



ADVENTURERS LEAGUE™

ПОДАВЛЕНИЕ ОРДЫ

Красные Перья усилили патрулирование в окрестностях Хиллсфара, и за ними последовала череда исчезновений. Естественно, это вызвало подозрения фракций. Присоединяйтесь к своим фракциям и узнайте правду о пропавших фермерах. Четырехчасовое приключение для персонажей 1-4 уровня.

Код приключения: DDEX3-10

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Rpn Lundeen

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

Organized Play: Chris Tulach

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Matt Sernett, Chris Tulach

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

Перевод, верстка: Shinji

Вычитка: Solomon



D&D
EXPEDITIONS

БЕТА

Дебют: 11 ноября 2015 г.

Публикация: 1 декабря 2015 г.

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Часть 3: Пещеры Шипоголовых	12
Введение	2	Отличительные особенности	12
Лига Приключенцев D&D	2	1. Тренировочная пещера	12
Подготовка приключения	2	2. Скальный уступ	13
Перед игрой	2	3. Трущобы гоблинов	13
Изменение сложности приключения	3	4. Пиршественный зал	14
Проведение приключения	3	5. Глубокий бассейн	14
Простой и образ жизни	3	6. Узкий туннель	14
Услуги заклинателей	4	7. Тюрьма	14
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	8. Кузница	15
Предыстория приключения	5	9. Рыцарские казармы	16
Обзор приключения	5	10. Стойло ползающего падальщика	16
Зацепки приключения	5	11. Пещера Лорда Аграка	16
		Заклучение	17
Часть 1: Последствия безумия	6	Вознаграждение	18
Путешествие на юг	7	Опыт	18
Усадьба семьи Каллиделл	7	Сокровища	18
Ранчо Аркрусов	7	Слава	19
Ферма Ламбусов	8	Время простоя	19
Девчушка и слепая коза	9	Награда Мастера	19
Проход в Верхнее Подземье	9		
Часть 2: Проход вниз	10	Дополнение: Характеристики монстров/НИП 20	
Сторожевая пещера	10	Дополнение для Мастера: сводка НИП	27
Конец прохода	10	Карта: Пещеры Шипоголовых	28

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «*Подавление орды*», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Ярость демонов*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит в регионе Лунного моря в мире Forgotten Realms, в городе Хиллсфар и его окрестностях.

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

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

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

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

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

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

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

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

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

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

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 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 отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

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

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

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

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

Услуги заклинателей

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

В Хиллсфаре можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Чонтия, Ллиира, Майлики и Темпус.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды и прочие ослабляющие

Эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Пока Граз'т строит планы в Подземье, его многочисленные приспешники преследуют свои собственные планы по распространению безумия своего повелителя. Одним из таких миньонов является могущественный гоблин Аграк. Прямой потомок Граз'та, Аграк родился в семье гедонистического камбиона и вождя гоблинов. Аграк напоминает высокого, худощавого гоблина с чертами своего демонического предка: обсидиановая кожа, шесть пальцев и корона из рогов вокруг головы. Аграк также олицетворяет безумие, гедонизм и манию величия своих предков.

Много лет назад Аграк был изгнан из своих убежищ глубоко в Подземье и наткнулся на клан гоблинов, живших довольно близко к поверхности, в Верхнем Подземье недалеко от Хиллсфара. Аграк быстро прибрал к рукам контроль в клане, организовав правление по искаженной модели «сюзерен-вассал». Лорд Аграк повысил на службе самых могущественных гоблинов, назвав их «Рыцарями Граз'та», а остальным гоблинам приказал служить «оруженосцами», захватывая необычных существ, чтобы «рыцарям» было на ком отправляться в битвы. Под руководством лорда Аграка (и неувимым влиянием Граз'та) численность племени увеличилась. Безумие Лорда Аграка полностью заразило гоблинов, которые теперь называют себя кланом Шипоголовых. Подражая своему вождю и его демоническому прародителю, некоторые из наиболее преданных членов дошли до того, что втыкали в черепа железные шипы, чтобы имитировать корону.

Лорд Аграк приказал клану Шипоголовых совершать набеги на фермы и ранчо верхнего мира в поисках сокровищ, строительных материалов и пленников. Хотя гоблинам было приказано взять пленных и не оставить никого в живых, чтобы рассказать историю о том, что произошло, два пьяных работника ранчо сбежали в Остановку, деревню к западу от Хиллсфара на Торговом пути. Обезумевшие работники рассказывали свою дикую историю о «рыцарях-гоблинах» всем, кто желал слушать, но только владелица гостиницы и таверны под названием «Тяжелый Плуг» восприняла их всерьез. Эта владелица, добросердечная женщина-дwarf по имени Гленна Мунсмит, спрашивает героев найти и уничтожить злобных гоблинов, нападающих на удаленные поселения на юге.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение разделено на три части.

Часть 1: Последствия безумия. Отдыхая в «Тяжелом Плуге» — гостинице деревни, известной как «Остановка», искатели приключений узнают о нападениях гоблинов на три подворья к югу от деревни. Искатели приключений исследуют три локации, где они могут спасти выжившего после набега гоблинов, сразиться с смертоносными пугалами и получить подсказки о налетах гоблинов. В двух из трех локаций есть пути, ведущие ко входу в Верхнее Подземье, которым пользуются Шипоголовые.

Часть 2: Проход вниз. В подземном проходе длиной в несколько миль, ведущем от поверхности к пещерам клана Шипоголовых, искатели приключений встречаются с несколькими гоблинами-охранниками и проходят через область опасных грибов.

Часть 3: Пещеры Шипоголовых. Искатели приключений прибывают в пещеры, занятые кланом Шипоголовых, где они могут совершать внезапные нападения на гоблинов, их союзников и их могущественного вождя Лорда Аграка. Искателям приключений предстоит убить лорда Аграка, чтобы предотвратить дальнейшее распространение его безумия и ужаса в поверхностном мире.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

У местных жителей нет возможности или времени расследовать дикие заявления, сделанные обезумевшими работниками ранчо, но они быстро распространили устные новости о том, что на юге может возникнуть опасность. Следующие зацепки для приключений можно использовать, чтобы вовлечь персонажей в историю.

Слышала доброе слово. До Гленны дошли слухи о подвигах персонажей, да и о персонажах вообще. Когда они посещают Остановку во время своих путешествий, она обязательно разговаривает с ними, надеясь убедить их расследовать слухи о нападениях гоблинов.

Завлечение в альянс. Семья Аркрус — богатые и влиятельные землевладельцы в этом районе. Члены Альянса Лордов были отправлены в этот район, чтобы уговорить их присоединиться к Альянсу Лордов.

Ржавники. Женщина в капюшоне по имени Иммелин привлекает внимание членов Жентарима в Остановке и просит поговорить с ними наедине. Жентарим часто находит применение необычным тварям, особенно тем, которые могут помочь насолить конкурентам. У Жентарима был кое-кто в этом районе, охотившийся на группу ржавников, но тварей след простыл уже несколько недель назад. Членов Жентарима просят найти ржавников и взять их живыми.

Дикие слухи. Хотя Гленна обладает самой полной информацией о нападениях гоблинов, она не единственный человек, который может поделиться информацией. Занятой гном-лудильщик по имени Варгуш Кобблейрон видел сильный дым, поднимающийся над фермой на юге, и считает, что кто-то должен об этом знать. Раз уж персонажи выглядят хоть насколько-то готовыми к путешествиям, лудильщик сообщает им о возможных проблемах на юге, и они, возможно, захотят порасспрашивать в Тяжелом Плуге, откуда это лучший источник местной информации.

Охота на ведьм. Искатели приключений из Арфистов слышали, что затворническое семейство, живущее в районе к югу от Остановки, по слухам, занимается колдовством. Контакт персонажей во фракции предполагает, что им следует узнать больше от хорошо осведомленной Гленны Мунсмит в Тяжелом Плуге, прежде чем проверять их одинокую усадьбу в глуши, и если информация подтвердится, доложить.

Часть 1: Последствия безумия

Это приключение начинается в Тяжелом Плуге, комфортабельной гостинице и таверне в маленькой деревне под названием Остановка. Расположенная на полпути между Хиллсфаром и Юлашем на Торговой дороге, Остановка в первую очередь обслуживает путешественников. Ее рынки заполнены сельскохозяйственными и ремесленными товарами от окрестных ферм и ремесленников. Большинство жителей Остановки — люди, но они регулярно имеют дело с небольшим количеством местных нелюдей (таких, как Гленна Мунсмит, владелица Тяжелого Плуга) и несколькими существами, управляющими близлежащими фермами, садами и ранчо. В отличие от жителей Хиллсфара, жители Остановки обычно дружелюбны к нелюдям.

Владелица «Тяжелого Плуга», добродушная женщина-дварф, подносит вам напитки. «За мой счет, если вы позволите мне поделиться слухом, который требует расследования».

«К югу отсюда, но к северу от леса Кормантор разбросаны несколько ферм, ранчо и тому подобное. Сегодня утром ко мне ворвались несколько обезумевших работников ранчо, заявивших, что на их ранчо напали. Эти ребята работают на ранчо семьи Аркруса, которая пользуется здесь большим уважением. Этих мужчин можно было бы воспринимать более серьезно, если бы не две вещи: во-первых, они, как известно, слишком много пьют, и они клянутся, что нападавшие были «гоблинскими рыцарями в коронах». Не думаю, что кто-то воспринял их всерьез до того, как они отправились дальше, кроме меня. Я долгое время была хозяйкой таверны, и могу утверждать, что эти люди были трезвы как стеклышко, и напуганы до безумия.»

«Я думаю, что кто-то должен проверить их историю. Я не могу пойти сама и не могу выделить много денег в качестве вознаграждения для тех, кто пойдет — но, если вам интересно, я могу рассказать вам подробности, которые услышала от них.»

Работники ранчо, что рассказали Гленне свою историю — люди, которых зовут Ардуру и Достер, давно покинули Остановку, поскольку страх вынудил их бежать куда подальше. Таким образом, искателям приключений остается только скудный пересказ Гленны, хотя расспросы показывают, что Ардуру и Достер рассказывали, по существу, похожие истории нескольким другим людям в Остановке, включая солдата Красных Перьев, размещенных в деревне. Все, кроме Гленны, считают их историю слишком невероятной, чтобы быть правдивой. Вместо этого большинство полагает, что они сбежали с ранчо семьи Аркрус после запоя или мелкой кражи и сочинили историю, чтобы скрыть свое внезапное бегство. Если надавить, большинство людей согласится, что, по крайней мере, возможно, что на ранчо Аркрусов произошла какая-то трагедия, но хотя «кто-то» и должен разобраться в этом, никто, кроме Гленны, похоже, не желает заниматься этим вопросом.

Если персонажи попросят дополнительную информацию, Гленна расскажет следующее:

- Работники ранчо утверждают, что прошлой ночью их разбудили крики из главного здания. Когда они выбежали вместе с несколькими другими работниками, они увидели пылающий дом Аркрусов, а на фоне пожара — силуэты гоблинов в латных доспехах верхом на монстрах: двуглавых волках, лягушках размером с лошадь и тому подобное. Каждый из закованных в латы гоблинов носил черную корону. Помимо этих гоблинов-рыцарей, вокруг скакали еще несколько гоблинов, убивая скот и устраивая поджоги. Некоторые из работников похватили ножи и лопаты, чтобы прогнать гоблинов, но гoblin верхом на большом монстре, похожем на многоножку, возник из темноты и убил их огненными стрелами, которые вылетали прямо из его рук. Ардуру и Достер развернулись и сбежали в темноту.
- Работники ранчо бежали всю ночь. Они миновали два соседних подворья — одинокую усадьбу и ферму халфлингов — но и там они увидели гоблинов, поэтому поспешили дальше и через несколько часов добрались в Остановку.
- Гленна предполагает, что эта усадьба принадлежит Каллиделлам, затворнической семье, которую глупые болтуны называют ведьмами.
- Фермой халфлингов должна быть семейная ферма Ламбусов — это трудолюбивый клан, чьи значительные прибыли в основном идут на уплату тяжелых налогов, взимаемых с нечеловеческих предприятий вокруг Хиллсфара.

Гленна предлагает персонажам 50 золотых монет, если они разберутся и расскажут, что к чему. Если персонажи достаточно убедительны, она соглашается заплатить половину этой суммы вперед.

Отыгрыш Гленны Мунсмит

Гленна Мунсмит — дварфийка средних лет. Она очаровательна и общительна, но предпочитает иметь дело с местными жителями, а не с торговцами. У нее хорошие связи в Остановке, но она известна своей мягкосердечностью и падкостью на слезливые истории. Она обеспокоена тем, что работники могут говорить правду о нападении на ранчо Аркрусов. Даже Гленна признает, что истории о рыцарях-гоблинах, скачущих на слизняках и носящих короны, кажутся немного надуманными, но она отмечает, что напуганные люди часто склонны приукрашивать.

Гленна или любой другой человек в Остановке может указать дорогу до усадьбы Каллиделлов, ранчо Аркрусов и фермы Ламбусов. Из этих трех усадьб Каллиделлов находится ближе всего, примерно в 20 милях от деревни; ранчо Аркрусов и ферма Ламбусов находятся в нескольких милях южнее усадьбы Каллиделлов.

СОКРОВИЩА

Если персонажи приводят убедительную причину, Гленна отдаст одному из них серебряный торговый слиток стоимостью 25 золотых – половину обещанной суммы.

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЮГ

Сеть дорог для повозок и пешеходных дорожек пересекает местность к югу от Остановки, поскольку здесь нет достаточно больших поселений, чтобы гарантировать широкие и чистые дороги. Путешественники могут заблудиться без хороших указаний (а иногда и с ними).

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Малозаселенные земли к югу от Остановки имеют следующие особенности.

Местность. Пологие холмы и луга, покрытые кустарником и полевыми цветами, с редкими рощами древних деревьев, которые, кажется, больше подходят Кормантору, чем этой открытой территории.

Погода. Солнечная и мягкая поначалу, погода сменяется небольшим морозящим дождем, когда искатели приключений приближаются к поселениям, которые хотят осмотреть.

Время в пути. Персонажи, идущие пешком, могут добраться до усадьбы Каллиделлов от Остановки примерно за семь часов пути (вместо этого требуется восемь часов пути, чтобы отправиться прямо на ранчо Аркрусов или ферму Ламбусов). Усадьба Каллиделлов, ранчо Аркрусов, ферма Ламбусов и вход в Верхнее Подземье находятся примерно в часе пути друг от друга. Открытая местность обеспечивает легкую езду; верховые персонажи сокращают время путешествия на треть.

УСАДЬБА СЕМЬИ КАЛЛИДЕЛА

Этот каменный коттедж и три деревянные хозяйственные постройки, спрятанные за высокими изгородями, обеспечивают полное уединение. Крыша коттеджа сильно обгорела и частично обрушилась. Во дворе между коттеджем и хозяйственными постройками разбросано несколько человеческих трупов, в основном изрубленных на куски. На западе раскинулось большое поле высокой пшеницы, над пшеницей тут и там видны лохмотья ткани – очевидно, остатки пугал.

Все семь тел во дворе принадлежат людям с тонкими темными волосами и широко посаженными глазами; все они явно родственники, и их возраст варьируется от 20 до 80 лет. Они были убиты во время битвы с гоблинами, но ни на одном из тел нет оружия; вместо этого каждый из них несет странные искривленные сучки дерева, обернутые человеческой кожей. У двух трупов есть одинаковые железные ключи, которые обнаруживаются в их потайных карманах любым персонажем, преуспевшим в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13.

Местные легенды гласят, что все Каллиделлы — ведьмы, и эта легенда правдива. Резня гоблинов положила конец нечестивым семейным обрядам, но Каллиделлы были слишком злы, чтобы умереть легко. Вместо этого души некоторых Каллиделлов были втянуты в пугала на семейном поле, оживив их. На пшеничном поле в настоящее время находятся **четыре пугала** [Scarecrow], которые слегка прикрыты пшеницей. Оживленные духами убитых Каллиделлов, пугала бросаются вперед, чтобы напасть на любого, кто войдет на пшеничное поле, или на любого, кто проникнет в сарай с ритуальным кругом внутри.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите два пугала.
- **Слабая группа:** Уберите одно пугало.
- **Сильная группа:** добавьте два пугала.
- **Очень сильная группа:** добавьте три пугала.

Одна из хозяйственных построек представляет собой сарай с замком на двери; гоблины не смогли проникнуть в это здание до своего ухода. Замок можно вскрыть при наличии воровских инструментов и успешной проверке Ловкости Сл 15; либо дверь можно выбить при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Любой из двух ключей с трупов во дворе также открывает эту дверь.

На каменном полу запечатого сарая высечен ритуальный круг. Вокруг этого круга аккуратно расставлено несколько толстых черных свечей, а к полу внутри круга прикреплены два комплекта ржавых наручников. Это комната, в которой Каллиделлы годами тайно практиковали свои обряды, убивая бродяг и скитальцев, по которым никто не будет скучать.

Четкие следы по всему двору ведут к ранчо Аркрусов и обратно; гоблины пришли сюда с ранчо Аркруса и бежали обратно тем же путем, когда их прогнали чучела. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10 позволяет обнаружить следы больших собак и гигантской жабы среди маленьких отпечатков ботинок, оставленных пешими гоблинами.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: АРФИСТЫ

Арфистам было бы очень интересно узнать, что простолюдины в отдаленных местах обращаются к темному ведьмовству. Члены Арфистов, которые обнаруживают ритуальный круг и сообщают об этом своим наставникам, зарабатывают **одно очко славы**.

РАНЧО АРКРУСОВ

Тлеющий остов — это все, что осталось от большого дома на вершине невысокого холма. Загоны простирались на север и запад; в северном загоне есть сарай и несколько забитых лошадей. Несколько обгоревших человеческих трупов лежат возле бытовки на востоке.

Гоблины совершили свою первую и самую свирепую атаку за ночь на это ранчо, сожгли главный дом и перебили всех, кого увидели. Лорд Аграк лично устроил пожар в доме и сжег рабочих, что пытались оказать сопротивление. Гоблины взяли в плен шестерых членов семьи Аркрус. Персонажи, преуспевающие в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, отмечают, что в доме такого размера недостаточно тел, что позволяет предположить, что некоторые из них могли быть захвачены.

Помимо пяти мертвых рабочих ранчо и восьми зарезанных лошадей, в этой картину резни дополняют четыре мертвых гоблина. Все они экипированы как обычные гоблины, без какой-либо тяжелой брони или корон из рогов, о которых персонажи могли слышать. Фактически, эти гоблины были самыми слабыми и медленными участниками этого рейда; Лорд Аграк едва признал их достойными служить оруженосцами, а их смерть считает преимуществом.

Множество следов ведет от этого ранчо к усадьбе Каллиделлов и к уединенной пещере в нескольких милях к югу (см. «Проход в Верхнее Подземье» ниже). Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10 позволяет заметить следы больших собак, гигантской жабы и огромного существа, похожего на многоножку (ползающий падальщик Лорда Аграка) среди следов пеших гоблинов и пленников-людей.

СОКРОВИЩА

Особняк сожжен, но персонажи, осматривающие руины, находят металлический сейф. Внутри несколько оплавленных кусков серебра – остатки не выдержавших жары драгоценностей – и несколько маленьких драгоценных камней. Содержимое сейфа стоит в общей сложности 90 золотых монет. Если персонажи спасают семью Аркрус и пытаются вернуть эти ценности, Аркрусы настаивают на том, чтобы персонажи оставили их себе.

ФЕРМА ЛАМБУСОВ

Дым поднимается над выжженными полями и садами вокруг невысокого земляного дома и сарая с пристроенным загоном. Дверь сарая наполовину сорвана с петель, а в самом сарае на уровне пояса грубо прорублено несколько дыр. Голова козы выглядывает сквозь дыру в сарае, блеет и снова исчезает внутри.

Эта ферма халфлингов была повреждена в результате отдельной атаки гоблинов в ту же ночь, что и атака на ранчо Аркрусов и усадьбу Каллиделлов. Гоблины ворвались в дом, пока халфлинги спали, и убили их, прежде чем они смогли оказать достойное сопротивление. В земляном доме кавардак, тела девяти халфлингов разного возраста валяются в разных местах дома. Поля и сады фермы все еще тлеют с тех пор, как гоблины подожгли их, но из-за небольшого дождя огню не грозит опасность распространения.

Во время нападения самому младшему Ламбусу, жилистому парню-халфлингу по имени Виндон, удалось сбежать в сарай. Виндон все еще прячется в сарае вместе с тремя выжившими козами. Если персонажи входят в сарай, **халфлинг-**

обыватель Виндон (КД 10, 4 хита) продолжает прятаться под ручной тележкой, предполагая, что ночные нападавшие вернулись. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 14 или выше обнаруживают Виндона, прячущегося в задней части сарая, как и любые персонажи, которые тщательно обыскивают сарай. **Три козла** (КД 10, 4 хита) предпринимают устрашающую атаку с разбега на входящих в сарай, но они практически домашние и не атакуют на самом деле (убегают, если на них нападают первыми). Виндон в панике, если его обнаружат, но его легко убедить, что персонажи — не свирепые гоблины, нападавшие ночью. Виндон в спешке объясняет следующее:

- В доме все спали, когда банда гоблинов ворвалась внутрь и начала резать всех подряд.
- Главный гoblin был высоким и худым, с угольно-черными волосами и рогами вокруг головы (Виндон машет пальцем вокруг головы, показывая корону из рогов). На каждой руке у него было по шесть пальцев. Он был похож не только на гоблина, но и на демона! На нем были металлические доспехи, как у рыцаря. Он указал рукой на поля, и выстрелил огонь, и поля загорелись.
- Двое других гоблинов носили металлические доспехи и имели в головах шипы, как и рога главного гоблина. Остальные гоблины были подлыми и шипастыми, но не были похожи на рыцарей. Гоблины-рыцари командовали остальными.
- В суматохе боя Виндон выскользнул из окна и поспешил спрятаться в сарае с козами. Гоблины пришли и забрали коз, но Виндон спрятал трех коз с собой, и гоблины их не заметили. С тех пор они не покидали сарай.
- У Ламбусов есть хорошие друзья в нескольких милях к северу – Биттервуды, – которым стоит знать о том, что здесь произошло. Им придется позаботиться о Виндоне, раз уж здесь не осталось никого, кто мог бы взять это на себя.

ОТЫГРЫШ ВИНДОНА ЛАМБУСА

Виндон — храбрый юноша халфлинг. Ему всего 10 лет, но он оказался достаточно находчивым, чтобы пережить нападение, унесшее жизни его семьи. Виндон легко доверяет людям и другим халфлингам, но стесняется представителей других рас. Он много знает о гоблинах — ему нравилось слушать истории об «уродливых гоблинах» на коленях у своего дяди — и он знает, что гоблины, напавшие на его семью, обладают некоторыми очень необычными чертами.

Цитата: «Я те вот чо скажу. Если б гoblin сунул сюда свою башку, я б ему влепил конкретно!»

Следы по всему двору ведут к уединенной пещере в двух милях к югу в обоих направлениях (см. Проход в Верхнее Подземье ниже). Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10 позволяет распознать следы больших собак, гигантской жабы и огромного существа, похожего на многоножку (ползающий падальщик Лорда Аграка) среди следов ботинок пеших гоблинов.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи обнаружат Виндона Ламбуса и отвезут его в безопасное место (либо к друзьям его семьи поблизости, либо обратно в Остановку), наградите каждого персонажа 25 очками опыта.

ДЕВЧУШКА И СЛЕПАЯ КОЗА

По пути к Проходу в Верхнее Подземье персонажи встречают Элисанду и ее козу.

Вы видите девочку-беспризорницу, тыкающую в грязь большой палкой. Ее платье разорвано и покрыто грязью и кровью. Ее тонкие, как кости, ноги заканчиваются непокрытыми ступнями. Рядом с ней в луже сидит грязная коза с черной шерстью и белыми глазами. Девочка видит вас, одаривает широкой желтозубой улыбкой и машет рукой.

Покинув свой родной изолированный остров два года назад, Элисанда с тех пор отправилась на юг, а теперь и на запад вместе с остальными беженцами Флана. Путешествуя, где захочет, она продолжает появляться в важные моменты, часто пересекаясь с персонажами.

Увидев персонажей, она подбегает и приветствует их крепкими, пачкающими объятиями.

«Прифетствую, чушаки! Што фы телаете? Шёпот становиться кромче. Вы слышать? Думаю, скоро подтём. Коза говорить, скоро глазам придется работать. Тогда мы посмотреть на настоящих потняфшихся.» Девушка широко улыбается и продолжает. «О, йа почти позабыть. Коза говорить, вам нушен этот палка. Это особый палка. Мошет бить! И она не растаять, если остафить под дождём!» Она с улыбкой шлепает палкой по земле, прежде чем предложить её. «Ф любом случай, фам лучше торопиться. Смешной дятка заскучать, а это плохо для некоторых. Если вы тостаточно двинутый, увидимся через несколько декад, глубоко в этой грязи».

Элисанда вручает длинную палку, которую можно использовать в качестве боевого посоха, персонажу с самой тяжелой броней, прежде чем убежать. Коза ждет всего мгновение, смотрит на персонажей своими молочно-белыми глазами, прежде чем качнуть головой в небрежном кивке и последовать за ней.

ОТЫГРЫШ ЭЛИСАНДЫ

Элисанда (хаотично нейтральная) — 13-летняя человеческая девочка-сирота, непоседа из беспокойной деревни на изолированном острове в Штормовой бухте. Годы недоедания делают ее меньше других детей ее возраста, и при определении ее возраста люди часто ошибаются, не давая ей 13. Несмотря на постоянные странствия, её все еще очаровывают чужаки. Она не обладает особыми моральными принципами, и из-за ее воспитания у нее нет правильного понимания о добре и зле. Элисанда появлялась в DDEX1-3 «Тени над Лунным морем», когда персонажи спасли ее и привезли во Флан. С тех пор она появлялась и исчезала с пугающей частотой.

ОТЫГРЫШ СЛЕПОЙ КОЗЫ

Слепая коза изначально была найдена на том же острове, что и Элисанда (также в DDEX1-3 «Тени над Лунным морем»). Коза с черной шерстью кажется совершенно слепой, но по какой-то необъяснимой причине кажется способной видеть определенных персонажей, за которыми пытается следовать, совершенно игнорируя вещи, которые беспокоили бы нормальное животное. Возникает ощущение, что ее особенно привлекают те, кто «чист сердцем». Несмотря на то, что коза не представляет угрозы, большинству она кажется жутковатой.

ПРОХОД В ВЕРХНЕЕ ПОДЗЕМЬЕ

Низкая пещера, спрятанная в расщелине между двумя покрытыми кустарником холмами, ведет в Верхнее Подземье. Местные жители уже давно избегают этого места, хотя никто из них не осознает масштабов опасности, которую представляет эта пещера. Гоблины клана приходили и уходили из этого места несколько раз, в последний раз совершая набеги на поселения в этом районе.

Легко заметные следы ведут из этой пещеры к ранчо Аркрусов и ферме Ламбусов. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10 обнаруживает следы больших собак, гигантской жабы и огромного существа, похожего на многоножку (ползающий падающий Лорда Аграка) среди следов ботинок пеших гоблинов.

Когда персонажи войдут в эту пещеру, переходите к Части 2.

Часть 2: Проход вниз

Как только персонажи определяют, откуда взялись Шипоголовые, они смогут проследовать по следу гоблинов через тоннели Верхнего Подземья обратно в их логово.

Сторожевая пещера

Вход в тоннели представляет собой широкую расщелину шириной 20 футов и глубиной 25 футов. Проход уходит вниз от дальней стороны этой расщелины, спускаясь под землю.

Отличительные особенности

Эта длинная серия подземных ходов простирается почти на две мили. Проходы ведут плавно вниз под небольшим углом. Хотя несколько боковых туннелей ведут к пещерам или бассейнам, образовавшимся в результате просачивания воды, легко определить путь, по которому гоблины прошли через Верхнее Подземье. Ширина прохода варьируется от восьми до пятнадцати футов, высота – от шести до двенадцати футов. Неровный пол, также как стены и потолок, состоит из цельного каменного массива.

Свет. В коридоре совершенно темно по всей длине, за исключением тусклого света, который проникает в Сторожевую пещеру снаружи (в дневное время).

Звук. Время от времени капает вода и бегают какие-то подземные насекомые или рептилии.

Запах. Вдоль ходов местами растут лишайники и грибы, придающие земляной аромат.

Гоблины не оставили вход без защиты. **Босс гоблинов** [goblin boss], считающий себя «Рыцарем Граз'зта», неусыпно стоит на страже со своим **гоблином** [goblin] оруженосцем. Оба сидят верхом на своих **псах смерти** [death dog]. Гоблины считают себя самыми важными стражами на службе Граз'зта. Каждый из них приклепал потрёпанные куски металла к своей кольчужной рубахе, чтобы придать ей вид лат, хотя металл не обеспечивает значительного увеличения защиты (+1 КД, в сумме 18). Боссу гоблинов воткнули в голову несколько коротких черных железных шипов, образующих отвратительную корону. Босс гоблинов и его соратники рвутся в бой и не отступают перед нападающими. Однако если босс падет, его оруженосец попытается сбежать.

Примечание переводчика

Судя по блокам статистики монстров, КД 18 за счет имитации лат имеет только **босс гоблинов**, а его оруженосец носит кожаный доспех и щит, и с учетом "+1" его КД равен 16.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите гоблина-оруженосца и его пса смерти.
- **Слабая группа:** Замените босса гоблинов на гоблина.
- **Сильная группа:** Замените гоблина на босса гоблинов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте еще одного гоблина верхом на псе смерти.

Развитие событий

Босс гоблинов считает себя слишком важной фигурой, чтобы соизволить отвечать на любые вопросы персонажей, но его оруженосец легко идет на переговоры в обмен на свою жизнь. Их кланом управляет Лорд Аграк; могучий гоблин и потомок могущественного демона. Отмеченный своим демоническим наследием, Лорд Аграк может стрелять огнем из своих шестипалых рук и имеет ряд рогов вокруг головы, похожий на корону. Лорд Аграк отбирает самых сильных гоблинов в «Рыцари Граз'зта», заставляет остальных гоблинов служить оруженосцами и дрессировать страшных монстров в качестве ездовых животных. В знак уважения к своему вождю рыцари-гоблины втыкают себе в головы железные шипы в форме короны. Лорд Аграк — эксцентричный лидер, склонный к грандиозным планам, которые он меняет по прихоти; его «рыцари» не намного более последовательны, в первую очередь из-за шипов в их головах. Тем не менее, гоблины считают, что их судьба существенно улучшилась с тех пор, как несколько лет назад их возглавил лорд Аграк.

Сокровища

Босс гоблинов носит украшенное лунными камнями бронзовое ожерелье в виде незамкнутого кольца на шее, стоимостью 60 золотых монет.

Конец прохода

В конце прохода путь разделяется на несколько соединяющихся туннелей вокруг четырех больших пещер. Когда персонажи дойдут до конца прохода, переходите к части 3.

БЕЗУМИЕ

В лучшие времена Подземье представляло собой причудливый, чуждый и негостеприимный мир, но влияние повелителей демонов превратило его во владения безумия и хаоса. *Фаэрзресс* действует как катализатор, распространяя безумие повелителей демонов по всему Подземью.

Уровень безумия существа начинается с 0. Когда существо проваливает спасбросок по безумию, его уровень безумия увеличивается на 1, и существо немедленно подвергается эффекту уровня (определяется путем броска на Краткосрочное безумие, Долговременное безумие или Бессрочное безумие по таблицам в *Руководстве Мастера*, если применимо). Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не меняется. Каждый раз, когда уровень безумия существа увеличивается, оно испытывает эффект нового уровня.

Если существо с уровнем безумия 3 проваливает спасбросок по безумию, его уровень безумия становится 1. Таким образом, персонажи потенциально могут накапливать несколько форм безумия. Если персонаж накапливает безумие формы, от которого он уже страдает, перебрасывайте результат до тех пор, пока не будет достигнут новый результат.

Приступы краткосрочного и долговременного безумия можно вылечить, как описано в *Руководстве Мастера*. Учитывая демонический источник безумия, *снятие проклятия* [remove curse] и *рассеивание зла* [dispel evil and good] также эффективны. Чтобы вылечить бессрочное безумие, а также сбросить уровень безумия существа до 0, необходимо заклинание *высшее восстановление* [greater restoration] или более мощная магия.

В приключениях, происходящих в сезоне *Ярость Демонов*, безумие измеряется тремя уровнями:

УРОВЕНЬ БЕЗУМИЯ

Уровень	Эффект
1	Кратковременное безумие (длится 1к10 минут)
2	Долговременное безумие (длится 1к10*10 минут)
3	Бессрочное безумие (длится до выздоровления)

Бессрочные безумия Граз'эта

Влияние Граз'эта на регион проявилось в различных формах безумия, которые могут развивать персонажи. При достижении уровня безумия 3 вместо броска по таблице «Неопределенное безумие» на стр. 260 *Руководства Мастера* сделайте бросок по следующей таблице, и персонаж обретет безумие, указанное ниже. Попросите игрока отметить это на своем листе персонажа.

Если бросок приводит к безумию, которым уже обладает персонаж, перебрасывайте его до тех пор, пока не будет достигнут новый результат.

- 01-20 Нарциссизм:** «Нет ничего важнее меня».
- 21-40 Мания величия:** «Тот, кто не делает именно то, что я говорю, не заслуживает жизни».
- 41-60 Влечение:** «Я не успокоюсь, пока не сделаю кого-то другого своим, и это для меня важнее, чем моя собственная жизнь или жизнь других».
- 61-80 Гедонизм:** «Мое собственное удовольствие имеет первостепенное значение. Все остальное, включая социальные ценности, — пустяк».
- 81-100 Мерзость:** «Нравы общества — это ложь, призванная сковывать свободно мыслящих людей. Я буду наслаждаться тем, что другие находят шокирующим или отвратительным, чтобы показать свое инакомыслие и исключительность».

Часть 3: Пещеры Шипоголовых

Клан Шипоголовых занимает четыре соединенных между собой пещеры в Верхнем Подземье. В тоннелях легко можно наткнуться на гоблинов, которые часто приходят и уходят из своих пещер, совершая вылазки на поверхность.

Отличительные особенности

Четыре пещеры когда-то были естественными образованиями, но они были расширены и сглажены столетия назад поселенцами-дварфами, которые погибли или переселились задолго до того, как сюда пришли гоблины. Поэтому каменные полы довольно ровные, и только широкие выступы отмечают места, где когда-то давно были стесаны сталагмиты.

Потолки. Все соединительные туннели имеют ширину пять футов и высоту от шести до десяти футов. Потолок в каждой пещере возвышается неровным куполом примерно на тридцать футов над полом. С потолка свисает несколько сталактитов, но ни один из них опускается ниже двадцати футов от пола.

Свет. Тусклый желтый свет наполняет пещеры, но не соединяющие туннели. Хотя гоблины могут видеть в темноте, некоторые из их боевых скакунов не могут; в результате гоблины выращивают на стенах и потолках своих пещер фосфоресцирующий гриб, который дает тусклое свечение во всех пещерах. Зона 11 освещена тусклым красным светом расположенных там горящих жаровен.

Звук. Шум множества гоблинов эхом разносится по пещерам, а также время от времени капает вода со сталактитов над головой.

Запах. Шипоголовые гоблины не уделяют особого внимания санитарии, поэтому невыносимая вонь отбросов гоблинов и их боевых зверей заставляет слезиться глаза.

Отдых в пещерах Шипоголовых

Хотя бродячие группы гоблинов не позволяют персонажам долго отдыхать в пещерах или соединяющих их проходах, персонажи могут спрятаться в конюшне в зоне 1а или среди клеток в зоне 7 на время, достаточное для короткого отдыха, после того, как эти области будут зачищены.

1. Тренировочная пещера

В центре этой широкой пещеры находится открытое пространство с бочками и веревками, обозначающими гоночные дорожки. Импровизированная конюшня в северной части окружена невысоким забором из древесных обломков. В южном конце этой пещеры растут ряды вонючих грибов.

1А. Конюшня

Конюшня представляет собой немногим больше, чем сарай площадью около 20 квадратных футов с большими дверями, которые закрыты на засов. Конюшня построена из кусков дерева, связанных кожаными ремнями; в ее конструкции нет металла. В импровизированном загоне вокруг конюшни обитают три непокорных **ржавника** [rust monster], которых до сих пор не удалось объездить. Если на ржавников напали, они слышали бой в зоне 1б или почувствовали запах любого черного металла в пределах 30 футов от загона (например, искатели приключений пытаются прокрасться мимо), они попытаются вырваться на свободу и атаковать. Чтобы перелезть через забор, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10. Если существо в пределах 30 футов от загона несет 10 фунтов или более металла, ржавники совершают эту проверку с преимуществом. В конюшне также есть седла и поводья из грубой кожи, подходящие для гуманоида размером с гоблина, позволяющего ездить на различных скакунах. Большинство этих седел в настоящее время бесполезны, так как когда-то в них были укрепляющие металлические заклепки, которые ржавники развели и сожрали.

1б. Тренировочный двор

Шипоголовые гоблины используют двор, чтобы усмирить пойманных ими зверей и обучить их в качестве ездовых животных. В настоящее время **четыре гоблина** занимаются объездкой **гигантской жабы** [giant toad]. Двое гоблинов едут на гигантской жабе, а двое других перестраивают дорожки, чтобы вместить огромную тушу зверя. Все они немедленно атакуют чужаков; хотя гоблины предпочитают атаковать на расстоянии, прячась за бочками в качестве укрытия, жаба обучена прыгать прямо в бой и тащит своих всадников на себе.

1в. Грибной сад

Хотя гоблины недолюбливают вкус вонючих грибов, они понимают ценность бесперебойных поставок провизии. За этим садом ухаживают нерегулярно, но грибы весьма плодотворны. Грибы различаются по высоте от одного до двух футов, поэтому искатели приключений смогут красться между рядами и использовать грибы в качестве укрытия.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите одного гоблина, 2 ржавников и гигантскую жабу.
- **Слабая группа:** уберите одного гоблина и гигантскую жабу.
- **Сильная группа:** добавьте вторую гигантскую жабу.
- **Очень сильная группа:** замените гоблинов боссами гоблинов.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ЖЕНТАРИМ

Если кто-либо из персонажей является членом Жентарима, ему было поручено обеспечить, чтобы хотя бы один ржавник остался в живых, чтобы агенты Жентарима могли забрать его позже. Члены Жентарима также должны сообщить о местонахождении ржавников и постараться, чтобы существа не разбрелись (например, держа их взаперти). Те, кто это сделает, получают дополнительное **очко славы**.

ПОВРЕЖДЕННОЕ ОРУЖИЕ И БРОНЯ

У некоторых персонажей могут быть доспехи или оружие, на которые влияет особенность ржавников «коррозия металла». Как отмечено в блоке статистики существа, эти штрафы являются постоянными. Персонаж может:

Отремонтировать поврежденную экипировку. Чтобы починить поврежденный доспех или оружие, персонаж должен потратить время простоя, равное общему штрафу всех затронутых предметов персонажа, подлежащих ремонту. Например, если в конце боя оружие персонажа имеет штраф -3, а пластинчатая броня персонажа имеет модифицированный КД 13 (штраф -5), для ремонта доспехов потребуется 8 общих дней простоя в дополнение к соответствующим образу жизни расходам. Доспехи и оружие, уничтоженные ржавником, не подлежат ремонту.

Заменить поврежденную экипировку. Как вариант, персонаж может просто купить новый предмет на замену. Однако поврежденное оборудование не имеет никакой ценности и не может быть продано.

2. СКАЛЬНЫЙ УСТУП

Отвесная стена поднимается на тридцать футов к широкому пространству. Поверхность скалы усеяна небольшими камнями и выступами. По краю уступа сверху навалены груды грубо отесанных камней, создающие эффект зубчатой стены. Красное сияние, как от тлеющих углей, подсвечивает зубчатую стену наверху.

С выгодной позиции на вершине скалы Лорд Аграк может видеть Зону 1 и Зону 3. Он редко делает это, предпочитая, чтобы его ссорящиеся приспешники выполняли задачи, которые он ставит перед ними, так, как они считают нужным, но если персонажи особенно шумят в Зонах 1, 2 или 3, Лорд Аграк готовится к встрече, как описано в Зоне 11.

Хотя скала кажется довольно легкой для подъема, камни и выступы представляют собой **опоры-ловушки**. Эти удобные на вид опоры представляют собой ржавые лезвия, торчащие из скалы и скрытые тонким слоем глины, чтобы выглядеть как камень. Чтобы заметить ловушку, требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13. При попытке подняться на стену, используя опоры-ловушки, глина откалывается, и лезвия наносят 4 (1к8) рубящего урона. Раненые существа должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, получив урон ядом 3 (1к6) при провале или

половину этого урона при успехе. Взобраться на стену без использования опор сложно, для этого требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15.

Персонажи, поднимающиеся по скале, достигают Зоны 11.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи обходят опоры-ловушки, наградите каждого персонажа 50 очками опыта.

3. ТРУЩОБЫ ГОБЛИНОВ

В этой пещере находятся жилые помещения рядовых гоблинов клана Шипоголовых. Эти трущобы в последнее время стали довольно перенаселенными из-за естественной плодovitости гоблинов и влияния Граз'та в этом районе.

В этой большой пещере находится кучка маленьких ветхих хижин, сложенных из камней и дерева. Хижины беспорядочно разбросаны по всей пещере и часто лепятся друг к другу, как будто строительство быстро опережает планирование. Гораздо большее деревянное здание доминирует в центре этой пещеры. Яркие изображения танцующих гоблинских девок паршиво нацарапаны на стене пещеры.

В пещере разбросано более дюжины ветхих хижин. Эти хижины, сделанные из обломков дерева и сложенных друг с другом камней, грубо скрепленных раствором, редко содержат более одной комнаты. Каждая содержит 1к3 спальных подстилок и несколько бесполезных безделушек, таких как полированные кости пальцев, блестящие кусочки ракушек и растения, сплетенные в интересные формы. Многие хижины разделены узкими переулками, просторными по меркам гоблинов, но тесными для более крупных существ. Вокруг лагут также разбросаны несколько разбитых тележек и бочек, большинство из которых разобраны на строительные материалы.

Прямо сейчас эту пещеру населяют **двенадцать гоблинов**, но все они прячутся в страхе перед животными, которые сейчас заперты в пиршественном зале в центре пещеры (Зона 4). Пассивное Восприятие 14 или выше позволяет заметить прячущихся гоблинов, как и успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 14, если персонажи осматриваются. В случае столкновения гоблины атакуют, чтобы защитить свой дом. Если гоблины замечают персонажей до того, как их самих заметили, они прячутся в надежде, что персонажи исследуют пиршественный зал; гоблины планируют использовать эту возможность и добить любую группу (персонажей или кабанов), которая выживет в этом бою.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите 8 гоблинов.
- **Слабая группа:** уберите 6 гоблинов.
- **Сильная группа:** добавьте 2 гоблинов.
- **Очень сильная группа:** добавьте 6 гоблинов.

4. ПИРШЕСТВЕННЫЙ ЗАЛ

Когда искатели приключений подойдут к большому зданию среди хижин, прочтите следующее:

Это большое центральное здание построено из прочных досок, скрепленных гвоздями. Двойные двери, служащие единственным входом в здание, заперты снаружи длинным металлическим брусом. Из здания доносится гневное ворчание и фырканье.

Гоблины клана Шипоголовых используют это большое центральное здание как кухню и пиршественный зал. Недавно гоблины изловили **двух гигантских кабанов** [giant boar] и затащили их в пиршественный зал, планируя приготовить их для праздничного пира в честь успешных набегов на поверхности. Один сообразительный гoblin решил сначала спросить разрешения у Лорда Аграка на случай, если вождь захочет, чтобы кабанов обучали как ездовых животных, а не съели. Пока гоблины советовались с Лордом Аграком (который приказал приготовить кабанов), разъяренные звери проснулись и растоптали оставшихся внутри гоблинов. Остальные гоблины поспешно заперли дверь и теперь не знают, как быть дальше. Они опасаются, что кабаны могут вырваться на свободу, но слишком боятся сообщить об этом Лорду Аграку или открыть двери и самим противостоять разгневанному существу.

Столы, посуда, бочки и кухонные принадлежности в пиршественном зале были растоптаны пленными кабанами. Среди разбросанных обломков — искалеченные тела трех несчастных гоблинов, запертых внутри вместе с кабанами их сородичами. Пол липкий от крови и пива.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените 2-х гигантских кабанов на 3-х кабанов.
- **Слабая группа:** замените одного из гигантских кабанов обычным кабаном.
- **Сильная группа:** замените 1 гигантского кабана на 4 кабанов.
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 гигантского кабана.

5. ГЛУБОКИЙ БАССЕЙН

Небольшая боковая пещера заканчивается узкой расселиной, заполненной водой. Эта вода просачивается сюда сквозь скалу из подземного водоносного горизонта. Хотя вода имеет привкус металла и гнили, ее можно пить, поэтому Шипоголовые гоблины берут воду отсюда. Несколько маленьких слепых рыбок лениво плавают в воде; эти рыбы быстро удирают от всего, что побеспокоит воду, поскольку они научились избегать цепких рук голодных гоблинов. Глубина воды в расселине составляет около 12 футов. На дне бассейна лежит скелет незадачливого гоблина, который утонул здесь довольно давно.

СОКРОВИЩА

У мертвого гоблина на дне бассейна есть две водонепроницаемые ржавых стальных фляги с лечебным зельем.

6. УЗКИЙ ТУННЕЛЬ

Широкий туннель когда-то соединял эти пещеры с более глубоким Подземьем; это путь, по которому Лорд Аграк изначально пришел в эти пещеры. Небольшой обвал обрушил часть туннеля, сделав его ширину едва достаточной, чтобы гoblin мог протиснуться. Хотя гоблины очень редко используют этот туннель для докладов могущественным покровителям в глубинах Подземья, ясно, что этот проход не слишком часто используют. Исследование этого туннеля выходит за рамки этого приключения.

7. ТЮРЬМА

Эта пещера разделена пополам естественной каменной стеной. Восточная половина пещеры заполнена самодельными металлическими клетками, их прутья толщиной в дюйм расположены на расстоянии ширины руки друг от друга. Хотя в большинстве клеток содержатся только кости, в некоторых из них лежит несколько вялых гуманоидов, бессмысленно смотрящих в пустоту.

Здесь десять грубых, но эффективных решетчатых клеток; каждая закрывается простым засовом. Из-за большой металлической пластины вокруг засова его нельзя открыть изнутри клетки, кроме как с помощью палки или инструмента длиной не менее фута.

Шипоголовые держат здесь своих немногочисленных пленников. До прихода Лорда Аграка гоблины имели тенденцию пренебрегать своими пленниками, пока те не умирали от недоедания, хотя некоторые заключенные умирали в ужасных играх гоблинов, таких как «В ком больше крови» или «Самый глубокий укол».

Сразу после того, как Лорд Аграк прибыл и захватил контроль над этим кланом гоблинов, его посетил старый друг, **инкуб** [incubus] по имени Мардивек Нежнорез. В отличие от многих инкубов, Мардивек предпочитает свою естественную, дьявольскую форму и лишь изредка принимает альтернативные облики. Мардивеку нравилось наблюдать, как безумие распространяется среди гоблинов клана Шипоголовых, поэтому он решил навсегда переселиться в пещеры вместе со своим слугой, **дретчем** [dretch] по имени Шумник.

Скелеты гуманоидов лежат во многих клетках, потому что Мардивек не смог заставить Шумника выполнить необходимые действия по избавлению от них. Несмотря на отсутствие у Шумника навыков домашнего хозяйства, покой Мардивека самые комфортабельные в комплексе. Внутри можно найти шелковые простыни, мягкие подушки и широкий выбор одурманивающих веществ. Персонажи, подвергшиеся истощающему поцелую Мардивека, должны немедленно преуспеть в спасении Мудрости Сл 8, иначе они получают один

уровень безумия. Те, кто терпит неудачу, ощущают ошеломляющее зловоние плоти, сожженной раскаленными добела кочергами.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

В настоящее время в клетках томятся восемь заключенных. Двое из них находятся здесь уже несколько недель, и их разум полностью сломен играми Лорда Аграка. Остальные шестеро — члены семьи Аркрус, которых привезли сюда после рейда на их ранчо. Гоблины были неприятно подробны в описании того, как пленников будут использовать, чтобы утолить беспорядочную жестокость Лорда Аграка, поэтому они отчаянно жаждут спасения и безмерно благодарны персонажам, которые их освобождают. Если их привести к проходу на поверхность, они смогут вернуться на свои земли самостоятельно.

Если Мардивека поймает, он лихо разыгрывает вид заложника, который знает что-то, о чем не говорит. Однако, помимо расположения пещер, его знания ограничены, и он просто надеется, что ему удастся продержаться в живых достаточно долго, чтобы сбежать. Он знает, что он один из множества исчадий, которые были привлечены сюда против своей воли из Аззаграта (логова Граз'зта), и сливает эту информацию, если считает, что это поможет ему выиграть побольше времени.

СОКРОВИЩА

Вещи заключенных хранятся в мешке на маленьком столике. Внутри персонажи находят золотое ожерелье стоимостью 120 золотых монет и серебряный обруч стоимостью 75 золотых монет, оба принадлежали давно умершим здесь заключенным. Один из скелетов в клетке носит прекрасное кольцо стоимостью 55 золотых монет. В случае освобождения пленники настаивают на том, чтобы персонажи сохранили сокровища в обмен на свободу, но испытывают некоторое облегчение, если персонажи отказываются.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи спасают семью Аркрус, наградите каждого персонажа 25 очками опыта.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: Альянс Лордов

Хотя дом и скот Аркрусов были уничтожены, они остаются богатыми и влиятельными землевладельцами. Члены Альянса Лордов, которые предлагают Аркрусам присоединиться к их фракции, находят восприимчивую аудиторию и зарабатывают **одно очко славы**.

8. Кузница

Западная половина этой комнаты неприятно теплая и содержит несколько низких стен вокруг грубой кузницы. Возле кузницы сложены груды различных металлических предметов — от водосточных желобов до сервировочных тарелок. Рядом стоят несколько манекенов размером с гоблинов, одетых в доспехи, увешанные мятыми пласти-

нами из утилизированного металла. Все манекены, кроме одного, одеты в это подобие лат; последний носит полный и почти нетронутый комплект настоящих пластинчатых доспехов, рассчитанный на маленького дварфа или большого халфлинга.

В этой кузнице самые талантливые гоблины изготавливают доспехи, которые носят «Рыцари Граз'зта» на службе Лорда Аграка. Как персонажи уже заметили, эта броня представляет собой всего лишь потрёпанные металлические пластины, подвешенные поверх кольчуги, которую уже носят боссы гоблинов.

Несколько недель назад гоблины-рейдеры принесли **двум боссам гоблинов**, работающим здесь, несколько комплектов тяжелых дварфийских доспехов (вместе с гниющими трупами мертвых дварфов, все еще привязанными к ним). Первоначально гоблины намеревались изменить форму доспехов для личного использования Лорда Аграка, но, охваченные безумным вдохновением, вместо этого они постарались сделать пластинчатые доспехи самостоятельными помощниками гоблина. Гоблины недавно завершили свою работу и создали четыре **оживленных доспеха** [animated armor] из собранной экипировки. Оживленные доспехи используют кузнечные молоты (нанося обычный урон). Если здесь встречается **шлемоносный ужас** [helmed horror] (см. раздел «Изменение сложности столкновения» ниже), он не использует щит и сражается кузнечным молотом вместо длинного меча (КД 18; наносит дробящий урон вместо рубящего урона). Замените атаку длинным мечом шлемоносного ужаса на следующую атаку:

Кузнечный молот. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 8 (1к8 + 4) или дробящий урон 9 (1к10 + 4), если используется двумя руками.

СОКРОВИЩА

Потускневшее серебряное блюдо стоимостью 45 золотых монет валяется среди металлолома, который ждет перековки в броневые пластины. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 13 позволит обнаружить ценное блюдо среди мусора. Обратите внимание, что победа над оживленным пластинчатым доспехом разрушает броню и делает ее бесполезной.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите 3 оживленных доспеха и боссов гоблинов; добавьте 2 гоблина.
- **Слабая группа:** удалите 2 оживленных доспеха и 1 босса гоблинов.
- **Сильная группа:** замените 4 оживленных доспеха на 1 шлемоносного ужаса и замените боссов гоблинов гоблинами.
- **Очень сильная группа:** замените 4 оживленных доспеха на 1 шлемоносного ужаса.

9. РЫЦАРСКИЕ КАЗАРМЫ

Отверстие в стене пещеры ведет к проходу, идущему на восток и запад. В комнате разбросано несколько маленьких коек и несколько крепких на вид сундуков. На стене напротив входа изображен огромный отпечаток руки с пятью пальцами, противопоставленными большому пальцу, нанесенный густой черной краской.

Эта область когда-то была частью соединительных туннелей вокруг пещеры, но они обрушились с двух сторон, оставив длинную узкую комнату. «Рыцари Граз'эта» клана Шипоголовых провозгласили это легко обороняемое помещение своей казармой. Эта комната редко бывает занята, так как гоблины, которые здесь спят, большую часть времени совершают набеги или выполняют другие поручения Лорда Аграка. Вокруг разбросаны груды плохо дубленных шкур и яркие подушки, сделанные из скальпов различных гуманоидов. С одной стороны комнаты сложены бутылки с вином — добыча из одного из многочисленных набегов.

Гоблины приготовили здесь **огненную ловушку**, заправленную алхимическим огнем и зерновым спиртом, чтобы защитить свои ценности от нерадивых оруженосцев. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 выявляет следы ожогов на стенах и полу за пределами этой комнаты, которые намекают на эффект ловушки. Ловушка активируется нажимной пластиной в полу у входа в эту комнату; давление на нажимную пластину объекта весом не менее 20 фунтов активирует ловушку. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 идентифицирует нажимную пластину по ее неравномерному износу, поскольку гоблины, которые здесь спят, переступают через нажимную пластину, чтобы не привести в действие ловушку. Нарисованный отпечаток руки на стене напротив входа скрывает форсунки, которые выпускают огонь в 30-футовом конусе по направлению к входу в эту комнату и в пещеру за ней. Каждое существо в конусе должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, получив урон огнем 11 (2к10) при провале или половину этого урона при успехе.

Все Шипоголовые знают о ловушке, поскольку время от времени видят, как она убивает невезучих воров, но они не знают, что ее приводит в действие нажимная пластина, или где она находится.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по корректировке этой ловушки. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уменьшите урон от огненной ловушки до 5 (1к10) урона огнем при провале спасброска.
- **Сильная или очень сильная группа:** при провале спасброска персонажи продолжают гореть, нанося 2 (1к4) урона от огня за раунд, пока они не погасят пламя успешным спасброском Ловкости Сл 11. Если затухнуть пламя водой или одеялом, жертва получит преимущество в спасброске.

СОКРОВИЩА

Хотя большая часть постельных принадлежностей и личных вещей здесь бесполезны, сундуки в этой комнате содержат элегантный рог из слоновой кости для питья стоимостью 55 золотых монет, два флакона с алхимическим огнем и толстую деревянную палку с серебряным наконечником. Последний предмет представляет собой **жезл боевого мага +1** [*wand of the war mage +1*]; гоблины, хранившие его здесь, не знают, что это магический предмет.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи обойдут или обезвредят огненную ловушку, наградите каждого персонажа 50 очками опыта.

10. СТОЙЛО ПОЛЗАЮЩЕГО ПАДАЛЬЩИКА

Эта пещера поднимается по ряду широких и низких ступенек. У западной стены стоит большая конура или конюшня. Несмотря на то, что построена она из толстого дерева, из щелей между досками просачивается какая-то вязкая слизь, стекающая по внешней поверхности и деформирующая древесину. Из конюшни воняет тухлым мясом.

Здесь обычно содержится Великатус, верховое животное Лорда Аграка, пока он спит. Если не считать порядком пожеванного тела, конюшня пуста. В руке трупа зажата тряпичная кукла с густыми волосами из желтой пряжи.

11. ПЕЩЕРА ЛОРДА АГРАКА

Когда искатели приключений доберутся до этой области, прочитайте следующее:

Южная половина этой пещеры имеет гладкий каменный пол. Несколько тускло горящих жаровен освещают эту территорию зловещим красным светом. На востоке стоит приземистый сруб из старого камня, окна которого завешаны коврами и мехами. На юге широкий балкон смотрит на пещеру внизу, его зубчатые зубцы с этой стороны высотой всего два фута.

Лорд Аграк [Lord Agrak] проводит здесь большую часть своего времени, погруженный в свое замешанное на мании величия безумие. Великатус, его любимый верховой **ползающий падальщик** [carrion crawler], отдыхает здесь, как гротескный кот-переросток. Длинная трубка и внушительная пачка табака лежат на маленьком столике рядом с полупустой бутылкой рома.

Если Лорд Аграк не знает о вторжении в свои пещеры, он, скорее всего, будет здесь (90%), строя планы о том, как привести своих «рыцарей» к великим победам или изобретая новые плотские утехы со своими приспешниками-гоблинами или своими пленниками.

Если персонажи и не пытались скрывать факта своего нападения на пещеры Шипоголовых, Лорд Аграк готовится встретить их здесь. Если после пары часов ожидания участников вторжения не видать, он отправляется на поиски, развезжая

на своем ползающем падальщике по пещерам Шипоголовых. Если он не может найти злоумышленников, он предполагает, что они сбежали, и возвращается сюда.

Персонажи, поддавшиеся очарованию исчадия Лорда Аграка, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 8, или получить 1 уровень безумия. Те, кто терпит неудачу, чувствуют, будто железные шипы вонзаются в их черепа.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените Лорда Аграка боссом гоблинов, обладающим действием огненного луча Лорда Аграка, и замените ползающего падальщика гигантской жабой.
- **Слабая группа:** удалите ползающего падальщика.
- **Сильная группа:** замените падальщика двумя гигантскими жабами.
- **Очень сильная группа:** добавьте четырех боссов гоблинов.

ПОКОИ АГРАКА

К восточной стене пещеры примыкает прочное здание каменной кладки; наследие dwarфов, которые когда-то жили здесь. Хотя его строители давно умерли, здание все еще в отличном состоянии. Лорд Аграк поселился в этом доме, как только пришел в это племя гоблинов, и украсил его на свой вкус потертыми ковриками, мехом и грубыми демоническими символами.

В доме две комнаты: спальня, в которой навалены покрытые пятнами ковры, и простенькая молешня с тлеющей жаровней на небольшом алтаре. Лорд Аграк проводит здесь мало времени, предпочитая тренироваться и молиться в пещере снаружи. Если тревога в пещерах не поднималась, существует 10% вероятность того, что персонажи найдут Лорда Аграка отдыхающим здесь.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если Лорда Аграка возьмут живым, его мания величия очевидна. Он разглагольствует о том, что его отец скоро выйдет из глубин со своей армией огненных гигантов и демонов и сотрет в порошок всех, кто не подчинится его желаниям. Вскоре Темный Принц восстанет, и его слуги будут упиваться демоническими удовольствиями, которые простые смертные не могут себе представить!

СОКРОВИЩА

Среди запятнанных ковров в спальне лежит несколько драгоценностей; это дары, которые Лорд Аграк иногда обещает, но никогда не дарит своим женам. Сокровища включают платиновый браслет с подвесками стоимостью 50 золотых монет, инкрустированную драгоценными камнями брошь стоимостью 180 золотых монет и два серебряных кольца стоимостью 20 золотых монет каждое.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Гоблины клана Шипоголовых остаются угрозой, пока их возглавляет Лорд Аграк. Как только Лорд Аграк будет побежден, оставшиеся Шипоголовые рассеются в течение следующих нескольких дней, нанося удары сами по себе или небольшими группами. Гоблины, которых обучили на «рыцарей Граз'эта», теряют большую часть своего рвения.

Если персонажи сообщают о своем успехе Гленне Мунсмит, она выражает удивление, что так много гоблинов оказалось так близко к цивилизации, а также нескрываемое удовольствие от того, что искатели приключений положили конец угрозе.

В случае спасения семья Аркрус и халфлинг Виндон Ламбус знают, что именно персонажей они должны благодарить, и выражают свою признательность как только могут.

СОКРОВИЩА

После успешного выполнения задания Гленна вручает персонажам обещанную награду. Если она выдавала персонажам аванс в счет оплаты, остаток составит серебряный торговый слиток стоимостью 25 золотых монет. В противном случае это два серебряных торговых слитка стоимостью 25 золотых монет каждый.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру. Если вы проходите все миссии как одно приключение или выполняете несколько миссий за одну сессию, вы можете подождать и выдать награды за все выполненные миссии в конце сессии.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Награды **небоевым опытом** указаны на персонажа. Выдавайте каждому персонажу в группе награды боевым опытом, если не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Пугало	200
Гоблин	50
Пес смерти	200
Босс гоблинов	200
Гигантский кабан	450
Кабан	50
Ржавник	100
Дретч	50
Инкуб	1 100
Оживленный доспех	200
Шлемоносный ужас	1 100
Гигантская жаба	200
Ползающий падальщик	450
Лорд Аграк	1 100

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Достижение	Опыт на персонажа
Спасти Виндона Ламбуса	25
Освободить семью Аркус	25
Обойти опоры-ловушки	50
Избежать огненной ловушки	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **900 очков опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1 200 очков опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, которые делятся между участниками. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов, это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе, приведенной на врезке.

ЗАРАБОТАННЫЕ СОКРОВИЩА

Название предмета	Цена в золотых монетах
Награда Гленны	50
Переплавленные драгоценности Аркусов	90
Бронзовое ожерелье	60
Ценности заключенных	250
Серебрянное блюдо	45
Рог из слоновой кости	55
Сокровища из дома Аграка	250

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

В Лиге Приключенцев D&D существует система распределения постоянных магических предметов в конце сессии. На всех листах персонажей есть место для того, чтобы вписывать в него постоянные магические предметы для простоты подсчёта и использования.

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

АЛХИМИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Книге игрока*.

ЗЕЛЬЕ ИСЦЕЛЕНИЯ

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Книге игрока*.

ЖЕЗЛ БОЕВОГО МАГА +1

Чудесный предмет, необычный

Эта довольно толстая палочка, изготовленная из прочного бука, украшена мистическими рунами, выгравированными серебром по всей ее длине, и литыми серебряными сферами, венчающими каждый конец. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЛАВА

Все члены фракций получают **по одному очку славы** за участие в этом приключении.

Персонажи **Арфисты** получают **одно очко славы** за передачу сведений о колдовстве Каллиделлов; Арфисты хотят знать о том, что подобная злая магия применяется в удаленных местах.

Персонажи в **Альянсе Лордов** получают **одно очко славы** за спасение семьи Аркрусов от гоблинов и предложение Аркрусам объединить свое богатство и влияние с Альянсом Лордов.

Персонажи **Жентарима** получают **одно очко славы** за успешную поимку ржавника.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** за завершение этого приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **200 очков опыта, 100 золотых монет** и **десять дней простоя** за проведение этой сессии.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

ПУГАЛО [SCARECROW]

Средний конструкт, хаотично-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

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

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление урону дробящий, рубящий, колющий от немагического оружия

Иммунитет к урону яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пугало остается неподвижным, оно неотлично от обычного неживого пугала.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Пугало совершает две атаки когтями.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 6 (2к4 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11, иначе станет испуганной до конца следующего хода пугала.

Ужасающий взор. Пугало нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит пугало, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11, иначе магическим образом станет испуганной до конца следующего хода пугала. Пока цель испугана, она также парализована.

ГОБЛИН [GOBLIN]

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своем ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

ДЕЙСТВИЯ

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

Короткий лук. Атака оружием дальнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к6 + 2).

БОСС ГОБЛИНОВ [GOBLIN BOSS]

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (кольчужная рубашка, щит)

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1 (200 опыта)

Ловкий побег. Босс гоблинов может в каждом своем ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Босс гоблинов совершает две атаки скимитаром. Вторая атака совершается с помехой.

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

Метательное копье. Атака оружием дальнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

РЕАКЦИИ

Перенаправление атаки. Если существо, видимое боссом гоблинов, нацеливается на него атакой, он выбирает другого гоблина в пределах 5 футов от себя. Эти два гоблина меняются местами, и целью становится выбранный гоблин.

ПЁС СМЕРТИ [DEATH DOG]

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Двуглавость. Пёс совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), а также спасброски от глухоты, испуга, бессознательности, ослепления, очарования и ошеломления.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Пёс совершает две атаки укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 от болезни, иначе станет отравленной, пока не вылечится от болезни. За каждые прошедшие 24 часа существо должно повторить этот спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. Это уменьшение длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена. Существо умирает, если болезнь уменьшает максимум хитов до 0.

РЖАВНИК [RUST MONSTER]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (Природный доспех)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (—4)	13 (+1)	6 (—2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Нюх на металл. Ржавник может определить по запаху местонахождение содержащего железо металла в пределах 30 футов.

Коррозия металла. Любое немагическое оружие, изготовленное из металла, попадающее по ржавнику, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф –1 к броскам урона. Если этот штраф дойдет до –5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла, попадающие по ржавнику, уничтожаются после причинения урона.

ДЕЙСТВИЯ

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

Антены. Ржавник разъедает немагический железосодержащий металлический предмет, видимый в пределах 5 футов. Если предмет никто не несет и не носит, это касание уничтожает 1 кубический фут его. Если этот предмет несет или носит другое существо, оно может совершить сбросок Ловкости Сл 11, чтобы избежать прикосновения ржавника.

Если предмет — носимый или несомый металлический доспех или щит, он получает постоянный накопительный штраф –1 к КД. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10. Щит уничтожается, если штраф уменьшает его бонус до +0. Если предмет — удерживаемое кем-то металлическое оружие, оно ржавеет, как описано в особенности Коррозия металла.

ГИГАНТСКАЯ ЖАБА [GIANT TOAD]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 39 (6к10 + 6)

Скорость 20 фт., плавающая 40 фт.

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

Чувства темное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Жаба может дышать и воздухом и под водой.

Прыжок с места. Жаба совершает прыжки в длину на расстояние до 20 футов и прыжки в высоту на расстояние до 10 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к10 + 2) плюс урон ядом 5 (1к10), цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, а жаба не может укусить другую цель.

Проглатывание. Жаба совершает одну атаку укусом по цели с размером не больше Среднего, которую уже держит в захвате. Если эта атака попадает, цель становится проглоченной, а захват оканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи жабы, а также получает 10 (3к6) урона кислотой в начале каждого хода жабы. У жабы может быть проглоченной только одна цель одновременно.

Если жаба умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным ей, и может высвободиться из трупa, потратив 5 футов перемещения, при этом падает ничком.

КАБАН [BOAR]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (Природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 3 (1к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Неутомимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 7 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

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

ГИГАНТСКИЙ КАБАН [GIANT BOAR]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (Природный доспех)

Хиты 42 (5к10 + 15)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Чувства пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадет по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неутомимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 10 или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

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

ИНКУБ [INCUBUS]

Среднее исчадие (Перевёртыш), нейтрально-злое

Класс Доспеха 15 (Природный доспех)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Навыки Обман +9, Проницательность +5, Восприятие +5, Убеждение +9, Скрытность +7

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Бездны, Инфернальный, Телепатия 60 фт.

Опасность 4 (1 100 опыта)

Телепатическая связь. Исчадие игнорирует ограничения дистанции телепатии, когда общается с очарованным им существом. Им даже не нужно находиться на одном плане существования.

Перевёртыш. Исчадие может действием превратиться в гуманоида Среднего или Маленького размера или принять свой истинный облик. Будучи лишённым крыльев, исчадие теряет возможность летать. За исключением размера и скорости, во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Оно принимает свой истинный облик, если умирает.

ДЕЙСТВИЯ

Коготь (только в облике исчадия). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Очарование. Один гуманоид, видимый исчадием в пределах 30 футов, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе магическим образом станет очарованным на 1 день. Очарованная цель выполняет устные или телепатические команды исчадия. Если цели будет причинен любой урон или она получит самоубийственную команду, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Если цель преуспевает в спасброске от эффекта или эффект на ней оканчивается, она получает иммунитет к очарованию этого исчадия на следующие 24 часа.

У Исчадия может быть только одна очарованная цель одновременно. Если оно очарует новое существо, эффект на предыдущем окончится.

Истожающий поцелуй. Исчадие целует очарованное им или просто согласное существо. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 15 от этой магии, получая 32 (5к10 + 5) урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не закончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Эфирность. Исчадие магическим образом переходит с материального плана на эфирный или наоборот.

ДРЕТЧ [DRETCH]

Маленькое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 11 (Природный доспех)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Сопротивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Бездны, телепатия 60 футов (работает только с существами, понимающими язык Бездны)

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дретч совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

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

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

Зловонное облако (1/день). От дретча исходит облако отвратительного зеленого газа радиусом 10 фт. Газ огибает углы, формируя слабо заслоненную местность. Облако существует 1 минуту или пока сильный ветер не развеет его. Любое существо, начинающее свой ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 11, иначе будет отравлено до начала своего следующего хода. Будучи отравленной таким образом, цель в свой ход может выполнить либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое, и не может совершать реакции.

ОЖИВЛЕННЫЙ ДОСПЕХ [ANIMATED ARMOR]

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (Природный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 25 фт.

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

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состоянию ослепление, очарование, глухота, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства слепое зрение 60 фт. (не видит за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Доспех недееспособен, пока находится в пределах области *Преграда магии* [Antimagic field]. Став целью *Рассеивания магии* [Dispel magic], доспех должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Доспех совершает две рукопашные атаки.

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

ШЛЕМОНОСНЫЙ УЖАС [HELMED HORROR]

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 20 (латный доспех, щит)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

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

Навыки Восприятие +4

Спротивление урону дробящий, рубящий, колющий от немагических атак неадамантиновым оружием

Иммунитет к урону силовое поле, некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию ослепление, очарование, глухота, испуг, паралич, окаменение, отравление, оглушение

Чувства слепое зрение 60 фт. (не видит за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 14

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 4 (1 100 опыта)

Спротивление магии. Шлемоносный ужас совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Шлемоносный ужас обладает иммунитетом к трем заклинаниям, выбираемым его создателем. Обычно это *молния* [lightning bolt], *огненный шар* [fireball] и *раскалённый металл* [heat metal].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 8 (1к8 + 4) или рубящий урон 9 (1к10 + 4), если используется двумя руками.

ПОЛЗАЮЩИЙ ПАДАЛЬЩИК [CARRION CRAWLER]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (Природный доспех)

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (—5)	12 (+1)	5 (—3)

Навыки Восприятие +3

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

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

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ползающий падальщик совершает две атаки: одну щупальцами и одну укусом.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. **Попадание:** урон ядом 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станет отравленной на 1 минуту. Пока цель отравлена, она парализована. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая отравление на себе при успехе.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 7 (2к4 + 2).

ЛОРД АГРАК [LORD AGRAK]

Среднее исчадие, законно-злое

Класс Доспеха 17 (Проклёпанный кожаный доспех, щит)

Хиты 60 (11к6 + 18)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

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

Спасброски Сил +6, Тел +5, Инт +4, Хар +6

Навыки Обман +6, Запугивание +6, Восприятие +4, Скрытность +6

Сопротивление урону холод, огонь, электричество, яд; дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Бездны, Общий, Гоблинский, Инфернальный

Опасность 4 (1 100 опыта)

Ловкий побег. Лорд Аграк может в каждом своем ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Благословение исчадия. КД Лорда Аграка включает в себя бонус Харизмы.

Врожденное колдовство. Базовая характеристика для заклинаний Лорда Аграка — Харизма (СЛ спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов: Трижды в день каждое: *Смена обличья* [Alter self], *Приказ* [Command], *Обнаружение магии* [Detect magic].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лорд Аграк совершает две рукопашные атаки.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон огнём 3 (1к6).

Огненный луч. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дальность 120 футов, одна цель. **Попадание:** урон огнём 10 (3d6).

Очарование исчадия. Один гуманоид, которого Лорд Аграк может видеть в пределах 30 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе он будет магическим образом очарован на 1 день. Очарованная цель подчиняется устным командам Лорда Аграка. Если цели будет причинен любой урон или она получит самоубийственную команду, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Если цель преуспевает в спасброске от эффекта или эффект на ней оканчивается, она получает иммунитет к этой способности Лорда Аграка на следующие 24 часа.

РЕАКЦИИ

Перенаправление атаки. Если существо, видимое Лордом Аграком, нацеливается на него атакой, он выбирает одного союзника в пределах 5 футов от себя. Лорд Аграк и выбранный союзник меняются местами, и целью атаки становится этот союзник.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в основных НИП, встречающихся в приключении.

Гленна Мунсмит. Дварфийка. Владелец гостиницы и таверны «Тяжелый плуг» в Остановке.

Иммелин. Женщина-человек, агент Жентарима. Предоставляет миссию для персонажей-членов Жентарима в «Остановке».

Семья Аркрус. Человеческая семья. Богатые владельцы ранчо к югу от Остановки.

Виндон Ламбус. Юноша халфлинг, фермер. Единственный выживший после нападения гоблинов на его семейную ферму.

Лорд Аграк. Мужчина гоблин-камбион. Порождение принца демонов Граз'эта и вождь гоблинов племени Шипоголовых.

КАРТА: ПЕЩЕРЫ ШИПОГОЛОВЫХ

