

ELEMENTAL EVIL™



ADVENTURERS LEAGUE

Огни Киторна

Во время летней засухи, по Мулмастеру прокатилась серия поджогов. Обвинения в этих деяниях, как выражение народного недовольства, посыпались на Тэйцев, жителей гетто, буйных матросов, беженцев из Флана и многих других. Сможете ли вы раскрыть эту тайну до того, как город будет охвачен огнём?
Приключение для персонажей 1-4 уровня.

Код Приключения: DDEX2-5

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн приключения: Джон Россоманно

Разработка и редактирование: Клэр Хоффман, Крис Тулач, Трэвис Вудолл

Организатор игр D&D: Крис Тулач

Исследователь игр D&D: Грег Билсланд

Команда Приключенческой лиги D&D - Волшебники побережья: Грег Билсланд, Крис Линдсей, Шелли Маццанобль, Крис Тулач

Администраторы Приключенческой лиги D&D: Роберт Аддуччи, Билл Бенхэм, Трэвис Вудолл, Клэр Хоффман, Грег Маркс, Алан Патрик

ПРЕВОД

Переводчики: vanillaDM, schtormung

Редактор: stivie

Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.0



EXPEDITIONS™

Премьера: 13 марта 2015 г.

Выпуск: 1 апреля 2015 г.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока*, *Бестиарий*, *Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, 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, возможно лишь с 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. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Лига Искателей Приключений D&D	3
Подготовка к приключению	3
Перед началом игры.....	3
Изменение приключения	3
Проведение приключения	4
Предыстория приключения.....	5
Обзор приключения	5
Зацепки приключения.....	6
Часть 1:	
Тлеющее недовольство	7
Часть 2:	
Обжигающая Ложь	13
Часть 3:	
Пылающее столкновение	18
Завершение приключения	19
Награды	20
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП	21
Карта: Помаши и подмигни	24
Приложение мастера: сводка НИП	25



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - Огни Киторна, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи более высоких уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать готовых прегенеренных персонажей.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Муламастер и Затопленном Лесу [Flooded Forest] к югу от города.

ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжают его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.

- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство для Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

ИЗМЕНЕНИЕ 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 столкновений.

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 2 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 группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ГРУППЫ

Состав группы	Сила группы
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

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменить. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте 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 проходит все слишком легко или испытывает серьезные 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. Дайте каждому шанс проявить себя.

- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попробуйте отслеживать, как по времени проходит 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 относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

ДНИ ПРОСТОЯ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений 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)
- Обучение

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также оплачивает 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 с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	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, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие Эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце 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 сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям оживления, возрождение или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление, получает штрафы, пока не окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, 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 может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за 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, группа может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, 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 прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии 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

Дворяне Мулмастера недавно стали публично соревноваться в проявлениях богатства способствуя взрывному развитию искусства, что в обычной ситуации сложно ожидать от в остальном серьезно и прагматичного населения города. Большинство работ возвеличивает покровителей художников, либо через лестные изображения, либо показную трату материалов, но некоторые из работ имеют политический подтекст. Клинки, правящий совет Мулмастера, обеспокоены этими радикальными произведениями, и даже втайне сговариваются собрать их раньше, чем соперники.

В то же самое время, когда Клинки прибегают к помощи Ястребов, коварных агентов разведки Солдатской Братии, чтобы избавиться от опасных работ, сезон жестокой жары и суровой засухи ставит город на грань. Зловоние городского пекла и скрытый страх того, что продовольствия не хватит, вызывают гнев и негодование среди простолюдинов Мулмастера. Слухи и беспокойства о беспорядках и неизбежном жестком ответе Городской Стражи как пожар разносятся среди жителей Мулмастера.

Пока Клинки, благородные лорды и простолюдины заняты этими насущными проблемами, культы Элементального Зла стремятся высвободить разрушительные силы в городе. В частности, Культ Вечного Пламени видит в невыносимой жаре Киторна предзнаменование, и через невольный сосуд, вдохновленного безумием художника Андрика Госа, намеревается предать город разрушительному пожару.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Находясь на празднике одного из членов Благородных Домов, партия становится свидетелем маловероятной атаки еще более невероятного противника. Проведя расследование, они вскоре узнают, что картина, подаренная жене благородного господина, содержит ключ к пониманию того, что произошло.

Исследование работ и художника вскоре показывает, что его произведения провоцируют опасные действия по всему городу и вдохновляет сжигать все вокруг у тех, кто слишком долго их рассматривает. Партия может собрать подсказки в доме художника, художественной галерее и среди поклонников его творчества. Они могут связать эти улики с одним покровителем, который кажется удивительно сильно поддерживающим работу художника и который фактически является членом Культа Вечного Пламени, стремящегося распространить хаос и разрушение в Мулмастере через художника.

Партия может попытаться помешать покровителю, участвующему и в других заговорах, и понять, что художник писал свой шедевр изображая, и таким образом оживляя, магминов, которые начинают пробиваться через город сжигая его, пока персонажи не вмешаются.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается в «Помаши и подмигни» и несколько зацепок берут начало из атаки на Тиегу Гос и реакции персонажей на последующие события. Герои могут быть приглашены на вечеринку, чтобы показать связь благородной семьи с искателями приключений и тем самым озадачить представителей других благородных домов. В качестве альтернативы, персонажи могут быть незваными гостями, желающими получить немного бесплатной еды и напитков или завести знакомства среди богатой элиты Мулмастера.

Обратитесь к первому эпизоду приключения, чтобы ввести персонажей в игру и для получения дополнительных зацепок.

Часть 1: Тлеющее недовольство

Приключение начинается в «Помаши и подмигни», популярном танцевальном зале в Мулмастере, где Зор Фолтин Гос проводит вечеринку по случаю дня рождения его жены.

После того, как праздник прерывается из-за эффектов живописи Андрика, партия начинает свое расследование произошедшего и идет по следам в различных местах по всему Мулмастеру.

После того как они получили достаточно улик, чтобы направиться дальше, перейдите к Части 2: «Обжигающий Обман».

Помаши и подмигни

«Помаши и подмигни» - популярный танцевальный зал, посещаемый как людьми с небольшими доходами так и богатыми в поисках буйных развлечений.

Общие характеристики

Внешние стены здания сделаны из камня и известкового раствора. Они окрашены в синие оттенки, в виде повторяющегося рисунка волны, это одно из немногих зданий в Мулмастере, которое отличается цветом от красных и серых кирпичных и каменных домов.

Если не сказано иное, его внутренние стены - деревянные.

Потолки. Потолки высотой 10 футов по всему заведению, кроме главного зала и танцпола, где они достигают высоты 20 футов.

Освещение. Яркий свет, если не указано иное. Большие декоративные канделябры висят над танцполом, их свет дополняется двумя большими очагами и настенными светильниками по всему периметру «Помаши и подмигни».

Звук. Смех и голоса, в честь праздника, создают шум настолько громкий, что трудно слышать людей, которые говорят нормальным тоном, если только они не находятся рядом.

Окруженные скучными по цвету зданиями, типичными для Мулмастера, синие волны «Помаши и подмигни» создают атмосферу веселья. Посетители входят через большие, ярко выкрашенные, синие двери. Каждый раз, когда двери открываются, легкая музыка и веселые крики изнутри попадают на улицы серого города.

Несмотря на шумную атмосферу и дикую развязность некоторых завсегдатаев, большая часть этой энергии превращается в танец, а насилие здесь очень редко, за исключением вспышек ревности, которые достигают апогея в звонкой пощечине или жестком толчке. Вышибалы вмешиваются и провожают проблемных гуляк на улицу, а угроза вызова городской стражи успокаивает большинство нарушителей спокойствия без дальнейших инцидентов.

«Помаши и подмигни» переполнены большинство вечеров, но из-за сегодняшнего праздника шумный танцевальный зал наводнен больше, чем обычно.

1. Фойе

Обычно, за вход в «Помаши и подмигни» берут 2 серебряных, но в этот вечер не взимается плата. Пара **головорезов** [thug] наблюдает за входными дверями, вмешиваясь в любую неприятность, которую они обнаруживают, или если их зовут другие сотрудники заведения.

Небольшая толпа гуляк пробирается мимо двух массивных швейцаров, которые вежливо кивают. Попадая в удивительно теплое здание, некоторые из них снимают тяжелые отделанные мехом пальто и передают их с несколькими монетами через стойку, слуге в нише слева.

Далее вы видите толпу завсегдатаев, собравшихся вокруг L-образной стойки бара в три группы и нескольких барменов, которые их обслуживают. Из-за угла справа вы слышите ритмичный стук ног в такт веселой джиге и прерывистые возбужденные крики.

В конце ночи или в случае серьезных проблем парадные двери могут быть закрыты тяжелой деревянной балкой. Закрыть дверь требует полного действия. Если дверь закрыта, то чтобы взломать ее, нужно пройти проверку Силы Сл 15.

2. Гардероб

Благодаря огню больших очагов и жару тел танцоров, в «Помаши и подмигни» исключительно тепло. Многие завсегдатаи оставляют свои пальто, плащи и одежду для холодной погоды здесь, а затем возвращаются за ними в конце ночи. Им выдают вырезанные деревянные жетоны и соответствующие жетоны заправляют в оставленную одежду.

Чтобы оставить здесь пальто необходимо заплатить 1 серебряный. Любой персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 5, замечает, что большинство плащей и пальто свалены в кучу в задней части комнаты. Чтобы найти любой предмет одежды, который «хранится» здесь, нужно потратить полные две минуты. Однако, если доплатить дварфу, он будет держать одежду легко доступной, а не похороненной в одной из куч.

Дверь в гардеробную обычно закрывается изнутри, но любой, у кого есть набор воровских инструментов, может вскрыть замок пройдя проверку Ловкости Сл 15. Любой персонаж, который проводит пять минут, тщательно исследуя различные предметы одежды, находит в сумме 10 золотых монет, в виде пустяковых безделушек. Однако, если дварф замечает это, он тут же предупреждает двух вышибал в фойе о воровстве.

3. Основной бар

Люди толпятся вокруг бара на протяжении всего вечера, но два бармена легко и быстро справляются с обслуживанием клиентов.

Несмотря на то, что в честь праздника Зоров Госов все напитки бесплатные, многие завсегдатаи подкидывают небольшое количество монет для более внимательного и быстрого обслуживания. Хотя все рады пить бесплатно, немногие завсегдатаи, похоже, склонны злоупотреблять выпивкой.

4. Танцевальный зал

Самое большое помещение в «Помаши и подмигни» - это большой танцевальный зал. Между танцами, гуляки сменяют друг друга и партнеров, и атмосфера в сочетании с алкоголем, текущим рекой, заставляет многих Мулмастерчан слегка ослабить бдительность.

Танцевальный зал - отличное место для сбора информации и слухов о социальной жизни в Мулмастере среди тех, кто регулярно присутствует на вечерних празднествах. Персонажи, которые смешиваются с толпой и преуспевают в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10, узнают описание ключевых личностей (перечисленных ниже) или, основываясь на своих вопросах и на ваше усмотрение, подсказки, которые могут быть полезны в дальнейшем приключении.

5. СЦЕНА ДЛЯ ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

Конферансье полуэльф, Мейрим Тем и сопровождающие его музыканты играют почти каждую ночь в «Помаши и подмигни». Труппа наблюдает за толпой и выбирает мелодии, которые держат всех в хорошем настроении и периодически позволяет отдыхать под более медленные композиции.

Музыканты принимают заявки при условии, что те не противоречат праздничному настроению вечеринок, не являются немодными или просто неприемлемыми песнями.

Мейрим часто прерывается и подходит к одному из столов в танцевальном зале, чтобы быстро выпить и поболтать с завсегдатаями. Однако, труппа продолжает играть в его отсутствие.

ОТЫГРЫШ МЕЙРИМА ТЕМА

Мейрим знает почти каждую песню из любой культуры по всему Фаэруну. Он изучает музыку и искусство отдаленных местностей. И, когда искусство среди дворян становится товаром, положение Мейрима быстро улучшается.

К сожалению, это внимание стало причиной «звездной болезни». Он напыщен и высокомерен и склонен к истерике, если ему не удается добиться своего.

Мейрим знает о «Галерее Железного Сердца» и может направить туда персонажей с интересом к искусству. Он также много знает о взаимоотношениях Бризиков из-за его регулярного присутствия в «Помаши и подмигни». Он близок с мужем и женой, поэтому он осторожен, чтобы не сказать ничего, что, по его мнению, может повредить их репутации.

Цитата: «Эммм, но ведь это же прошлогодняя песня!».

6. ЧАСТНЫЙ БАЛКОН

Этот балкон поднимается примерно на 10 футов над танцполом и имеет свой собственный бар. Обычно, здесь находятся посетители, которые устали от танцев или ищут более тихое место для того чтобы поговорить. Сегодня вечером, однако, весь балкон был заказан Фолтином Госом. Он и его жена Тиега Гос находятся здесь со своими лично приглашенными гостями.

Ката Бризик помогает бармену и лично следит, чтобы нужды дворян были удовлетворены.

Когда придет время, перейдите к нападению Каты на Тиегу. Обратитесь к разделу «Прерванный Праздник», в конце этого раздела приключения.

Деревянные перила с металлическими балясинами в стилизованных волновых узорах отделяют балкон от танцпола десятью футами ниже. Хорошо одетые клиенты занимают высокие круглые столы рядом с перилами, и еще больше гостей садятся на складные столы рядом с очагом, меньшими, по сравнению с теми, что рядом с танцевальным залом.

Вторым баром, который менее загруженный, чем тот, что внизу, управляет седовласый джентльмен. Улыбающаяся женщина в красном платье помогает ему с другой стороны барной стойки, ловко раздавая напитки и поддерживая непринужденный разговор.

Гости собираются вокруг мужчины и женщины в тщательно скроенной, украшенной мехом одежде и восхищаются картиной в изысканной позолоченной раме, висящей около очага.

Несмотря на то, что Фолтин Гос зарезервировал балкон для особых гостей, никто не стоит у основания лестниц, чтобы запретить подняться другим посетителям. Приличия и вежливости кажется вполне достаточно, чтобы не дать обычным людям присоединиться к знати на этом балконе.

Персонажи могут самостоятельно найти вход на балкон или быть приглашенными туда (см. врезку «Разжигание Огня» ниже). Однако, если они не были лично приглашены Фолтином, в качестве зацепки приключения, персонажи быстро осознают, что на них взирают свысока или попросту игнорируют благородные гости, если только они не преуспеют в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если вся партия здесь, эта проверка может быть сделана как групповая. Любой персонаж с предысторией Дворянин [Noble] или Артист [Entertainer] делает эту проверку с преимуществом.

Если они будут хорошо приняты, партия может быть посвящена в сплетни и информацию, известные исключительно знати Муластера. Это еще одна возможность для персонажей получить какую-то важную информацию или подсказки, которые они могли упустить ранее.

КАРТИНА АНДРИКА

Фолтин Гос преподнес в подарок свое супруге ее портрет, нарисованный его племянником Андриком. Картина затронута тем же безумием, что и Андрик.

На великолепной картине изображена Тиега Гос, она одета в официальное алое платье. Белый мех покрывает ее плечи, а шею украшает золотая брошь. Она стоит рядом с ярким пламенем, которое может быть большим камином или даже костром, и художник отразил свет этого огня в деталях ее фигуры, от бликов в ее глазах до блеска на металле ее брошки.

Сходство Тиеги на изображении и в жизни поразительно, даже с учетом того, что Андрик позволил себе некоторые вольности, чтобы убрать признаки возраста, которые имеются в реальной жизни.

Если спросить о картине, Тиегу или Фолтина, то они признаются, что она не позировала для портрета и что Андрик нарисовал замечательный портрет по памяти. Платье и мех - вещи, которые она носила в прошлом, но, если спросить конкретно о брошке, Тиега задумается на мгновение, прежде чем ответить, что у нее никогда не было такого украшения.

Любой персонаж, который изучает картину и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, замечает, что огонь, изображенный на картине, получил гораздо большее внимание, чем Тиега по количеству мазков кисти и поразительному уровню реализма. Кажется, что именно пламя является предметом картины, а изображенная женщина была всего лишь еще одним фрагментом фонового пейзажа. Любой персонаж, владеющий навыком обращения с инструментами художника, делает эту проверку с преимуществом.

РАЗЖИГАНИЕ ОГНЯ

Персонажи должны присутствовать на балконе, чтобы стать свидетелем нападения на Тиегу Гос, как описано в «Прерванном Празднике». Если они не пойдут туда сами, вот несколько идей как они могут туда попасть.

- Партнер по танцу персонажа может быть благородным человеком, приглашающим его или ее на балкон. Его или ее товарищи могут сопровождать персонажа туда.
- Один из дворян хочет разрешить какой-либо спор, и, заметив персонажа, спрашивает его о помощи, считая, что он или она может помочь в разрешении спора.
- Фолтин Гос знаком с подвигами одного или нескольких персонажей и чувствует, что их известность может подержать его собственную репутацию.

7. ЗАЛ ОБСЛУГИ

Этот узкий коридор и лестница не такой изысканный и не выглядит так же, как остальная часть «Помаши и Подмигни». Это чисто функциональная область, используемая персоналом для обеспечения балкона едой с кухни, без необходимости перемещаться в переполненном танцевальном зале.

Если какие-либо сотрудники замечают здесь персонажей, они вежливо сопровождают их обратно в общие залы «Помаши и Подмигни». Если их просьба будет проигнорирована, они немедленно сообщают Эрдану и вышибалам.

Секретные двери. Никому, кроме Эрдаана и Каты Бризик, не известно, что две секции стены на противоположных сторонах коридора могут быть отодвинуты как двери, когда нажимается секретный рычаг у основания стены. Одна из дверей ведет в кабинет Эрдаана, а другая в его личное хранилище. Двери могут быть обнаружены при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

8. КАБИНЕТ ЭРДАНА

Эрдан управляет своим бизнесом здесь в те дни, когда в «Помаши и Подмигни» тихо. Стол и комод содержат различные книги и контракты с поставщиками и артистами.

Дверь с кухни всегда закрыта. У Эрдаана и Каты есть по ключу от нее. Персонаж с набором воровских инструментов может взломать замок, успешно пройдя проверку Ловкости Сл 15, но любой, на достаточно легкой кухне, может заметить эту попытку.

Эрдан хранит небольшую шкатулку в ящике стола. Любой, у кого есть воровские инструменты и успех в проверке Ловкости Сл 20, может открыть ее и обнаружить внутри 25 зм.

Секретная дверь. Паранойя Эрдаана побудила его сделать этот путь для побега. С этой стороны секретная дверь выглядит как каменная кладка, как и остальные стены, с рычагом, похожим на тот, что находится в зале обслуживания. Дверь может быть обнаружена с помощью проверки Интеллекта (Расследование) Сл 20.

9. ХРАНИЛИЩЕ ЭРДАНА

Частично хранилище, частично винный погреб, эта область используется Эрданом для хранения его богатства, большая часть которого состоит из редких вин и ликеров. На протяжении многих лет он собирал эти бутылки и изредка предлагает некоторые из них состоятельным посетителям. Эрдан также хранит доходы «Помаши и Подмигни» здесь, прежде чем они будут доставлены в ближайший банк, что происходит каждые несколько дней, или распределены в качестве заработной платы для его сотрудников.

Около 500 бутылок различных размеров и форм входят в коллекцию Эрдаана. Украсть всю коллекцию почти так же сложно, как найти покупателей для каждой из бутылок, не попавшись при этом Эрдану или властям. Персонаж, который делает успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, может найти легко реализуемых вин на 25 зм.¹

Секретные двери. С этой стороны секретная дверь выглядит как каменная кладка, как и остальные стены, с рычагом, похожим на тот, что находится в зале обслуживания. Одна ведет в зал прислуги. Другая приводит в узкую улочку за «Помаши и Подмигни» и не может быть открыта снаружи.

Двери могут быть обнаружены с помощью проверки Интеллекта (Расследование) Сл 20. Для каждой требуется отдельная проверка.

10. КУХНЯ

Работа на кухне «Помаши и Подмигни», кипит всю ночь. Запросы Фолтина Госа и его благородных друзей, в сочетании с желанием Эрдаана произвести на них впечатление, заставили поваров работать в бешеном темпе.

Из-за активности работников, здесь можно пройти незаметно, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10. Однако, если задержаться здесь (например, чтобы вскрыть замок в кабинете Эрдаана), то сотрудники могут обратить внимание на персонажей и попросить их уйти, прежде чем позвать охранников заведения.

Здесь есть дверь, ведущая на улицы Мулмастера. В течение дня её держат запертой, но ночью персонал обычно держит дверь открытой, чтобы пропустить немного свежего воздуха в душную кухню. Дверь может быть закрыта и заперта изнутри.

СОКРОВИЩЕ

Персонажи, ищущие в гардеробе, находят 10 зм в виде безделушек после пяти минут. Поиск в кабинете Эрдаана дает 25 зм в шкатулке в ящике письменного стола, и персонажи могут найти 25 зм в виде редких ликеров и вин в хранилище Эрдаана.

ЗАВСЕГДАТАИ И НЕЗВАННЫЕ ГОСТИ

Фолтин Гос позволил владельцу «Помаши и Подмигни» Эрдану Бризику открыть свое заведение для публики во время вечеринки (чтобы уменьшить плату за проведение вечеринки для Тиэги, его жены), так что веселье распространяется и на тех, кто не был приглашен, большинство людей присоединяются к празднованию либо в надежде произвести благоприятное впечатление на членов дворянской семьи, либо ради бесплатной выпивки.

Если персонажи не были специально приглашены семьей Гос (см. «Зацепки приключения», в начале), допустим, что они попадают на праздник в «Блики на Волнах» вечером случайно.

Используйте приведенные выше нумерованные области, позволяя персонажам свободно перемещаться по заведению и общаться на вечеринке, а так же встречаться и знакомиться с важными участниками праздника, прежде чем приступить к событиям «Прерванный праздник» ниже. Предполагается, что персонажи входят в «Помаши и Подмигни» через фойе (область 1).

ЗОР ФОЛТИН ГОС

Темные волосы Фолтина тронуты сединой, а его карие глаза покраснели из-за частого проведения ночей за выпивкой. Большим рукам человека не чужда работа в кузнице (там, где его семья накопила большое состояние), а его приметные габариты в равной степени сочетают в себе мышцы и жир.

ОТЫГРЫШ ЗОРА ФОЛТИНА ГОСА

Как и можно было ожидать, Зор Гос - невыносимый дворянин. Большинство бесед с ним в конечном итоге переходят на его персону, в ходе которых он грубо исправляет любого, кто не обращается к нему должным образом - Зор Гос. Однако, если к нему обращаются проявляя уважение, соответствующее его положению, он общается тепло и радушно.

Цитата: «Я уверяю, все эти развлечения для вас (зевок), наслаждайтесь».

¹ В оригинале 50 золотых, но дальше по приключению в этом месте везде указано 25 монет.

ЗОРА ТИЕГА ГОС

Тиега вышла замуж и стала членом семьи Гос десять лет назад, но она не находит привлекательным дело металлообработки.

Несмотря на то, что Тиега на несколько лет старше Фолтина, у нее роскошные черные волосы, не тронутые сединой. В отличие от супруга, богатая жизнь дала ей не так много мускулов на ее низкорослой фигуре.

ОТЫГРЫШ ЗОРЫ ТИЕГИ ГОС

Зора Тиега Гос - полная противоположность ее мужу. Там, где он высокомерен и напыщен, она удивительно приземлена и дружелюбна. Она быстро теряет интерес к собеседнику, когда разговор заходит касательно ее статуса или состояния ее мужа. Она обожает искусство, знания и настоящую жизнь в полной мере - качества, которые совершенно не сочетаются с именем Гос.

Цитата: «Я не собственность моего мужа!»

ЭРДАН БРИЗИК

Талантливый полуэльф-танцор, а также находчивый предприниматель, вместе со своей женой Катой, Эрдан считает, что ему повезло, что он объединил свои интересы в столь прибыльное предприятие в Мумастере. В результате Эрдан постоянно боится любых ошибок, которые могут стоить ему его бизнеса и социального положения.

ОТЫГРЫШ ЭРДАНА БРИЗИКА

Эрдан говорит и движется, как будто он на сцене перед аудиторией, полной людей. Он красив и кокетлив. Нередко можно застать Эрдана в компании постоянных клиенток и легко заметить ревнивые взгляды их мужей, устремленные на него.

Несмотря на все это, он параноик, до смерти боится быть использованным или, что еще хуже, быть ограбленным.

Цитата: «Прриветик...»

КАТА БРИЗИК

Как правило, Ката всегда прекрасна выглядит, она собрана и обращается к завсегдатаям и персоналу размеренным и задумчивым тоном. Ее поведение начало меняться после воздействия на нее картины Андрика (см. Область 6 ниже), и ее обычно хорошо причесанные каштановые волосы дикой копной обрамляют ее лицо. Легко заметить ее широко распахнутые глаза, и на ее лице часто появляется маниакальная усмешка, а иногда она не к месту и взволнованно поднимает интонации голоса.

ОТЫГРЫШ КАТЫ БРИЗИК

Таланты Каты в танце и бизнесе превосходят способности даже ее искусного мужа. Однако ее таланты редко демонстрируются, так как ей отводится роль управляющего повседневными делами «Помаши и Подмигни», а Эрдан каждую ночь общается с богатыми покровителями, заставляя Кату ревновать. Она надеется, что недавно возросший интерес к искусству в городе может заинтересовать знатных танцевальных представлений и что она может продолжить жизнь как танцовщица и художница и оставить бизнес в руках мужа.

Цитата: «Вы не видели моего мужа?»

ПРЕРВАННЫЙ ПРАЗДНИК

Позвольте персонажам провести некоторое время на празднике и встретиться с одним или несколькими важными участниками. Когда праздник идет полным ходом, и когда один или несколько персонажей оказываются на отдельном балконе (Область 6) в присутствии и Тиеги и Каты, происходит следующее событие.

Странная сила картины Андрика, завораживающая своих зрителей и делающая из них пироманов, овладевает Катой.

Тиега улыбается, глядя на картину. Ката, совладелица «Помаши и Подмигни», делает шаг вперед с высоким стаканом крепкого спиртного напитка, запах которого легко учуять даже издалека. Без предупреждения она выплескивает напиток в лицо Зоры Гос. Несколько случайных капель попадают на ближайшую масляную лампу и вспыхивают. Через мгновение, яркое пламя расцветает там, куда попал выплеснутый напиток, включая лицо Зоры Гос.

Ее крики наполняют воздух, смешиваясь с мерзким запахом горящей плоти и волос. Гости впадают в панику и бегут от пламени, в то время как Ката, словно замороженная, смотрит на пламя, танцующее над горящей женщиной и картиной позади нее.

«Так прекрасно, так великолепно», - говорит она практически шепотом.

Если персонаж сразу не предпринимает попытки погасить пламя, либо накрыв его, либо облив Тиегу большим количеством воды, она быстро сгорает и гибнет. В противном случае она выживает, но ужасно обгорает. Красота, которой она когда-то обладала, сгорела, оставив лишь ужасные шрамы.

Огонь вокруг не собирается успокаиваться и быстро распространяется по полу и стене, набрасываясь на картину, которая также практически мгновенно сгорает. Гости в панике бегут, спасая собственные шкуры, быстро превращаясь в неуправляемую испуганную толпу, несущуюся за входную дверь с криками «Огонь!» и «Помогите!».

Если толпа каким-то образом не будет успокоена кем-то, то часть людей будет растоптана, ранена и убита огромной массой гостей, пытающихся спастись из горящего здания «Помаши и Подмигни».

В течение одного раунда пламя распространяется по стенам, подпалываясь картинами, нарисованными крайне горючими красками. Очевидно, что «Помаши и Подмигни» сгорят в пожаре. Любой персонаж, который **пытается справиться с огнём**, должен успешно сделать спасбросок по Конституции Сл 10 или 3 (1к6) урона огнем и получить 1 уровень истощения из за вдыхания дыма. Сложность спасброска увеличивается на 2 каждый раунд после этого.

ОБВИНЕНИЯ

Каждый из участников праздника реагирует на события по-разному:

Зор Фолтин Гос. Когда он приходит в себя, Зор Гос требует, чтобы персонажи задержали Кату и вызвали Городскую стражу. Если они отказываются, то другие гости делают это вместо них. Он рассказывает о произошедших событиях, настаивая на том, что Ката пыталась убить его прекрасную жену. Если спросить, почему Ката, возможно, хотела убить его жену, предложения Зора Госа варьируются от мелкой ревности, до того, что она убийца, нанятая другой благородной семьей, или же «она сброд, обижающийся на тех, кто по праву владеет Мумастером».

Зора Тиега Гос. Если она еще жива, Зора Гос, ничего не может сказать. Если она не исцелена с помощью магии, то она без сознания. Даже если её лечат, она приходит в себя только чтобы кричать в агонии от боли, которую причиняют ей ожоги, покрывающие ее тело, и она в шоке от произошедших событий.

Эрдан Бризик. Эрдан твердо уверен, что его жена невиновна, настаивая на том, что она не сделала ничего, чтобы умышленно причинить вред Зоре Гос. Насколько он знает, Ката восхищалась прекрасной дворянкой. Если надавить на него, то Эрдан признает, что он немного флиртовал с благородной женщиной, и что даже если Ката приревновала его, то совершить нападение умышленно она просто не могла.

Ката Бризик. Ката не отвечает и не сопротивляется задержанию. Ее взгляд расфокусирован и обращен к ближайшему пламени. Кажется ничто не сможет вырвать ее из этого состояния.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Зор Гос и Эрдан Бризик единомышленны в том чтобы не доверять расследование городской страже. Фолтин беспокоится о том, что если речь идет о соперничающей дворянской семье, то городская стража может быть подкуплена соперниками, и он так никогда и не узнает, кто действительно несет ответственность за нападение. В то время как Эрдан опасается, что городская стража сочтет это простым делом и казнит его жену, не разбираясь что же произошло на самом деле.

По отдельности, оба обезумевших мужа готовы предложить персонажам награду за то, чтобы узнать, почему Ката напала на Тиегу. Эрдан предлагает 50 зм за доказательства, которые могли бы оправдать его жену или, по крайней мере, спасти ее от казни. Фолтин обещает 100 зм, если персонажи найдут того, кто стоит за атакой, и «расправятся с ними, как с собаками». Во время разговора он не будет прямо говорить об этом, но Фолтин ожидает от партии, что они убьют его врагов, и всячески намекает на это.

У персонажей есть достаточно времени, чтобы поговорить со свидетелями до того, как прибудет городская стража. Многие из гостей праздника остаются, обеспеченные состоянием Тиеги (или Фолтина, если его жена умерла). Настроение мрачное, но люди готовы отвечать на вопросы. Важно отметить, что в силу характера вечеринки, большинство присутствующих находятся в состоянии алкогольного опьянения. Тем не менее, их все еще можно допросить, но любые проверки, сделанные для этого, имеют помеху, а провал означает, что свидетель забыл, не видел или недолюбливает и просто враждебно относится к искателям приключений.

Персонажи, задающие вопросы завсегдатаям и персоналу «Помаши и Подмигни» о ночных событиях, должны сделать проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15, Харизмы (Запугивание) или Харизмы (Убеждение) (основываясь на действиях персонажей). Сделайте по одной проверке на персонажа, так как время ограничено, скорым прибытием городской стражи. Каждая успешная проверка дает одну из следующих частей информации. Каждая из этих подсказок дает возможность направить персонажей во вторую часть приключения, поэтому убедитесь, что они уходят, по крайней мере, с одной из них. Если вся партия не может собрать какую-либо информацию, один из свидетелей идет на встречу персонажам, чтобы предложить одну из этих улик партии:

- Ката разговаривала с тэйцем, Азаком Троумом, ранее вечером. Его нигде не было видно после нападения.

- Один свидетель услышал, как тэйец спросил у Каты, как найти художника. Узнав имя художника, он, похоже, заметил влияние картины на Кату и ушел.
- Персонал «Помаши и Подмигни» может дать подробное описание тэйца, и они знают, что он живет в небольшом доме недалеко от посольства Тэй.
- Несмотря на трагические события, несколько знатных господ только и говорят, что о красоте картины Андрика, кажется, что они больше огорчены уничтожением картины, чем травмами или смертями случившимися этим вечером.
- Некоторые люди ведут себя странно при обсуждении картины. Они явно влюблены в нее - почти до одержимости, но это проходит со временем. Ясно, что эффект не коснулся всех, но успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15, показывает, что те, кто более эмоционален, реагируют на этот эффект сильнее, чем другие. Ката, как известно, была невероятно страстным человеком, когда дело доходило до искусства, танца или кокетливого поведения Эрдана.
- Картина была повешена в «Помаши и Подмигни» рано утром в день вечеринки. Ката лично проследила за этим и несколько раз в течение дня замечала ее необычайную красоту.
- Фолтин замечает, что он не видел художника, его племянника, в течение декады. Когда Фолтин посетил дом Андрика несколько дней назад, художника не было дома - Фолтин не считал это подозрительным тогда, потому что его племянник склонен к ветреному поведению. Фолтин боялся, что порученная племяннику картина не будет завершена в срок. Его опасения были напрасны, когда курьер доставил её за день до вечеринки с короткой запиской от Андрика, в которой тот извинялся за задержку и утверждал, что ему пришлось ждать «поразительного вдохновения».
- Во время предыдущих посещений «Помаши и Подмигни», Тиега Гос регулярно танцевала с Эрданом до позднего вечера. Однако, несмотря на время, проведенное с Эрданом, ее поведение не было неприемлемым в глазах Фолтина и это было вполне нормально для Эрдана. Ката, однако, явно завидовала тому вниманию, которое Эрдан уделял Зоре Гос.

ПРИБЫТИЕ ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ

Любая готовность людей, разговаривать с персонажами или отвечать на их вопросы, исчезает, когда прибывает патруль из восьми городских стражников и тут же оцепляет район вокруг «Помаши и Подмигни». Лидер патруля, Мелори Остер, стремится арестовать хоть кого-нибудь как можно быстрее, виновного или нет, - чтобы продемонстрировать свою важность и незаменимость как своим начальникам так и присутствующей здесь знати.

Если не остановить их, они немедленно арестуют Кату, несмотря на протесты Эрдана. После взятия под стражу, Ката будет заключена в тюрьму и казнена в течение нескольких дней, если не будут представлены весомые доказательства ее невиновности. Если какой-либо из персонажей пытается договориться с Мелори и добивается успеха в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15, Мелори соглашается отложить суд над Катой на пару дней, дав партии время на проведение всестороннего расследования. В противном случае ее осудят и, вероятнее всего, повесят уже на следующее утро. Зор Гос приходит в ярость, услышав, что суд над Катой будет перенесен, неважно на сколь короткий срок.

После того как Кату заковывают в кандалы и увозят, Мелори приказывает закрыть «Помашы и Подмигни» до тех пор, пока вопрос не разрешится. Его патруль затем выгоняет всех из бара, применяя силу против любого, кто сопротивляется.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи тушат огонь, предотвращая смерть Тиэги, наградите каждому персонажу по 50 опыта.

Если персонажи успешно договорились с городской стражей и отложили решение о судьбе Каты, начислите каждому персонажу по 50 опыта.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Персонажи должны закончить первую часть приключения выяснив, что подтолкнуло Кату Бризик на преступление и как минимум одна зацепка приведет их к продолжению в Части 2. Основываясь на полученной партией информации перейдите к соответствующему месту.

Часть 2: Обжигающая Ложь

Вторая часть приключения рассказывает о различных местах, которые могут исследовать персонажи для поиска ответов. Подсказки могут вести их через различные локации и даже заставлять их возвращаться в некоторые места по несколько раз, если появится больше информации.

После того, как они определили роль Андрика в этом деле и вычислили Дориль Сайр, переходите к заключительной Части 3: Плавающее столкновение.

1. Дом Андрика Госа

Фолтин может сказать персонажам место нахождения его племянника. Политика семьи оставила Андрика с небольшим богатством после смерти его родителей, и его, иногда странное, поведение привело к тому, что никто из семьи Гос не захотел взять молодого человека в свою семью. Художник использовал свои скудные средства, чтобы купить себе маленькое однокомнатное жилье по соседству с зловонной гаванью.

Входная дверь заперта, окно закрыто. Изнутри не доносится ни единого звука. Замок может быть взломан персонажем с воровскими инструментами, при успешной выполненной проверке Ловкости Сл 15, или дверь может быть выбита с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15. Жители замечают незнакомых людей в этом районе, но вызывают городскую стражу, только если дверь Андрика выбита.

Небольшая, единственная комната едва вмещает в беспорядке разбросанные художественные принадлежности, которыми завален пол и почти все плоские поверхности. Кровать была перевернута, чтобы служить в качестве низкой полки для хранения, теперь уже высохшей, краски и множества банок с водой и плавающими в ней кистями.

Три мольберта окружают маленький деревянный стол, почерневший от сажи, покрытый расплавленными восковыми свечами, сгоревшими до основания, пеплом, обугленными веточками и даже небольшими корягами.

Обгоревшие дрова заполняют крошечный очаг до предела, уложенные так плотно, что даже если и попробовать зажечь здесь огонь, гореть он все равно не будет, из-за нехватки воздуха. Скомканная почерневшая бумага вклинивается среди дерева на дне кучи.

Андрик перестал работать здесь более недели назад. После завершения настенной росписи на рынке Жен-тов его охватило маниакальное творчество, которое мешало ему спать. Он блуждал по улицам, покупая краски и кисти, какие только желал, и рисовал везде и всюду, то что ему нравилось.

Те небольшие запасы еды что были у него в маленьком шкафу, уже съели крысы, и успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 поможет определить, что Андрик не был здесь больше недели.

Мольберты вокруг стола содержат незавершенную картину пламени. Эти работы так и не были завершены, потому что Андрик почувствовал, что пламя, которое он рисовал, было слишком маленьким. Его «моделью» был костер, который он развел прямо на столе.

Бумага в камине была частью попытки создать более крупный огонь для позирования Андрику. Среди почерневшей бумаги есть два интересных обрывка: приглашение в «Галерею Железного Сердца» и набросок большой настенной росписи, сделанный углем.

Приглашение в Галерею

Это письмо было написано куратором галереи Железного Сердца и было получено Андриком, когда он все еще здесь жил. Половина письма сгорела. Разобрать можно только следующие строки:

«... такими просвещенными и благородными людьми, как Дориль Сайр и Тиега Гос. Таким образом, с большим удовольствием я приглашаю вас показать свои работы в Галерее Железного Сердца в течение не менее трех месяцев, чтобы мулмастерчане смогли увидеть ваши гении и мы смогли бы заинтересовать еще больше людей истинным искусством.

С восхищением, Джурина Плем.»

Персонажи могут легко найти «Галерею Железного Сердца». Они уже знакомы с Тиегой Гос, но имя Дориль Сайр совершенно незнакомо. Любые проверки Интеллекта, сделанные для того чтобы вспомнить информацию об имени Дориль Сайр, автоматически терпят неудачу. Однако, персонаж, который спрашивает на улицах, может сделать проверку Харизмы Сл 20. Хотя крайне маловероятно, что они найдут того, кому знакомо это имя, но в случае успеха они узнают, что он довольно своеобразный покровитель искусств. Он практически неизвестен за пределами очень узких кругов, но, по слухам, является простым, хотя и специфическим стеклодувом. Если персонаж, делающий проверку, уже говорил с Джуриной Плем и узнал что-то о нем, тогда сложность проверки уменьшится на 10 и делается с преимуществом. В любом случае, никто не знает, где он, или о его связи с художественной карьерой Андрика Госа.

Если персонажи захотят использовать приглашение и познакомиться с его отправителем, Джуриной Плем, перейдите к «Галерее Железного Сердца» ниже. Если персонажам удастся узнать о Дориле Сайре и они пожелают расследовать его действия, перейдите к «Святыне Стеклодувов» (часть 3, ниже).

Эскиз росписи

Это ранний эскиз фрески, которую хотел заказать Азак Троум.

Покрытый пятнами сажи, этот наспех сделанный древесным углем рисунок изображает ближайшие окрестности. Большое здание в центре этого изображения залито пламенем, но, при ближайшем рассмотрении, пламя ограничено краями здания, как будто здание украшено изображением пламени, а не поглощено им.

На краю страницы начертаны слова «Азак Троум», за которыми следует вопросительный знак.

Андрик пересекся с Азаком Троумом на вечеринке, и тейец предложил идею настенной росписи, пока они обсуждали искусство. В то время Троум подозревал, что у Андрика были особые способности, когда дело касалось рисования, и ему было любопытно изучить его более масштабное произведение. Андрику идея понравилась, но по мере того, как его творческое вдохновение поглощало его, он забыл о Троуме, но не забыл о росписи.

Азак Троум. Если персонажи не узнали об Азаке Троуме в «Бликах на Волнах» или не встретили его с тех пор, успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 расскажет, что имя может быть тэйским по происхождению. Если персонажи спрашивают вокруг (успешная проверка Харизмы Сл 15), персонажей направят в сторону дома Троума. Если они находятся рядом с посольством Тея при проведении проверки, то она делается с преимуществом. Если персонажи решили вести расследование в этом направлении то перейдите к дому Азака Троума, ниже.

Здание. Опознать здание нарисованное на эскизе очень сложно, так как это просто грубый набросок. Любой персонаж, преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, распознает здание как старый склад в гетто Жентов. Любые персонажи, родом из Мулмастера, делают эту проверку с преимуществом. Если персонажи решили вести расследование в этом направлении то перейдите к Рынку Жентов ниже.

2. Дом Азака Троума

Расположенный в тихом районе рядом с посольством Тэй, небольшой домик Азака Троума стоит посреди крохотного двора, окруженного низким железным забором.

Тэйец приходит и уходит в любое время дня и ночи - но соседи совершенно не против этого. Его соседи никогда не замечали, что он делает что-то не так, но они очень подозрительно относятся к тэйцу, потому что, «он несомненно, один из тех грязных некраматов».

Персонажи не знают, но Ястребы уже давно подозревали Троума в шпионаже, и держали его под пристальным наблюдением. Если приключенцев видели говорящими с ним, то на них нападают в тот момент, когда они уходят из поля зрения дома Азака. Если они видят как партия вламывается в дом, агенты следуют за ними внутрь дома и пытаются захватить хотя бы одного из них для допроса.

Разговор с Азаком

Если Троум дома, когда появляются персонажи, он отвечает на их вопросы, но он внимателен и очень осторожен в любых ответах, которые дает. Он делает все возможное, чтобы определить мотивацию партии, не разглашать характер своей работы для тэйского посольства и скрыть свой интерес к необычным талантам Андрика.

- Он признается, что был в «Бликах на Волнах», как в ночь нападения, так и до этого. Он немного знаком с Катой. Пару раз они разговаривали о живописи, но не более того.
- Азак говорит, что знает об Андрике, но утверждает, что никогда не встречался с художником лично. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15, определяет что это ложь. Если ему показывают эскиз фрески из дома Андрика или если ему говорят, что его видели рядом с росписью на рынке Жентов, Азак признает, что он понял, что искусство Андрика оказывает особое влияние на зрителей. Он считает, что это влияние может быть использовано для «целого ряда полезных целей», но не уточняет для каких.
- Тэйец потерял след художника неделю назад, когда Андрик перестал приходить домой. С тех пор он пытается найти художника, посещая места, где тот творил, в надежде, что Андрик там и расскажет Троуму, над чем он сейчас работает. Именно поэтому Троум регулярно бывает в «Галерее Железного Сердца» и поэтому он также присутствовал на вечеринке в «Помашах и Подмигни».

Отыгрыш Азака Троума

Тэйец до мозга костей, Азак все просчитывает и хитрит. У него огромное эго, которое сдерживается невероятным терпением. Его голова гладко выбрита, но у него нет ни одной татуировки, которые обычно делают красные волшебники.

Цитата: «Ясно. Однако, объясните мне, как это влияет на государство Тэй?».

Обыск дома

Азак отказывается разрешать персонажам обыскивать его дом и нападает на них, если они пытаются это сделать против его воли. Если начинается драка, два **шпиона** [spy] - Ястребы, следящие за Троумом, - слышат звуки боя и прибывают в конце второго раунда. Они сосредотачивают свои атаки на персонажах, но также следят за тем, чтобы Азак не сбежал. Они не боятся убивать, но стараются оставить в живых по крайней мере одного персонажа для допроса.

В качестве альтернативы, партия может вломиться в дом, когда Азак уезжает. Его передняя и задняя двери заперты на замки, которые могут быть открыты персонажем с воровскими инструментами, которые успешно выполняют проверку Ловкости Сл 15. Внутри дома маленькое рабочее пространство покрытое скучными дипломатическими документами о развитии деловых и торговых связей с Мулмастером. Скрытое пространство под половицей (замеченное при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15) содержит пачку документов, описывающих:

- Потенциальная провокация мятежа в гетто Жентов, чтобы ослабить нынешний Совет Клинков.
- «Меч Рассендила». Любой персонаж, который успешно прошел проверку Интеллекта (История) Сл 10, опознает Рассендила Уомдольфина как предыдущего Верховного Клинка.
- Заметки о том, что произведение Андрика похоже способно воздействовать на уже эмоционально разогретого зрителя. Азак попросил деньги спонсировать художника у его покровителей в посольстве, но безрезультатно. Он удивлен тем, что Андрик нарисовал на рынке Жентов по своему собственному желанию, а не за деньги, и теперь Азак надеется повлиять на Андрика, не предложив никакой оплаты, когда он увидит его в следующий раз.

Ястребы

Специальным агентам армии Мулмастера поручаются специализированные, часто тонкие операции, в том числе шпионаж за населением города и всякими подозрительными элементами.

За тейцем внимательно следят, и Азак подозревается (совершенно справедливо) в шпионаже. Агенты Ястребов почти все время следят за его передвижениями и домом. Они выходят на сцену в самый неудобный момент и, подозрительные по своей природе, обвиняют персонажей в работе с тейцами. Они ничего не знают об Андрике или Культе Вечного Пламени.

После ухода из дома Троума, два **шпиона** [spy] начинают следовать за персонажами, и нападают на партию когда не будет свидетелей, в надежде задержать хотя бы одного для допроса. Их главное правило - сначала атаковать, а потом задавать вопросы, но персонаж, которому удалось выполнить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 11, может заработать несколько мгновений на то чтобы поспорить с ними. Любой персонаж, сражающийся с Ястребами с пассивным восприятием 13 или выше, понимает, что шпионы, кажется, нападают, чтобы усмирить, а не убить.

Сокровище

У одного из Ястребов есть серебряное кольцо стоимостью 20 зм.

Настройка сложности столкновения

Если партия сражается с Ястребами, вот рекомендации по корректировке сложности этой схватки. Они не суммируются.

- **Очень слабая партия:** замените двух шпионов тремя стражниками [guard]
- **Слабая партия:** замените двух шпионов шестью стражниками
- **Сильная партия:** добавьте одного шпиона
- **Очень сильная партия:** добавьте двух шпионов

3. ГАЛЕРЕЯ ЖЕЛЕЗНОГО СЕРДЦА

Бывшая, до недавнего времени, залом для оружия и доспехов, изготовленных семейными кузницами Гос, галерея Железного Сердца была превращена в дом искусств. Несколько членов семьи Гос предвидели растущий интерес к произведениям искусств в Мулмастере и захотели занять эту нишу на ранней стадии, чтобы получить максимальную прибыль от дорогих предметов искусства.

Галерея открыта с полудня до позднего вечера и находится под наблюдением Джурины Плем, которая приходит за несколько часов до открытия и уходит через несколько часов после того, как двери запираются.

Длинная узкая галерея освещена огромным количеством фонарей, свисающих со стен и потолка. Их свет искусно направлен на десятки картин, которые покрывают стены, а также на несколько небольших скульптур.

В задней части комнаты находятся несколько стенов с пыльными доспехами и оружием, которые в настоящее время служат не более чем вешалками для верхней одежды.

Молодая женщина отворачивается от нескольких мужчин и женщин, взволнованно обсуждающих картину. Она спешит к вам с широко раскрытыми глазами, в своем необычном платье из переплетенной ткани, шелестящей вокруг нее и звоном десятков браслетов на каждом запястье. «Добро пожаловать, любители искусства, в возрождение великих талантов Мулмастера!»

Большинство работ, представленных на выставке, принадлежат Андрику, а картины других художников явно используются, чтобы занять освободившееся место, когда одну из них покупают и уносят. Персонажи могут свободно осматривать произведения, хотя Джурина настаивает, чтобы они их не трогали.

Картины, которые находятся ближе всего к двери, представляют собой очень реалистичные портреты и пейзажи типичных людей и мест Мулмастера: дворянин в красивой одежде, зажигающий молитвенную свечу Вокин, потный кузнец, выковывающий меч, освещенный светом, разливающимся из дверей литейной.

Далее в галерее, работы более детализированные: рука, убирающая или заменяющая стеклянную крышку ярко горящей масляной лампы, костровая яма с десятками, танцующих или бегущих в тени на заднем плане, ног.

В задней части галереи картины представляют собой почти полностью абстрактные работы красных, оранжевых и желтых оттенков которые, кажется, каким-то непостижимым образом удерживают в полной неподвижности пламя, захватывая саму его суть. Тем не менее, картины, похоже, содержат другие объекты, такие как лица, здания, но всегда покрытые пламенем.

Персонаж, который осматривает картины и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, замечает, что брошь, которую носила Тиега Гос на ее портрете, является общей чертой большинства картин.

Стол в задней части галереи используется для регистрации покупателей картин, поставок и квитанций. Среди имен есть Фолтин Гос (отметка доставки портрета в «Помаши и Подмигни»), Азак Троум (записка с его адресом), а также бумаги на ряд картин, купленных кем-то по имени Дориль Сайр и доставленные в ряд домов и предприятий в качестве подарков.

Джурина Плем

Семья Гос наняла Джурину, чтобы продавать картины в галерее, но время, которое она привела в окружении работ Андрика, изменило ее. Когда она не озабочена объяснением работ посетителям, она зажигает лампу за лампой. Она говорит быстро и много жестикулирует, всегда чуть не опрокидывая одну из бесчисленных масляных ламп в галерее.

- Если ее спрашивают об Андрике, то ее переполняют эмоции, она смеется и плачет, поскольку считает себя благословенной, работая в окружении «таких фантастических произведений». Ей наконец то представилась возможность встретиться с ним лично, несколько дней назад, когда его покровитель Дориль Сайр привел его сюда.
- Она описывает Андрика как гениального художника. Она утверждает, что он не интересуется тем, за сколько его картины продают. По факту он просто хотел побольше рисовать, но ему было не комфортно оттого, что ему за это платят. Джурина заметила, что его руки всегда двигаются, как будто он все еще держит кисть.
- Джурина услышала, как он разговаривал с Дорилем о творении для более широкой аудитории, и что-то, что его покровитель от всей души поощрял, говоря: «Отдайте свое искусство, массам и оденьте улицы в свое искусство. Сделайте город одним из своих шедевров». Она подозревает, что Андрик начнет бесплатно рисовать свои картины по всему городу, которые она описывает как «работы благородного и бескорыстного ума!»
- Она уважает Дориля как невероятного покровителя искусств, но, если специально спросить, она признает, что никогда не слышала об этом человеке, пока он вдруг не решил финансировать Андрика с бесконечным запасом золота для красок, кистей и всего остального, чего требовал художник.
- На вопрос, где найти Дориля, она говорит, что она не знает, потому что он не заглядывал в галерею с тех пор, как они приходили вместе с Андриком. Тем не менее, она думает, что он может быть в кузнице или где-то еще в похожем месте, потому что он сказал Андрику, что художник может найти вдохновение, глядя в печь в его магазине. Если персонажи хотят узнать больше о Дориле, перейдите к Святыне Стеклодувов (Часть 3, ниже).
- Она также видела, как Дориль разговаривал с тэйцем, Азаком Троумом, о росписи где-то в кварталах Жентов, но у нее еще не было времени увидеть этот шедевр (к большому разочарованию). Эта роспись находится в гетто жентов, и ее легко найти, если поспрашивать на улицах. Если персонажи хотят исследовать рисунок, перейдите к Настенной Росписи Рынка Жентов, ниже.

ЗАЩИТА ГАЛЕРЕИ

Если кто-то входит в галерею ночью, когда Джурины нет, или если Джурина произносит командное слово, «смалт», **оживленный доспех** [animated armor] и три **летающих меча** [flying sword] атакуют нарушителей. Ожившие стражи нападают на любого, кроме человека, носящего волшебное железное кольцо (которое теперь носит Джурина). Она может отключить стражей, снова произнеся командное слово.

Чтобы активировать или отключить оружие и доспехи, человек должен носить кольцо.

Джурина использует стражей, если кто-либо попытается украсть или уничтожить картины или если она сама подвергнется нападению. Немного измененная работами Андрика, она ставит картины превыше безопасности других посетителей галереи, которые также подвергаются нападению вместе с персонажами.

СОКРОВИЩЕ

Среди брони и оружия персонажи находят в общей сложности 90 зм редкими металлами и драгоценными камнями.

Настройка сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этой боевой схватки. Они не суммируются.

- **Очень слабая партия:** Удалите три летающих меча
- **Слабая партия:** Удалите два летающих меча
- **Сильная партия:** добавьте один оживленный доспех.
- **Очень сильная партия:** добавьте один оживленный доспех и два летающих меча.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ДРУГИХ КАРТИН

Если персонажи решили проследить за картинами в списке с рабочего стола Джурины (или она сообщает им имена других покупателей), предложите посетить дом Азака Троума (если они еще не были там), где они могут собрать дополнительные улики. Если они уже были там, они обнаруживают, что другие места, в которые были доставлены картины, встретились с каким-то огненным бедствием или чем-то схожим:

- Постоялый двор был сожжен дотла в необъяснимо как случившимся пожаре.
- Человек спалил свой дом дотла, а потом пытался зажечь с помощью факела соседские. Городская стража убила его на улице из арбалета.
- Женщина перед тем, как исчезнуть, изрисовала все в своем маленьком доме красным пламенем. Вскоре ее дом по непонятным причинам сгорел.

Это все часть плана Дориля Сайра распространению огненного хаоса по всему Мулмастеру. Если персонажи еще не связали его имя с этими событиями, то люди, о которых в них говорится, упоминаются в качестве получателей картин от Дориля и так же есть информация о том, что он собирает уголь и лес в своем магазине.

4. НАСТЕННАЯ РОСПИСЬ РЫНКА ЖЕНТОВ

Рынок Жентов - это заброшенный склад в центре гетто Жентов, который был переоборудован в ряд ларьков. Большинство избегают и пренебрегают вести свои дела или работать с Жентами. Пришельцы выделяются из массы, но их делам (и что более важно, их монетам) не отказывают.

Дерево массивного склада потемнело от возраста. Крыша прохудилась во множестве мест, а стены угрожающе наклонены внутрь.

Внутри, торгоши, почти на десятке языков, продают товары сомнительного качества и происхождения в ветхих ларьках. Птица в клетке у торговца громко кудахчет, когда он грубо ее подхватывает. Подмастерье кузнеца шлифует лезвие заржавевшего меча.

В дальнем конце рынка одна серая стена интерьера здания была расписана картиной, которая доходит до провисающих стропил. На расстоянии мелкие детали не видны, но огромные завитушки ярко раскрашенного пламени придают цвет тусклому интерьеру рынка.

Большинство продавцов и покупателей на рынке знают только, что роспись появилась в одночасье несколько ночей назад, и ничего больше. Большинство людей с подозрением относятся к персонажам, опасаясь, что они являются агентами городской стражи или Ястребов, и они боятся высказывать свое мнение о произведении искусства, нравится оно им или нет.

Тем не менее, ближе к фантастической росписи, люди полны энтузиазма, которым заразил их безумный гений Андрика.

Ближе к картине, есть небольшие места поклонения в виде скопления свечей на почерневших от пламени столах торговцев, чьи киоски сидят под массивной росписью. Когда не помогают покупатели, они смотрят на изображение города охваченного огнем с отвисшей как будто от удивления челюстью. Их глаза бегают взад и вперед по невероятно мелким деталям.

Город, который имеет поразительное сходство с Мулмастером, горит маленьким подробно прорисованным огнем, пожирающим каждое здание. Люди выбегающие на улицы, охвачены пламенем, но на потрясюще детализированных лицах застыло выражение экстаза. Даже волны, плещущиеся у причала, пылают.

Торговцы, чьи лотки находятся непосредственно под фреской, взволнованно говорят об этом. Как и другие продавцы на рынке Жентов, они говорят, что рисунок появился ночью и что местами краски все еще были влажными, когда они пришли на работу утром. Если их расспрашивают, то они говорят следующее:

- Ходят слухи, что человек по имени Андрик написал эту картину, но никто не видел художника за работой. Они видели испачканного краской человека (которым и был Андрик), разговаривающего с тэйцем и указывающего на стену еще до появления росписи. Позже тот же забрызганный краской человек вернулся с богачом, и из их разговора услышали, что он «все оплатит только чтобы лицезреть воплощение видения художника».
- Ни предполагаемого художника, ни его богатого покровителя не видели с тех пор, но тэйц, Азак Троум, много раз общался с торговцами с момента появления фрески. Обычно он повторяет одни и те же вопросы одним и тем же людям: Что вы чувствуете, глядя на это произведение? Как вы относитесь к тому, как к вам относятся мулмастерчане?
- Они не знают о своем желании видеть мятеж, разжигаемый среди них, но они также не знают о том, что их умы меняются. Если спросить, большинство из них достаточно изменены картиной, чтобы сказать, что они хотели бы, чтобы город пылал, не совсем понимая, что они говорят.

Если персонажи еще не были в доме Азака Троума, один из продавцов может направить их туда. (Тэйц хотел подробно расспросить его, чтобы понять природу эффекта, который имела настенная роспись, и пригласил его к себе домой.)

Если персонажи еще не слышали о Дориле Сайре, и богатый покровитель им не знаком, то один из продавцов предполагает, что в галерее Железного Сердца скорее всего о нем известно. Если они уже были там и собрали информацию о нем, персонажи сразу же узнают описание человека, сопровождавшего Андрика, в первом слухе, выше.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

К концу Части 2 персонажи должны собрать информацию, необходимую для того, чтобы найти Дориля Сайра в его магазине позже ночью и определить, что произведения Андрика Госа вдохновляет зрителей на поджоги и это необходимо остановить.

Зная, где и когда найти Дориля, следует дать партии время для подготовки и, возможно, они захотят связаться с Фолтином Госом и Эрданом Бризиком чтобы поделиться новостями. Основываясь на их взаимодействии с городской стражей и Ястребами, возможно они могут запросить помощь. Если это так, обратитесь к разделу «Вызов резерва» в Святыне Стеклодувов в Части 3 ниже.

Часть 3: Пылающее Столкновение

Заключительная часть приключения требует, чтобы игроки противостояли Дорилю Сайру в его магазине. В момент победы, однако, они увидят массивное пламя, вспыхнувшее в сердце города.

Там Андрик Гос, полностью поглощенный безумием, создал свой самый выдающийся шедевр. Его необычный талант оживил силу, которая может оставить на месте Мулмастера тлеющие руины, если партия быстро не вмешается.

Святыня Стеклодувов

Весь месяц Дориль собирал большое количество угля и дерева в подсобке своего магазина. В последний день месяца все это поджигается, и он с несколькими другими культистами собирается вокруг пожарища.

Дориль Сайр и три **культиста** [cultist], приверженцы Культа Вечного Пламени, намерены провести церемонию, чтобы вылутились две **огненные змеи** [fire snake], и тем самым помочь «последнему шедевр» Андрика свергнуть Мулмастера в хаос.

Церемония в магазине начинается с заходом солнца, и пятьдесят участников, включая Дориля Сайра и культистов, собираются вокруг башни из коряг.

Пронизывающий до костей ледяной ветер поднимает холодные брызги от волн, заставляя тех культистов, что не укутаны в тяжелые накидки, дрожать несмотря на их пыл. Более четырех десятков мужчин и женщин зажигают факелы, чтобы бросить их в ненадежную башню из коряг в тот момент, когда солнце скрывается за горизонтом.

Когда наступает момент, залп из горящих факелов летит в башню, и коряги тут же вспыхивают и начинают потрескивать, перекрывая шум моря. Пламя вначале взлетает на вершину башни, около сорока футов, а затем продолжает подниматься еще выше, заворачиваясь в красное торнадо, которое ударяет прямо в небо.

Поклонники Талоса начинают петь и отчаянно кружиться, вокруг башни из пылающей древесины, которая уже колеблется на ветру.

При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 персонажи, наблюдающие за поклонниками, замечают что, когда церемония начинается и культисты бросают факелы в огонь, некоторые из поклонников бросают сферы размером с дыню в башню из дерева вместо факелов. Через несколько мгновений можно увидеть два шара, ярко светящиеся, даже среди пламени. Это два яйца **огненной змеи** [fire snake], приобретенные Култом Вечного Пламени (см. ниже).

Персонажи могут внимательно рассмотреть толпу, чтобы попытаться найти Дориля, либо по внешнему описанию, либо, заметив брошь, которую он носит и которая появляется почти во всех картинах Андрика, совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10.

Дориль и культисты терпеливо ждут, пока яйца вылуваются, если персонажи каким-то образом им не помешают. Как только яйца вылуваются, Дориль приказывает змеям атаковать прохожих, которые остановились, чтобы посмотреть на происходящее.

В бою Дориль кричит, как сумасшедший, говоря о гибели Мулмастера в огне Культа Вечного Пламени. Многие из свидетелей разбегаются, но некоторые остаются, охваченные пламенем.

Горящий магазин. Существо, попавшее в горящий магазин, получает 5 (1к10) урона от огня.

Яйца с Огненных Змей

Любое существо, в качестве полного действия, может попытаться убрать яйцо из огня. Существо, делающее это, получает 3 (1к6) урона от огня, когда приближается к пламени, и должно преуспеть в проверке Ловкости Сл 11, иначе яйцо вылувается, когда оно убрано. Существо, преуспевающее в этой проверке, убирает яйцо, не вылупив его.

Из преждевременно вылупившегося яйца появляется огненная змея, но существо оглушено до конца следующего раунда. Однако оно продолжает гореть, поэтому любое существо, атакующее его оружием ближнего боя, получает 3 (1к6) урона от огня в дополнение к любому ущербу, нанесенному его нагретым телом.

Класс Доспехов яйца равняется 15 и они имеют по 3 хита. Если яйцо намеренно разбито пока оно находится в огне, рассматривайте его как преждевременно вылупившееся - у огненной змеи есть половина ее нормальных хитов. Если же яйцо разбито вне огня, огненная змея не может вылупиться и считается убитой. Незамеченное яйцо вылувается в конце третьего раунда.

Если культисты видят, что кто-то пытается вмешаться и вытащить яйца, Дориль и его соратники немедленно атакуют. Если яйцо удаляется из огня, но не разбивается, культисты пытаются вернуть его обратно в огонь.

Настройка сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этой боевой схватки. Они не суммируются.

- **Очень слабая партия:** удалите двух культистов и одно яйцо огненной змеи
- **Слабая партия:** Удалите одно яйцо огненной змеи
- **Сильная партия:** добавьте четырех культистов.
- **Очень сильная партия:** добавьте двух культистов и одно яйцо огненной змеи

Вызов Резерва

Если персонажам удалось договориться с городской стражей или Ястребами перед этим событием, шестью стражников или пара Ястребов замаскированы среди присутствующих. Они воздерживаются от раскрытия своих личностей или вмешательства, пока, они не смогут попытаться претендовать на славу за уничтожения культа.

Используйте их, чтобы скомпенсировать особенно неудачные броски кубиков со стороны искателей приключений, но если персонажам удастся добиться успеха самостоятельно, не вмешивайтесь. Стражники или Ястребы в таком случае действуют так, как будто они сыграли решающую роль, но свидетели событий быстро распространяют слухи по всему Мулмастеру о том, кто в действительности остановил культистов.

Если персонажи сохранили жизнь Дорилю, его быстро берут под стражу агенты.

Развитие событий

Когда здоровье Дориля падает до 0, облака над Мулмастером расцветают мерцающими оранжевыми огоньками. Дориль смеется, что вечеринка слишком затянулась: *«Шедевр Андрика завершен! Малмастер горит!»*

Персонажи могут легко проследить за криками и жаром пожаров, чтобы найти Андрика Гаса в финальной сцене, Расплавленный Шедевр.

СОКРОВИЩЕ

Дориль носит большое количество безвкусных стеклянных украшений - скорее всего, собственного производства. Однако, как бы ни были они безвкусны, его ужасные поступки заставляют его произведения высоко цениться. Персонажи обнаруживают, что они стоят целых 130 зм.

РАСПЛАВЛЕННЫЙ ШЕДЕВР

Дориль создал стеклянные сосуды - вместилище стийных духов, которым дала волю картина **Андрика Госа**. Безумная энергия Андрика наполнила стеклянные творения достаточной силой, чтобы направлять и поощрять разрушительные желания людей, которые ненавидят и боятся Верховного Клинка.

Андрик бежит рядом с магминами когда те прокладывают огненный путь через город.

Впереди вы слышите крики ужаса и грохочущие звуки трещащего дерева и раскалывающегося камня. Люди мчатся мимо вас, чтобы скрыться от адского сияния, которое ярко горит за их спинами. Обогнув высокое здание, вы видите несколько фигур, мчащихся через улицу.

Фигуры похожи на человеческие, но, похоже, сделаны из раскаленного стекла, окрашенного в яркие цвета. Они движутся по улице оставляя за собой след из дымящихся шариков расплавленного стекла.

Бега рядом с существами, Андрик продолжает рисовать их, пока они продвигаются. Он задумчиво кладет свою кисточку в рот, прежде чем коснуться ею палитры, а затем возвращается к своему занятию, совершенно не обращая внимания на все, что происходит вокруг него.

Андрик, **обыватель** [commoner], полностью отстраненный и с головой погруженный в свое искусство и никому, кто требует его внимания, не отвечает. Он просто не хочет прекращать рисовать добровольно. В качестве действия он может подкрасить магмина в пределах 5 футов от него, заставляя того восстановить 1к8 хитов.

Четыре **магмина** [magmin] опустошают все на всем пути, но обращают особое внимание на персонажей, если они пытаются предпринять какие-либо действия против них, или если они пытаются остановить рисовать Андрика.

Отыгрыш Андрика Госа

Каким был Андрик до этого, теперь можно только гадать. Сейчас он человек одержимый. Каждая его мысль, желание и стремление поглощено движением кисти на холсте. Он безумен в движении и мысли. Остальное не важно.

Цитата: «Пламя! Я должен нарисовать это прелестное пламя!»

Настройка сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этой боевой схватки. Они не суммируются.

- **Очень слабая партия:** уберите трех магминов
- **Слабая партия:** уберите двух магминов
- **Сильная партия:** добавьте двух магминов, увеличьте их хиты до 18
- **Очень сильная партия:** добавьте четырех магминов, увеличьте их хиты до 22

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи не ускользнут с места происшествия, когда придут городские стражники, сопровождающие членов Плащей, их попытаются задержать вместе с Андриком (если он еще жив). Если персонажи объясняют, что произошло, а особенно если они объясняют, что члены Городской Стражи или Ястребы присутствовали в магазине и были свидетелями того, что произошло на самом деле, их вместо этого сопровождают к Фолтину Госу.

Гос ручается за персонажей, и их освобождают. Андрик отпущен под ответственность его дяди, но с условием что художника будут держать под постоянным домашним арестом.

В случае, если магмины не будут остановлены партией, большой отряд городской стражи, поддерживаемый Ястребами и Плащами, уничтожит их, но только после значительного ущерба для города и его жителей.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи сохраняют жизнь Андрику Госу, начислите каждому персонажу по 50 опыта.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Как только до городской стражи доходят слухи о действиях персонажей и раскрытии членов Кульга Элементального Зла, они освобождают Кату Бризик как жертву магического влияния, и она не понесет ответственности за свои действия.

Если их требования были удовлетворены, Эрдан и Фолтин оба выплачивают свои вознаграждения партии. Если партия не справилась с заданиями или каким-то образом подставила работодателей, то они становятся потенциальными противниками персонажей, хотя Фолтин и семья Гос – более опасные противники, чем Эрдан.

Если Андрик не убит, то он остается безумным, и его творения больше не создают волшебных эффектов, включая и те что были нарисованы до того, как его величайшая работа была завершена. Его талант меркнет, а затем исчезает полностью, оставляя его подавленным и делая бессмысленным его дальнейшее существование.

НАГРАДЫ

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

Опыт

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

Имя противника	Опыт за противника
Головорез [Thug]	100
Стражник [Guard]	25
Шпион [Spy]	200
Оживленный доспех [Animated armor]	200
Летающий меч [Flying sword]	50
Огненный змей [Fire snake]	200
Дориль Сайр [Doril Cire]	50
Культист [Cultist]	25
Магмин [Magmin]	100
Обыватель [Commoner]	10

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Зоры Тиеги Гос	50
Купить время для Каты	50
Пощадить Андрика Госа	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название вещи	Цена в золоте
Побрякушки и безделушки из гардероба	10
Ящик Эрдана	25
Украденные бутылки с напитками	25
Серебряное кольцо Ястребов	20
Металлы и камни из галереи	90
Украшения Дориля	130
Награда от Эрдана	150
Награда от Фолтина	100

БРОШЬ ЗАЩИТЫ [BROOCH OF SHIELDING]²

Волшебный предмет. необычный

Эта брошь вылеплена, в виде кисти, чьи щетинки пылают. Она издает тихое безумное хихиканье каждый закат. Полное описание этого предмета можно найти в основных правилах или в *Руководстве Мастера*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ 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.

СЛАВА

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

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает десять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 200 опыта, 100 зм и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

ВНИМАНИЕ

Правила получения наград Мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D (ALDMG)*.

² Эта брошь не фигурирует в тексте и скорее всего должна быть у Дориля Сайра или Андрика.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / НИП

СТРАЖНИК [GUARD]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

ГОЛОВОРЕЗ [THUG]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	11(+0)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

ШПИОН [SPY]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Расследование +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое Действие. Шпион может в каждом своём ходу бонус действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая Атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

ОЖИВЛЁННЫЙ ДОСПЕХ [ANIMATED ARMOR]

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 6
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Доспех недееспособен, пока находится в пределах области преграды магии. Став целью рассеивания магии, доспех должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока доспех остаётся без движения, он неотличим от обычного комплекта доспехов.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (1к6 + 2).

ОГНЕННЫЙ ЗМЕЙ [FIRE SNAKE]

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	14(+2)	11(+0)	7(-2)	10(+0)	8(-1)

Уязвимость к Урону холод
Сопротивление к Урону дробящий, колющий и режущий от немагического оружия
Иммунитет к Урону огонь
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает Игнан, но не может говорить
Опасность 1 (200 опыта)

Горящее Тело. Существо, которое касается змея или бьет его рукопашной атакой с дистанции 5 футов, получает 3 (1к6) урона огнем.

Действия

Мультиатака. Змей делает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) колющего урона плюс 3 (1к6) урона огнем.

Хвост. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона огнем.

ЛЕТАЮЩИЙ МЕЧ [FLYING SWORD]

Маленький конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 17 (5к6)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	11(+0)	1(-5)	5(-3)	1(-5)

Спасброски Лов +4
Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 7
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Меч недееспособен, пока находится в пределах области преграды магии. Став целью рассеивания магии, меч должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока меч остаётся без движения, он неотличим от обычного меча.

Действия

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

ДОРИЛЬ САЙР, КУЛЬТИСТ ОГНЯ [DORILE SIRE, FIRE CULTIST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты: 11 (2к8+2)
Скорость 30фт.

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

Навыки: Обман+3, Религи +2
Чувства: Пассивное Восприятие 10
Языки: один любой (обычно общий)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тёмная Преданность. Культист совершает с преимуществом спас броски от очарования и испуга.

Пламенное оружие (перезаряжается после короткого или длительного отдыха). В качестве бонус-действия, Дорил Сир может зажечь одно оружие ближнего боя, которое он держит в руках. Он не получает урон от этого огня, который длится до конца его следующего хода. Горящее оружие наносит дополнительно 3 (1к6) ед. урона от огня при попадании.

Действия

Скимитар. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к6+2).

КУЛЬТИСТ [CULTIST]

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная Преданность. Культист совершает с преимуществом спас броски от очарования и испуга.

Действия

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

Магмин [MAGMIN]

Маленький элементаль, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (естественная броня)

Хиты 9 (2к6+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Сопротивление Урону дробящему, колющему и рубящему от немагического оружия

Иммунитеты к Урону огонь

Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан

Опасность 1/2 (100 опыта)

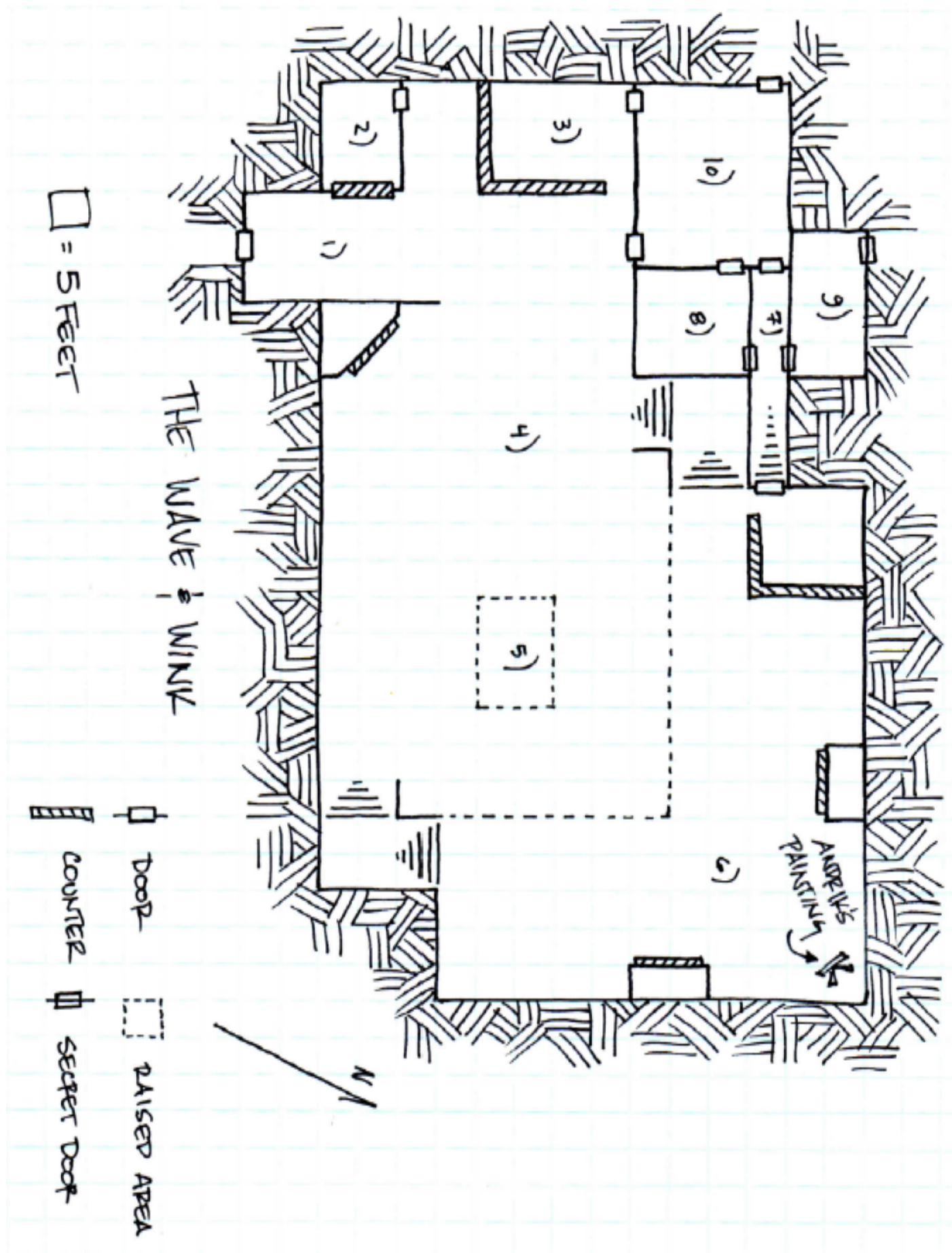
Смертельный Взрыв. Когда магмин умирает, он взрывается огнем и магмой. Каждое существо в 10 футах от него должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 11, и получает урон огнём 7 (2к6) при провале или половину этого урона при успехе. Поджигаемые объекты, которые никто не несет и ни на ком не надеты воспламеняются.

Огненное Освещение. Бонус действием магмин может поджечь или потушить себя. В зажженном состоянии он испускает яркий свет в радиусе 10 футов от себя и тусклый свет в радиусе еще 10 футов.

Действия

Касание. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 7 (2к6), если цель это существо или поджигаемый объект, то он поджигается. Пока существо действием не потушит огонь, оно получает урон огнём 3 (1к6) в конце каждого своего хода.

КАРТА: ПОМАШИ И ПОДМИГНИ



ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

Зор Фолтин Гос (ЗОР фол-ТИН ГОСС): Человек, мужчина. Невыносимый. Знатный. Любит говорить о себе, но если ему предоставлено должное уважение, соответствующее его положению, он далее радушен.

Мейрим Тем (МЕЙ-рим ТЭМ): Полуэльф, мужчина. Артист. По слухам, написал каждую из своих песен. К сожалению, его репутация сделала скверным его характер. Он напыщен и высокомерен и склонен к истерике, если ему не удастся добиться своего.

Зора Тиега Гос (ЗО-ра ТИ-е-га ГОСС): Знатная женщина, человек. жена Зора Фолтина Госа. Удивительно дружелюбна. Она обожает искусство, знания и настоящую жизнь в полной мере - качество, которое ее муж находит глупым.

Ката Бризик (КА-та бри-ЗИК): Человек, женщина. Жена Эрдаана Бризика. Хотя она и талантливая танцовщица, в основном занимается управлением повседневными делами в «Бликах на Воде». Ревнует своего мужа.

Эрдан Бризик (ЭР-дан бри-ЗИК). Полуэльф, мужчина. Владелец «Волны и Мерцания». Красивый и кокетливый. Параноик, он до смерти боится быть использованным или, что еще хуже быть ограбленным.

Азак Троум (АЗ-ак ТРОУ-м). Человек, мужчина. Тэй-ец до мозга костей, Азак все просчитывает и хитрит. У него огромное эго, которое сдерживается невероятным терпением. Его голова гладко выбрита, но у него нет ни одной татуировки, которые обычно делают красные волшебники.

Андрик Гос (АНД-рик ГОСС). Племянник Зора и Зоры Гос. Типичный мучимый художник, ум Андрика хрупок, и мальчик легко восприимчив к внешнему влиянию, о чем свидетельствуют события, которые происходят в ходе этого приключения.

Мелори Остер (МЕ-ло-ри ОС-тер). Человек, женщина, сержант городской стражи.

Джурина Пле (ДЖУ-ри-на ПЛЕМ). Человек, женщина, куратор в галерее Железного Сердца, принадлежащей Зорам Госам и используемая для показа и продажи предметов искусства. Страстно влюблена в искусство.

Дориль Сайр (ДО-РИ-ЛЬ САЙР). Человек, мужчина, стеклодув. Член Культа Вечного Пламени. Использовал свое мастерство в выдувании стекла, чтобы создать магмина, который прошел через Мулмастер, поджигая город.

Код для РЕЗУЛЬТАТОВ: МАРТ - АПРЕЛЬ 2015

Если вы проводите это приключение в качестве Мастера в течение Марта - Апреля 2015, пожалуйста, покажите игрокам эту страницу. QR код ниже можно просканировать и написать свое мнение и результаты приключения, чтобы повлиять на историю в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста попросите его зайти на dndadventurersleague.org/results чтобы ввести свои результаты.

