИРА

Всего неделю назад, рано утром, поместье сотрясло землетрясение. Это столкновение призвано продемонстрировать обманчивую натуру Освободителей.

Ардет Пейтир — «гнилой фрукт», висящий на ветке генеалогического древа Пейтиров, которую большинство членов его семьи хотели бы просто отрубить. Последний оставшийся в живых сын его отца унаследовал много денег и мало обязанностей. Именно его поместье рухнуло неделю назад, и в хаосе, последовавшем за этим, Ардет был захвачен культом Чёрной Земли и в настоящее время находится в плену в Каменном Хранилище (см. Часть 3 ниже).

В то время, как семья Пейтир начала реконструкцию поместья, несколько родственников и несколько слуг дома обыскивают руины в поисках его тела. Большинство ожидают найти его именно в таком состоянии, и лишь несколько из них прольют слезы по этому поводу.

Мулы тащат обломки небольшого, но богато украшенного поместья с холма от разрушенных стен и мезонин. Звуки раскопок сопровождаются рабочими, спасающими материалы для восстановительных работ, которые уже начались в одном углу недавно укрепленного каменного фундамента. Слуги в цветах семьи Пейтир суетятся среди рабочих, вырывают из-под обломков предметы домашнего обихода и складывают их в сундуки неподалеку.

Женщина в красивом наряде, достаточно практичном для того, чтобы карабкаться по развалинам, нерешительно кричит в щели разрушенного здания. «Ардет? Ардет?»

Когда персонажи прибывают на место, слуги дома Пейтир пытаются разгрести руины, в которые превратилось поместье. В это время Федосья разыскивает Ардета.

ОТЫГРЫШ ФЕДОСЬИ ПЕЙТИР

Федосья — молодая женщина, которая прекрасно осознаёт почётное место её семьи в Мулмастере, а также то, как на её судьбу влияет положение Пейтиров. Она восхищается Корой Пейтир, но её всё же больше

интересует развитие семейного бизнеса, нежели его политический статус.

Если Ардета объявят мёртвым, Федосья унаследует земли и вскоре возьмётся восстанавливать поместье своего старшего кузена. Она и её муж, сын богатого кораблестроителя, переедут туда, после свадьбы, которая укрепит их деловой союз, прибыльный для Пейтиров.

При приближении персонажей она отвлечётся от своих поисков, чтобы поговорить с героями и ответить на их вопросы, показав при этом интерес, вызванный ими у её семьи. Она может предоставить следующую информацию:

- Ардет пропивает свою долю семейного богатства, обычно в «Молотобойном дереве» — пивной рядом с семейной лесопилкой в Мулмастере.
- Он устраивает шоу из своего участия в политике. Его последнее выступление — противостояние Освободителям, в которых он видит «пиявок, высасывающих из Мулмастера силы».
- Ардет высказался против участия Алейд Буррал в делах Мулмастера, заявив, что её усилия истощают казну города и потенциально могут вызвать гнев Покалеченной Вирулентности, Ворганшаракса.
- Она с издёвкой упоминает название группы — Общество охраны Мулмастера.
- Он не понёс за свои протесты никакого наказания из-за его пылкого патриотизма.
- Полторы недели назад Ардет окликнул Алейд Буррал из толпы у «Молотобойного дерева» во время речи, которую она произнесла, призывая жителей Мулмастера присоединиться к ней и вернуть Флан.
- После этого события к Ардету подошла пара Освободителей, которые устроили с ним драку. Они поклялись, что Пейтир пожалеет о том, что сделал.

Персонаж, преуспевший в проверке Истории Сл 15, понимает, что Федосья войдёт в число наследников, если Ардет действительно мёртв — факт, который она свободно и беззастенчиво признаёт. Если персонажи предполагают, что она принимала какое-либо участие в событиях, она становится очень обиженной, отказывается участвовать в какой-либо дальнейшей дискуссии с персонажами и просит их покинуть имущество её семьи. Если игроки откажутся, она посылает гонца за солдатским патрулем из семи **ветеранов** [veteran] во главе с **рыцарем** [knight] и в сопровождении **мага** [mage], который сопровождает персонажей из этого района.

ИССЛЕДОВАНИЕ РУИН

Любой, кто проявит интерес, может исследовать обломки подземелий — слуги никак не препятствуют этому. На разбор завалов уходит несколько часов, но не требуется никаких проверок.

Как только большая часть дома будет очищена, персонажи могут начать активно исследовать руины. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 покажет, что дом рухнул, поскольку

его фундамент был подорван. Дварфы и персонажи, владеющие инструментами каменщика, совершают эту проверку с преимуществом. Если персонажи уже исследовали «Дрова Фателла» или «Лесопилку Пейтиров» (Часть 1 или 2, выше), они автоматически преуспевают в этой проверке. Как и раньше, персонаж, исследующий завалы, легко понимает, что провал действительно открылся под зданием. По-видимому, это было вызвано прохождением большого роющего существа. Однако внизу нет никаких туннелей.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 с намерением изучить предметы, уже найденные слугами дома Пейтира, позволит обнаружить журнал Ардета:

- Чернила пропитали маленькую книгу в тканевом переплёте, и осколки разбитой чернильницы остаются воткнутыми в страницы. Трясущаяся рука написала бесчисленные разглагольствования и списки абсурдно незначительных социальных оскорблений.
- На последней странице, почти полностью скрытой чернилами, можно разобрать небольшой отрывок: «...Буррал и эти головорезы-Освободители не могут заставить замолчать истинных жителей Мулмастера. Как и грязные Женты, эти незваные гости только притягивают разорение в наш город со своими иностранными культурами и желаниями вовлечь нас в свои личные планы».

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если герои находят дневник Ардета и показывают его Федосье, она вздыхает и пытается убедить героев, что мнение Ардета было всего лишь его собственным мнением.

Если у персонажей есть повязка, которую они сняли с тела культиста, найденного у лесопилки Пейтиров, она подтверждает их подозрения, что это повязка Освободителей.

3. ЛЕСОПИЛКА ПЕЙТИРОВ

Последнее землетрясение нанесло сильнейший удар по владениям Пейтиров в Мулмастере. Меньше недели назад огромная воронка поглотила большую часть «Лесопилки Пейтиров», которая была источником большей части доходов семьи Пейтир в Мулмастере. Землетрясение произошло ночью, но большинство рабочих исчезло. По совпадению, землетрясение произошло вскоре после того, как Клинок Пейтир высказала свою критику «расследований» Освободителя в предыдущих инцидентах.

«Лесопилка Пейтиров» находится напротив «Молотобойного дерева», паба, превратившегося в центр вербовки Освободителей Алейд.

Зияющая дыра, около пятидесяти шагов в длину, поглощает длинные участки деревянного забора, который, должно быть, когда-то окружал этот участок земли.

Мускулистый полуэльф в рабочей одежде ходит по земле с мерной палочкой и диктует девочке-подростку, ко-

торая спешит за ним, стараясь не споткнуться о разбитую землю.

Громкий смех доносится через улицу из паба под открытым небом, где несколько солдат в чёрных доспехах сидят, положив ноги на стол, наслаждаясь напитками и едой. Когда его обход приближает его к пабу, полуэльф с мерной палкой тычет ею в них, как копьём, и кричит: «Спасибо ни за что!»

Пока полуэльф скрипит зубами, мужчины и женщины в доспехах насмешливо салютуют, продолжая пить.

Эдик Брей не скрывает своего недоверия к Освободителям и охотно помогает авантюристам, если они говорят, что находятся там от имени Клинка Пейтира. Он может предоставить следующую информацию. При условии, что они относятся к нему с уважением, или если персонажи дают понять, что его ответы могут привести к поиску пропавших рабочих, Эдик отвечает на их вопросы:

- Его не было здесь, когда здание было разрушено; он вернулся на работу утром и нашел его в таком виде.
- На следующее утро никто из его сотрудников не вернулся на работу.
- Он первый, кто приехал на место, и последний, кто уехал. У него нет никаких оснований полагать, что кто-то из его сотрудников находился в здании, когда оно было разрушено.
- Семьи всех пропавших рабочих подтвердили, что их близкие не вернулись домой с работы на следующий вечер.
- Эдик чувствует вину за исчезновение своих сотрудников и платит семьям своих работников их обычную зарплату — это становится накладным обстоятельством.
- На вопрос, где он был в ночь землетрясения, Эдик отвечает уклончиво. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что он лжёт. Упоминание его лояльности к своим сотрудникам или успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 заставляет его признаться, что он встретил кого-то в местном баре в тот вечер, о котором идет речь, и не вернулся домой к своей супруге. Он отказывается вдаваться в подробности, уверяя персонажей только в том, что она не имеет никакого отношения к тому, что произошло.
- На самом деле, как бы он ни сожалел о своих проступках, он считает, что его отсутствие дома спасло его от похищения в ночь землетрясения агентами Алейд, как и остальных работников лесопилки.
- Он считает, что Освободители ведут себя хуже, чем городская стража Мулмастера. Когда Алейд Буррал начала искать поддержки, она и её головорезы захватили паб, превратив его в вербовочный пункт. Они регулярно пытались заручиться поддержкой его работников и, если им отказывали, требовали «демонстрации поддержки» в виде сильных вооруженных «пожертвований».
- Он познакомился с Алейд и Виланом Бурралом у паба и испытывает острое недоверие к этому человеку и тем, кого они с сестрой завербовали.

- Он знал Ардета Пейтира и считает, что тот погиб при обрушении своего дома. Старшина находил, что поведение этого человека несколько отличается от поведения большинства аристократов, и часто пил с ним у «Молотобойного дерева», пока Освободители не прогоняли их.
- Ардет понравился ему ещё больше после того, как он увидел, как тот спорит с Виланом Бурралом по поводу вербовки. Несмотря на дурацкое название, Эдик поддерживал Общество охраны Мулмастера.

Девушка, сопровождающая Эдика, — ассистентка и ничего не знает. Она приходит и уходит с работы вместе с Эдиком, что, вероятно, избавило её от похищения.

Кроме Эдика, здесь есть ещё несколько человек, все члены семей пропавших рабочих. Они верят, что Эдик — хороший работодатель, и упорно трудятся, чтобы выяснить, действительно ли их близкие похоронены под тоннами обломков. Если их спросить, они сообщают персонажам, что никто из их близких не вернулся домой с работы вечером накануне аварии.

Отыгрыш Эдика Брея

Энергичный и откровенный молодой мужчина, Эдик Брей — природный лидер, яростно преданный семье Пейтир. Он глубоко заботится о своей работе и о мужчинах и женщинах, которые работают на него. Их исчезновение превратило его потребность в действии в нечто более маниакальное, и он с тревогой хочет что-то с этим сделать.

Исследование руин

Само количество обломков в воронке делает исследование причин обрушения почти невозможным. Однако беглое исследование выявляет многое из того, что было найдено в двух других местах, но в гораздо большем масштабе. Нет никаких признаков пропавших рабочих.

Сокровища. Если персонажи проводят больше часа, копаясь или просеивая обломки, они находят тело культиста Чёрной Земли — судя по его одежде, раздавленного под тем, что, без сомнения, было тоннами земли и мусора. Хотя его тело находится в ужасной форме, персонажи замечают, что все его зубы были заменены полудрагоценными камнями.

Если их собрать, то камни стоят в общей сложности 10 зм — при условии, что персонажи очистят их от крови и грязи. Кроме того, любой персонаж, преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, находит секретный карман, содержащий трёхфутовый кусок чёрной ткани. Любые персонажи, которые сталкивались с Виланом, Алейд или любым другим членом Освободителей, немедленно идентифицируют это как одну из повязок, которые носит группа ополченцев.

Если показать тело Эдику, он признаёт, что этот человек не был наёмным работником. Если ему показывают повязку, он хмурится и говорит: «Я так и знал!» Если он не успокоится, то схватит топор и бросится к пабу.

4. «МОЛОТОБОЙНОЕ ДЕРЕВО»

Первоначально этот паб обслуживал рабочих из соседней лесопилки и соседних предприятий, пока Алейд Буррал не основала «Освободителей». Затем группа захватила здание и прогнала тех, кто не поддерживал их дело. Владелец, Тари Кафур, поддерживает их усилия и плохо обращается с теми, кто не сочувствует их делу.

Когда вы входите в огороженный сад, женщина, вооруженная тонкой улыбкой, приветствует вас с затаенной угрозой, пока она плетётся между столами. «Мы служим только тем, кто поддерживает освобождение Флана».

Вокруг неё мужчины и женщины в цветах Освободителей — цвета Флана — отдыхают в тесном пространстве, ухаживая за своим оружием и доспехами. Карты Флана и блюда с едой покрывают столы, воины ведут десятки различных разговоров.

За столом в центре сада стоит человек в голубых одеждах, расшитых золотом и серебром, со священным символом, украшенным большой золотой монетой.

«Приветствую вас, друзья, — говорит мужчина с широкой улыбкой. — Я полагаю, вы здесь, чтобы обсудить спасение Флана?»

Тари Кафур, бармен, — беженка из Флана. Она полностью поддерживает усилия Алейд и сочувствует Вилану Бурралу и Освободителям, хотя она совершенно не знает об их связях с культом Чёрной земли.

Когда персонажи приходят, **Вилан Буррал** находится здесь вместе с тремя **стражами Чёрной Земли** [black earth guards] и планирует следующий «призыв рекрутов». Персонажи не знают о том, что **панцирница** [bullette] и **подземная акула** [bugtowshark] находятся неподалёку, и если на Вилана нападут, они присоединятся к бою через три раунда.

Вилан Буррал

Вилан Буррал подходит к персонажам, когда они приходят к нему, и пытается уговорить их присоединиться к Освободителям. Он утверждает, что они будут бесценным активом, и пытается незаметно понять, какие у группы сильные стороны. Он упоминает Алейд Буррал и раскрывает то факт, что она его сестра.

ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ОБЩЕМУ ДЕЛУ!

Вилан — приятный мужчина, и он не любит слышать «нет» в качестве ответа. Он старается закончить каждую свою фразу тем, что предлагает персонажам присоединиться к Освободителям.

Если персонажи присоединяются, то он широко улыбается и делает знак кому-то, кто тут же сует новобранцам напиток прямо в руки. Он также разворачивает кусок чёрной ткани и обвязывает его вокруг правой руки каждого персонажа.

Если Вилана спросить о роли Освободителей в землетрясениях, он отрицает любую связь и говорит, что данные обвинения беспочвенны. Однако он открыто заявляет, что поддерживает Освободите-

лей и свою сестру Алейд из желания увидеть Флан освобождённым. Это ложь.

Он признаёт то, что у него были «политические разногласия» с Ардетом, но утверждает, что не желал ему вреда. Это тоже ложь.

Если Вилан опасается, что группа подобралась достаточно близко к культу, он будет использовать имя своей сестры и угрожать её политическим влиянием, дабы отговорить группу от дальнейшего расследования. Если надавить сильнее, он велит персонажам идти обратно к «Клинку», но не называет Кору Пейтир по имени. Если ничего не поможет, он попытается просто встать и уйти.

Если персонажи позволят ему уйти, он отправится прямо в Каменное Хранилище (см. часть 3, ниже). Он пойдёт с нормальной скоростью, чтобы не вызывать подозрений, поэтому за ним достаточно легко проследить при условии, что персонажи смогут не потерять его из виду.

ОТЫГРЫШ ВИЛАНА БУРРАЛА

Вилан весел и дружелюбен, и в жизни ему нравятся лучшие вещи. Он легко предлагает выпить, пошутить, а чаще и то, и другое. Однако он скрывает секрет. Он также является высокопоставленным членом культа Чёрной Земли. В этом качестве его весёлый нрав таёт и сменяется решительной злобой. Однако его страсть остаётся, и такое сочетание поистине ужасающе.

Вилан носит священный символ Тиморы и поощряет смелые действия, как и следует ожидать от жреца Тиморы. В частности, он уговаривает персонажей ради помощи своей сестре, а также для того, чтобы склонить кого-нибудь в сторону помощи культу Чёрной Земли.

В данный момент он обеспокоен тем, что, если Кора Пейтир продолжит копать, то она может вскрыть его работу в Мулмастере и роль в попытках Алейд собрать армию.

ВАМ ТОЧНО НУЖНО ЭТО СРАЖЕНИЕ?

Если группа угрожает Вилану или Освободителям насилием, либо если его обвиняют в связях с культом, то он и Освободители нападают. Вилан сосредотачивает свои атаки на божественных заклинателях, если те присутствуют.

В конце третьего раунда **панцирница** и **подземная акула** вылезают из под земли и вступают в бой в порядке инициативы. За ними остаётся туннель размером 10 на 10 футов. Туннель, несколько миль длиной заканчивается в Каменном Хранилище (см. часть 3, ниже).

Если сражение проходит неудачно для Вилана, он сражается до тех пор, пока его хиты не уменьшатся до 20, после чего пытается сбежать. Вилан достаточно быстр, и он сможет достаточно легко скрыться от персонажей на улицах Мулмастера.

Любой персонаж, хиты которого опускаются кульгистами до 0, теряет сознание, и его забирают в Каменное Хранилище.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите подземную акулу
- **Слабая группа:** уберите двух стражей Чёрной Земли
- **Сильная группа:** замените стражей Чёрной Земли ветеранами [veterans]
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ваятеля камня [stonemelder]

СОКРОВИЩА

Культисты Чёрной Земли в общей сложности хранят 150 зм. У Вилана также можно найти 50 зм и *камень элементала (жёлтый бриллиант) [elemental gem (yellow diamond)]*.

НЕ ХВАТАЕТ УЛИК

Если игроки пропустят улики, которые могли бы бросить подозрение на Вилана и Алейд Буррал, оставьте те же самые улики в местах других землетрясений, которые произошли. В каждом случае воронка, по-видимому, образовалась неестественно под разрушенным зданием, и люди пропали без вести, предположительно потерявшись в обломках, но никаких тел не обнаружено. Кроме того, пропавшие без вести жертвы были откровенными противниками участия в освобождении Флана.

Если игроки и там потерпят неудачу, Кора Пейтир зовет отряд обратно в башню Клинков, узнав от других агентов, что Алейд забирает пленников в заброшенную подземную тюрьму в Мулмастере. Исправьте историю в части 3 соответственно. Кора также может отказаться от половины вознаграждения партии из-за их неудачи.

ОТЧЁТ

Как только расследование будет завершено, группа может вернуться в башню Клинков, как было проинструктировано. Если они уже узнали о Каменном Хранилище (либо следуя по туннелю, оставленному акулой суши, либо следуя за Виланом, когда он покинул паб), переходите к части 3, ниже.

В противном случае персонажи снова сопровождаются в башню Клинков, с ещё большими мерами предосторожности, чем при их первом посещении. Вместо солдат, которые явно служат Клинку Пейтиру, их сопровождают высокопоставленные Ястребы.

Вы входите в гостиную Клинка Пейтир, когда она лично несет напиток Раздирающему Когтю Лору, который сидит в деревянном кресле с высокой спинкой. Лор отпустит ваших спутников небрежным взмахом руки и спросит: «Какие новости о землетрясениях? Вы нашли их причину?»

Кора Пейтир задерживается на краю комнаты, желая ответов, но не торопится говорить, пока Грошин Лор не выслушает группу.

Лор и Пейтир внимательно слушают то, что говорит им группа, и Лор подвергает сомнению всё, что, по его мнению, может быть ложью или полу-

правдой. Предполагая, что персонажи расскажут ему, что они узнали, он убеждён, что за нападениями стоят Освободители, и требует, чтобы персонажи нашли Алейд, обратились к её чувству чести и привели её для дальнейшего допроса.

Грошин Лор сообщает героям, что Верховный Клинок предоставил Алейд в пользование заброшенную сторожевую башню в гетто Жентов, и предлагает им начать поиски «Воскресшего Героя» (термин, который он использует с оттенком презрения в голосе) там.

Вместо того чтобы напрямую вмешаться и послать свои собственные войска, Лор решает послать авантюристов. Таким образом, он сможет сохранить хрупкое доверие к Алейд, если предчувствие группы окажется неверным. Он явно предпочел бы, чтобы Алейд привезли живым. После этого указа он уходит, не сказав больше ни слова.

Пейтир платит персонажам их согласованное вознаграждение за их работу до сих пор и просит, чтобы персонажи лично остановили Алейд Буррал. Она продолжает упоминать, что Грошин Лор предложил аналогичную сумму (ещё 400 зм) из городской казны, чтобы вернуть её, если это возможно, и обеспечить безопасность того, что она спрятала в темноте под городом.

Это время может быть зачтено за короткий или продолжительный отдых.

СОКРОВИЩА

Независимо от того, приписывают ли они вину Освободителям или нет, персонажи получают кошелёк, содержащий 400 зм.

СПЕЦИАЛЬНАЯ МИССИЯ: АРФИСТЫ

Через несколько мгновений после того, как Раздирающий Коготь Лор покидает покои Клинка Пейтира, появляется Олисара Лайтсонг¹ — лидер Арфистов в регионе Лунного моря. Пейтир приглашает её войти, и она раскрывает цель своего необъявленного визита.

Олисара получила сообщение от сомневающегося члена культа Чёрной Земли, служившего Чёрному рыцарю (культист не определил, кем на самом деле был Чёрный рыцарь). Обычно это не касается Арфистов, но культист упоминает о деятельности культа в других регионах Лунного моря. Это уже касается Арфистов.

Олисара хотела бы, чтобы все члены Арфистов среди авантюристов внимательно следили за любыми явными и, вероятно, очень, очень тонкими сигналами, способными раскрыть личность этого перебежчика. Как только его опознают, он должен быть обнаружен и отпущен, чтобы покинуть Каменное Хранилище, где группа Арфистов будет ждать, чтобы взять его под свою защиту.

Олисара не уверена, какими могут быть сигналы культиста. Они могли быть хитрыми подмигиваниями, натянутыми ударами или даже

¹В английском оригинале она Найтсонг, но, по-видимому, это опечатка, потому что в других приключениях она Лайтсонг.

неуместным куском одежды. Персонажи должны использовать свои навыки, чтобы выяснить, кто предатель, и привести перебежчика к Арфистам.

Но они должны узнать это быстро; если он слишком сильно пострадает, то может отказаться от своего предложения. Кроме того, если другие культисты узнают о его предательстве, они могут обратиться против него и убить его, прежде чем он сможет помочь.

Часть 3: Каменное Хранилище

Сторожевой пост, на который Грошин Лор направляет отряд, пустует и остается незащищённым, когда отряд прибывает. Лор приказал местным патрулям городской стражи отступить, и отряд беспрепятственно входит в здание.

Вход в Каменное Хранилище скрыт раздвижной оружейной стойкой, которую можно обнаружить при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10. За ней короткий коридор ведёт к расщелине в каменной кладке с металлическими перекладинами, закреплёнными в естественном камне, который спускается более чем на сто футов в пещеру вниз.

Специальная миссия: Орден

Перчатки

Незадолго до входа на пост охраны к персонажам подходит кто-то, кого они могут узнать — Кассит. Для тех персонажей, которые участвовали в событиях DDEX1-4 *День мёртвым* или DDEX1-10 *Тирания во Флане*, она легко узнаваема, но, похоже, события, которые привели её в Мулмастер, сделали её холоднее и настороженнее. Её солнечное настроение всё ещё там, но затянуто облаками.

Отыгрыш Кассит

Кассит — молодая последовательница Келемвора, которая провела больше времени, уткнувшись носом в книги, чем в катакомбах кладбища. Её некогда жизнерадостный нрав и непрестанная болтовня сменились мрачной решимостью. Однако её сухое, хотя и слегка извращённое чувство юмора, как всегда, преобладает.

Кассит сообщает персонажам, что она была проинформирована об их целях Разрывающим Когтем Лором, и думает, что она может быть в состоянии вразумить Алейд. Она просит, чтобы персонажи позволили ей сопровождать их в Каменное Хранилище и противостоять её другу. Она будет счастлива, если персонажи согласятся, но разочаруется, если они откажутся. Если они не соглашаются, она ждёт, пока они войдут, и следует за ними.

Общие черты

Каменное Хранилище представляет собой ряд естественных пещер, дополненных несколькими вырытыми участками. Он служит тюрьмой для политических врагов Ястребов, которые были слишком ценны, чтобы просто убить их.

Когда Алейд запросила базу для операций в обмен на «свободные концы», или же, другими словами, отказ от публичной поддержки Верховного Клинка, ей было предоставлено это место — никто не знал, что его подземная природа идеально подходит для того, что ей потребуется.

Потолки. Если не указано иное, высокие сводчатые пещеры и проходы поднимаются на два-

дцать футов над полом. В некоторых районах они достигают даже более высоких отметок.

Свет. Если не указано иное, большинство помещений освещаются факелами или фонарями, смонтированными в стены железными креплениями. Освободители регулярно проверяют, чтобы они оставались зажжёнными.

Звук. Постоянный низкий гул наполняет пещеру. Этот звук становится всё громче при приближении к Чёрному сердцу мести.

1. Вход и лестница

Железные перекладки, вделанные в стену башни наверху, ведут вниз, в эту комнату. Культисты полагаются на охранников, которые обычно находятся наверху, чтобы отгонять незваных гостей.

Холодные металлические ступени приводят в пещеру, освещённую факелами, установленными в старых настенных канделябрах. Едва заметная дрожь ощущается во всех камнях под ногами. Проход ведёт на восток и исчезает в темноте.

Узкий проход на юг ведёт в другую, слабо освещённую комнату, и с этой стороны доносится невыносимый запах тухлого мяса, который соперничает с дымящимися факелами.

Здесь мало что интересного, но успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 позволит понять, что разные следы ведут к обоим направлениям.

2. Кладовая

Первоначально это место использовалось как сторожевой пост. Теперь же культисты хранят здесь припасы, включая вонючее мясо, которым они кормят пронзателей в области 3, чтобы они могли безопасно проходить через эту зону.

Несколько бочек у стен камеры заполнены неиспользованными факелами. Полуразвалившийся стол завален кусочками кремня и стали, парой ржавых ножей для мяса, резными деревянными свистульками и прочим хламом.

Несколько открытых ящиков окружены тучами мух и вонью гнили.

В ящиках лежит дешёвое протухшее мясо из мясных лавок, которое культисты регулярно скупают, чтобы кормить пронзателей в области 3.

Свистки издают чрезвычайно высокий тон и используются для успокоения визгунов в той же области. Хотя и громкий, звук не разносится так далеко. Если его использовать, то только горгульи в области 4 могут услышать его.

3. Зона пронзателей

Культисты собирали пронзателей и визгунов из других подземелий и привозили сюда в качестве

естественной системы предупреждения и ловушки.

Потолок. Потолок в этом районе достигает 40 футов в высоту. Здесь с потолка свисает множество сталактитов.

Местность. Земля покрыта густой порослью грибка. Любое существо, двинувшееся с места, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10 в конце движения, иначе поскользнётся на грибах и упадёт ничком. Кроме того, середина комнаты находится в углублении глубиной 10 футов с крутыми выступами на обоих выходах. Камень груб и относительно лёгок для восхождения, требуя только проверки Силы (Атлетика) Сл 10.

Свет. Если факелы в области 1 зажжены, то комната освещена до края самого западного выступа. В противном случае свет, который персонажи принесли с собой, является единственным источником.

Проход расширяется, образуя небольшое более-менее овальное пространство с дюжинами сталактитов, свисающих со сводчатого потолка.

Внизу пол усеян множеством странных грибов, некоторые из которых бледно-белые, а другие переливаются яркими красками.

Воздух здесь застоявшийся и зловонный, слабо пахнет гнилью.

Шесть **пронзателей** [piercers] (P) цепляются за потолок этого участка. Кроме того, три **визгуна** [shriekers] (S) выросли среди других грибов в комнате.

Пронзатели нападут на первого, кто пройдет под ними — двигаясь, если это необходимо. Атакуя с высоты, они причиняют 14 (4кб) колющего урона. Только персонажи, которые специально упоминают, что они смотрят на потолок, имеют право на проверку Мудрости (Восприятие), необходимую для того, чтобы заметить скрывающегося пронзателя.

Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 13 идентифицирует визгунов среди других, более типичных, грибов.

Шум криков слышен обитателям областей 4 и 5. Эти существа готовятся к вторжению, как описано в соответствующем разделе.

За южным выступом коридор разделяется и направляется на восток к области 4 и на юг — вверх по узкому проходу из крутых естественных ступеней к области 5.

СОКРОВИЩА

Культистка, убитая одним из пронзателей, уронила два *зелья большого лечения* [potion of greater healing], когда была убита, и эти предметы были упущены теми, кто убрал её тело. Персонаж, обыскивающий область рядом с трупом и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаруживает флакон, спрятанный в соседнем пятне грибка.

О МЯСЕ И МУЗЫКЕ

Прежде чем войти на территорию, культисты используют деревянные свистульки. Звуки мелодий свистка слышны в области 4, но успокаивают визгунов в течение 1 минуты. Если какое-либо существо остается в этом районе после этого, визгуны издадут нормальный шум.

Культисты «обучили» пронзателей, скармливая им мясо, хранящееся в области 2 и области 4. Как правило, они бросают мясо в комнату, ждут, пока пронзатель спустится, а затем проходят через комнату, пока они кормятся.

4. НИЖНЯЯ ПЛОЩАДКА

Культисты используют эту область для хранения дополнительного мяса, когда им нужно выйти из пещер и пройти под пронзателями. Его удаленность от их жилых помещений делает запах более терпимым.

Запах. Когда искатели приключений приближаются к этому месту, они ощущают запах гниющего мяса.

Пол этой комнаты усеян мелкими камнями, и здесь стоят два ящика с несколькими кусками мяса, изрешечённого личинками.

У западного входа в эту комнату на тонком каменном выступе висят на кожаных шнурах два резных деревянных свистка.

У входа и спуска на восток факелы вклиниваются в щели в стенах.

В комнате лежит то же мясо и свистки, что и в области 2. Если **Вилан Буррал** и его отряд из трёх **стражей Чёрной земли** не были убиты у «Молотобойного дерева» (см. Часть 2 выше), то они находятся в этой комнате.

Точно так же в этом районе находятся **подземная акула** и **панцирница**. Бросайте кость в конце каждого раунда после первого. Если результат чётный, связанная пара «слышит» персонажей в комнате своим слепым зрением. Они движутся к персонажам и появляются в начале следующего раунда, входя в инициативу как обычно.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите подземную акулу
- **Слабая группа:** уберите двух стражей Чёрной Земли
- **Сильная группа:** замените стражей Чёрной Земли ветеранами
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ваятеля камня

СПЕЦИАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ: АРФИСТЫ

В начале боя бросьте кость. Если результат чётный, то один из стражей Чёрной Земли в этом районе — перебежчик. Если же результат нечётный, то перебежчиком вместо этого является один из ваятелей камня в области 5, ниже. Если персонажи сражались с Виланом и его окружением у паба, эта

комната пуста, а перебежчик находится в области 5, ниже. На протяжении всей встречи этот культист предоставляет тонкие намёки, которые умные персонажи способны распознать.

Персонаж может действием совершить проверку Сл 15, чтобы заметить подсказку. Навык, который данный персонаж использует для этой проверки, остаётся на усмотрение персонажа, при условии, что он сможет правильно описать, как это помогает заметить знаки. Один и тот же навык нельзя использовать дважды. Успех означает, что персонаж замечает что-то, что может быть ключом к разгадке. Как только персонажи замечают три подсказки, личность перебежчика подтверждается, и персонажи успешно выполняют свою специальную миссию.

Перебежчик сражается как обычный культист. Однако в том случае, если перебежчик наносит персонажу урон, снижающий его хиты до 0, этот персонаж вместо этого теряет сознание.

Если хиты культиста падают до 0 до того, как его личность будет подтверждена, он охотно пойдёт под стражу, но откажется оказывать какую-либо помощь Арфистам; в конечном итоге он сбежит и воссоединится с кульгом. В этом случае персонажам не удастся выполнить свою особую миссию.

СОКРОВИЩА

Если Вилан и его свита присутствуют, то у стражей Чёрной Земли можно обнаружить в общей сложности 150 зм, в то время как у Вилана на поясе висит кошелек, в котором лежат 50 зм и *камень элементаля (жёлтый бриллиант) [elemental gem (yellow diamond)]*.

В остальном комната пуста — если не считать мяса и свистков.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если какой-либо из персонажей является членом Арфистов и успешно выполняет свою специальную миссию, присудите каждому персонажу 100 XP.

5. МЕСТО ОТДЫХА КУЛЬТИСТОВ

Этот высокий, 80-футовый уступ был превращен в редкие жилые помещения самыми преданными культистами. Этим фанатикам поручено следить за Чёрным сердцем мести и мало заботиться о тех удобствах, которые они оставили на поверхности мира.

Узкий карниз тянется вдоль южного края большого зала. Покрытые грязью мужчины и женщины пробираются между соломенными тюфяками.

Здесь находятся трое **ваятелей камня** [stonemelders] и **жрец Чёрной Земли** [Black Earth priest].

Карниз находится в сорока футах над открытым пространством, внизу. Здесь лежат минимальные пожитки культистов, а также инструменты для добычи полезных ископаемых и коллекции слу-

чайных камней, расположенных в бессмысленных узорах на полу.

Если культисты здесь слышат бой в области 6, они проводят десять раундов, снаряжаясь и перемещаясь в зону 6 через туннель в зону 4. Если Алейд будет убита к тому времени, как они придут, они убегут.

СПЕЦИАЛЬНАЯ МИССИЯ: АРФИСТЫ

Если персонажи не сталкивались с перебежчиком в области 4, выше, то им является один из ваятелей камня в этой области. На протяжении всей встречи этот культист предоставляет тонкие намёки, которые умные персонажи способны распознать.

Персонаж может действием совершить проверку Сл 15, чтобы заметить подсказку. Навык, который данный персонаж использует для этой проверки, остаётся на усмотрение персонажа, при условии, что он сможет правильно описать, как это помогает заметить знаки. Один и тот же навык нельзя использовать дважды. Успех означает, что персонаж замечает что-то, что может быть ключом к разгадке. Как только персонажи замечают три подсказки, личность перебежчика подтверждается, и персонажи успешно выполняют свою специальную миссию.

Перебежчик сражается как обычный культист. Однако в том случае, если перебежчик наносит персонажу урон, снижающий его хиты до 0, этот персонаж вместо этого теряет сознание.

Если здоровье культиста падает до 0 хитов до того, как его личность будет подтверждена, он охотно пойдёт под стражу, но откажется оказывать какую-либо помощь Арфистам; в конечном итоге он сбежит и воссоединится с кульгом. В этом случае персонажам не удастся выполнить свою особую миссию.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите одного ваятеля камня
- **Слабая группа:** уберите жреца Чёрной Земли
- **Сильная группа:** добавьте одного ваятеля камня
- **Очень сильная группа:** замените одного ваятеля камня подземной акулой, добавьте одну панцирницу

СОКРОВИЩА

У культистов можно обнаружить 40 зм. У жреца Чёрной Земли также есть ключ, который открывает все камеры в Каменном Хранилище.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если какой-либо из персонажей является членом Арфистов и успешно выполняет свою специальную миссию, присудите каждому персонажу 100 очков опыта.

6. ЧЁРНОЕ СЕРДЦЕ МЕСТИ

В этом центральном зале находится Чёрное сердце мести. Алейд рассматривает его, когда прибывает отряд.

Потолок. Потолок этой комнаты поднимается на сотню футов в высоту.

Свет. Пылинки элементарной энергии порхают по воздуху и проходят сквозь каменные стены здесь. Рассматривайте всю область как тускло освещённую.

Бездны. По всей пещере зияют несколько узких щелей, большинство из которых имеют ширину около 2-3 футов. Несмотря на узость, пропасти глубоки, что не бросается в глаза. Всякий, кто смотрит в пропасть, не может увидеть её дна. Огни, упавшие вниз, исчезают из поля зрения, когда они отскакивают и рикошетят от краев в сокрушительную темноту.

Этот огромный свод достаточно велик, чтобы вместить великана на плечах другого великана. Толстые колонны там, где сталактит давным-давно встретился со сталагмитом, создают каменные завесы, но не загораживают вид выступающего из пола угольно-чёрного осколка высотой со взрослого человека.

Щебень и горные инструменты вокруг него показывают, что он был тщательно вырезан из окружающей породы. Он издаёт глубокий, резонирующий гул.

Алейд Буррал стоит возле гудящего чёрного камня, её челюсть сжата в твёрдой решимости. За ней, на северной и восточной стенах, расположены четыре камеры с железными решетками.

Алейд Буррал здесь, рядом с Чёрным сердцем мести, смотрит в его глубины. Пара **горгон** [gorgons] отдыхает возле клеток.

Алейд знает, что группа вошла в зал, и наблюдает за ними через артефакт перед ней. Она начинает встречу с *каменной кожей* [stoneskin].

У Алейд нет ни надежды, ни плана скрыть то, что произошло до сих пор; хотя она заключила договоры с адскими созданиями, чтобы получить свою власть, она считает, что близка к достижению своих целей. Она также знает, что в случае её поражения не останется никого, кто мог бы продолжить её дело, и что её стремление вернуть Флан умрет вместе с ней. Эта мысль наполнила её такой горечью, что она решила использовать Чёрное сердце мести, чтобы посеять хаос в Мулмастере — городе, который, как она чувствовала, остался на втором плане.

ОТЫГРЫШ РЫЦАРЯ АЛЕЙД БУРРАЛ

Рыцарь Алейд Буррал — грозная воительница с острым умом, но мягким сердцем, которым она когда-то обладала, но теперь оно стало чёрствым и окрасилось тьмой. Однако её суровая хмурость, которая когда-то препятствовала её продвижению в Рыцарях Чёрного кулака, осталась.

В свои 40 лет с уже проглядывающими седыми волосами она полностью поглощена восстановлением Флана от Искалеченной Вирулентности и готова пожертвовать чем угодно, включая свою жизнь, чтобы сделать это.

Алейд появлялась в DDEX1-3 *Тени над Лунным морем*, где она искала помощи в расследовании тайны и защите города. Она также была замечена в DDEX1-6 *Вор свитков*, где наняла персонажей, чтобы разобраться в серии краж. Наконец, она была убита во время событий DDEX1-10 *Тиранья во Флане*.

Если персонажи пытаются договориться с ней, она уверяет их, что у нее нет другого выхода, кроме как следовать своему текущему плану. Попытки уговорить или запугать её просто не работают.

Она холодно сообщает героям, что жизнь, полная благородного и этичного поведения, привела к тому, что её дом был разрушен, а она сама и тот, кого она поклялась защищать (лорд-регент Брамс), убиты. Её брат учил её, что мораль — это то, что слабые используют, чтобы оправдать свои собственные недостатки, и она приняла его обещание истинной силы, чтобы сделать то, что она не могла сделать раньше.

Если культисты в области 5 не были убиты или иным образом изгнаны, они прибывают в конце седьмого раунда. Если Алейд будет убита, они немедленно попытаются бежать.

ПОДМОГА

Если персонажи вступают в бой с Алейд, но ещё не встретили **Вилана Буррала**, он прибывает через шесть раундов после начала боя вместе со своей свитой (описано в области 4 выше). Если Алейд была убита, когда они придут, её брат приходит в ярость и нападает. Однако свита Вилана бежит.

Точно так же, если персонажи не сталкивались с культистами в области 5, выше, они прибывают через десять раундов после начала боя. Если Алейд была убита, когда они придут, они все разбегутся.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите одну горгону, увеличьте хиты оставшейся горгоны до 133
- **Слабая группа:** замените две горгоны одним ваятелем камня и одним жрецом Чёрной Земли
- **Сильная группа:** замените одну горгону ваятелем камня
- **Очень сильная группа:** добавьте одну горгону

СПЕЦИАЛЬНАЯ МИССИЯ: ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Если персонажи не взяли с собой Кассит, то она появляется именно в этот момент.

Как и выше, добавьте следующее к тексту этой встречи:

При виде молодого жреца мрачное лицо Алейд немного проясняется. «Как бы мне ни было приятно видеть тебя, Кассит, мне ещё больше, — говорит Алейд. — Судя по вашей компании, вы забыли, откуда пришли и насколько важно то, что я пытаюсь сделать».

Свет и радость с лица Кассит исчезают, как будто её

ударили.

«Я не забыла, Алейд».

Если персонажи пытаются общаться с Алейд, она вступает в разговор, как описано выше. Когда дискуссия достигнет кульминации или если персонажи перейдут в атаку, прочитайте:

«Хватит об этом, Алейд, — кричит Кассит, и слёзы текут по её лицу».

Молодая жрица делает движение, чтобы обнять Алейд, и рыцарь отвечает ей тем же. На мгновение всё стихает.

Внезапное судорожное движение и сдавленный вздох нарушают тишину, и Кассит отшатывается назад, схватившись за живот. Алейд поднимает глаза — её лицо искажено гримасой яростного гнева — и сжимает в руке кинжал, лезвие которого запятнано тёмной кровью.

«Посмотри, что наделала твоя слепота!»

Кассит падает на землю, она мертва. Разъярённая этим, Алейд нападает на группу. На время встречи добавьте следующее в описание Алейд:

Безрассудство. В начале своего хода Алейд может получить преимущество ко всем рукопашным атакам оружием во время этого хода, но броски атаки против неё совершаются с преимуществом до начала её следующего хода.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Любой, кто изучит Чёрное сердце мести и преуспевает в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, понимает, что это нестабильный осколок чистой элементальной энергии. Его сила может быть использована созданиями Элементальной Земли, такими как члены культа Чёрной Земли, но только едва-едва. Если Алейд будет убита, контроль будет потерян, и Чёрное сердце мести причинит неисчислимые разрушения, если не будут использованы соответствующие методы, чтобы сдержать его. После смерти Алейд у персонажей есть десять раундов, чтобы нейтрализовать артефакт.

Существа, которые успешно идентифицировали Чёрное сердце мести, также знают, что если его снова окружить камнем, оно стабилизируется. Сильные подземные толчки не исчезнут, но город будет избавлен от большей части разрушений. Следующие средства подходят для минимизации эффектов Чёрного сердца, но являются просто примерами — вознаградите креативные варианты решения проблемы:

- Сталагмиты и сталактиты можно разбить и обрушить на Чёрное сердце мести. Проверка Силы (Атлетика) Сл 20 разрушит один из объектов и появится возможность закопать артефакт. Персонажи должны преуспеть в трёх таких проверках, чтобы закопать его полностью.
- Мощный удар поможет оторвать Чёрное сердце от пола, в частности, успешная атака (КД 18; иммунитет к урону ядом и психической энергией), которая наносит более 15 хитов урона за один удар или критический удар. Затем он может быть сброшен в одну из пропастей с успешной проверкой Силы Сл 15.
- Чёрное сердце может быть магически заключено в породе, например, заклинаниями *каменная*

стена [wall of stone], движение почвы [move earth] или подобными эффектами.

Если группа преуспевает в ослаблении Чёрного сердца, город Мулмастер пострадает от немного более сильного, чем обычно, землетрясения, но ущерб будет минимален, и это не представляет никакой опасности для группы.

Если персонажи терпят неудачу, они оказываются среди быстро разрушающихся пещер. Если у них нет доступных средств мгновенного перемещения на поверхность, таких как телепортация, каждый искатель приключений должен совершить спасбросок Сл 15. Они сами решают, какую характеристику использовать для этого спасброска, при условии, что смогут правильно описать, как это поможет им выбраться из разрушающейся пещеры.

Мастер является окончательным арбитром в этом вопросе. Любое существо, которое провалит спасбросок, получает 33 (6к10) дробящего урона и половину урона при успешном спасброске. Существа, хиты которых падают до 0 от этого урона, оказываются погребёнными под тоннами щебня и умирают. Их тела в конце концов выкапывают представители их фракций.

Подробнее о последствиях землетрясения для Мулмастера читайте в разделе «Завершение приключения».

СОКРОВИЩА

В дополнение к своему *мечу ранения [sword of wounding]* Алейд носит 225 зм и тонкую серебряную цепочку с подвеской стоимостью 250 зм. У Алейд также есть ключ, который открывает все ячейки в Каменном Хранилище.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи успешно уничтожат или стабилизируют Чёрное сердце мести, каждый персонаж получает 200 очков опыта.

Если какой-либо из персонажей является членом Ордена Перчатки и успешно выполняет свою специальную миссию, присудите каждому персонажу дополнительные 100 очков опыта.

7. КЛЕТКИ ЗАКЛЮЧЁННЫХ

Эти клетки всё ещё служат чему-то близкому к их первоначальному назначению. Здесь содержатся пленные, заключённые Освободителями.

Четыре двери из железных прутьев находятся на северном краю комнаты, каждая заперта на крепкий висячий замок. Усталые люди смотрят сквозь три ряда решеток пустыми глазами.

Сквозь четвёртую решётку виден крепкий сундук, запертый ещё одним висячим замком.

Вместе с Ардетом здесь находятся ещё 12 заключённых — все сотрудники лесопилки Пейтиров. Они отказались от надежды на спасение в самом начале своего плена и потрясены и ободрены прибытием спасателей.

Замки, которые удерживают заключённых, мо-

гут быть вскрыты с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15, открыты одним из ключей, найденных у Алейд или жреца Чёрной Земли, или разбиты (хотя и шумно) с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Заключённые слабы от пережитого испытания и отказываются покидать свою камеру до тех пор, пока есть ещё враги, которых нужно победить. Их убеждение требует успешной проверки Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 15.

СОКРОВИЩА

В самой восточной камере находится военный сундук Алейд. Он защищён сложным кодовым замком (к которому только Алейд знала комбинацию), а не обычным замком, но его может взломать персонаж с воровскими инструментами, если преуспее в проверке Ловкости Сл 20. Кроме того, его можно разбить (КД 17; 50 хитов; иммунитет к урону ядом и психической энергией). Сундук содержит 650 зм разными видами монет и два аметиста стоимостью 100 зм каждый.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи успешно спасут всех заключённых (включая Ардета Пейтира), наградите каждого персонажа 200 очками опыта.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если отряд выйдет из Каменного Хранилища живыми, они встретятся у сторожевой башни с Клинком Пейтир, Раздирающим Когтем Грошин Лором и двумя дюжинами членов Ястребов. Лор требует немедленного доклада и особенно озабочен местонахождением Чёрного сердца мести. Если оно было уничтожено, то он разочаруется, но если оно было только похоронено, он немедленно пошлёт своих солдат вниз, чтобы обеспечить его безопасность.

Если последствия магии Чёрного сердца мести были сдержаны, Лор награждает партию мешочком, содержащим 40 пм, за их службу Мулмастеру.

Если Чёрное сердце мести высвободит всю свою мощь, то группа, выйдя наружу, находит разрушенные здания и дым бушующих пожаров, пылающих в некоторых частях города. Ущерб большой, но не катастрофический. Со временем город восстановится.

Если персонажи победили Алейд, Клинок Пейтир даёт им обещанную сумму в 400 зм.

НАГРАДЫ

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

ОПЫТ

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт
Страж Вечного Пламени	450
Жрец Вечного Пламени	700
Разербласт	1800
Яростное пламя	2300
Страж Чёрной Земли	450
Рыцарь	700
Ветеран	700
Подземная акула	1100
Ваятель камня	1100
Панцирница	1800
Вилан Буррал	1800
Визгун	10
Пронзатель	100
Горгуля	450
Галёб дур ¹	2300
Жрец Чёрной Земли	700
Алейд Буррал	1800
Горгона	1800

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Группа сопроводила Фателла	100
Найден перебежчик	100
Кассит дошла до Алейд	100
Артефакт стабилизирован/уничтожен	200
Все пленники возвращены живыми	200

Минимальная общая награда для каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **4 500 очков опыта**.

Максимальная общая награда для каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **6 000 очков опыта**.

¹Галёб дур в этом приключении не встречается. Видимо, в оригинале ошибка.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища для разделения между собой. 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 расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотрите врезку, если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

СОКРОВИЩА

Название предмета	Цена в ЗМ
Чёрные бриллианты	200
Кошельки культивистов Фателла	15
Свита Вилана	150
Кошелёк Вилана	50
Монеты Алейд	25
Награда Клинка Пейтира	400
Монеты культивистов (зона 5)	40
Военный сундук Алейд (зона 7)	850
Кошелёк Алейд	50
Серебряная цепочка Алейд с кулоном	250
Финальная награда Клинка Пейтира	400
Награда от Верховного Клинка	400

КАМЕНЬ ЭЛЕМЕНТАЛЯ (ЖЁЛТЫЙ БРИЛЛИАНТ)

[ELEMENTAL GEM (YELLOW DIAMOND)]

Чудесный предмет, необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF GREATER HEALING]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

МЕЧ РАНЕНИЯ [SWORD OF WOUNDING]

Оружие (двуручный меч), редкий (требуется настройка)

Лезвие этого меча зазубрено вдоль задней кромки с одним глубоким выступом, проходящим по всей длине лезвия, раздваивая острие. Обёрнутая акульей кожей рукоять заканчивается навершием, сделанным из большого необработанного драгоценного камня. Этот меч, однако, имеет трагическую историю. Любой, кто знаком с Алейд Буррал

и её грехопадением, узнаёт оружие и относится к его владельцу с подозрением. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРМАНЕНТНЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один из персонажей будет владеть перманентным магическим предметом, то этот персонаж получает предмет.
- В случае, если более одного персонажа желают получить такой магический предмет, его получает персонаж с наименьшим количеством перманентных магических вещей. Если общее количество перманентных магических предметов равно у всех претендующих персонажей, то владельца предмета определяет Мастер случайным образом.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

СЛАВА

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

Персонажи Арфистов ранга 2 (Тень Арфы) или выше, выполнившие свою специальную миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специальной миссии** в своём журнале приключений.

Персонажи Альянса Лордов ранга 2 (Алый Клинок) или выше, выполнившие свою специальную миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специальной миссии** в своём журнале приключений.

Персонажи Ордена Перчатки ранга 2 (Маршеон) или выше, выполнившие свою специальную миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специальной миссии** в своём журнале приключений.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **300 опыта**, **100 зм** и **десять дней простоя** за проведение этой сессии.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / НИП

РЫЦАРЬ [KNIGHT]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки 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.

ВЕТЕРАН [VETERAN]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 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).

МАГ [MAGE]

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], доспехи мага [mage armor], ледяной кинжал [ice knife], щит [shield]

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

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

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: дробящий урон 2 (1к6 - 1).

ХРАНИТЕЛЬ ВЕЧНОГО ПЛАМЕНИ

[ETERNAL FLAME GUARDIAN]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (нагрудник, щит; 15, когда используется лук)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	13 (+1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +3

Спротивление урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Орудие огня (восстанавливается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием хранитель может овеять огнем одно оружие ближнего боя. Хранитель не получает урона от этого огня, который продолжает гореть до конца его следующего хода. Пока огонь горит, оружие наносит дополнительно +3 (1к6) урона огнём.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хранитель совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к8 + 2), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

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

ЖРЕЦ ВЕЧНОГО ПЛАМЕНИ [ETERNAL

FLAME PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

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

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Обман +5, Религия +2

Спротивление урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Игнан

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой описаны в Путеводителе игрока по элементальному злу и Руководстве Занатара обо всём):

Заговоры (неограниченно): власть над огнём* [control flames], малая иллюзия [minor illusion], огненный снаряд [огненный bolt], свет [light], сотворение костра* [create bonfire]

1 уровень (4 ячейки): доспехи мага [mage armor], огненные ладони [burning hands], поспешное отступление [expeditious retreat]

2 уровень (3 ячейки): палящий луч [scorching ray], размытый образ [blur]

3 уровень (2 ячейки): огненный шар [fireball]

ДЕЙСТВИЯ

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

ЯРОСТНОЕ ПЛАМЯ [FLAMEWRATH]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

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

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +5, Обман +5, Религия +2

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Игнан

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Яростное пламя является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой описаны в Путеводителе игрока по элементальному злу и Руководстве Занатара обо всём):

Заговоры (неограниченно): *власть над огнём** [control flames], *дружба* [friends], *малая иллюзия* [minor illusion], *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light]

1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага* [mage armor], *огненные ладони* [burning hands], *сверкающие брызги* [color spray]

2 уровень (3 ячейки): *внушение* [suggestion], *палящий луч* [scorching ray]

3 уровень (3 ячейки): *гипнотический узор* [hypnotic pattern], *огненный шар* [fireball]

4 уровень (1 ячейка): *огненный щит* [fire shield] (см. «Объятый пламенем»)

Объятый пламенем. Длительность заклинания *огненный щит* [fire shield], произнесённого яростным пламенем, меняется со стандартной на «пока не рассеется». После смерти яростного пламени *огненный щит* будет держаться на нём ещё 10 минут, постепенно сжигая его тело.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

РАЗЕРБЛАСТ [RAZERBLAST]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 75)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Восприятие +3, Запугивание +4

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Игнан

Опасность 5 (1 800 опыта)

Обжигающие доспехи. Доспехи разербласта раскалены. Любое существо, которое схватило разербласта или которое схватил он сам, получает урон огнём 5 (1к10) в конце хода этого существа.

Осколочный взрыв. Когда хиты разербласта опускаются до 0, огненный шар в его груди взрывается, разрушая его тело, а осколки его доспехов разлетаются во все стороны, поражая всех вокруг. Существа, оказавшиеся в пределах 10 футов от разербласта в момент взрыва, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая колющий урон 21 (6к6) при провале или половину этого урона при успехе.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разербласт совершает три рукопашные атаки.

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3) или колющий урон 7 (1к8 + 3) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке, плюс урон огнём 3 (1к6).

СТРАЖ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ [BLACK EARTH GUARD]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Страж совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

РЕАКЦИИ

Непоколебимость. Когда на стража воздействует эффект, который должен передвинуть его, сбить с ног или сделать и то, и другое, он может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

ПОДЗЕМНАЯ АКУЛА [BURROWSHARK]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +6, Восприятие +2, Запугивание +3, Уход за животными +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 4 (1 100 опыта)

Узы Чёрной Земли. Подземная акула имеет магическую связь со своей прирученной ездовой панцирницей. Когда подземная акула находится верхом на своей панцирнице, она разделяет её восприятие и может ехать на ней, когда та зарывается в землю. Привязанная таким образом панцирница подчиняется командам подземной акулы. Если её панцирница умирает, подземная акула может обучить новую за один месяц.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Подземная акула совершает три рукопашные атаки.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4) или колющий урон 8 (1к8 + 4) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке.

РЕАКЦИИ

Непоколебимость. Когда на подземную акулу воздействует эффект, который должен передвинуть её, сбить с ног или сделать и то, и другое, она может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

ПАНЦИРНИЦА [BULETTE]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 94 (9к10 + 45)

Скорость 40 фт., копая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Восприятие +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Прыжок с места. Панцирница совершает прыжки в длину на расстояние до 30 футов и прыжки в высоту на расстояние до 15 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 30 (4к12 + 4).

Смертельный прыжок. Если панцирница прыгает как минимум на 15 футов частью перемещения, она может после этого действием приземлиться на лапы в пространстве, содержащем одно или несколько других существ. Каждое такое существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости со Сл 16 (на выбор цели) иначе будет сбито с ног и получит дробящий урон 14 (3к6 + 4) плюс рубящий урон 14 (3к6 + 4). При успешном спасброске существо получает только половину урона, не сбивается с ног, и толкается на 5 футов из пространства панцирницы в свободное пространство по своему выбору. Если в пределах дистанции нет свободного пространства, существо вместо этого сбивается с ног в пространстве панцирницы.

ВИЛАН БУРРАЛ [WYLAN BURRAL]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 16
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 40 фт.

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

Навыки Акробатика +7, Атлетика +4, Восприятие +5, Обман +5, Проницательность +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Терран

Опасность 5 (1 800 опыта)

Увёртливость. Если Вилан подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урон, если преуспевает в спасброске, и получает лишь половину урона, если проваливает спасбросок.

Защита без доспехов. Если Вилан не носит ни доспех, ни щит, его КД повышается на его модификатор Мудрости (уже учтено).

Движение без доспехов. Если Вилан не носит ни доспех, ни щит, его скорость увеличивается на 10 футов (уже учтено).

Использование заклинаний. Вилан является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *священное пламя* [sacred flame], *указание* [guidance], *уход за умирающим* [spare the dying]
1 уровень (4 ячейки): *благословение* [bless], *лечение ран* [cure wounds], *убежище* [sanctuary]
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon], *глухота/слепота* [blindness/deafness]
3 уровень (2 ячейки): *множественное лечащее слово* [mass healing word], *рассеивание магии* [dispel magic]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Вилан совершает три рукопашные атаки.

Безоружная атака. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к8 + 3).

РЕАКЦИИ

Парирование и контратака. Вилан добавляет 2 к своему КД против любой рукопашной или дальнобойной атаки оружием, которая может попасть по нему. Если атакующий промахивается, Вилан может совершить одну рукопашную атаку оружием против атакующего, если тот находится в его зоне досягаемости.

КАССИТ [CASSYT]

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Терран

Опасность 2 (450 опыта)

Преданность могилы. Кассит совершает с преимуществом спасброски против очарования и испуга.

Использование заклинаний. Кассит является заклинателем 4 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]
1 уровень (4 ячейки): *благословение* [bless], *лечение ран* [cure wounds], *щит веры* [shield of faith]
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon], *удержание личности* [hold person]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кассит совершает две рукопашные атаки.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к6), или дробящий урон 4 (1к8) при ударе двумя руками.

ПРОНЗАТЕЛЬ [PIERCER]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Навыки Скрытность +5

Чувства слепое зрение 30 фт., темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки –

Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пронзатель остаётся без движения на потолке, он неотличим от обычного сталакти-та.

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

ДЕЙСТВИЯ

Падение. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, одно существо, находящееся точно под пронзателем. *Попадание:* колющий урон 3 (1к6) за каждые 10 фт. падения, вплоть до 21 (6к6). *Промач:* Пронзатель получает половину обычного урона за падение.

ВИЗГУН [SHRIEKER]

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5

Хиты 13 (3к8)

Скорость 0 фт.

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

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, ослепление

Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6

Языки –

Опасность 0 (10 опыта)

Обманчивая внешность. Пока визгун остаётся без движения, он неотличим от обычного гриба.

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

РЕАКЦИИ

Визг. Если в пределах 30 футов от визгуна появляется яркий свет или существо, визгун испускает визг, слышимый на расстоянии 300 футов. Визгун продолжает кричать, пока не пройдёт 1к4 раунда после того, как источник беспокойства окажется за пределами его восприятия.

ВАЯТЕЛЬ КАМНЯ [STONEMELDER]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +5

Чувства чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Терран

Опасность 4 (1 100 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда ваятель камня умирает, он превращается в камень, после чего взрывается кучей осколков, осыпаясь дымящейся грудой щебня. Каждое существо в 10 футах от взрывающегося ваятеля должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. При провале существо получает дробящий урон 11 (2к10), а при успехе — половину этого урона.

Хождение по земле. Ваятель камня может передвигаться по труднопроходимой местности, сделанной из земли или камня, не тратя дополнительного передвижения.

Слияние с камнем. Ваятель камня может накладывать *бесследное передвижение* [pass without trace] без использования материальных компонентов один раз в день. Он восстанавливает эту способность после короткого отдыха. Базовой характеристикой для этого заклинания является Телосложение.

Использование заклинаний. Ваятель камня является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой описаны в *Путеводителе игрока по элементальному злу* и *Руководстве Занатара обо всём*):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *защита от оружия* [blade ward], *лепка земли** [mold earth], *починка* [mending], *свет* [light]

1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *псевдожизнь* [false life], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *дребезги* [shatter], *земляная хватка Максимилиана** [Maximilian's earthen grasp]

3 уровень (3 ячейки): *извержение земли** [erupting earth], *слияние с камнем* [meld into stone]

4 уровень (1 ячейка): *каменная кожа* [stoneskin]

ДЕЙСТВИЯ

Жезл Чёрной Земли. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2). Ваятель также может использовать ячейку заклинания, чтобы нанести дополнительный дробящий урон 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс ещё 1к8 урона за каждый уровень ячейки выше 1.

АЛЕЙД БУРРАЛ [ALEYD BURRAL]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +5

Чувства чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Терран

Опасность 4 (1 100 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда ваятель камня умирает, он превращается в камень, после чего взрывается кучей осколков, осыпаясь дымящейся грудой щебня. Каждое существо в 10 футах от взрывающегося ваятеля должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. При провале существо получает дробящий урон 11 (2к10), а при успехе — половину этого урона.

Хождение по земле. Алейд может передвигаться по труднопроходимой местности, сделанной из земли или камня, не тратя дополнительного передвижения.

Слияние с камнем. Алейд может накладывать *бесследное передвижение* [pass without trace] без использования материальных компонентов один раз в день. Она восстанавливает эту способность после короткого отдыха. Базовой характеристикой для этого заклинания является Телосложение.

Использование заклинаний. Алейд является заклинателем 7 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой описаны в *Путеводителе игрока по элементальному злу и Руководстве Занатара обо всём*):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *защита от оружия* [blade ward], *лепка земли** [mold earth], *починка* [mending], *свет* [light]

1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *псевдожизнь* [false life], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *дребезги* [shatter], *земляная хватка Максимилиана** [Maximilian's earthen grasp]

3 уровень (3 ячейки): *извержение земли** [erupting earth], *слияние с камнем* [meld into stone]

4 уровень (1 ячейка): *каменная кожа* [stoneskin]

Специальное снаряжение (двуручный меч ранения).

Один раз в ход, когда Алейд попадает по существу атакой, используя это оружие, она может ранить цель. В начале каждого своего хода раненое существо получает урон некротической энергией 1к4 за каждое ранение, а затем совершает спасбросок Телосложения со Сл 15, оканчивая эффекты всех таких ран на себе при успехе. В качестве альтернативы раненое существо или любое существо в пределах 5 фт. от него может действием совершить проверку Мудрости (Медицина) со Сл 15, оканчивая эффект таких ран на нём при успехе.

ДЕЙСТВИЯ

Двуручный меч ранения. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 9 (2к6 + 2). Алейд также может использовать ячейку заклинания, чтобы нанести дополнительный рубящий урон 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс ещё 1к8 урона за каждый уровень ячейки выше 1.

ГОРГОНА [GORGON]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +4

Иммунитет к состоянию окаменение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Растаптывающий рывок. Если горгона переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, горгона может бонусным действием совершить по ней одну атаку копытами.

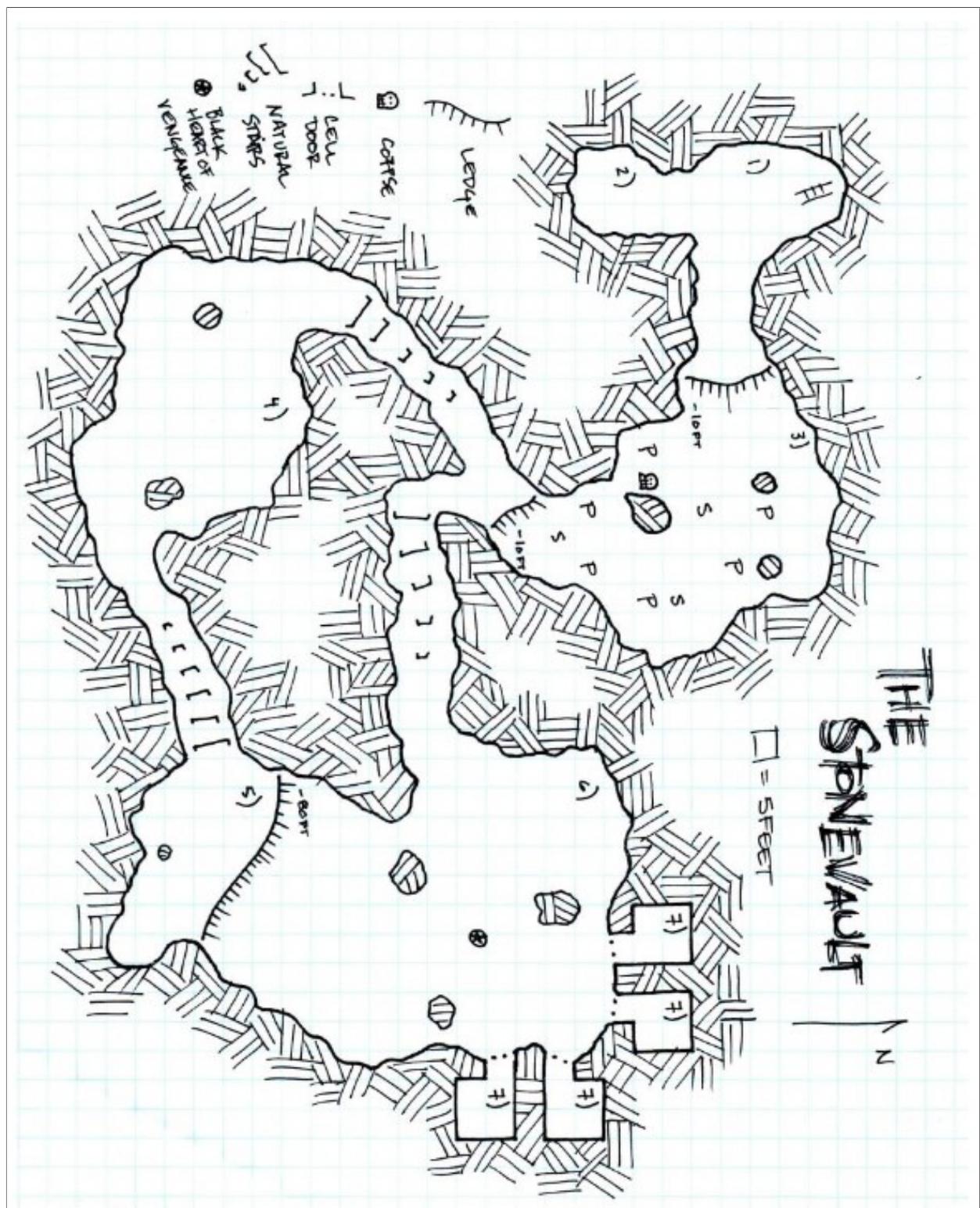
ДЕЙСТВИЯ

Бодание. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 18 (2к12 + 5).

Копыта. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 16 (2к10 + 5).

Окаменяющее дыхание (перезарядка 5–6). Горгона выдыхает окаменяющий газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13. При провале цель начинает превращаться в камень и становится опутанной. Опутанная цель должна повторить спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект на этой цели оканчивается. При провале цель становится окаменевшей, пока не будет вылечена заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration] или подобной магией.

КАРТА: КАМЕННОЕ ХРАНИЛИЩЕ



ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

Клинок Кора Пейтир. Девушка, человек, Клинок. Матрона дома Пейтир, она просит помощи персонажей в раскрытии источника недавних нападений на владения её семьи.

Верховный Клинок Джасин Дракхорн. Человек, женщина. Верховный Клинок и правитель Мулмастера. Она очень недоверчива ко всем, кто ниже её, — а это случается со всеми.

Ардет Пейтир. Человек, мужчина. Дальний родственник Клинка Кору Пейтир. Отпрыск богатой семьи, он попал в плен, когда его дом был разрушен культом Чёрной земли. Критиковал Освободителей и Алейд Буррал.

Федосья Пейтир. Кузина Ардета Пейтира и наследница его имени. Критиковала Освободителей и Алейд Буррал.

Эдик Брей. Мужчина-полуэльф. Дерзкий и энергичный бригадир из лесопилки Пейтир. Критиковал Освободителей и Алейд Буррал.

Тари Кафур. Женщина. Беженец из Флана и бармен у "Молотобойного дерева". Симпатизирует Освободителям и Алейду Буррал.

Лейтенант Грейди Молл. Мужчина, дварф. Офицер солдат и контакт Лордов Альянса.

Олисандра Лайтсон. Женщина, лунный эльф. Лидер Арфистов в районе Лунного Моря. Обаятельная, хитрая и на два шага впереди всех.

Кассит. Женщина, человек. Молодой жрец Келемвора. Бывший житель Флана и некогда близкий друг Алейд Буррал. Она сбежала из Флана во время событий 1-10 Тирании во Флане. В настоящее время самый высокопоставленный член духовенства Келемвора в регионе Лунного Моря.

Вилян Буррал. Мужчина, человек. Брат Алейд Буррал и низший по рангу член верных Тиморы в Мулмастере. Тайно высокопоставленный член культа Чёрной земли.