

ELEMENTAL EVIL™



ADVENTURERS LEAGUE

ДЫХАНИЕ ЖЁЛТОЙ РОЗЫ

Монахи Монастыря Жёлтой Розы уже с давнего времени уединялись в своих жилищах на вершине Гор Каменного Шпиля, практикуя свой необычный стиль жизни, который, по слухам, даровал им долголетие. В настоящее время их предписания относительно диет и практики контроля дыхания стали модными среди состоятельных людей в Мулмастере. Но оттого, что некоторые из таких практикующих начали умирать от удушения и голода, прочие начали задаваться вопросом о правильности монастырских предписаний. Просто ли это смертельное невежество, или среди богатых и властных мулмастерцев дуют опасные ветры?

Код Приключения: DDEX2-6

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн приключения: Грег Маркс

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: Kitar, schtormung, DUNGEONS_GUEST, Gumeq

Редактор: stivie

Вёрстка: r00t35

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 угрозы*, *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
Начало Приключения	7
Часть 1: Просьбы	10
Часть 2: Дознание	11
Часть 3. Свыше	16
Часть 4: Работа в Мулмастере	17
Заключение	23
Награды	24
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП	25
Карта 1: Первый этаж.....	28
Карта 2: Второй этаж	29
Карта 3: Общий Дом Вечного Дыхания	30
Приложение мастера: сводка НИП	31



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - Дыхание Жёлтой Розы, 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 3 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящим персонажем могут создать нового героя 1 уровня.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер.

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 3 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 изменять. 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. Попытайтесь 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 травятся, 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 вариантовжить 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 боле-е-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 сес-сии. 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 цивилизован-ные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все на-грады 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

Монастырь Желтой Розы, дом последователей Свя-того Солларса, Дважды Замученного, широко изве-стен как репозиторий родословных, знаний о Земле Кровавых Камней и Илматерианского искусства. Под руководством Грандмастера Цветов монахи недавно глубоко погрузились в новые исследования, которые объединяют суровые практики их ордена с их верой в выносливость, страдания и стойкостью. Эта новая философия, под названием Желтое Дыхание, включа-ет в себя контроль дыхания, голодание и медитацию.

Философия Желтого Дыхания пришла в Мулма-стер, вдохновленная Зором Тайлиусом Кэрамитру, дворянином, который заявляет будто обучался в самом монастыре. Тайлиус вернулся из Монастыря с монахом и открыл общий дом, где они проповедуют свою философию богачам и могущественным людям Мулмастера. Популярность среди аристократической молодежи уже граничит с манией.

В то же время, в Мулмастере бушуют хаотиче-ские настроения, усугубленные недавним притоком беженцев из Флана. Недавно возвращенная к жизни Рыцарь Алейд Буррал стала их героем. Она старается найти поддержку для своих целей и собрать доста-точно сил для освобождения Флана от Изувеченной Злобы, зеленого дракона, который устроил там свое логово.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с того, что Алейд Буррал приглашает персонажей на вечеринку. Дворяне и Клинки города собираются там, и Рыцарь надеется использовать эту возможность для сбора союзников Флана. Поэтому она просит персонажей поприсут-ствовать и помочь ей убедить могущественных людей города помочь беженцам.

В Первой Части персонажи становятся свиде-телями того как Тайлиус Кэрамитру и Риса Егоровна отстаивают новую философию Желтого Дыхания. Он харизматичен и популярен, а его слова завлекают людей. Пока Тайлиус собирает толпу, к персонажам подходит Зор Гарвил Гос, семья которого контролиру-ет большой кузнеческий концерн в Мулмастере (о чем персонажи могли узнать в DDEX2-5 Огни Киторна). Его сестра Литиция пропала и, если персонажам удастся ее найти и привести домой, он обещает при-менить все влияние своей семьи на помощь бежен-цам.

Персонажи начинают свое расследование во Второй Части. Поиски определяют, что Литицию в последний раз видели в компании тех, кто поддался моде, но персонажам мало что удается узнать о самом Желтом Дыхании и о тех, кто практикует их философию. Слухов об учителях множество, но кажется почти невозможно встретиться с ними лично. Только тем, кто присоединится к последователям можно войти в общий дом и принять участие в обрядах.

Их расследование привлекает внимание Тайлиуса, который пресекает такие расспросы в Третьей Части. Он вызывает и отправляет группу пылевых мефитов для уничтожения персонажей. Это происходит во время расследования (Вторая Часть).

В Четвертой Части, которая занимает большую часть приключения, персонажам удастся обнаружить и исследовать Общий Дом. Персонажи вступают в конфликт с наставниками и посвященными Желтого Дыхания, которые используют философию для собственной выгоды. При успехе персонажи могут спасти Литицию и Ована, монаха Монастыря Желтой Розы, которого держали взаперти и заставляли делиться знаниями о Желтом Дыхании.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Причины, по которым персонажи пришли на вечеринку могут различаться. Используйте подходящую зацепку для каждого персонажа, чтобы вовлечь их в историю.

ГЕРОЙ ФЛАНА

Эта зацепка подходит для персонажей, которые играли часть сюжетной линии Тирании Драконов и наладили связи с жителями Флана или имеют Предыстории, начинающиеся во Флане.

Зора Розалин Калкин (DDEX2-2 Пепелище Эльмвуда), впечатленная действиями героев в прошлом, решила устроить праздник в честь погибшего Лорда-Протектора Флана. В этом ей помогает Астрид Со, богатая торговка (DDEX2-1 Город Опасностей), так как ее собственность сейчас восстанавливают (события DDEX2-2 Пепелище Эльмвуда), правительство Флана в изгнании надеется переманить как можно больше Мулмастерских дворян на помощь своей цели и собрать силы, способные потеснить Ворганшаракса, зеленого дракона, который сейчас правит городом как тиран. В свою очередь Рыцарь Алейд Буррал собрала столько героев Флана, сколько смогла, чтобы они могли поведать свои истории заинтересованным дворянам Мулмастера. Алейд не заботит утонченность или изысканность персонажей, так как любой герой может рассказать захватывающую историю; пресытившаяся знать Города Опасностей будет более чем счастлива услышать самые грубые подробности.

РЕЗУЛЬТАТЫ ПЕПЕЛИЩА ЭЛЬМВУДА

Хоть мы и очень надеемся, что Зора Розалин Калкин выжила в событиях DDEX2-2 Пепелище Эльмвуда, это не точно, как и сохранность ее дома. Поэтому она объединена в команду с Астрид Со, богатой торговкой из DDEX2-1 Город Опасностей (чье выживание не стоит под вопросом). У Зоры Калкин есть нужные связи, а у Астрид нетронутая резиденция.

Если ваша группа персонажей играла DDEX2-2 Пепелище Эльмвуда и успешно спасла и Зору Калкин и ее резиденцию, то тогда вечеринка может произойти у нее. Если Зора Калкин умерла во время приключения, тогда Астрид и Граф Блейзен Стоу (также из DDEX2-1 Город Опасностей) устраивают вечеринку.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

С членами Ордена Перчатки на контакт выходит нахальный Зерн Зеркштиль, Молот Импиатура (мужчина полуорк паладин). Наркотик под названием Шелкорень был замечен в Мулмастере, хотя изначально он был только в Акануле. Стимулятор вырабатывает эйфорию, а постоянный прием в конце концов вызывает смерть у наркомана через кровоизлияние в желудке. Это бедствие и проклятие, которое нужно уничтожить. Персонажи должны выяснить источник появления Шелкорня.

Условие Выполнения: Найти доказательства и источник распространения Шелкорня в Мулмастере. Орден хочет получить союзников в Страже, так что просто найдите доказательства, чтобы Орден мог проинформировать Стражу и позволить им арестовать виновников.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Члены Альянса Лордов получают посылку от Дорнала Белоборода (мужчина дварф воин/плут), их контакта во фракции. В посылке содержатся красивая мулмастерская одежда, шитая по меркам персонажа, пара качественных кожаных ботинок и приглашение на вечеринку в поместье Зоры Розалин Калкин. На небольшой записке от руки написано: Скоро увидимся. Известно, что Зора Калкин является членом Альянса Лордов.

Когда персонаж приходит на вечеринку, Дорнал отводит его в сторону и предлагает дополнительное поручение. Альянс предпринимает попытки завербовать Зору Сержа Аффапанова, который сейчас находится в Дамаре по делам. Ходят слухи, что Зор Аффапанов - один из главных претендентов на становление Клинком при следующем голосовании. Дочь Аффапанова, Айри, исчезла. Дорнал хочет, чтобы персонаж нашел Айри до того, как ее отец вернется через три дня, чтобы Альянс Лордов мог выставить счет за ее возвращение.

Условие Выполнения: Схватить/спасти Айри в течение трех дней.

НАНЯТЫЙ В ПОМОЩЬ

Персонаж без связей во Флане может быть нанят Орденом Перчатки или Альянсом Лордов в качестве дополнительного охранника, повара или артиста, в зависимости от того, что подходит его предыстории. Таких персонажей нанимают за великолепную еду и шанс увидеть, как живут богачи Мулмастера.

Персонажи, которые участвовали в DDEX2-1 Город Опасностей были наняты Астрид Со на тех же условиях.

ОДИН ИЗ ГОСТЕЙ

Персонажи с предысторией дворянин или особенностями предыстории Привилегированное Положение или Поддельная Личность (Дворянин) получают приглашения в силу своего положения. На празднике приветствуются все богатые и могущественные.

Начало Приключения

Персонажи начинают приключение в десять часов вечера 2-го Флеймула. Нанятые персонажи выполняют свои обязанности, а остальные толпятся вместе с гостями.

Персонажи начинают приключение в десять часов вечера 2-го Флеймула. Нанятые персонажи выполняют свои обязанности, а остальные толпятся вместе с гостями. С наступлением ночи жара Флеймульского дня сменяется приятным бризом. В садах особняка Астрид Со (или Калкин) горят магические огни и звучит приятная танцевальная музыка среди деревьев и уединенных тропинок для развлечения ее гостей. Горы закусок и экстравагантных десертов выложены на столах; быстро сменяемые обслугой при их поедании. Богатые гости, пышно разодетые по последнему слову моды беззаботно празднуют.

Две группы выделяются из всех остальных гостей. Одна одета в черное и стоит отдельно, и скорее наблюдает за толпой, чем участвует в празднике. Вторая собралась вокруг красивого мужчины и очень худой женщины, и оживленно разговаривает.

Персонажи могут развлекаться музыкой, танцами или пищей, в соответствии с пониманием ими своих ролей. Если персонажи желают взаимодействовать с кем-нибудь из других гостей, смотрите подходящий раздел ниже. Если кто-то из персонажей находится здесь по приглашению Рыцаря Алейд Буррал, смотри Контингент Флана.

Общая Информация

Лето на севере Лунного Моря короткое, и богачи Мулмастера стараются получить все от необычно теплой погоды все что можно. Обычно они одеваются в шкуры и меха, но сегодня можно одеться в кожу и редко одеваемые шелка. Выпивка, пища и дружеское общение в широком доступе. Все гости дворяне, Клинки, их семьи или прихвостни. Поэтому, все они люди, и единственным исключением являются персонажи или несколько халфлингов, работающих на кухне. Персонажи запросто могут пообщаться с любым количеством гостей и получить информацию из списка ниже. За каждые 5 очков, полученных при проверке Харизмы (Убеждение), персонаж может узнать один из слухов или часть информации. Персонажи с Комфортным или Богатым уровнем проживания получают превосходство на эту проверку. Если персонаж ищет ответ на определённый вопрос, можете использовать эту информацию, чтобы ответить на него. Никто из дворян не проявляет сочувствия к бедственному положению Флана, но большинство из них заинтересованы в родстве с ними. Должно стать ясно, что только Зор Гос [Zog Gos] заинтересован в том, чтобы помочь им.

- Пожилой прожорливый мужчина объясняет в перерывах между поеданием торта: «У Мулмастера есть девиз -»Бери что сможешь, когда можешь, ведь кто знает, увидишь ли ты следующий рассвет.» Город может пасть в любую минуту, и я прикончу свой торт в одиночку, прежде чем это произойдет!»
- Бледная женщина с большой грудью указывает пальцем на тощую женщину на другом конце вечеринки. «Вон одна из овец этого Желтого Дыхания. Все озабочены упражнениями, дыханием, что можно нюхать, а что нельзя. В жизни нужно попробовать все. Аппетит приходит во время еды!»

- Обыденно выглядящий мужчина трясет головой, «Вы слышали про Эвну Смит? Бедная девочка недавно умерла от удушья на суше. Не правда ли, странно?»
- Маленький нервный мужчина, чья одежда висит на нем мешком спрашивает, «Я не удивлен, что Зоре Калкин пришлось приютиться у этой выскочки Со, чтобы позволить себе это после несчастья в Эльмвуде. Вы слышали эту грустную историю? Все ее земли были потеряны, когда деревня загадочным образом испарилась.» (События DDEX2-2 Пепелище Эльмвуда)
- Аристократичная женщина, с волосами, заплетенными на голове и украшенными драгоценностями, указывает на людей, одетых в черное. «Им здесь не место. Бэйниты из Флана, обычные солдаты. Их Лорд-Протектор был всего лишь марионеткой Жен-тов, тираном-выскочкой, который не смог удержать свой трон. А теперь их новый чемпион всего лишь побирушка.» (События DDEX1-10 Тирания во Флане)
- Молодой человек, куда-то девший свою рубашку, оживленно трескочет: «Вы видели все цвета? Они восхитительны! Я должен их попробовать!» Потом он убегает, преследуя танцующие огоньки по тропинке в саду. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 показывает, что мужчина находится под эффектом какого-то наркотика. Этот факт он отказывается обсуждать, даже в незамутненном сознании. (Мужчина принял Шелкорень, который ему дал другой гость, которого он не сможет опознать даже если отрезвеет.)
- Молодая девушка отходит в сторону и трясется. «Огни, они двигаются без факела или фонаря. Это наверно магия. Магия - это зло! Если волшебник посмотрит на тебя, то украдет душу.
- Мужчина в высоких кожаных сапогах и с рапирой на боку улыбается вам. «Если нам повезет, кто-то устроит ссору, и мы увидим хотя бы одну дуэль сегодня. Благородная кровь ведет к кровопролитию.»
- Хихикающая группка молодых девушек указывает на красивого мужчину, стоящего среди некоторых более царственно выглядящих дворян. Одна из них лепечет, «Это Зор Гарвил Гос. Удивлена, что он тут. Вы слышали историю о его брате Андрике? Похоже он сошел с ума устроил несколько поджогов. Ястребы это конечно замаяли, но нужные люди все слышали.» (События DDEX2-5 Огни Киторна)
- Один мужчина рассказывает историю о Рассендиле, давно погибшем Верховном Клинке. Похоже группа искателей приключений нашла его давно потерянный меч.¹

Контингент Флана

Рыцарь Алейд Буррал, в сопровождении двоих из контингента Флана, пришла сюда в надежде убедить лидеров Мулмастера помочь Флану во время того как они чтут память Лорда-Протектора, однако герой беженцев Флана оказалась не самым красноречивым политиком. Она ощущает себя не в своей тарелке среди богатей и знати. Если персонажи подходят к ней, и вы используете зацепку Герой Флана, или некоторые персонажи родом из Флана или участвовали там в приключениях, то она приветствует их.

¹ Здесь вероятно имеется ввиду Селфарил, а не Рассендил. Рассендил всю жизнь выдавал себя за своего брата-близнеца, которого он заточил в меч, так что обычный обыватель вряд ли знает, что городом сто лет назад правил Рассендил.

Сурово-выглядящая женщина, чьи светлые волосы тронула седина, поворачивается к вам, когда вы приближаетесь. Она движется странно, как будто не привыкла проводить вечера без доспехов.

«Я рада, что вы смогли присоединиться. Это мой помощник, Сержант Стражи Харн,» говорит она, показывая на мужчину дварфа в униформе Черного Кулака. Потом она указывает на эльфийку в черной робе с красными волосами, «А это Айя Гленмиир, моя советница.» Эти двое кивают вам.

«Раз уж вы здесь, я умоляю вас сделать все что угодно, чтобы убедить этих людей помочь нам. Наши люди страдают в изгнании, и кто знает, что станет с теми, кто остался во Флане. Мы должны привлечь мощь Мулмастера на свою сторону.»

Если персонажи желают помочь, Алейд направляет их к Зору Гарвиу Госу. Его семья контролирует большинство кузниц в Мулмастере и это одна из богатейших благородных семей, не входящих в Клинки. Если персонажи смогут убедить его, это не только потенциально даст беженцам доступ к оружию и доспехам для отвоевания Флана, но и его поддержка может добавить значительной правомерности попыткам Флана. Сама Алейд очень плохой переговорщик, так что не решается подойти к нему или кому-то другому из благородных напрямую.

Алейд может указать персонажам на Зора Госу.

Если по какой-либо причине персонаж интересуется цветом волос Айи, она скромно улыбается и отвечает «Одна из прелестей Мулмастера в том, что роскошные товары здесь добыть проще, чем во Флане,» и пробегает пальцами по волосам.

ОТЫГРЫШ РЫЦАРЯ АЛЕЙД БУРРАЛ

Рыцарь Алейд Буррал - грозный воин с острым умом, но доброе сердце, которое она прячет под суровой хмуростью, не давало ей продвигаться выше в Рыцарях Черного Кулака. В свои почти 50 лет со светлыми волосами, тронутыми сединой, она решила, что хорошо выполнять свою работу и защищать Флан важнее чем продвижение по службе. Она терпеть не может дураков и считает искателей приключений самыми глупыми из всех. Алейд встречалась в DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*, где она искала помощи в расследовании тайны и защите города. Она присутствовала и в DDEX1-6 *Вор Свитков*, где нанимала персонажей для расследования серии краж. В DDEX1-10 *Тирания во Флане*, ее убили во время абсолютно самоубийственной попытки освободить Лорда-Протектора. Ее тело было возвращено и воскрешено ее братом, Лордом-Жрецом Вайланом Бурралом, жрецом Тиморы. С тех пор ее благородная жертва сделала ее лидером беженцев из Флана в Мулмастере. Она все время планирует вернуть свой родной город.

ОТЫГРЫШ АЙИ ГЛЕНМИИР

Айя - эльфийка, и ей около 300 лет. У нее длинные бледно-светлые волосы (сейчас красные) и светящиеся зеленые глаза, а также довольно большое эго. Она хорошо представляет себе, как обаятельно и загадочно она выглядит благодаря своей расе и совершенно не стесняется на этом играть. Она легко может застенчиво улыбнуться и покрутить волосами, если это принесет ей то, что нужно. Но кроме того она довольно умна, особенно в области Плетения. Айя встречалась в DDEX1-6 *Вор Свитков*, когда ее обокрали и персонажи расследовали это дело. Она также была в DDEX1-10 *Тирания во Флане*, там она помогала беженцам сбежать.

ОТЫГРЫШ СЕРЖАНТА СТРАЖИ СТРАЖНИКА ХАРНА

Сержант Харн очень стар и до падения Флана просто дослуживал последние пару лет до выхода на пенсию. Хотя Харн и не такой коррумпированный как обычные стражники, он точно не откажется от взятки. Он по большей части не эффективен. В последний раз он встречался в DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол*.

МОДНОЕ УВЛЕЧЕНИЕ

В центре внимания находятся Тайлиус Кэрамитру и одна из его учеников, Риса Егоровна, дочь Клинки Панкин Егоровны, которые говорят с толпой о новейшем модном увлечении: философии Желтого Дыхания.

Красивый мужчина обращается к кругу знати, которые слушают каждое его слово. «Это правда. Техники, которые я вынес из Монастыря просто удивительны. Конечно лишь самые дисциплинированные из благородных умов смогут постигнуть эти техники. Это не в силах обычных людей. Просто посмотрите на Рису и узрите как далеко она продвинулась.»

Тощая женщина улыбается с ярким, почти безумным сиянием в глазах, «Это правда. Я почти освоила технику. Скоро я смогу существовать вообще без питания!»

Мужчина пожимает руки некоторым из тех, кто собрался вокруг него. «Надеюсь вы простите меня, джентльмены, у меня назначена еще одна встреча. Было приятно всех вас увидеть. Я оставляю Рису, чтобы она рассказала вам все остальное.» Пробиваясь через толпу, мужчина продвигается к зданию особняка.

Если персонажи присоединятся к разговору, то используйте следующую информацию для ответов на вопросы тех, кто с ней взаимодействует:

- Она Риса Егоровна, дочь Клинки Панкин Егоровны. Ее отец владеет несколькими торговыми судами кроме того, что состоит в правительстве.
- Последний месяц она училась у Тайлиуса Кэрамитру философии под названием Желтое Дыхание, которое он принес сюда после обучения в Монастыре Желтой Розы. Это медитативная техника, которая позволяет практикующему задерживать дыхание на невероятно долгое время. Те, кто овладеют ей, могут вообще не есть и выживать лишь на запахе пищи.
- Желтое Дыхание также обучает техникам растяжки и боевым искусствам, которые открывают легкие и диафрагму. Она наклоняется поближе к некоторым собравшимся женщинам и говорит, что это не только сделало ее стройнее, но и улучшило ее пение. Все должны это попробовать!
- Она получала уроки в Башне Клинков. Будучи ребенком одного из правителей города, ее передвижения ограничены.
- Она знает, что Тайлиус планировал открыть школу, чтобы обучать больше правильных людей (благородных семей). Она не знает купил ли он землю и открыл ли уже школу.
- Никто из других дворян не знает ничего о том, что им сейчас рассказали Риса и Тайлиус, но верят, что Желтое Дыхание - это последний писк моды и многие заинтересовались им.
- Семья Кэрамитру занимается бюрократией сбора налогов в городе. Они благородны и богаты, но занимают далеко не самое высокое положение. Их дом находится где-то неподалеку от Крепости Южной Дороги, но никто не знает точного адреса.

- Вся знать в толпе не симпатизирует беженцам из Флана, но очень желает послушать захватывающие истории.
- Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 покажет, что худое тело Рисы, несосредоточенность и неуклюжесть - индикаторы тяжелого голодания.
- Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 покажет, что Риса полностью посвятила себя Тайлиусу и не поверит ни во что плохое о нем или Желтом Дыхании. Она превращается в фанатика.
- Она заверяет всех, что слухи о голодающих или умирающих от удушья практикующих Желтого Дыхания - это скандальная ложь, призванная унижить все то хорошее, что может принести эта философия.

Отыгрыш Рисы Егоровны

Риса (человек) - очень тощая девушка примерно двадцати лет. Она легко возбуждается, но кажется немного рассеянной. Ее легко отвлечь, а внимание быстро теряется. Она склонна обнюхивать вещи, и довольно неуклюжа, но гораздо сильнее чем кажется.

Отыгрыш Тайлиуса Кэрамитру

Тайлиус (человек) - сын Джулиуса и Кораны Кэрамитру, дурной пары младшей дворянской семьи, которая связана с бюрократией города. Он невероятно харизматичен и красив, и успешно манипулирует другими для достижения своих целей. Он дилетант, обучался всему понемногу, но травничество - его любимый предмет. От своего отца он унаследовал некоторые ментальные способности, которые использует на благо себе.

Развитие Событий

Если персонажи попытаются остановить Тайлиуса, то он скажет им что очень спешит и постарается обойти. Если же они будут настаивать, то он укажет им на грубость и устроит сцену. Так как он дворянин, они не могут мешать ему и если они продолжают устраивать сцену, то Алейд вмешается, в попытке получить благосклонность знати.

Отметьте, что Тайлиус носит *кольцо защиты разума* [ring of mind shielding] и защищен от большинства способностей, которые могут прочесть его мысли или выяснить его мировоззрение.

Если персонажи настаивают на том, чтобы следовать за ним, то он заходит в Башню Клинков, куда они не могут пройти.

После того как персонажи затратят достаточно времени на разговоры с посетителями вечеринки или разыщут Зора Гарвила Госа, переходите к Первой Части.

Часть 1: Просьбы

Вечеринка в полном разгаре, когда Зор Гарвил соглашается поговорить с персонажами. Он озабочен судьбой своей сестры, особенно в свете скандала с его братом Андриком (DDEX2-5 Огни Киторна). Он не может позволить, чтобы то, что с ней случилось стало еще одним публичным позором или инструментом, который политические противники используют против его семьи. Ему нужна помощь не связанных с этим людей.

Персонажи с пассивной Проницательностью 14 или выше замечают, что он сильно обеспокоен, но пытается это скрывать.

Зор Гарвил Гос производит впечатление королевской особы, хорошо одетой, но не напоказ. За ухоженными темными волосами и бородой, его пронзительные глаза похоже оценивают вас за то короткое время, за которое он протягивает вам руку.

«Приятно познакомиться, друг. Чем я могу вам помочь?»

Гарвил находится в поисках друзей. Изначально его охраняют, но если персонажи ищут его помощи для беженцев из Флана, ищут источник Шелкорня или местонахождение Айри Аффапанов, или просто хотят снискать его расположение, то он видит в этом удачную возможность.

«У меня есть затруднение, с которым вы можете мне помочь. Если вы выполните для меня это задание, я буду очень благодарен и смогу походатайствовать за вас перед своим отцом. Однако, если вы заинтересованы в такой возможности, вам придется все сделать самим. Я не могу привлечь Стражу или Ястребов. Это деликатное расследование, но вам не придется преступать закон, но дело должно остаться только между нами. Как говорится, в закрытый рот муха не влетит. Что скажете?»

Учитывая деликатность ситуации Гарвил не желает предоставлять дополнительную информацию пока персонажи не возьмутся за работу. Он предлагает публично поддержать беженцев из Флана и предлагает группе оплату в 250 зм. Если его спросить, то он признает, что исчезновение Зоры Айри Аффапанов и Шелкорень могут быть связаны, но он не уверен. Он не торгуется по цене. Он может нанять наемников за меньшие деньги и рассматривает персонажей только из-за их удобного присутствия на вечеринке. Если кто-то попытается его запутать, Гарвил холодно скажет, что мог бы убить персонажа и за гораздо меньшие деньги, чем он им предлагает, и учитывая его статус, это даже не будет нарушением закона.

Отыгрыш Гарвила Госа

Гарвил (человек) - реалистичный, но безжалостный. Он сосредоточен на успехе семьи и у него почти нет времени отвлекаться. Он управляет бизнесом семьи вместо престарелого отца, Лорда Ниньона Госа, и эта деятельность включает в себя поддержку имиджа семьи. К сожалению, его брат недавно оказался в центре большого скандала (DDEX2-5 Огни Киторна), а теперь пропала его своевольная сестра. Он боится, что могла впутаться во что-то, выходящее за пределы ее возможностей и, если это нечто постыдное, это еще больше ухудшит положение семьи среди знати. Поэтому он не может вовлекать Ястребов или Городскую Стражу. Обе организации скорее всего передадут информацию об их расследовании его соперникам.

Когда персонажи соглашаются ему помочь, он объясняет все что знает:

- Он управляет семейным бизнесом вместо его престарелого отца, Лорда Ниньона Госа, и в том числе имиджем семьи. К сожалению, его брат недавно оказался в центре большого скандала, а теперь пропала его своенравная сестра Литиция. Он боится, что она впуталась во что-то, выходящее за пределы ее возможностей и, если это нечто постыдное, это еще больше ухудшит положение семьи среди знати. Поэтому он не может вовлекать Ястребов или Городскую Стражу. Обе организации скорее всего передадут информацию об их расследовании его соперникам.
- Она отсутствует уже примерно десять дней. Она сбегала из дома несколько раз, но обычно возвращалась через пару дней. Она большая бунтарка и любит расстраивать свою семью.
- У нее длинные черные волосы и она очень похожа на Гарвила.
- Никаких угроз или запросов, которые бы означали похищение, не поступало.
- В прошлом она баловалась всякими модными увлечениями, включая азартные игры, странные религии и всякие дурманные напитки. Если его спросить, Гарвил не знает, связана ли она с Шелкорнем, но это возможно. У нее точно есть средства, чтобы позволить себе такой наркотик.
- Ее часто можно увидеть в компании двоих подруг, Стефан Роуик и Рахаил Какульски. Она мотается с ними по трущобам, хотя они обе не благородные, но из богатых семей гильдейских ремесленников. Они часто заходят в кафе Злобный Пирог, через дорогу от Высокого Дома Боли, храма Ловиатар. Он предлагает персонажам зайти туда в первую очередь, если у них нет других идей.
- Он просит персонажей найти Литицию и вернуть ее к нему в особняк живой; использовать все средства, которые они сочтут необходимыми и силой заставить ее вернуться. Из-за деликатности ситуации он не сможет помочь им или признать, что они действуют от его имени, если персонажи попадут в неприятности. Они не смогут получить помощь от Городской Стражи, Ястребов или Плащей. Если они решат нарушить закон или перейти дорогу кому-то из дворян, то не должно остаться свидетелей их действий. Если их поймут, он будет отрицать свою причастность.
- Не стоит переживать о мести со стороны Литиции, он уверен, что может справиться с ней, когда ее найдут.
- Если персонажи нервничают о том, что работа кажется опасной, он предлагает не нарушать закон или не попадаться если придется нарушить.
- Он ничего не знает о Желтом Дыхании или о том, кто вовлечен в него. Но это кажется модным увлечением, привлекающим молодежь из благородных семей.

Ближе к ночи вечеринка заканчивается, так что персонажи могут найти ночлег на ночь или начать расследование. Когда они это делают, переходите ко второй части.

Часть 2: Дознание

Когда персонажи закончат с вечеринкой, они свободно могут расследовать дело. Если группа попытается посетить Семейный Тайлиус или Курительный Магазин Юсия Ростика, отыгрывайте Третью Часть, а потом вернитесь сюда.

Персонажи могут проходить все эти быстрые столкновения в любом нужном порядке, чтобы определить местоположение Общего Дома, поскольку Литиция скорее всего пошла туда. Каждое столкновение длится примерно один час внутриигрового времени за исключением Сбора Информации, который может в игровом мире занять столько, сколько требуется. Это сделано только для того, чтобы МП мог сам решить, сколько пройдет времени до нахождения Общего Дома, и в какое время суток персонажи придут к нему. Особых ограничений по времени на расследование нет, если только один из персонажей не член Альянса Лордов.

Сбор Информации

Скорее всего некоторые персонажи могут захотеть просто поспрашивать по городу и собрать общую информацию. На каждый вопрос, который они пытаются расследовать, они тратят 1к4 часов и 1к6 зм на взятки и выпивку, после чего они делают проверку Харизмы (Убеждение). Результат определяет какую информацию получает персонаж. Результаты складываются.

Персонажи со следующими особенностями предыстории делают эти проверки с преимуществом: Криминальные Связи (только для Шелкорня), Деревенское Гостеприимство (только для Шелкорня и Желтого Дыхания, Членство в Гильдии, Привилегированность (только для Дворян), Городские Тайны. А еще рассмотрите возможность выдать дополнительную информацию за хорошую ролевую игру или за взятки размером 10 зм или больше в течение расследования.

Айри Аффапанов

- **Сл 5.** Зора Айри Аффапанов - дочь Лорда Сержа Аффапанов, чья жена умерла два года назад. Он торгует драгоценными камнями из Дамары и Земли Кровавых Камней. Сейчас его нет в городе. (Персонаж получает точный адрес дома Аффапанов.)
- **Сл 10.** Ходят слухи, что Лорд Аффапанов скорее всего станет одним из следующих Клинков, когда в следующий раз откроется место в совете. Он долго трудился ради этого, тратил деньги и копил влияние. Он очень могущественный человек.
- **Сл 20.** Айри пропала. В последний раз ее видели на ужине в Злобном Пироге в компании нескольких других благородных отпрысков: Эзреда Коршинчева, Орима Илластрины, и Литиции Гос.

Литиция Гос

- **Сл 5.** Своенравная, но ветреная девушка, Зора Гос - сестра Гарвила, номинального главы семьи Гос, даже если титул Лорда пока носит его отец, и Андрика, который был вовлечен в недавний скандал. Известно, что она порхает от одного модного увлечения к другому.
- **Сл 10.** Ходят слухи, что безумие коснулось семьи Гос. Говорят, их больной отец теряет чувство реальности, и больше не узнает даже ближайших родственников. Андрик недавно сошел с ума и подстрекал к восстаниям и поджогам.

- **Сл 15.** Месяц назад, как и многие другие молодые благородные, Литиция начала изучать Желтое Дыхание, какую-то философию, основанную на дыхании и голодании. Ее ближайшие подруги, Стефан Роуик и Рахаил Какульска не последовали за ней.
- **Сл 20.** Литиция пропала. В последний раз ее видели в Злобном Пироге в компании других благородных отпрысков: Эзреда Коршинчева, Орима Илластрины, и Айри Аффапанов.

Риса Егоровна

- **Сл 5.** Риса Егоровна - дочь Клинка Панкина Егоровны. Он один из шестнадцати Клинков, служащих представителями дворян в управлении города. Он также имеет дела с судоходством.
- **Сл 10.** Риса - девушка с не самой сильной волей. Известно, что в своих кругах она следует за более харизматичными. Ходят слухи, что у нее слабое здоровье.
- **Сл 20.** Ходят слухи, что ее отец недоволен ее новой одержимостью какой-то философией или культом под названием Желтое Дыхание и после вечеринки в особняке Астрид Со (или Зоры Калкин) он запер ее в Башне Клинков и отказывает посетителям.

Шелкорень

- **Сл 5.** Шелкорень - это наркотик, сделанный из корня растения, растущего в Акануле. На улицах его иногда называют Вуалью Рыцаря или Шелкорнем.
- **Сл 10.** Шелкорень - это стимулятор, вызывающий зависимость и эйфорию. Те, кто к нему пристрастился, страдают от желудочных язв и могут умереть от внутреннего кровотечения. Наркоманов можно отучить от вещества если дать им пожевать листья этого растения. Учитывая, что Аканула и остального Вернувшегося Абейра больше нет в Торице, растение очень редко, но все еще выращивается некоторыми гнусными продавцами.
- **Сл 15.** Шелкорень обычно не встречается в Лунном Море, ни как растение ни как наркотик. Нужно иметь особые навыки, чтобы вырастить его в этом регионе и переработать.
- **Сл 20.** Кто-то определенно распространяет наркотик в Мулмастере, и его цена непомерно велика. Ходят слухи что он стоит несколько сотен золотых монет за дозу. Это не то, что могут себе позволить обычные наркоманы. Никто из криминальных банд Мулмастера не продает его и пустили слух, что тех кто переходит им дорогу, ждут последствия.

Тайлиус Кэрамитру

- **Сл 5.** Тайлиус - сын Джулиуса и Кораны Кэрамитру. Семья Кэрамитру вовлечена в городскую бюрократию по сбору налогов. Хотя они благородны и богаты, они занимают не очень высокое положение. Их дом рядом с Крепостью Южной Дороги. (Персонаж получает точный адрес дома Кэрамитру.)
- **Сл 10.** Тайлиус учил других, всех богатых членов аристократии, Желтому Дыханию. Он заявляет, что выучил его во время визита в Монастырь Желтой Розы.
- **Сл 15.** За последний месяц Тайлиуса дважды видели с монахом из Монастыря Желтой Розы, которого он представлял как Ована. Никто не знает где в городе остановился предполагаемый монах.
- **Сл 20.** Ходит слух, что несколько месяцев назад, до того, как уехать из города в какую-то поездку, Тайлиус пытался приобрести собственность где-то на краю города.

ЖЕЛТОЕ ДЫХАНИЕ

- **Сл 5.** Желтое Дыхание - это какое-то новомодное увлечение. Кажется, оно довольно популярно среди молодых богачей и элиты.
- **Сл 10.** Желтое Дыхание в Мулмастере отстаивают Тайлиус Кэрамитру и монах из Монастыря Желтой Розы, известный как Ован. Ован - тощий человек с выбритой головой.
- **Сл 15.** Ходят слухи, что Желтое Дыхание требует от последователей практиковать медитацию, контроль дыхания, голодание и какие-то базовые упражнения. Говорят, что последователи верят, что те, кто овладеет философией может достичь Желтого Дыхания, стадии просвещения при которой практик может выживать только вдыхая запах еды.
- **Сл 20.** Ходят слухи, что некоторые из тех, кто пытался достичь Желтого Дыхания умерли; от удушья или голода. Что подозрительно, слухи также утверждают, что умерли те, кто начал сомневаться.

СЕМЬЯ АЙРИ

Поговорить с кем-то в особняке Аффапанов непросто. Лорд Аффапанов сейчас не в городе, а мать Айри умерла два года назад. Однако, слуга семьи, Верст, открывает дверь и согласен поговорить, довольно натянuto, несколько минут. Он знает следующее:

- Зора Аффапанов на каникулах. Она пошла в Общий Дом Желтого Дыхания, чтобы узнать о новой философии. Зора Аффапанов - очень умная и любопытная женщина.
- Он не знает где находится Общий Дома; только то, что он где-то в городе.
- До того, как заинтересоваться Желтым Дыханием, Зора Аффапанов часто посещала Курительный Магазин Юсиля Ростика, где обсуждала политику и литературу с джентльменами. Может там кто-то может что-то рассказать?

РИСА ЕГОРОВНА

Учитывая, что персонажи уже встречали ее и она точно что-то знает о Желтом Дыхании, возможно персонажи будут искать Рису или ее семью. К несчастью для персонажей семья Егоровна хорошо укрылась в Башне Клинков и Клинок Егоровна приказал не пускать посетителей. Три сотни солдат и тридцать Плащей (и их могущественные стражи) предотвратят любое проникновение в Башню. На сообщения семья также не отвечает, так как Клинок желает, чтобы инцидент с ее дочерью и новомодным Желтым Дыханием просто забылся. К несчастью, зацепка с Рисой приводит расследование в тупик.

ЗЛОБНЫЙ ПИРОГ

Злобный Пирог - это небольшое кафе, напротив Высокого Дома Боли. Внутри есть несколько столов, но большинство сидит снаружи.

С расстояния видно, что Злобный Пирог популярен среди молодых, богатых и авангардных людей. Небольшие столики расположены на террасе снаружи под большой вывеской, на которой изображена одетая блондинка, держащая лоток с пирогом в одной руке и плетя из девяти ремней за спиной другой рукой.

КАФЕ

Когда персонажи приближаются женщина человек в фартуке неодобрительно вас оценивает. Официантка, Хейла, работает здесь почти каждый день и видела искателей приключений и раньше, поэтому за 5 зм она готова отвечать на их вопросы, если они пообещают уйти, не вызвав неприятностей. Если они хотят поужинать, то напитки здесь от 3 до 5 зм каждый и блюда от 5 до 10 зм. Это очень дорого и персонал плохо относится к посетителям специально. Это часть местного шарма.

Она может поделиться следующей информацией.

- Она работала примерно двадцать дней назад, когда Элред, Орим, Айри и Литиция Гос ужинали здесь с лысым человеком в желтых робах.
- Литиция говорила о чем-то под названием Желтое Дыхание, но Хейла не слышала ничего конкретного. Как и всегда, тот день был загружен работой.
- После того как они оплатили ужин, Хейла слышала, как Элред и Орим сказали, что отправятся с Литицией и лысым мужчиной, но Айри сказала, что присоединится к ним позже, ей надо было зайти в курительный магазин.
- Хейла предполагает, что Айри говорила о Курительном Магазине Юсиля Ростика. Айри была известна в Злобном Пироге тем, что курила трубку с отвратительно пахнущим табаком за ужином, а у Ростик есть самые дорогие травы и табак в городе.

СТЕФАН РОУИК И РАХАИЛ КАКУЛЬСКА

Если персонажи осматриваются, то основываясь на описании Гарвил, они могут найти Стефан и Рахаил в толпе.

Около пузырящегося фонтана сидят две молодые девушки, хихикают и сплетничают за столом, заставленным сладкими пирогами и чаем. Пушистый белый кот с цветастыми крыльями взгромоздился по центру стола, и поедает один пирог с их тарелок.

Стефан и Рахаил занимаются своим любимым времяпрепровождением, наблюдают за людьми и придумывают о них истории. Их истории детально проработаны и зачастую возмутительны.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия или Природа) Сл 10, узнает в крылатом коте трессима. Они обычно встречаются в северном Кормире, особенно около Ивнингстара, и часто бывают фамильярами. Этот принадлежит Рахаил, которая обращается с ним лучше, чем большинство детей. Она назвала его Добрый Король Клубкозад. Он не фамильяр и ведет себя как любой другой безгранично избалованный кот.

ОТЫГРЫШ СТЕФАН И РАХАИЛ

Стефан и Рахаил (люди) - обе являются дочерьми невероятно успешный гильдейских ремесленников. Они обожают сплетничать, рассказывать истории и обсуждать последние модные увлечения, особенно связанные с одеждой и домашними животными. У Рахаил есть трессим по кличке Добрый Король Клубкозад.

Когда персонажи подходят к ним, они довольны этому новому знакомству. Так как сплетни - их вторая натура, они счастливы поговорить о Литиции.

- Литиция всегда пробует все самые последние модные увлечения. В основном она это делала, чтобы позлить старшего брата Гарвила. Он серьезный зануда. Всегда пытается учить Литицию жизни. Со всем не такой как их брат Андрик. Он всегда знал, как нужно жить... по крайней мере до скандала.
- Около месяца назад она заинтересовалась чем-то под названием Желтое Дыхание. Честно говоря, это было слишком загадочно и странно для Стефан и Рахаил, но они предполагают, что она всерьез влюбилась в Тайлиуса Кэрамитру. Он такой красавчик. (Персонаж получает точный адрес дома Кэрамитру.)
- Ходят слухи, что все в семье Кэрамитру обладают ментальными способностями или по крайней мере поэтому Лорд Джулиус всегда знает, когда кто-то прячет деньги от его сборщиков налогов.
- Последователи Желтого Дыхания практикуют медитацию, контроль дыхания, голодания и какие-то основные упражнения. Кому вообще надо голодать? Жить без еды? Это для нищих!
- Вы слышали про Эвну Смит? Она вступила в Желтое Дыхание одной из первых. И всегда находила все самое модное! Она и правда ушла с головой во все эти медитации, потому что думала, что монашеские роботы будут хитом нового сезона. Грустно, что она умерла. Слышала, она пыталась доказать, что может задерживать дыхание дольше, чем ее отец на нее орать. Никто не может орать дольше ее отца!
- Ее предыдущим увлечением была покупка разных трав в Курительном Магазине Юсиля Ростика. Это была смешная прихоть, по крайней мере пока это было в моде. Грустно что это вышло из моды в прошлом Миртуле.
- Стефан и Рахаил могут также дать всю информацию Сл 10 или меньше об Айри, Рисе и Тайлиусе из раздела Сбор Информации, выше.

Помните, если группа попытается навестить Семью Тайлиус или Курительный Магазин Юсиля Ростика, то играйте Третью Часть и потом возвращайтесь сюда.

Семья Тайлиуса

Когда группа решит навестить дом семьи Тайлиуса Кэрамитру, им следует направиться к Крепости Южной Дороги и местоположению бюрократии города.

Над областью вокруг Крепости Южной Дороги доминирует правительство города. Серьезные и хорошо одетые люди наполняют улицы между административными зданиями, судами, банками и красивыми, но функциональными домами чиновников, управляющих городом. Отстоящий от дороги и находящийся за высоким забором, один дом слегка больше остальных. Из-за темных цветов он выглядит почти как дурное знамение.

Когда персонажи приходят сюда, им нужна причина, чтобы их пустили. Многие просители приходят сюда в поисках помощи Лорда Джулиуса с налогами, но он сейчас в Крепости Южной Дороги. Зора Корана, однако, находится в резиденции. После звонка в колокол к воротам подходит слуга и спрашивает об их деле. Для получения аудиенции нужно успешно пройти проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 10. Персонажи с предысторией Благородный или те, кто поддерживал Комфортное существование или лучше во время последнего потраченного времени простоя, делают эту проверку с преимуществом. При успехе слуга считает историю персонажей достаточно важной, чтобы Зора Корана Кэрамитру приняла их.

Внутреннее убранство особняка красивое, но аскетичное. Деньги не тратятся на показные декорации, но мебель и элементы отделки здесь лучшего качества. Слуга ведет вас к комнате для посетителей, где престарелая женщина в черном платье с высоким воротом ожидает вас. Ее седые волосы собраны в пучок и на ней нет никаких украшений. Она осматривает вас суровым взглядом, сильно морщит брови, «Я не помню, чтобы вам было назначено. Зачем вы пришли ко мне домой?»

Отыгрыш Зоры Кораны

Кэрамитру Корана (человек) - жена Джулиуса Кэрамитру, дворянина, который работает сборщиком городских налогов. В отличие от их харизматичного сына, Джулиус и Корана довольно непреклонные люди, можно сказать пуритане. У Зоры Кораны нет времени на легкомыслие и те, кто шутят или пытаются задобрить ее пышными подарками, быстро оказываются за дверью. По неизвестным причинам Тайлиус и его отец Джулиус телепаты и она не хочет, чтобы этот секрет кто-то узнал, учитывая позор, с которым ассоциируется магия в Мулмастере.

Если персонажи спрашивают про Тайлиуса, она осторожна, но очевидно неодобрительна.

«Так вы тоже одни из позорных знакомых Тайлиуса. Он вам должен денег? Или вы одни из его глупых последователей? Он - мой сын, и поэтому я должна оказывать ему материнскую поддержку в какой-то мере, но мальчик может сломать даже терпение Ильматерианцев, с которыми как он заявляет, проводил время. Одним богам известно сколько золота он потратил, чтобы заслужить их внимание!»

Зора Корана может рассказать следующее о своем сыне.

- Тайлиус часто попадает в неприятности, и выбирается из них с помощью своего шарма и денег отца. Он не любит много работать и всегда ищет способ уклониться от работы.
- Тайлиус недавно совершил паломничество и навестил монахов Ильматера в Монастыре Желтой Розы. По правде говоря, она подозревает, что ему надо было ненадолго покинуть город, после конфликта с Городской Стражей вместе с одним из его безумных знакомых. Всей истории она не знает.
- Тайлиус вернулся чуть больше месяца назад в компании монаха по имени Ован, который оставался в особняке Кэрамитру несколько дней. Позже они вдвоем переехали в недвижимость, которую Тайлиус купил перед началом поездки.
- Монах казался был довольно сильно очарован Мулмастером. Хотя Зора Корана думает, что он мог быть не в себе. Он всегда все нюхал. Однажды вечером она видела, как он медитирует на крыше особняка, он стоял на одной руке с ногами вверх и балансировал. Ей кажется, что все это время он сдерживал дыхание.
- Корана может дать персонажам адрес собственности, которую купил Тайлиус. Она располагается в стороне от оживленных районов. Скорее всего Тайлиуса и Ована можно найти там.

КУРИТЕЛЬНЫЙ МАГАЗИН ЮСИЛЯ РОСТИКА

КуриТЕЛЬНЫЙ Магазин Юсиля Ростика расположен между Воротами Счастливого Случая (храм Тиморы и казино) и Домом Построенном на Золоте (храм Вокин и банк), прямо на виду у Башни Клинок. Он открыт с восьми часов утра до шести вечера, в остальное время же закрыт. Если персонажи придут сюда, когда он закрыт, то и передняя и задняя двери закрыты (взлом потребует пройти проверку Ловкости Сл 20 имея инструменты вора), хотя здесь большие окна, сделанные из обычного стекла, которое легко разбить. Эта встреча предполагает, что персонажи приходят во время обычных рабочих часов. Если же нет, измените ее соответственно ситуации.

Большой деревянный силуэт трубки с восходящим из нее дымом висит над дверью. Магазин явно приносит прибыль, большие стеклянные окна позволяют вам увидеть, что внутри находятся кувшины с ладаном, табаком, смесями для трубок, спички и другие приспособления. За прилавком стоит грузный мужчина Рашемийского происхождения с большой черной бородой и редующими волосами и потягивает трубку. У задней стены магазина, прямо перед коробками для табака, трое мужчин и женщина сидят за столом, выпивая из мелких кружек и передавая кальян по кругу.

ЮСИЛИ РОСТИК

Владелец, Юсили Ростик, находится за прилавком когда приходят персонажи и предлагает им помочь найти все что нужно. Если они не выглядят богачами, то он особенно внимателен, предполагая, что они хотят у него что-то украсть.

ОТЫГРЫШ ЮСИЛЯ РОСТИКА

Юсили Ростик (человек; Обман +5, Проницательность +3, Восприятие +3) - большой мулмастерчанин рашемийского происхождения с темной кожей и полностью черной бородой. Он держит зажженную трубку неподалеку почти всегда. Юсили очень жаден и всегда ищет способ подзаработать. В основном продажей товаров связанных с курением, даже доставкой своим многим богатым клиентам. Он очень гордится собой из-за богатого выбора импортированных товаров. Тем, кому доверяет, он даже добывает еще более редкие и нелегальные вещи; в данный момент Шелкорень.

Если персонажи решили что-то купить, то Юсили более чем рад помочь им, но как только они начинают задавать вопросы ничего не покупая, он намекает что его ответы не бесплатны. Ему ведь надо кормить жену и семнадцать детей. Самая дешевая вещь в магазине - это чашка Чултийского кофе за 5 зм.

- Да, Тайлиус закупается здесь, но его не было уже несколько десятков дней. Как и большинству богатых клиентов, Юсили доставляет Тайлиусу его обычный заказ. И нет, Юсили не может разглашать состав заказа или место доставки. Это частная информация клиентов. (Хотя за ним можно проследить после работы если персонажи хотят подождать два дня.)
- Да, Айри тоже была здесь клиенткой. Хотя зачистую она приходила пообщаться с Теоретиками. Он жестом указывает на спорящую группу у задней стены магазина.
- Нет, ни Литиция ни ее друзья никогда здесь ничего не покупали. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 открывает, что это ложь, так как их покупки Шелкорня были нелегальными и он не признает, что они тут были.

- Он ничего не знает про Шелкорень в Мулмастере. Это опасный наркотик и его стоит избегать. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 откроет, что это ложь; он нелегален и он не признается, что продает его случайным людям, которые зашли с улицы.

Если персонажи начнут доставлять неприятности, он вызовет Стражу. Учитывая район, они быстро пребудут, чтобы избавиться от нарушителей.

ТЕОРЕТИКИ

Позади сидит группа интеллектуалов, пьют сильный Чултийский кофе и курят импортный табак через кальян. Сейчас они обсуждают является ли прием беженцев из Флана в город повтором ошибки с принятием беженцев Жентов столетие назад, или это знак возрождения филантропии и общественной работы вместе со свежей рабочей силой.

ОТЫГРЫШ ТЕОРЕТИКОВ

Тибальд, Юджин, Арчиль и Люсьенна (мужчина, женщина, мужчина и женщина люди) здесь завсегдатаи, живущие за счет богатства своих друзей и спорящие о философии, литературе, искусстве и политике. Они законченные интеллектуальные гедонисты, у которых на самом деле нет никаких путеводных принципов.

Разговор с Теоретиками - это как выход на ринг для дуэли. Они цепляются к любой оплошности и живут тем, что доказывают, что они умнее любого, кого повстречают. Самый простой способ их задобрить - купить им еще по одному кофе, табаку или других товаров из магазина. Персонаж должен успешно пройти проверку Интеллекта (История) Сл 10 или Харизмы (Обман) Сл 15, чтобы продержаться достаточно долго, чтобы получить информацию или потратить по крайней мере еще 20 зм на угощение.

- Айри и ее друзья Эзред и Орим были членами Теоретиков. Неофициальный клуб, который регулярно встречался в Магазине, чтобы обсудить философию, литературу, искусство и политику. По правде говоря, все они были слегка наивны, но по крайней мере всегда хотели исправить свои интеллектуальные слабости.
- Айри была подружкой Литиции Гос и через нее Тайлиуса Кжэрамитру. Литиция - скучная девушка, которая охотится за новыми трендами каждые несколько недель в отчаянной попытке казаться значимой. Тайлиус Кэрамитру, однако, совсем другое дело; очень умен и настолько харизматичен, что почти опасен. Слабовольные слушают каждое его слово и готовы сделать что угодно, лишь бы услужить ему. Он и в самом деле обладает магнетизмом бывшего Верховного Клинка, Сельфарилла Уомдолфина, но вдвойне беспощаднее. Если бы он родился в другой семье, он возможно сам занял бы пост Верховного Клинка однажды.
- Тайлиус приобрел недвижимость где-то в городе, где он обучает какому-то новому модному течению под названием Желтое Дыхание. Жульничество из какого-то монастыря; средство, смягчающее боль для масс. Они не знают где это, но Юсили точно знает. Он держит адреса всех своих доставок в книге под прилавком.
- Если персонажи кажутся довольно прогрессивными, то они намекают, что Юсили продает не только то, что можно увидеть в магазине; если они захотят открыть свой разум. Успешная проверка Мудрости (Проницательности) Сл 10 откроет, что Люсьенна смотрит на ящик для хранения табака, когда говорит это.

МАГАЗИН

Есть две полезные вещи, которые группа может найти при обыске магазина.

- Под прилавком хранится небольшая книга, в которой Юсила записывает все свои доставки и адреса. Есть поставки, отмеченные для Айри и для Тайлиуса. Поставка для Айри отмечена как «особое благовоние». Поставки для Тайлиуса - это в основном самые обычные благовония, специи, табак, спички и духи, но там также есть несколько трав. Успешная проверка Интеллекта (Природа) или Мудрости (Медицина) Сл 10 покажет, что они часто используются для изготовления успокоительных. Адрес обеих доставок тот же, что и Общего Дома.
- Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, замечает тайное отделение в ящике для табака за отделом с сигарами. Внутри спрятан запас шелкорня Юсила, завернутый в промасленную ткань.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Задание Ордена Перчатки. Находка Шелкорня дает Ордену Перчатки достаточно доказательств для ареста Юсила. Члены Ордена Перчатки получают по одному очку славы за выполнение этого задания.

Часть 3. Свьше

После того как персонажи раскопали по крайней мере одну зацепку после ухода с вечеринки (Первая Часть), их расследование привлекает внимание Тайлиуса, который использует алтарь в Зале Ветров под Общим Домом, чтобы призвать группу пылевых мефитов, которые направляются к месту нахождения персонажей и нападают на них.

Палящее летнее солнце освещает улицы Мулмастера, вызывая все запахи человечества. Двигаясь по улице, вы замечаете ларек на краю улицы, торгующий охлажденным вином. И только вы подумали, что жизнь начинает налаживаться, продавец указывает пальцем в вашем направлении и начинает вопить!

Продавец вина, мужчина по имени Давния, увидел четырех **пылевых мефитов** [dust mephit], опускающихся на группу сзади. Когда он начинает кричать, улицы пустеют, оставляя персонажей в относительно открытой местности. Персонажи с пассивным Восприятием равным 14 или больше замечают несколько небольших теней приближающихся к ним и понимают, что на них сейчас нападут.

Пылевые мефиты начинают с того, что двое из них используют свое слепящее дыхание на группе, пытаясь поймать в него максимальное количество персонажей. Третий пылевой мефит колдует усыпление [sleep] на группу, особенно стараясь околдовать тех персонажей, которые не ослепли. После чего последний пылевой мефит ввязывается в бой с теми врагами, которые не ослепли и остались в сознании, чтобы не дать им помочь спящим союзникам. Мефиты используют свои заклинания и слепящее дыхание, чтобы ограничить количество врагов, которые могут атаковать их, пока они толпой набрасываются на одного или двух врагов за раз. Так как они призваны, то дерутся насмерть и их тела исчезают после смерти.

Общие Свойства

Обломки Булыжников. Часть улицы забросана обломками булыжников. Это считается трудным ландшафтом, но по нему можно двигаться с обычной скоростью, успешно пройдя проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. При провале персонаж отступает и сбивается с ног.

Винный Ларек. Ларек торговца вином задрапирован большими занавесками, за которыми можно спрятаться, но от атак они не защитят. Занавеску можно накинуть на врага в ближнем бою, чтобы схватить его. Используйте Силу (Атлетика) персонажа с преимуществом для того, чтобы сделать захват, но последующие попытки сбежать противостоят только Сл 10, пока персонаж поддерживает захват.

Настройка Сложности Столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите двух пылевых мефитов
- **Слабая группа:** Уберите одного пылевого мефита
- **Сильная группа:** Добавьте двух пылевых мефитов
- **Очень сильная группа:** Добавьте трех пылевых мефитов

Развитие Событий

Хоть мефиты и не особенно сильны, вполне возможно, что из-за их заклинаний усыпление и ослепляющего дыхания дела у игроков могут пойти плохо если они провалят много спасбросков. Если персонажи окажутся в смертельной опасности из-за неудач, МП может заставить продавца вина вступить в драку и растряссти одного из спящих персонажей, чтобы он проснулся.

После этого столкновения персонажи могут сделать короткий или длинный отдых. Для них нет крайнего срока для продолжения расследования.

Часть 4: Работа в Мулмастере

Общий Дом Желтого Дыхания - это оживленное место, и его обитатели передвигаются в зависимости от времени суток. Локация представлена здесь как песочница, действующая в соответствии с действиями персонажей. Существа указаны в тех комнатах, в которых их скорее всего можно найти, но если персонажи начнут вторжение в необычное время (например, в глухую ночь или во время «обеда»), то измените ситуацию соответствующе. А также, если тревога была поднята, то в каждом разделе описано как ведут себя существа.

Проникновение

Персонажам в конце концов потребуется проникнуть в Общий Дом, если они надеются найти Литицию. Не существует правильного способа попасть внутрь и МП должен рассудить удалось им это сделать или нет, исходя из указаний, приведенных ниже. В каждом разделе упоминается что именно запускает тревогу.

Просьба. Возможно, что некоторые наивные персонажи могут просто постучать в дверь и попросить впустить их, или спросить находится ли здесь Литиция. В таком случае, головорез из Области 2 идет к парадным воротам и учтиво спрашивает что нужно персонажам. Если они вызывают подозрение, то он запирает ворота на засов. Он не открывает ворота никому, кто хочет войти и оглядеться, однако, признает, что Зора Литиция Гос находится в Общем Доме, но она уединилась на время медитации и просила ее не беспокоить. Он заявляет, что может передать ей сообщение, если персонажам угодно (Блеф Сл 10, вместо этого он намеревается доставить сообщение Тайлиусу). Если персонажи пытаются пробиться внутрь силой или угрожать ему, он поднимает тревогу. Он не объясняет никакие догматы философии Желтого Дыхания никому, кроме учеников.

Блеф. Умные игроки могут попытаться проникнуть внутрь с помощью блефа. Как и выше, головорез сначала подходит к воротам и говорит с персонажами. Тех, кто представляется рабочими, доставщиками или городской стражей разворачивают обратно. Никого кроме тех, кто ищет просветления и предлагает присоединиться к Дому как ученик, не рассматривают. Если такой или такие персонажи представляются, то головорез просит их подождать снаружи пока он сходит за Роло, чтобы тот поговорил с ними. Вернувшись с Роло (Обман +5, Проницательность +4, Восприятие +6), они беседуют предполагаемого ученика. Персонажам нужно убедить Роло в искренности, а так же в том, что они потенциально достойная цель для мошенничества или еще как-то будут полезны Дому. Предполагаемые ученики, которые не кажутся богатыми (со Стилем Жизни Скромный или ниже, которые не замаскировались под богачей) получают помеху на броски Дипломатии и Обмана для входа. Персонажи с Предысторией Благородный получают преимущество на эти броски. Использование Запугивания оборачивается тем, что Роло просит грубияна уйти. Если же они продолжают, то он поднимает тревогу. Он не объясняет никакие догматы философии Желтого Дыхания никому, кроме учеников. Если в них возбудить подозрения, то они запирают ворота на засов.

Штурм. Возможно, персонажи попытаются просто пробиться внутрь силой (что вызовет поднятие тревоги), или прибегнут к этому после поднятия тревоги. Большинство обитателей будут сражаться и защищать Общий Дом, как именно - указано в их описаниях ниже. Вполне возможно, что шумная лобовая атака привлечет многих обитателей Общего Дома и быстро увеличит опасность этого столкновения. Исходя из удаленности места, Стража не среагирует быстро, если только не будет замечен большой огонь или угроза городу.

Скрытное Проникновение. Некоторые персонажи могут попытаться прокрасться внутрь. Для этого им нужно пройти через запертые ворота или через стену (область 1). Если любые обитатели за исключением знати заметят их, то поднимут тревогу. Если они столкнутся с дворянином, то он (Проницательность +4) попросит персонажей идентифицировать их личности и если они не выдумают правдоподобную историю о том, почему они здесь, то он поднимет тревогу.

Развитие Событий

Возможно, что персонажи нападут на Общий Дом и отступят отдохнуть. Тогда, если Тайлиус не убит, то он нанимает по новому стражнику за каждого убитого стражника, головореза, шпиона или рыцаря бури перьев. Если же он убит, то все уходят.

Общий Дом Желтого Дыхания

Расположенный в богатом жилом районе Мулмастера, Общий Дом - окруженный стеной особняк, стоящий в стороне от дороги, а множество деревьев частично, но не полностью, закрывают на него вид.

1. Ворота и Стены

Вдали от деревьев, загораживающих вид, крепкая каменная стена возвышается выше человеческого роста. Ворота с кружевной ковкой поверх обработанного деревянного основания служат входом на недоступную взгляду снаружи внутреннюю территорию.

Гладкая стена сделана из камня, имеет в высоту 10 футов и 3 фута в толщину. Чтобы забраться на нее, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Попытка разбить стену поднимет тревогу. У стены нет деревьев или других объектов, по которым легко забраться.

Ворота установлены в южной части стены. Запертые ворота сделаны из окованных бревен и покрыты железными завитками, изображающими лиственные лозы. Замок можно вскрыть с помощью инструментов вора и успешной проверки Ловкости Сл 20 или выбить с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 20. Разлом ворот поднимает тревогу.

Ворота обычно не заперты на засов, но он прислонен рядом к стене. Если ворота закрыты на засов, то открытия замка недостаточно. Ворота можно открыть силой при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 20; Сл 25 если замок не вскрыт.

2. Сад

Затопленный сад заполняет земли за особняком. Ряды ароматных изгородей, пахнущих фонтанов и дурманящая масса цветов понапиханы в саду, а в центре широкая открытая область с кедровыми дровами. Небольшое мраморное здание, возможно декоративный сарай, находится в северо-восточном углу.

Днем Роло (**шпион** [spy]), три **стражника** [guard] и **головорез** [thug] патрулируют территорию. Роло зачастую проводит время, работая в саду, или иногда ведет урок для троих **дворян** (область 7), где он заставляет их нюхать различные растения в саду и медитировать о значениях этих запахов.

Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15 позволит заметить, что некоторые из растений в саду обычно используется в духах, мыле или благовониях; хотя некоторые могут использоваться травниками для создания снотворных. Создание такого снотворного иногда используется в процессе создания «медиативного состояния» учеников Общего Дома.

Декоративный, мраморный сарай стоит у стены. Закрытая дверь ведет в потайной тоннель (область 16). Чтобы открыть дверь, нужны инструменты вора и успешное прохождение проверки Ловкости Сл 20.

Тревога. Если поднята тревога, то Роло и трое стражников двигаются к источнику переполоха. Если угроза не видна сразу, то головорез сначала движется в входным воротам, чтобы обезопасить их, запирает на засов, а потом движется к источнику тревоги.

Если начинается бой, то три стражника стараются загнать нарушителей в комнату или закрытое пространство, чтобы задержать их отход до подхода помощи. Все это время они кричат и бьют тревогу. Роло использует свое хитрое действие, чтобы шнырять туда сюда, используя скрытую атаку для нападения на окруженных стражниками врагов. Если в бою присутствует головорез, то он ввязывается в драку как и стражники, если только среди врагов нет заклинателя, который доставляет неприятности. В таком случае он переключается на него и призывает по крайней мере одного союзника присоединиться к нему. Головорез и стражники дерутся пока присутствует Роло, который сбегает к своему брату Джотту (Область 12), если остается один.

Настройка Сложности Столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите головореза и двух стражников
- **Слабая группа:** Уберите двух стражников
- **Сильная группа:** Добавьте одного головореза и одного стражника
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух рыцарей бури перьев и уберите двух стражников

Развитие Событий

Если стражники или головорез захвачены в плен, то их можно силой заставить объяснить ситуацию. Они служат Тайлиусу Кэрамитру; стражники, потому что они новообращенные Желтого Дыхания, а головорез потому что ему хорошо платят. Они могут дать общую расстановку сил и описания людей на территории и в особняке. Они ничего не знают о подземных областях и поэтому их нельзя заставить рассказать о них. Они не знают где находится Ован.

Роло не делится информацией так просто, потребует успешно сделать проверку Запугивание Сл 15 или дать ему взятку в 15 зм и отпустить, для того, чтобы он заговорил. Роло и его брат Джотт работают на Тайлиуса Кэрамитру. Они знают, что у Тайлиуса есть монах из Монастыря Желтой Розы, которого держат в плену в подвале особняка и там они и выпытывают из него техники. Иногда они даже видели, как Ована выпускали обучать других (стражников и Литицию) из Желтого Дыхания. Они не знают, как он убеждает монаха сотрудничать. Тайлиус использует модификации монашеской философии для того, что-

бы очаровывать избалованных дворян и их непутевых детей, создавая культ личности. Он хочет разбогатеть, обманом заставив их сделать еще большие и экстравагантные пожертвования для Общего Дома. В отдаленной перспективе, если под его влияние попадет достаточное количество дворян, то его могут даже поднять до статуса Клинка правящего совета.

СОКРОВИЩА

У Роло есть кошелек с 35 зм внутри.

3. Фойе

Высокий потолок в фойе украшен фреской солнечного неба с несколькими дымчатыми облаками и стаей птиц на фоне голубого неба. Двери из фойе ведут на запад и на восток, а также коридор с лестницей, ведущей на север.

Парадная дверь в Общий Дом обычно не заперта днем, но закрывается на ночь. Для взлома двери требуются воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 15. Взлом двери силой поднимает тревогу. Люстра освещает зал по вечерам.

Лестница покрыта большими выбоинами от того, что **топороклювы** [axe beak] из области 12 используют их. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15 определит, что выбоины оставили когти птиц Большого размера.

Тревога. Если тревога была поднята извне Общего Дома, то головорез из Области 7 закрывает дверь перед тем как отправиться на разведку.

4. СТОЛОВАЯ

Два больших стола, окруженные стульями, доминируют в этой большой комнате с большим количеством окон. Две двери ведут отсюда на восток, а еще одна на север.

Столовая обычно пуста, кроме как во время приема пищи. Во время трех главных приемов пищи днем, весь общий дом собирается, чтобы понюхать душистые, приготовленные здесь блюда, от которых текут слюнки. Также им дают жидкую кашу и воду один раз в день по утрам, и это все что они могут потреблять.

5. Библиотека

Дверь приводит в большую библиотеку с удобными креслами, расставленными повсюду, столик для чтения в стороне, камин и множество полок вдоль стен.

Весь день в этой комнате поддерживается тепло, несмотря на летний сезон, сильно пахнущими дровами, горящими в камине. В библиотеке зачастую пусто днем, хотя вечером здесь собираются **дворяне** [noble], чтобы почитать.

Быстрый осмотр книг и свитков (Интеллект (Расследование) Сл 10) позволяет понять общую направленность библиотеки. Она включает в себя широкий выбор декадентской литературы, а также весомые труды по философии, смешанные с несколькими книгами по садоводству. Персонаж, преуспевший в проверке Расследования, находит еще и карту, показывающую местоположение Монастыря Желтой Розы по отношению к Мулмастеру.

На карте есть еще и квадрат с пометкой X в этой комнате. Это отражает область, в которую ведет тайная лестница. Больше деталей в области 7. Разные книжные шкафы в комнате помогают скрыть ее, как и центральная лестница.

СОКРОВИЩА

Некоторые книги здесь ценные и их можно продать за 40 зм в сумме.

6. Кухня

Большая, безупречно чистая кухня полностью оборудована двумя огромными духовыми шкафами, камином, обширным дополнительным пространством и множеством шкафчиков. Сушеные травы и медная кухонная посуда висит с потолка.

На кухне находятся невероятно хорошие запасы еды для ордена, который практикует голодание, частично потому что не все члены ордена так уж сильно посвятили себя в их веру. Персонажи, обыскивающие кухню, находят большинство видов еды, доступных в регионе Лунного Моря плюс обширный запас редких специй. Кухня даже оборудована шкафом для льда, в котором хранится мясо.

Днем двое слуг (Эви и Полла; женщины люди) проводят время за приготовлением ароматных блюд, которые нюхают остальные как часть медитаций. Слуги не являются последователями, поэтому едят на кухне, не на виду остального Общего Дома. Между приемами пищи, слуги бродят по особняку и делают уборку. Слуги не сражаются и молят о пощаде если на них напасть.

Поздним вечером или когда слуг нет, нередко здесь можно найти Роло (**шпион** [spy]), Джотта (**рыцарь бури перьев** [feathergale knight]) или одного из **головорезов** [thug], крадущих еду.

СОКРОВИЩА

Специи можно продать за 15 зм.

7. ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ

Между большими окнами, белые гобелены, с золотой бахромой покрывают стены, изображая такие слоганы как «Глубокое Дыхание Жизни» или «Усмири Ветер в Своем Разуме». Подбитый мат покрывает пол. Двери выходят на запад и на юг. Стойка с оружием стоит у западной стены. Бутыл с кружащимся внутри дымом стоит около стойки на небольшом столике.

Эта комната используется для того, чтобы посвященные тренировались и в медитации, и в спортивных техниках. Днем здесь **головорез** [thug] обучает трех **дворян** [noble] (Элред, Орим и Айри; двое мужчин и одна женщина) базовым техникам самозащиты. В качестве части урока, головорез рассказывает, что это секретные монашеские традиции, которые ему показал местный монах, Ован. Во время урока дворяне не носят доспехи (понижьте их КД на 4, если на них напасть здесь), а их оружие расположено на стойке.

ГАЗОВАЯ БОМБА

В качестве медитации и тренировки дворян часто подвергают действию разных газов и заставляют задерживать дыхание. В бутылке содержится ядовитый газ, и один дворянин откупоривает ее, если на эту комнату происходит нападение. Масляный дым с цветочным запахом делает жертву сонной. Если бутылка разбита или открыта, то газ заполняет куб со стороной 20 фт. Находящиеся внутри куба должны успешно сделать спасбросок Телосложения Сл 10 или получить 2 уровня истощения на 1к4+1 раунд. Дайте дворянам преимущество на их спасброски из-за их тренировок по задержке дыхания.

Тревога. Если тревога снаружи будет поднята во время урока, то головорез приказывает дворянам отступить в свои комнаты и приготовиться защищать Общий Дом. Дворяне хватают свое оружие, бегут в их комнаты наверху (Области 8 и 9) и одевают свои доспехи перед тем как вернуться на первый этаж. Головорез отправляется к заднему входу, запирает его, потом делает то же самое с входной дверью после того как выйдет. Потом он идет к источнику тревоги.

Если тревога поднята внутри особняка, то головорез и дворяне подбирают свое оружие и двигаются группой к источнику тревоги.

Головорез сражается до тех пор, пока не остается один, но не желает жертвовать жизнью ради безопасности особняка или его учеников. Если головорез побежден, то дворяне тут же сдаются.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного головореза
- **Слабая группа:** Уберите одного головореза и добавьте двух стражников
- **Сильная группа:** Добавьте одного головореза и одного стражника
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного головореза и одного шпиона

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если **головореза** поймают, то он ведет себя мирительно и его можно заставить объяснить свое поведение. Он служит Тайлиусу Кэрамитру, потому что ему хорошо платят и может рассказать общую ситуацию и описания людей на территории и на первом и втором этажах особняка. Он ничего не знает о подземных областях и поэтому его нельзя заставить рассказать о них. Он не знает где находится Ован.

Все дворяне - это взрослые дети благородных семей Мулмастера, которые начали свое обучение в течение последних двадцати дней. Они знают, что есть еще одна ученица (Литиция Гос), но она продвинулась гораздо дальше в изучении Желтого Дыхания и поэтому тренируется с монахом Ованом или Тайлиусом. Они мало что знают об остальном персонале, но, честно говоря, они уделяли им мало внимания, потому что те - всего лишь обыватели. Дворяне шокированы и изумлены тем, что кто-то мог напасть на них или начать расспрашивать о Тайлиусе и Желтом Дыхании. Они упоминают о том, как сильно персонажи пожалуют, когда их родители узнают о том, что натворила их группа. Они не знают где находится Ован.

Задание Альянса Лордов. Айри Аффапанов - это девушка, которую ищут персонажи из Альянса Лордов. Она не пойдет с ними по своей воле и ее надо связать, чтобы вернуть отцу. Если она схвачена живой, то члены Альянса Лордов успешно выполняют свое задание.

8. МУЖСКОЕ ОБЩЕЖИТИЕ

Комнату заполняют двухъярусные кровати. Около каждой стоит сундук, и еще один под ними. В комнате пахнет застоявшимся потом.

Два мужчины **дворянина** [noble] (Элред и Орим), четверо **головореза** [thug] и трое **стражников** [guard]. Спят здесь по ночам. Дворяне хранят здесь свои доспехи, если не используют их. Сундуки не заперты и в каждом хранятся белые одежды. В двух сундуках (принадлежащих двоим головорезам) на дне спрятана еда.

9. Женское Общежитие

Комнату заполняют двухъярусные кровати. Около каждой стоит сундук, и еще один под ними. Свеча с цветочным запахом стоит на ближайшем к двери шкафчике.

Здесь спят двое служанок (Эви и Полла) и две женщины **дворянки** (Айри и Литиция). Сундуки не заперты и в каждом хранятся белые одежды и набор свечей, мыла и палочек с благовониями. На кровати Айри лежит небольшая дешёвая книжица с желтыми страницами, озаглавленная Секретные Силы Дыхания. Она описывает медитативные техники, которые концентрируются на задержке дыхания на неумеренное количество времени.

Литиция многие ночи проводит с Тайлиусом, обсуждая философию с Ованом, и поэтому ее не всегда можно найти здесь ночью.

10. Комната Роло и Джотта

Две кровати и два шкафа находятся в этой комнате, по одному на каждую сторону. Одна сторона загромождена чучелами водоплавающих и перьями, а другая темная и прибранная.

Дверь в эту комнату закрыта и только у братьев зльфов Роло (**шпион** [spy] из области 2) и Джотта (**рыцарь бури перьев** [feathergale knight] из области 12) есть ключи. Чтобы открыть дверь, нужны инструменты вора и успешная проверка Ловкости Сл 10. До входа, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 можно заметить небольшое перышко, запертое между дверью и рамой всего в дюйме над землей. Братья используют этот трюк, чтобы узнать был ли кто-то в их комнате. Если перо пропало или оно не на том месте, то братья входят в комнату с оружием наголо.

Сторона комнаты, которую занимает Джотт, заполнена перьями, чучелами птиц и инструментами для таксидермии и дрессировки животных. Инструменты очень хорошего качества, а вот чучела птиц нет. Они беспорядочные и неаккуратные, а цветовой гамме доминируют коричневый и зеленый. В шкафу есть сумка с яблоками, яйцо, сваренное вкрутую, голова сыра обернутая в промасленную бумагу и полный мех с вином.

Сторона комнаты, которую занимает Роло, вся черная. Она чистая и стоит на своих местах. Под кроватью находится полностью упакованный рюкзак с одеждой, рационами и обычным снаряжением искателя приключений, подготовленный на случай если братьям надо будет быстро сниматься с места. Под подушкой припрятан кинжал. В шкафу находится мешок с полосками сушеного мяса, яблоко, фляга с крепким виски и кошелек с 15 зм.

Сокровища

Кинжал, инструменты и снаряжение для приключений можно продать за 10 зм и кроме того в кошельке есть 15 зм.

11. Комната Тайлиуса

В этой роскошной комнате стоит большая кровать с балдахином, толстые ковры на полу, комод, зеркало в полный рост, маленький столик со стульями и стенной шкаф. Книги, подсвечники и другие признаки богатства разбросаны по всей комнате.

Комната **Тайлиуса** великолепна и часто используется для встреч с важными учениками один на один, для их дальнейшего порабощения Тайлиусом. С недавних пор он сосредоточил свое внимание на Литиции (**дворянин** [noble]) и она стала полностью ему преданна. Он редко появляется без по крайней мере одного **головореза** [thug] в качестве телохранителя.

Позади стенового шкафа (что может заметить тот, кто успешно пройдет проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15) находится потайная дверь, ведущая к винтовой лестнице внутри стены. Эта лестница ведет вниз к области 13, позволяя Тайлиусу или Литиции ходить на встречу с Ованом и обратно не будучи замеченными.

Тревога. Если тревога поднята, то Тайлиус открывает потайную дверь (о которой не знает головорез) и приказывает Литиции и головорезу следовать за ним в область 13, где они могут укрыться за защитой грифонов или даже сбежать через секретный тоннель (Область 16).

Если на него напали в этой комнате, то Тайлиус приказывает головорезу вступить в бой с врагами пока он пытается сбежать вниз по потайной лестнице. Если он не может добраться до стенового шкафа, то вступает в ближний бой вместе с головорезом и Литицией, колдуя *щит* [shield] при необходимости. Головорез и Литиция сдаются если Тайлиус побежден. Тайлиус сражается пока есть шанс на побег.

Настройка Сложности Столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного головореза и Литиция (дворянин) не сражается если она тут
- **Слабая группа:** Уберите одного головореза
- **Сильная группа:** Добавьте одного шпиона и одного головореза
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух рыцарей бури перьев и одного головореза

Развитие Событий

Если Тайлиус захвачен в плен, то он пытается договориться о том, чтобы его отпустили, предлагая свое кольцо защиты разума [ring of mind shielding]. Если его допросить, то он признает свою вину. Он похитил Ована после их прибытия в Мулмастер и заставил его обучать Желтому Дыханию Тайлиуса и его последователей. Он планировал создать культ, поклоняющийся ему, состоящий из отпрысков различных благородных семей, и в конечном счете использовать эту поддержку для его избрания Клинком или даже Верховным Клинком, когда его последователи в конце концов станут главами своих домов. Он признает, что отравил некоторых своих последователей, которые решили уйти, например оплакиваемую Эвну Смит. Если Тайлиус выживет, то Гарвил проследит, чтобы он понес заслуженное наказание.

Литиция злится на персонажей и мечется между злобой из-за их нападения на ее любимого Тайлиуса и шоком из-за его признания. Персонажам придется связать ее, чтобы доставить обратно к семье.

Отыгрыш Литиции Гос

Литиция (человек) - дочь Лорда Ниньона Госа и сестра Гарвила и Андрика. Она легкомысленна, наивна и титулована; у нее всегда все получалось благодаря красивой внешности и деньгам семьи. Она любит все самое лучшее и самое новое, и верит что новое всегда лучше старого.

СОКРОВИЩА

Тайлиус носит *кольцо защиты разума* [ring of mind shielding], которое персонажи могут забрать себе.

12. ВОЛЬЕР

Этот большой балкон на открытом воздухе заполнен множеством клеток и насестов; большинство из них населены. Звуки и запахи птиц здесь повсюду.

Джотт (**рыцарь бури перьев** [feathergale knight]) тренирует птиц для Общего Дома, а также выводит куриц ради яиц и мяса, которые используются в ритуалах вдыхания, которые часто проходят посвященные. Он находится здесь с **головорезом** [thug], **стаей воронов** [swarm of ravens] и двумя **топороклювами** [axe beak].

Джотт предан своим птицам и пожертвует ими только чтобы спасти себя или своего брата, Роло. Джотт не сдастся пока его птицы в опасности. Обычно его можно найти здесь, работающим с птицами днем.

Тревога. Если тревога поднята, то Джотт посылает головореза узнать, что происходит, пока он готовит птиц, после двух раундов он тоже следует за ним. Спускать топороклювов по лестнице тяжело из-за их размера, но он делал так и раньше, так что снова заставляет их идти.

Если битва начнется на территории в видимости с балкона, то Джотт посылает свою стаю воронов атаковать врага. Вороны не меняют цель и не прекращают питаться ее телом, если повалят цель, на которую их направили. Джотт, топороклювы и головорез следуют так быстро как могут, поднимая тревогу в особняке по пути.

Настройка Сложности Столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного головореза и двух топороклювов
- **Слабая группа:** Уберите одного головореза и одного топороклюва
- **Сильная группа:** Добавьте двух топороклювов
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух рыцарей бури перьев, уберите одного головореза

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если головореза поймают, то он ведет себя примирительно и его можно заставить объяснить свое поведение. Он служит Тайлиусу Кэрамитру, потому что ему хорошо платят и может рассказать общую ситуацию и описания людей на территории и на первом и втором этажах особняка. Он ничего не знает о подземных областях и поэтому его нельзя заставить рассказать о них. Он не знает где находится Ован.

Джотта трудно заставить поделиться информацией, для этого требуется успешно пройти проверку Харизмы (Запугивание) Сл 15 или дать взятку в 15 зм и пообещать свободу. Джотт и его брат Роло работают на Тайлиуса Кэрамитру. Они знают, что у Тайлиуса есть монах из Монастыря Желтой Розы, которого держат в плену в подвале особняка и там они и пытаются из него техники. Иногда они даже видели как Ована выпускали обучать других (стражников и Литицию) из Желтого Дыхания. Они не знают как он убеждает монаха сотрудничать. Тайлиус использует модификации философии монаха, для того, чтобы улаживать недовольных дворян и их непутевых детей, создавая культ личности. Он хочет разбогатеть, обманом заставив их сделать еще большие и экстравагантные пожертвования для Общего Дома. В отдаленной перспективе, если под его влияние попадет достаточное количество дворян, то его могут даже поднять до статуса Клинки правящего совета.

13. ПЕЩЕРА КОГТЕЙ

В этой большой пещере из мебели выделяются два стола, заставленные стеклянными сосудами и бурлящими химикатами. Куча соломы находится в северо-восточном углу. Из пещеры выходит три тоннеля, из одного из них дует сильный ветер.

В пещере находится алхимическая лаборатория, которую Тайлиус использует для изготовления наркотиков и ядов из различных растений в саду. Тут царит любительский беспорядок, очень мало документации или надписей. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Природа) Сл 15, может распознать, что кто-то использует растения (которые можно найти в саду, область 2) для изготовления снотворных. Без пробы нельзя определить удалась ли текущая реакция. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) Сл 15, подмечает, что в некоторых рабочих методах странным образом используется непонятная магия. Среди сосудов стоит богато украшенная бутылка, сделанная в виде облаков. Внутри находится зелье сопротивления электричеству, которое выглядит как густая синяя жидкость, которая слегка пахнет озоном. Столы прикручены к полу, чтобы избежать переворачивания.

В этой комнате находятся два **грифона** [griffon], спящие на соломе. Их приручил Тайлиус и они охраняют комнату, нападая на всех кроме него. Набор ключей, которые открывают камеры в области 14, висит на вбитом в стену крюке позади грифонов.

Тревога. Поднятие тревоги наверху никак не действует на грифонов, хоть и увеличивает шанс того, что Тайлиус и некоторые его союзники спрячутся тут или в часовне.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Алхимические Субстанции. Содержимое различных неподписанных флаконов и кувшинов можно пить или использовать как дальнобойное оружие. Если персонаж пробует случайную бутылку, бросьте 1к8 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

ХИМИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

к8	Эффект
1	На вкус как огурец и пахнет сосновыми иголками. Никакого эффекта.
2	Пахнувший цветами маслянистый осадок делает выпившего сонным. Цель должна успешно сделать сбросок Телосложения Сл 10 или упасть без сознания (как от заклинания усыпление [sleep]). Если разбить флакон, то масло испаряется в менее насыщенный газ, который заполняет куб со стороны 10 фт.. Цель должна успешно сделать сбросок Телосложения Сл 10 или получить 2 уровня истощения на 1к4+1 раунд.
3	Сладкая на вкус жидкость лечит 1к4 урона при поглощении, но ничего не делает при броске во врагов.
4	Дым, копирующий эффект заклинания туманное облако [fog cloud] выходит из бутылки если ее открыть или разбить.
5	В бутылке содержится плохо пахнущая сильная кислота, которая наносит 7 (2к6) урона кислотой при поглощении или при попадании как дальнобойным оружием.
6	Землистая паста укрепляет кожу любого, кто ее выпьет или на кого она прольется, давая цели бонус +1 КД и уменьшая скорость передвижения на 5 фт. на 1к4+1 раунда.
7	Эта черная жидкость ядовита для любого, кто ее выпьет или проконтактирует с ней. Жертва должна успешно сделать сбросок Телосложения Сл 10 или получить 1к3 урона ядом в конце каждого своего хода в течение 3 раундов. Жертва может делать сбросок перед каждым своим действием, чтобы окончить эффект раньше.*
8	Болезненный зеленый газ, который пахнет тухлым мясом выходит из этой бутылки облаком радиусом 20 фт., которое стоит 1к3 раундов перед тем как рассеяться. Любой, кто находится в облаке из газа слабо заслонен и должен успешно сделать сбросок Телосложения Сл 10 или стать отравленным на 1 раунд.

*Вероятно, в начале каждого своего хода, иначе получается очень необычно.

Настройка Сложности Столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного грифона; уменьшите хиты оставшегося грифона до 45
- **Слабая группа:** Уберите одного грифона
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного грифона

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Среди бумаг на столе есть множество запутанных записок о Желтом Дыхании, смешанных с записями о бредовых планах Тайлиуса о развращении молодых дворян Мулмастера, чтобы стать Верховным Клинком. Рисунки стрелы, указывающей вниз, изображены на полях.

СОКРОВИЩА

Одна из бутылок на столе содержит *зелье сопротивления электричеству* [potion of lightning resistance].

14. ТЮРЬМА

Южный коридор ведет в пещеру, которая оканчивается тупиком. Группы маленьких клеток расположены вдоль трех стен.

Двери клеток закрыты, но их можно открыть ключами из области 13 или персонажем, использующим инструменты вора и успешно прошедшим проверку Ловкости Сл 15.

Большинство клеток пусты, но в одной сейчас находится Ован, монах из Монастыря Желтой Розы. Он спокойно приветствует персонажей и учтиво спрашивает их, не могли бы они его выпустить.

- Он заточен здесь уже месяц, с тех пор как прибыл в Мулмастер в компании Тайлиуса Кэрамитру, который пробыл десять дней в монастыре с визитом.
- Тайлиус сказал, что пришел в монастырь узнать больше о последователях Святого Солларса Дважды Замученного и их вере. В конце своего визита он предложил коллекцию родословных благородных домов Мулмастера, хранящуюся у его семьи, только если с ним пойдет представитель монастыря, который заберет книги. Так как Ован подружился с Тайлиусом во время его визита, то он и вызвался идти.
- Когда они прибыли в Мулмастер, Тайлиус пригласил Ована в дом его семьи, а потом в особняк где персонажи сейчас находятся. К сожалению, Тайлиус тут же заточил его после прибытия сюда.
- После этого Тайлиус требовал от Ована, чтобы тот учил его и его последователей Желтому Дыханию, что он и сделал. Ован - пацифист, так что ему почти ничего не оставалось кроме как согласиться.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи спасут Ована, то он отблагодарит их и будет рад приветствовать их, если они его навестят в Монастыре Желтой Розы, когда будут неподалеку. Конечно же он готов засвидетельствовать все что видел, если его попросят.

ОТЫГРЫШ ОВАНА

Монах из Монастыря Желтой Розы (Ильматер), Ован (человек) никогда раньше не видел такого большого города и все еще немного ошеломлен размерами и суетой Мулмастера. Он всегда спокоен, наивен и не верит ни в одну из форм насилия и сопротивления, а также очень загадочен. Он никогда не дает прямого ответа, если может ответить загадкой.

15. ЗАЛ ВЕТРОВ

Алтарь - это единственный объект в этой неосвещенной, наполненной ветром комнате. Стрела, указывающая вниз, вырезана на стене за ним. Небольшой сундук, украшенный изображениями жестокой бури покоится на алтаре. Ветра воют и кажется выбивают пыль из маленьких дыр в стенах и потолке.

Эта простая комната похожа на часовню, хоть и не понятно кому или чему она посвящена. Станный бриз наполняет эту комнату, магически возникая из дыр в стенах.

Шесть **пылевых мифитов** [dust mephit] запрессовали себя в дыры на потолке, ожидая пока существа войдут в комнату без сопровождения Тайлиуса. Они прячутся; сравните результаты проверки Ловкости (Скрытность) с пассивным Восприятием персонажей. Пылевые мифиты магически вынуждены защищать этот зал и сражаются насмерть. Они не преследуют врагов, сбегающих из комнаты, а вместо этого возвращаются в одну из дыр, вне зоны досягаемости для любых дальнобойных атак.

Тревога. Поднятие тревоги не вызывает никакого эффекта у мифитов, хотя это увеличивает шанс того, что Тайлиус и некоторые его союзники прячутся здесь.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Алтарь. Алтарь достаточно велик, чтобы дать укрытие существу, которое стоит за ним. Если проверить, то можно понять, что алтарь излучает магию воплощения, благодаря созданию ветров, наполняющих комнату. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 также позволяет заметить символы вырезанные на поверхности, которые делают его заклинательной фокусировкой для вызова элементарных существ. Чтобы разбить алтарь, нужно нанести ему 15 дробящего урона, после чего ветра прекратятся и он перестанет быть фокусировкой.

Ветра. Сильные ветра, созданные присутствием алтаря, выходят из дыр в стенах и потолке. Они дают помеху на все дальнбойные атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе, пока вы находитесь в этой комнате и алтарь цел.

Настройка Сложности Столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите четырех пылевых мефитов
- **Слабая группа:** Уберите двух пылевых мефитов
- **Сильная группа:** Добавьте двух пылевых мефитов
- **Очень сильная группа:** Уберите всех пылевых мефитов; добавьте одного воздушного элемента [air elemental]

СОКРОВИЩА

Сундук закрыт (Ловкость Сл 15), а внутри находятся 250 зм в монетах и ценностях, пожертвованных Тайлиусу последователями, а также свиток с заклинанием туманный шаг [misty step].

16. СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ

Если персонажи входят в тоннель из сада:

В мраморном сарае нет пола. Вместо этого широкий тоннель скользит вниз во тьму. Сильный ветер дует откуда-то снизу.

Дверь в сады закрыта (Ловкость Сл 20), чтобы предотвратить проникновение из сада в тайное подземелье. Но со стороны тоннеля дверь свободно открывается без броска.

Потайная Яма Ловушка. Через несколько шагов после двери расположена потайная яма ловушка. Есть и потайные переключатели, которые могут заметить персонажи, успешно прошедшие проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20, с каждой стороны ямы, которые активируют/деактивируют ее, заставляя стальной стержень вытягиваться или вставляться в крышку, чтобы тот, кто знает о проходе, мог безопасно перемещаться по ловушке. Саму ловушку можно обнаружить при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Ее нельзя обнаружить снаружи, когда дверь закрыта. Если ловушку не нашли и не деактивировали, то первое существо, наступившее на поверхность, заставляет ее открыться вниз и насадить нарушителя на железные штыки с высоты 10 футов, нанося персонажу 2к10 дробящего и колющего урона. Персонаж, успешно сделавший спас бросок Ловкости Сл 15, избегает падения в яму.

Если персонажи входят в область со стороны потайной лестницы в особняке:

Этот темный, широкий тоннель скользит вверх к небольшой площадке и двери по центру стены.

Эта дверь выводит в область 13 между гнездом грифонов и столом с бутылками на карте.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи вернут Литицию живой:

Гарвил предлагает вам выпить, «Я благодарен вам за все, что вы сделали ради спасения моей сестры из цепких когтей этого безумца. Кто бы мог вообразить, что он падет так низко? В дополнение к вашей награде я сделаю все что смогу ради беженцев из Флана.»

Если персонажи не вернули Литицию живой:

Гарвил хмурится, «Я очень благодарен вам за все, что вы сделали ради спасения моей сестры, но я боюсь она зашла слишком далеко. Кто бы мог предположить, что она падет так низко? В любом случае я считаю наше дело завершено. Теперь я должен заняться подготовкой к похоронам.»

СОКРОВИЩА

Если Литицию вернули живой, то персонажи получают в награду 250 зм за возвращение Литиции.

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.

БОВЕЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт за противника
Воздушный элементаль [air elemental]	1,800
Топороклюв [axe beak]	50
Пылевой мефит [dust mephit]	100
Рыцарь бури перьев [feathergale knight]	200
Грифон [griffon]	450
Стражник [guard]	25
Дворянин [noble]	25
Шпион [spy]	200
Стая воронов [swarm of ravens]	50
Головорез [thug]	100
Тайлиус Кэрамитру, ураган [Thylus Caramitru, hurricane]	450

НЕБОВЕЫЕ НАГРАДЫ

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Возвращение Литиции живой	300

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **900 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **1200 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
Кошель Роло	35
Книги из Области 5	40
Специи из Области 6	15
Снаряжение и монеты из Области 10	25
Сундук из Области 15	250
Награда Гарвила	250

КОЛЬЦО ЗАЩИТЫ РАЗУМА [RING OF MIND SHIELDING]

Кольцо, необычное, требуется настройка

Это простое серебряное кольцо с выгравированным символом Ильматера, парой рук, связанных в запястье. Описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера Подземелий.

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВУ [POTION OF LIGHTNING RESISTANCE]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

СВИТОК С ЗАКЛИНАНИЕМ: ТУМАННЫЙ ШАГ [MISTY STEP]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит единственное заклинание туманный шаг. Описание свитков с заклинаниями можно найти в базовых 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.

Персонажи из Ордена Перчатки получают **дополнительное очко славы** если нашли доказательства распространения Шелкорня в Муластере и доложили об этом своей фракции.

Персонажи члены Альянса Лордов получают **дополнительное очко славы** если спасают/притаскивают домой силой Айри в течение трех дней.

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)*.

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.

ГРИФОН [GRIFFON]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 59 (7к10+21)
Скорость 30 фт., полет 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	16(+3)	2(-4)	13(+1)	8(-1)

Навыки Восприятие +5
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 15
Языки --
Опасность 2 (450 опыта)

Острое Зрение. Грифон имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) основанные на зрении.

Действия

Мультиатака. Грифон делает две атаки: одну клювом и одну когтями.

Клюв. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 8 (1к8+4) колющего урона.

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 11 (2к6+4) рубящего урона.

ТОПОРОКЛЮВ [АХЕ БЕАК]

Большой зверь, нейтральный

Класс Доспеха 11
Хиты 19 (3к10+3)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	12(+1)	12(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки --
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Клюв. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к8+2) рубящего урона.

ВОЗДУШНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ [AIR ELEMENTAL]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15
Хиты 90 (12к10+24)
Скорость 0 фт., полет 90 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	20(+5)	14(+2)	6(-3)	10(+0)	6(-3)

Сопротивление Урону электричество, гром: дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям истощение, схвачен, парализован, окаменение, отравление, сбит с ног, опутан, недееспособен
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Ауран
Опасность 5 (1,800 опыта)

Воздушная Форма. Элементаль может заходить на клетку, занятую враждебным существом и останавливаться там. Он может проходить через пространство в 1 дюйм шириной без потери скорости.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает две атаки ударом.

Удар. Рукопашная Атака Оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 14 (2к8+5) дробящего урона.

Вихрь (Перезарядка 4-6). Каждое существо в одной клетке с элементом должно сделать спас бросок Силы Сл 13. При провале цель получает 15 (3к8 + 2) дробящего урона и отлетает от элементаля на 20 футов в случайном направлении и падает с ног. Если отброшенная цель ударится об объект, например об стену или пол, то она получает 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 футов на которые отлетела. Если цель отбрасывается в другое существо, то оно должно успешно сделать спасбросок Ловкости Сл 13 или получить такой же урон и сбиться с ног. При успешном спасброске цель получает половину дробящего урона и не отлетает и не сбивается с ног.

ПЫЛЕВОЙ МЕФИТ [DUST MERHIT]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 17 (5к6)
Скорость 30 фт., полет 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	14(+2)	10(+0)	9(-1)	11(+0)	10(+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Уязвимость к Урону огонь
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям отравлен
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Ауран, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда мефит умирает, он взрывается пылью. Каждое существо в 5 футах от него должно успешно сделать спасбросок Телосложения Сл 10 или ослепнуть на 1 минуту. Ослепленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, закончив эффект на себе при успехе.

Врожденное Колдовство (1/День). Мефит с рождения может колдовать *усыпление* [sleep] без использования материальных компонентов. Его врожденное колдовство основано на Харизме.

Действия

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 4 (1к4+2) рубящего урона.

Ослепляющее Дыхание (Перезарядка 6). Мефит извергает 15-футовый конус ослепляющей пыли. Каждое существо в этой области должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 10 или ослепнуть на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект на себе при успехе.

ДВОРЯНИН [NOBLE]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 15 (кираса)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любые два языка
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острое Зрение. Грифон имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) основанные на зрении.

Действия

Рапира. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к8+1) колющего урона.

Реакции

Парирование. Дворянин добавляет 2 к своему КД против одной атаки в ближнем бою, которая попала бы по нему. Чтобы это сделать, дворянин должен видеть нападающего и держать в руках оружие ближнего боя.

РЫЦАРЬ БУРИ ПЕРЬЕВ [FEATHERGALE KNIGHT]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Уход за Животным +2, История +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Ауран, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Колдовство. Рыцарь - заклинатель 1 уровня. Его заклинания основываются на Харизме (спас бросок от заклинаний Сл 12, +4 на попадание заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой из приложения В):

Заговор (неограниченно): *шквал** [gust*], *сообщение* [message], *луч холода* [ray of frost]
1 уровень (2 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *падение перышком*

Действия

Мультиатака. Рыцарь делает две атаки в ближнем бою.

Длинный Меч. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к8+2) рубящего урона или 7 (1к10+2) рубящего урона при использовании двумя руками.

Копье. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона или 6 (1к8+2) колющего урона при использовании двумя руками при рукопашной атаке.

СТЯЯ ВОРОНОВ [SWARM OF RAVENS]

Средняя стая Крошечных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 24 (7к8-7)
Скорость 10 фт., полет 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	8(-1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Навыки Восприятие +5
Сопротивление Урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, парализован, окаменен, сбит с ног, опутан, оглушен
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки --
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стая. Стая может находиться в одной клетке с другим существом и наоборот, стая может проходить через любой проём, где пройдёт Крошечный ворон. Стая не может восстанавливать или получать временные хиты.

Действия

Клювы. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в одной клетке со стаяей. Попадание: 7 (2к6) колющего урона или 3 (1к6) колющего урона, если у стаи осталась половина хитов или меньше.

ТАЙЛИУС КЭРАМИТРУ, УРАГАН [THYLIOUS CARAMITRU, HURRICANE]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 45 фт.

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

Навыки Акробатика +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Ауран, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Ураган - заклинатель 3 уровня. Его заклинания основываются на Мудрости (спас бросок от заклинаний Сл 11, +3 на попадание заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой из приложения В):

Заговор (неограниченно): *защита от оружия* [blade ward], *шквал** [gust*], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation]
1 уровень (4 ячейки): *падение перышком* [feather fall], *прыжок* [jump], *волна грома* [thunderwave]
2 уровень (2 ячейки): *порыв ветра* [gust of wind]

Защита без Доспехов. Если на урагане не одет ни доспех, ни щит, то его модификатор Мудрости добавляется к его КД.

Движение без Доспехов. Если на урагане не одет ни доспех, ни щит, то его скорость передвижения увеличивается на 15 футов (уже учтено в его скорости).

Действия

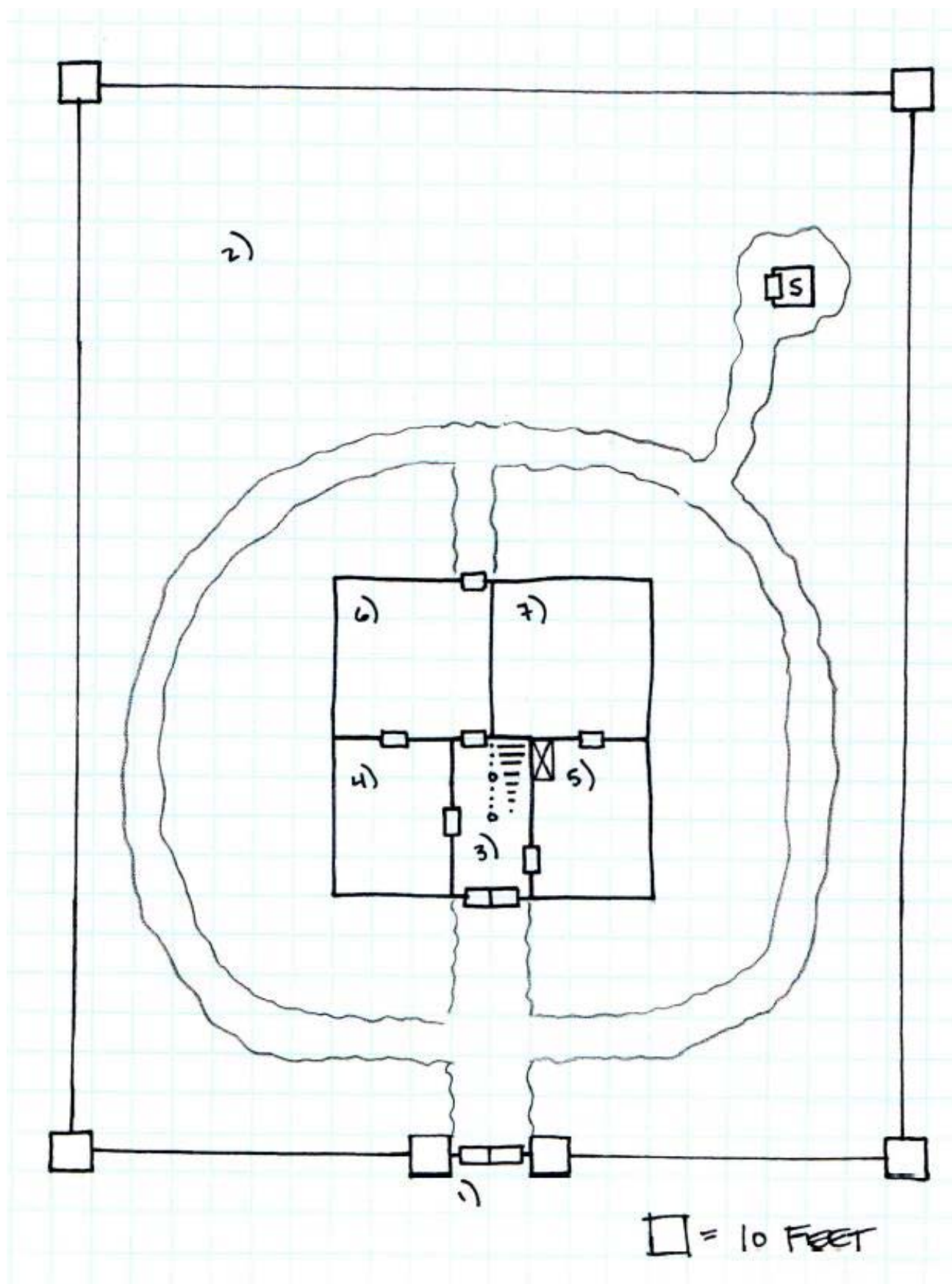
Мультиатака. Ураган делает две атаки ближнего боя.

Безоружный Удар. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) дробящего урона.

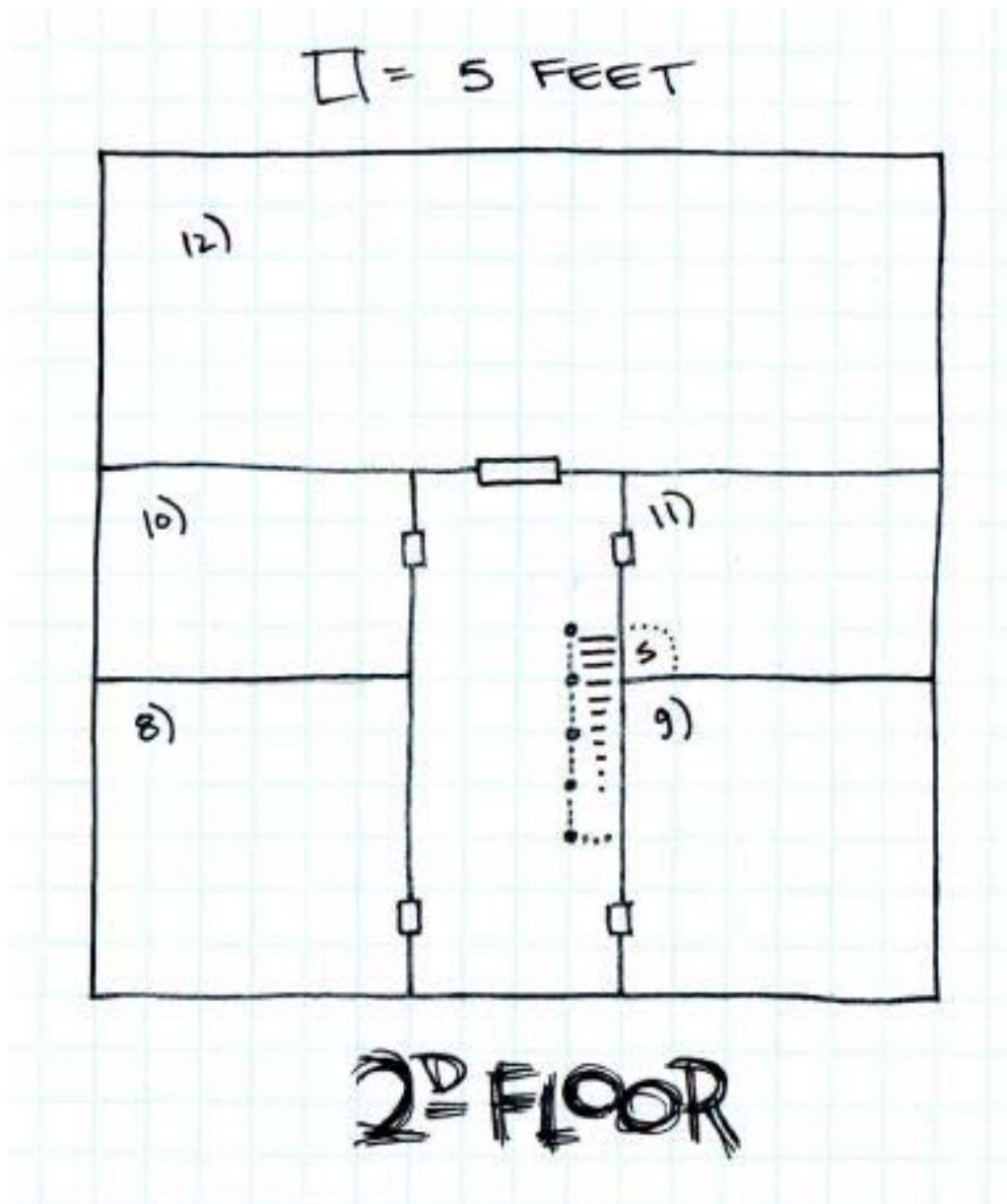
Реакции

Отражение Снарядов. Когда по урагану попадает дальнобойная атака оружием, он может уменьшить ее урон на 1к10+9. Если урон уменьшен до 0, то ураган может поймать снаряд, если тот достаточно мал, чтобы держать его в одной руке, и если у урагана есть хотя бы одна свободная рука.

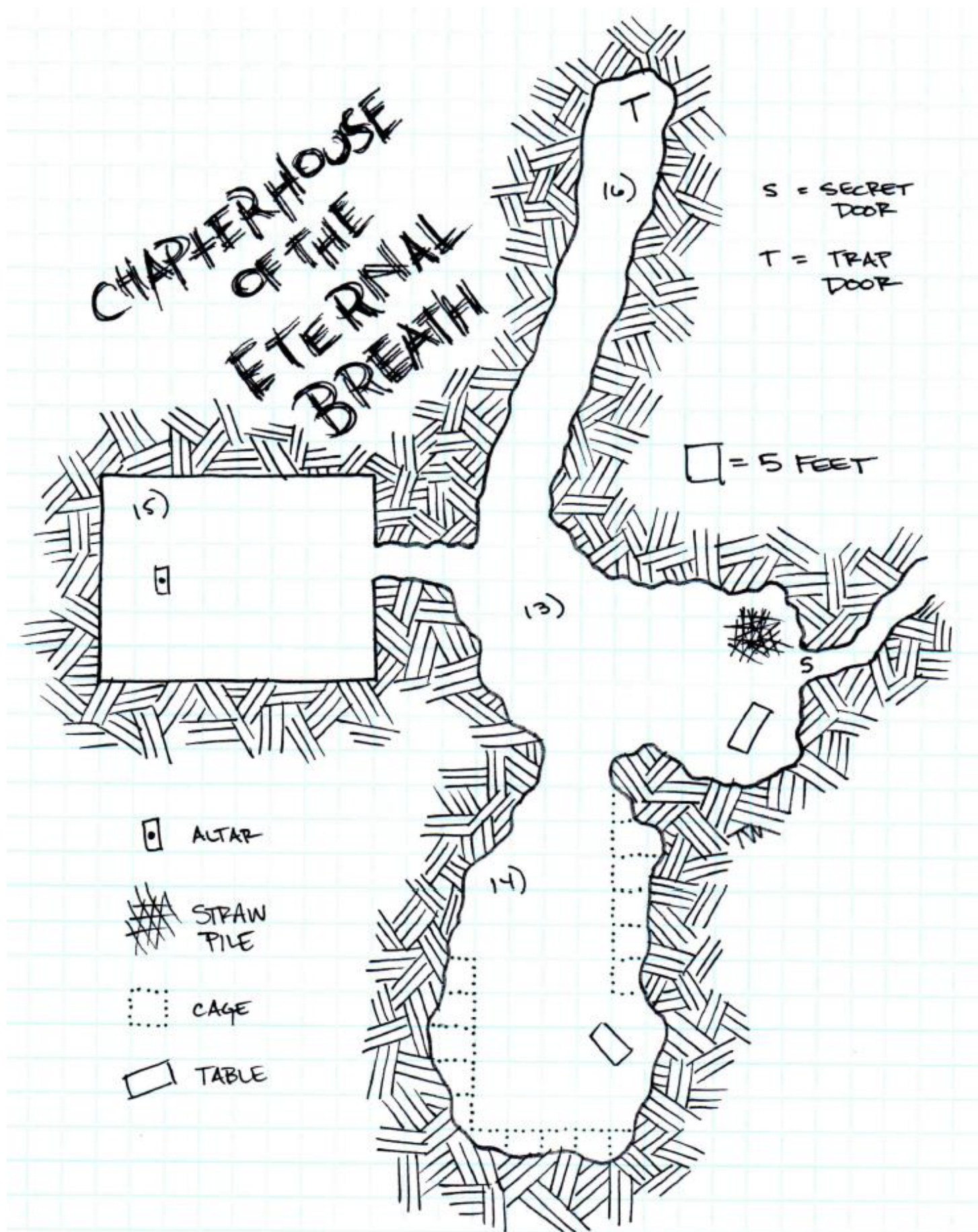
КАРТА 1: ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



КАРТА 2: ВТОРОЙ ЭТАЖ



КАРТА 3: ОБЩИЙ ДОМ ВЕЧНОГО ДЫХАНИЯ



ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

Алейд Буррал (ал-ЛЕЙД БУР-рал). Рыцарь Флана, женщина человек, возвращенная к жизни своим братом, жрецом Тиморы в Мулмастере.

Острик Со (О-стрик СО). Женщина человек, богатая торговка, которая желает улучшить свое положение и совместно спонсирует вечеринку вместе с Зорой Розалин Калкин.

Айя Гленмиир (АЙ-я ГЛЕН-миир). Женщина эльф из Флана, знаток тайной магии и советник Алейд.

Клинок Панкин Егоровна (ПАН-кин Е-гор-ОВ-на). Мужчина человек, член Совета Клинков (правителей) Мулмастера, его дочь увлечена новомодным течением Желтое Дыхание.

Граф Блейзен Стоу (БЛЕЙ-зен СТОУ). (Используется только в случае смерти Зоры Калкин или если это подтверждено персоналом кампании) Дворянин, спонсирующий вечеринку.

Давния (дав-НИ-я). Человек мужчина продавец вина, который предупреждает персонажей о неминуемом нападении пылевых мефитов.

Элред Коршинчев (ЭЛ-ред КОР-шин-чев). Мужчина человек молодой дворянин, вовлеченный в новомодное течение Желтое Дыхание.

Эви и Полло (Э-ви и ПОЛ-ло). Женщины люди слуги в Общем Доме (не верующие).

Сержант Стражи Харн (Харн). Человек мужчина, беженец из Флана, ожидал вскоре выйти на пенсию.

Хелня (ХЕ-ли-я). Женщина человек, официантка в Злобном Пироге.

Джотт (ДЖОТТ). Мужчина эльф, брат Роло, заботится о вальере в Общем Доме.

Литиция Гос (ли-ТИ-ция ГОС). Женщина человек, вовлечена в новомодное течение Желтое Дыхание, персонажей просят ее вызволить.

Зор Джулиос и Зора Корана Кэрамитру (ДЖУ-ли-ос и КО-ра-на КЭ-ра-МИТ-ру). Родители Тайлиуса, дворяне, работающие сборщиками городских налогов.

Зор Ниньон Гос (НИНЬ-он ГОС). Престарелый отец Гарвила и Литиции.

Орим Илластрина (о-РИМ ИЛ-ла-СТРИ-на). Человек мужчина, молодой дворянин, вовлеченный в новомодное течение Желтое Дыхание.

Ован (О-ван). Заточенный монах.

Риса Егоровна (РИ-са Е-го-РОВ-на). Женщина человек, дочь Клинка Егоровна, вовлеченная в новомодное течение Желтое Дыхание.

Роло (РО-ло). Эльф мужчина, второй по старшинству в командовании Общего Дома, брат Джотта.

Стефан Роуик и Рахаил Какульска (СТЕФ-ан и Ра-ха-ил КА-куль-ска). Избалованные дочери успешных гильдейских ремесленников, которых можно найти в Злобном Пироге вместе с трессимом Рахаил - Хорошим Королем Клубкозадом.

Теоретики; Тибальд, Юджин, Арчиль и Люсьенна (ТИ-бальд, Ю-джин, АР-чиль и ЛЮ-сьен-на).

Мужчина, мужчина, мужчина и женщина люди - псевдоинтеллектуалы, прозябающие в Курительном Магазине.

Тайлиус Кэрамитру (ТАЙ-ли-ус КЭ-ра-МИТ-ру). Мужчина человек одаренный ментальными способностями и харизмой, что он и использует для достижения власти и богатства.

Юсиль Ростик (Ю-силь РОС-тик). Мужчина человек, потомок рашемийцев, владелец курительного магазина и нелегальных «специй».

Зор Гарвил Гос (ГАР-вил ГОС). Мужчина человек, нанимает персонажей, чтобы найти свою сестру Литицию и доставить ее домой, пусть и против ее воли.

Зора Айри Аффапанов (АЙ-ри аф-ФА-па-нов). Женщина человек, персонажей из Альянса Лордов просят спасти (или пленить) ее за три дня.

Зора Розалин Калкин (РО-за-лин КАЛ-кин). Женщина человек, дворянка, впечатленная действиями героев Флана она совместно спонсирует вечеринку, так как ее собственный особняк и земли требуют ремонта.

Код для РЕЗУЛЬТАТОВ: АПРЕЛЬ – МАЙ 2015

Если вы проводите это приключение в качестве Мастера в течение Апреля - Мая 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.

