



ADVENTURERS LEAGUE™

ОСВОБОЖДЕНИЕ ХИЛЛСФАРА

Пришло время нанести Хиллсфару ответный удар. Эланиль Элассидиль поручает вам раздобыть ценные сведения, которые можно будет использовать для удара по самому правителю Хиллсфара, Первому Лорду Торину Номерталю. Единственная проблема в том, что то, что вам нужно, находится за стенами города. Первая часть «Шести ножей для Торина Номерталя». Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня.

Код приключения: DDEX3-12

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Cindy Moore

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

D&D Organized Play: Chris Lindsay, Chris Tulach

D&D Adventurers League Wizards Team: Mike Mearls, Chris Lindsay, Chris Tulach

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

Перевод и вёрстка: Майя Эверетт

Вычитка: Max Corpseater, J100porom J

Переведено при поддержке [клуба «Башня»](#)



EXPEDITIONS



Дебют: 22 января 2016

Публикация: 1 февраля 2016

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 2: Собеседование	12
Введение	2	Башня Первого Лорда	12
Лига Приключенцев D&D	2	Камергер	13
Подготовка приключения	2	Побег из башни (опционально)	13
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3	Часть 3: Прислуживание	15
Проведение приключения	3	Вечеринка	15
Простой и образ жизни	3	Смешивание с толпой	15
Услуги заклинателей	4	Побег инкуба	17
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Заключение	18
Предыстория приключения	5		
Обзор приключения	5	Вознаграждение	20
Зацепки приключения	5	Опыт	20
		Сокровища	20
		Слава	20
		Время простоя	20
		Награда Мастера	20
Часть 1: В поисках работы	7	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	21
Полое дерево	7		
Канализация	7	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	24
Зал Лиц	9		
Передвижение по Городу Торговли	10		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Освобождение Хиллсфара», 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.

Место действия приключения — регион Лунного моря во вселенной *Forgotten Realms*, в городе Хиллсфаре и вокруг него.

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 для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- 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, такое как карточки для записей, ширма 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
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная 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 дождаться 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 слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

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 так, чтобы приключение приносило больше удовольствия.

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 с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

В 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

Город Хиллсфар и его Два Великих Закона заставили многих искать убежище в соседней деревне Эльфодрево и вокруг неё. Эланиль Элассидиль — Вестница Лунного Серебра в Эльфодреве и агент Арфистов — поддерживала связь с теми, кто сочувствует тяжёлому положению не-людей, недавно выселенных из города. Эта тайная информация, а также сведения, которые она узнала от духа Мейры Фаэрндуил (*DDEX 3-7 «Вестница Луны»*), привели Эланиль к заключению, что настало время нанести удар по руководству Хиллсфара и принудить его изменить свою ксенофобную политику.

Лорд демонов Граз'т сбегал из Бездны и обосновался возле Маэримидры, города в Подземье, заразив Подземье своим безумием. Однако обитатели Подземья — не единственные, кто подвержен последствиям его присутствия; жители поверхности также поддаются влиянию повелителя демонов.

Маэримидра, бывший город дроу, теперь служит домом для группы огненных великанов во главе с полуисчадием Хлед Адское Отродье, внучкой Граз'та. Используя город как базу для операций, демонические агенты Граз'та отправились на поверхность, намереваясь повлиять на решения правителя города, Первого Лорда Торина Номерталя.

Граз'т отправил пару суккубов в Хиллсфар с единственной целью: свести с ума Первого Лорда. Один из них подменил собой Давона Малаэду, самого доверенного советника Первого Лорда. Второй создал новую персону — сестру-близнеца Давона, Тессали. С помощью Давона Тессали овладела сердцем Торина, который планирует жениться на своей новообретённой любви.

Пока что суккуб успешно соблазнила Первого Лорда Номерталя, а инкуб убедил его, что сватовство к Тессали в его же интересах. Ради этого Торин поручил своему двору спланировать самое дорогое и роскошное празднество, которое когда-либо видел Хиллсфар.

Официально бал называется Балом Середины Лета у Первого Лорда. Богатейшие человеческие жители Хиллсфара и окрестных поселений были приглашены посетить его в своих экстравагантных костюмах. Первый Лорд — единственный гость, не скрывающий свою личность; предполагается, что все остальные останутся в масках и не будут разглашать, кто они. Наконец, каждому гостю было выдано уникальное приглашение, которое они должны принести с собой, чтобы попасть на вечеринку.

Фракции видят в этом прекрасную возможность собрать новые сведения, касающиеся шпионов, которые, как они полагают, внедрились во двор Первого Лорда.

Они поручили группе приключенцев проникнуть в город и встретиться с агентом Гильдии Плутув.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1. Приключенцы получают от предводителей своих фракций указание отправиться в окрестности Хиллсфара к старому мёртвому дереву примерно в полумиле от города. Дерево полое, и под ним скрыт подземный проход, ведущий в городскую канализацию. В городе они встречаются со связным Арфистов, Истаной Ро.

Там персонажам рассказывают, что шпионы Арфистов узнали о ком-то, кто, по их мнению, является демоном-шпионом из города Маэримидры, приютившимся во дворе Первого Лорда Хиллсфара, Торина Номерталя. Этот агент проник во внутреннее окружение Лорда и стал оказывать большое влияние на решения Торина в отношении города. Приключенцам поручается проникнуть в город и встретиться с находящимися в нём агентами Арфистов. Оказавшись в городе, они должны установить личность агента демонов. Кроме того, им также поручают узнать всё, что они могут, о расписании Первого Лорда на ближайшие несколько месяцев. Это необходимо сделать так, чтобы об этом не узнал никто из персонала Первого Лорда; если о расследовании станет известно, то его планы, скорее всего, изменятся.

Часть 2. Истана считает, что лучший способ проникнуть в башню Первого Лорда — это посетить организуемый им маскарад. Она предлагает персонажам получить работу в качестве прислуги на вечеринке, таким образом получив доступ к башне.

Часть 3. На вечеринке приключенцы могут смешаться с гостями и таким образом расслышать куски разговоров. Они могут узнать, что Первого Лорда видели в городе с молодой девушкой, и он, кажется, влюблён в неё. Также они могут услышать, что Первый Лорд планирует редкую поездку за пределы города. Персонажи могут также встретить на задворках вечеринки красивую женщину, отправляющую сообщение кому-то за пределами города.

Несколько позже вечером Первый Лорд предлагает Тессали выйти за него замуж, и затем начинается хаос, когда Тессали «убивают», а Первого Лорда телепортируют прочь. Если персонажи преследуют Давона, несущего в сад тело своей сестры, они узнают, что и Давон, и Тессали в порядке, и что оба на самом деле — исчадия.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Можно использовать следующие зацепки, чтобы ввести персонажей в историю.

Остановка на Остановке. Остановка, особенно «Плетущийся плуг» — это лучшее место после Эльфодрева, где приключенцы могут найти работу в районе Хиллсфара. Персонаж находится в гостинице, и в это время остальные — возможно, тоже ищущие работу — садятся за выбранным вами столом. В конце концов вас приглашают встретиться с Эланиль Элассидиль. На этой встрече Вестница Лунного Серебра даёт вам указание встретиться с Истаной Ро, гильдмейстером Гильдии Плутув Хиллсфара. Эланиль описывает полое дерево, через которое можно попасть в город, и

когда персонажи окажутся в нём, Истана предоставит им возможность замаскироваться, чтобы перемещаться по городу незамеченными.

Арфисты (фракция). К персонажам, являющимся членами Арфистов, подходит гонец и даёт им указание встретиться с Эланиль Элассидиль в Остановке. Ей нужно поговорить с ними о тайной миссии в городе Хиллсфаре. Она ожидает персонажей в гостинице «Плетущийся плуг». В конце концов вас приглашают встретиться с Эланиль Элассидиль. На этой встрече Вестница Лунного Серебра даёт вам указание встретиться с Истаной Ро, гильдмейстером Гильдии Плуты Хиллсфара. Эланиль описывает полое дерево, через которое можно попасть в город, и когда персонажи окажутся в нём, Истана предоставит им возможность замаскироваться, чтобы перемещаться по городу незамеченными.

Хиллсфарский контрабандист (предыстория). Персонажи с предысторией «хиллсфарский контрабандист» узнают, что в Остановке собираются приключенцы, собирающиеся внедриться в город с целью раздобыть информацию о занятиях Первого Лорда. Группе назначено встретиться с Эланиль Элассидиль в гостинице «Плетущийся плуг». На этой встрече Вестница Лунного Серебра даёт вам указание встретиться с Истаной Ро, гильдмейстером Гильдии Плуты Хиллсфара. Эланиль описывает полое дерево, через которое можно попасть в город, и когда персонажи окажутся в нём, Истана предоставит им возможность замаскироваться, чтобы перемещаться по городу незамеченными.

ОТ ПЕРЕВОДЧИЦЫ

Судя по всему, это приключение и вторая часть диалоги, DDEX 3-14 «Смерть на стене», публиковались в спешке, потому что в текстах обоих модулей присутствует большое количество фактических расхождений. Самые главных расхождений между двумя модулями два:

1. В 3-12 персонажи узнают, что Первый Лорд через неделю собирается встретиться в Юлаше с делегацией Дамары. В 3-14 оказывается, что заговорщики узнали, что Первый Лорд собирается в крепость у Пути Вниз, а встреча с делегацией Дамары в Юлаше подаётся как неожиданное изменение планов Торина Номерталя, путающее карты заговорщиков. Если вы ведёте оба приключения как диологию, имеет смысл изменить информацию, которую игроки узнают в 3-12, и сказать им, что Первый Лорд собирается выехать из города на инспекцию недавно построенной крепости у Пути Вниз.
2. В 3-12 стоит середина лета, а на балу царит жара. В 3-14 лежит снег, хотя действие происходит всего через неделю после 3-12. Если вы ведёте оба приключения как диологию, используйте одно и то же время года для обеих частей.

Часть 1: В ПОИСКАХ РАБОТЫ

Приключение начинается, когда персонажи прибывают к полому дереву, на которое указала им Эланиль и в котором начинается секретный путь в Хиллсфар.

ПОЛОЕ ДЕРЕВО

Инструкции Эланиль приводят приключенцев к секретному входу, который ведёт в канализацию под Хиллсфаром.

Указания, данные вам Эланиль, оказались очень точными. Когда вы следуете по оленьей тропе, деревья расступаются, и вы видите небольшую поляну. Перед вами опрокинутое дерево — скорее всего, поваленное ветром. При падении образовался «выворотень» — огромный клубок покрытых землёй корней, прикрывающий яму. Кора дерева местами содрана, что указывает на то, что олени наведываются сюда, чтобы стереть бархат со своих рогов.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 10, замечает, что в яме под корнями дерева спрятана лестница, сделанная из спрессованного грунта и ведущая под землю.¹

Лестница спускается примерно на 15 футов под поверхностью и приводит к проходу, который ведёт на север к городу Хиллсфару. Если персонажи путешествуют по этому проходу около двух миль, он заканчивается в комнате в одном из подвалов города.

КАНАЛИЗАЦИЯ

Независимо от того, попадают ли туда персонажи своим путём или тем, который предложила Эланиль, в конце концов они оказываются в системе тёмных сырых тоннелей из спрессованной земли. Судя по всему, это не канализация.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Общие черты тоннелей следующие:

Ландшафт. Тоннель медленно спускается в темноту. Стены и полы сделаны из спрессованного грунта. Повсюду встречаются лужи из грязи и нечистот, где сложно удержаться на ногах. Тоннели здесь варьируются от 10 до 20 футов в ширину, а потолки высокие — от 20 до 40 футов. Чтобы взобраться на стену, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 25. Стены слизистые от влаги и грязи, из-за чего любые проверки с целью забраться на них совершаются с помехой.

Свет. В канализации полная темнота. Персонажам придётся нести свой собственный источник света. Вдоль тоннелей местами расставлены подсвечники для факелов.

¹ А если персонажи провалят проверку, тогда что? Развернутся и уйдут, и на этом приключение закончится? По-хорошему единственный путь в Хиллсфар, который предлагает модуль, не должен быть спрятан за проверкой.

Запах. Мерзостные запахи канализации не оставляют сомнений в том, где вы находитесь. Те, у кого слабый желудок, могут испытывать трудности при передвижении по тоннелям.

Звук. Здесь не стихают звуки проточной воды и капель. Малейший звук, создаваемый персонажами, эхом разносится по всему помещению. Все персонажи совершают с помехой проверки Ловкости (Скрытность) на бесшумное передвижение по канализации, а проверки Мудрости (Внимательность), основанные на слухе, совершаются с преимуществом.

Вода. Местами течёт вонючая, наполненная отбросами вода, образуя каналы в 3 фута глубиной. Персонажи, вошедшие в эту воду, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе они станут отравленными на 10 минут.

Прочитайте или перефразируйте:

Сырой проход приводит вас к комнате, слабо освещённой одним факелом. Большинство её стен неправильной формы сделаны из той же спрессованной земли, что и стены тоннеля позади вас, однако широкий участок стены напротив входа укреплен хорошо подогнанными каменными блоками. С другой стороны каменной стены вы слышите слабый звук проточной воды. Других выходов из этой комнаты нет.

Рядом со стеной на камне, накрытом шелковым платком, сидит хорошо одетая, безукоризненно ухоженная женщина-человек в высоких кожаных сапогах, покрытых грязью. Увидев вас, она улыбается.

Истана счастливо пожимает руки всем по очереди и осматривает состав отряда; на мгновение-другое её взгляд задерживается на тех, кто явно не люди. Если её спросить, почему сапоги, которые она носит, столь отличаются от всей остальной её прекрасной одежды, Истана посмеивается и говорит: «Потому что я не хочу заляпать дерьмом свои красивые туфли».

ОТЫГРЫШ ИСТАНЫ РО

Истана Ро — глава гильдии воров Хиллсфара. Она чрезвычайно умна и не заботится ни о чём, кроме своей гильдии. Её чувство самосохранения смягчается удивительно острым деловым чутьём и способностью думать наперёд. Руководствуясь ими, она решила, что на данный момент сотрудничество с фракциями — это лучшая стратегия для её гильдии. Она считает Первого Лорда самой большой проблемой Хиллсфара.

Цитата: «Идите помедленней, эта одежда новая, а вы на неё брызгаете».

Когда персонажи готовы отправляться в город, она кивает и подходит к каменной стене.

Истана подходит к кирпичной стене и осторожно проводит руками по нескольким кирпичам. Кажется, она что-то ловит кончиком пальца, и почти немедленно на стене появ-

ляется контур двери. Женщина захватывает край двери и тянет его в сторону, и за ней показываются тёмные тоннели. Вас ожидает тёмная канализация под Хиллсфаром и, к сожалению, наполняющее её зловоние.

«Держитесь поблизости. В кишках Великого Города Хиллсфара можно легко потеряться».

Истана почти бегом ведёт персонажей через тоннели канализации Хиллсфара. Сразу становится понятно, что она удивительно хорошо ориентируется в лабиринте пересекающихся проходов.

Когда группа приближается к перекрёстку тоннелей, из примыкающего тоннеля слышится шум.

Ваша группа прошла уже через множество тоннелей под городом. Приближаясь к очередному перекрёстку, вы слышите всплеск воды и писк, судя по всему, десятков крыс.

Повернув за угол, вы видите стаю крыс, собравшихся над большим предметом, плавающим в воде.

Если персонажи приближаются, на них нападают четыре **роя крыс**. Перекрёсток — это квадрат со стороной примерно 40 футов.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они складываются.^a

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 роя крыс
- **Слабая группа:** Уберите 1 рой крыс
- **Сильная группа:** Добавьте 1 рой крыс
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 роя крыс

^aЧто, кстати, весьма странно. В оригинале написано «these are cumulative», но сомнительно, чтобы авторы приключения действительно предполагали, что очень слабая группа будет драться только с одним роем крыс. Скорее всего, они всё-таки не должны складываться.

Когда рои будут уничтожены, персонажи могут исследовать предмет в воде. Вода здесь всего в фут глубиной, так что вытащить его из воды не составит проблем.

Предмет восхищения крыс — это труп. Он плавает в мелкой воде лицом вниз; черты лица раздулись, исказились и сделали его неузнаваемым.

Почти каждый дюйм открытой кожи покрыт множеством укусов. Некоторые участки даже полностью очищены от плоти, обнажив ярко-белую кость, заметную на фоне чёрной, гниющей плоти. Судя по запаху, тело лежит здесь довольно давно.

Если персонажи осмотрят тело, они могут сделать несколько проверок характеристик со Сл 10, устанавливающих следующее:

Мудрость (Медицина). В случае успеха персонаж устанавливает, что тело лежало здесь несколько недель. Если перевернуть тело, можно понять, что это был мужчина-человек, и, судя по его одежде и безупречной ухоженности, не обделённый достатком. Персонаж также замечает, что большая часть костей этого несчастного переломана, как будто он был жестоко раздавлен, а все его конечности были вывихнуты.

Интеллект (История). Одежда на трупе гниёт и разваливается, но была отличного качества. На его тунике есть участок с гербом. Успешная проверка опознаёт этот символ как принадлежащий двору Первого Лорда.

Интеллект (Анализ). Легко увидеть, что тело покрыто множеством ран от чего-то похожего на большие когти. Однако, если проверка пройдена, персонаж замечает, что большинство костей тела сломаны — судя по всему, от падения с большой высоты.

Мудрость (Внимательность). Если персонаж специально посмотрит вверх и преуспеет в этой проверке, он заметит дыру в центре потолка — в 30 футах над полом канализации. Это уборная в Башне Первого Лорда. Через эту дыру для испражнений Тессали сбросила настоящего Давона после того, как он был убит. Персонаж может понять, что дыра либо находится в помещении, либо закрыта, потому что через неё не проникает дневной свет.

Добраться до решётки затруднительно, поскольку к потолку невозможно взобраться без помощи магии. Если персонажи каким-то образом доберутся до дыры, они обнаруживают, что она имеет приблизительно 1 фут в ширину и продолжается на 15 футов, заканчиваясь люком, запёртым с другой стороны.

Открыть его с этой стороны невозможно, но его можно выломать силой — при условии, что кто-то сможет пройти через относительно маленький проход. Чтобы открыть силой крышку в уборной, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 15. Подумайте о том, чтобы дать помеху на эту проверку, если у персонажа нет достаточного свободного пространства, чтобы совершить проверку обычным образом.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Истана просит надолго здесь не задерживаться. Крысы позаботятся о мёртвом теле, и скорее всего, оно здесь не единственное. Она добавляет, что «волноваться нужно о тех трупах, которые двигаются!»

Пока персонажи двигаются дальше, Истана рассказывает им некоторые новости:

- Шпионы Арфистов в Хиллсфаре имеют основания полагать, что агенты из Маэримидры внедрили во двор Первого Лорда. Истана считает, что эти подозрения оправданны.
- Вычисление этого агента или агентов — важный шаг к изменению позиции Первого Лорда по отношению к не-людям в Хиллсфаре. Главы фракций надеются, что Первого Лорда можно будет убедить изменить своё мнение.
- Ходят слухи, что Номергаль планирует поездку за пределы городских стен — что для него редкость — ради торговой встречи с дамаранским руководством в городе Юлаше.¹ Если это правда, то, скорее всего, он возьмёт с собой важных членов своего двора.
- Когда персонажи войдут в Хиллсфар, перед

¹См. врезку «От переводчицы».

ними встанут две основные задачи: во-первых, им нужно будет тайно раздобыть расписание лорда на следующие несколько недель. Если лорд Номерталь узнает, что его расписание попало в чужие руки, то, скорее всего, он изменит свои планы. Во-вторых, нужно вычислить агентов из Маэримидры. Если этот агент или агенты будут путешествовать с Первым Лордом, когда тот отправится в Юлаш, то, возможно, там с ними и можно будет разобраться.

- Ближе всего к нему пять членов его двора: канцлер Гарос Справедливый, Малкин Гренфельд, Торгрейв Нидлбаум, Давон Малаэда и сестра Давона — и, по слухам, невеста Номертала — Тессали Малаэда.
- Перед персонажами появилась уникальная возможность попасть в башню лорда, чтобы заняться расследованием. Первый Лорд планирует провести большой Маскарад Середины Лета. Приглашены все дворяне и главы гильдий города. Все они будут в масках и в течение всего праздника не раскроют свои личности.
- Сегодня Торгрейв Нидлбаум проводит собеседования, чтобы нанять прислугу для вечеринки. Скорее всего, это наш единственный шанс попасть в Башню. В противном случае на вечеринку можно попасть только по приглашению. Эти приглашения — уникальные предметы, среди них нет двух одинаковых, и даже Гильдии Плуттов сложно их подделать. Приглашение — это перо ворона с изящным рисунком личного герба Первого Лорда. Их лично вручают Красные Перья.
- Истана подчёркивает необходимость не привлекать внимания. Проникните в башню незаметно и выберите из неё, как только получите то, за чем пришли. Нужные сведения необходимо собрать быстро и при этом так, чтобы об этом не узнали Первый Лорд и его двор.
- Истана уполномочена заплатить персонажам 50 зм, если они преуспеют в своей миссии. Однако, учитывая скрытный характер миссии, она не предлагает никакой награды авансом; если персонажей раскроют, все усилия пойдут прахом, и Истана не намерена вознаграждать срыв операции.

Двор Первого Лорда Торина Номертала

- **Канцлер Гарос Даунгер (Справедливый).** Канцлер, уполномоченный по связям с правительством. Даунгер получил своё прозвище отнюдь не за беспристрастность и заботливость. Он проницательный политик и делает всё, чтобы укрепить положение Первого Лорда на верхушке знатных домов Хиллсфара. Он говорит снисходительным тоном, и у него красивая, правильная речь; он использует свой огромный словарный запас, чтобы показать своё превосходство как над простым народом, так и над знатью.
- **Торгрейв Нидлбаум.** Сенешаль, Глава Хозяйства. Очень дружелюбный и общительный, живёт своей мечтой. Он держит самый чистый дом во всём Хиллсфаре и гордится этим. Он никогда не унижает гостей за их неопрятность, а просто убирает за ними. Он

любит слухи и сплетни. Благодаря этому он является источником информации для двора, и к нему часто обращаются за ней.

- **Малкин Гренфельд.** Камергер, контролирует доступ к Первому Лорду. Маг двора и в прошлом член Плащей Мулмастера; перед падением Мулмастера её пригласили вступить в состав двора Первого Лорда. Она — талантливый и могущественный маг и использует свою силу для защиты своего господина любой ценой. Она бы бросилась огненным шаром и уничтожила комнату и всё в ней, если бы это означало, что Первый Лорд сможет уйти от опасности. Она придерживается протокола и закона, когда имеет дело с посетителями, и даже иностранным высокопоставленным чиновникам трудно получить аудиенцию у Первого Лорда.
- **Давон Малаэда.** Ближайший советник и доверенное лицо Первого Лорда. Давон — брат Тессали Малаэды, дамы, к которой сватается Первый Лорд. Его, однако, подменил собой инкуб — шпион из Маэримидры, посланный, чтобы внедриться во двор Первого Лорда и оказать влияние на его решения.
- **Тессали Малаэда.** Невеста Первого Лорда и сестра-близнец Давона Малаэды. Как и Давон, Тессали — суккуб в человеческом обличье. Она лишь недавно включилась в социальную среду Хиллсфара, поэтому про неё мало что известно.

Сокровища

Если персонажи обыщут тело, они найдут ониксовое кольцо стоимостью 50 зм. Кроме того, с его шеи свисают очки *детального зрения*. Снять сокровище с тела легко, но это довольно неприятно.

Награждение опытом

Наградите каждого персонажа 50 опыта, если они всё разузнают о мёртвом теле в канализации.

Зал Лиц

После примерно получаса передвижения по подземному лабиринту тоннелей Истана останавливается у довольно невзрачной каменной стены. Она снова проводит руками по стене; её пальцы выстукивают по ряду скрытых защёлочек, и в конце концов большой участок стены отодвигается.

Комната перед вами ярко освещена несколькими факелами. Истана входит в комнату и садится на стоящую рядом скамейку. Она с отвращением снимает сапоги и надевает мягкие кожаные туфли.

Узловатая верёвка свисает с крюка, прикреплённого к потолку рядом с люком. Истана тянет за верёвку, убеждаясь, что она надёжно закреплена, и поднимается. Оказавшись наверху, она открывает люк и вылезает через него. Она смотрит на вас сверху вниз и беззаботно спрашивает: «Вы идёте?»

Персонажи могут забраться по верёвке без проверки. Когда они все выберутся через люк, перефразируйте следующее, чтобы дать им понять, где они оказались.

- Комната достаточно большая и хорошо освещённая, и в ней нет никаких украшений, кроме полудюжины больших зеркал.
- Единственная полка уставлена исключительно свёрнутыми свитками. Персонажи, использующие *обнаружение магии*, опознают эти свитки как магические; они излучают ауру магии иллюзий. Истана сообщает персонажам, что на каждом свитке написано изменённое заклинание *маскировка*, длящееся 10 часов.
- Истана позволяет персонажам использовать свитки, но взять с собой не разрешает (Внимательность +8, Проницательность +8).
- В комнате есть также несколько маленьких жаровень.
- Здесь стоят три больших таза с чистой водой.

Когда персонажи разберутся в том, что их окружает, прочитайте или перефразируйте:

Истана зажигает одну из жаровен, и запах сладкого, дымного ладана наполняет комнату. Она лучезарно улыбается вам и разводит руками: «Добро пожаловать в Гильдию Плутов. Давайте сменим ваши лица на что-нибудь более подходящее».

Дайте игрокам немного времени, чтобы придумать новую личность, которую они собираются использовать. Заклинание *маскировка* позволяет персонажам замаскироваться под кого угодно, не волнуясь о своём снаряжении.

Персонажам также стоит умыться в больших тазах, чтобы смыть с себя дрянь из канализации.

Когда персонажи готовы двигаться дальше:

Истана говорит вам: «Ну что, давайте испробуем вашу маскировку?» Она гасит жаровню и слегка приоткрывает дверь, просовывая голову в коридор за ней. «Кажется, всё чисто», — говорит она. «Пойдём, и побыстрее».

Персонажи с удивлением обнаруживают, что дверь ведёт в часто используемую уборную. Оглянувшись назад, они видят, что дверь, через которую они вышли, хитро замаскирована так, чтобы сливаться со стенами уборной. Оттуда открывается дверь в коридор, украшенный портретами людей весьма коварного вида с именными табличками под каждым. Без сомнения, это бывшие видные члены гильдии.

Истана выводит группу из здания, на улицы Хиллсфара, ярко освещённые солнцем. Гильдия Плутов — это часть комплекса Хиллсфарского Замка. К западу находится Башня Первого Лорда — самое высокое строение в городе, видимое из любой его точки.

Помахав рукой и поклонившись, она объявляет, что дальше она с персонажами не пойдёт, потому что, скорее всего, их не примут на работу, если они придут в окружении столь видного члена Гильдии Плутов (открыв это, она наигранно подмигивает). Она сообщает персонажам, что Нидлабаум установил палатку рядом с Башней и является ключом к тому, чтобы попасть в неё.

Передвижение по Городу Торговли

Для некоторых персонажей Хиллсфар может быть уникальным, доселе невиданным и чуждым зрелищем. Поэтому стоит подчеркнуть его текущий уровень распушенности и деградации по мере того, как персонажи путешествуют по городу.

Если время позволяет, подумайте о том, чтобы использовать следующую информацию для того, чтобы обрисовать картину, показывающую текущее состояние Хиллсфара.

Соблюдайте, однако, осторожность и осмотрительность, описывая некоторые вещи, которые могут увидеть персонажи. Принимайте во внимание состав группы и границы зоны комфорта ваших игроков.

Город

В городе кипит строительный бум по мере того, как он всё больше и больше попадает под влияние Граз'зта.

К и без того тесным домам пристраивают новые комнаты — скорее всего, чтобы вместить такое большое количество новорождённых детей. Также повсюду вывешивают вывески новые праздничные залы и таверны, ибо жители города жаждут развлечений.

Некогда приземлённые и респектабельные цвета городских зданий сменились кричащими, контрастными и в основном раздражающими цветами, такими, как синий, зелёный, фиолетовый и розовый.

Несмотря на это, поток нового строительства оказал удивительно благотворное влияние на торговлю. Импорт строительных материалов, продуктов питания и напитков находится на рекордно высоком уровне, и городские торговцы получают от этого немалую прибыль.

Местные жители

Если времени достаточно, подумайте о том, чтобы добавить одно или более из приведённых ниже столкновений (или какое-нибудь другое, которое вы сочтёте подходящим), чтобы подчеркнуть влияние, которое оказывает на жителей города безумие повелителя демонов.

Драка в праздничном зале. Очередь из мужчин и женщин обступила богато украшенный праздничный зал. Пока они толпятся, пытаются попасть внутрь, между несколькими из них, наиболее нетерпеливыми, начинается небольшая драка. Трое **патрульных Красных Перьев** не при исполнении обязанностей препираются с шестью **обывателями**. Если персонажи вмешаются, пьяные солдаты могут угрожать им арестом или чем похуже.

Уличная гонка. Два купеческих сына устроили скачки на оживлённых улицах. Когда они пробегают мимо, каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе его затаптывают, и лошадь совершает по падающему персонажу следующую атаку копытами:

Копыта. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию,

досыгаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 8 (2к4 + 3).

Пьяная труппа. Группа артистов выступает на маленькой импровизированной сцене в центре большой площади. Они довольно пьяны, что видно по их выступлению. Толпа, окружающая их, совершенно не впечатляется и начинает засыпать несчастных певцов оскорблениями и забрасывать фруктами и овощами. Если персонажи не вмешаются, нападение перерастёт в потасовку и может в конечном итоге привести к тому, что зрители избьют артистов палками, камнями и прочим импровизированным оружием до потери сознания.

Параноидальный патруль. Персонажи натываются на отряд из трёх **патрульных Красных Перьев**, загнавших женщину в угол переулка. Обнажив оружие, они обвиняют её в том, что у неё «эльфийская кровь». Если ничего не делать, Красные Перья в конце концов арестуют женщину. Если персонажи вмешаются, то любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, поймёт, что эта женщина — действительно полуэльф и носит неубедительную маскировку. Она благодарна персонажам за помощь, но награду им дать не может. Она убегает в город при первой возможности.

Когда персонажи готовы, перейдите к части 2 ниже.

Часть 2: Собеседование

Башня Первого Лорда

Башня Первого Лорда — это высокое, внушительное строение более 200 футов (60 м) высотой.

Общие черты

Общие черты башни следующие:

Ландшафт. Конструкция башни безупречна. На стенах висят несколько гобеленов, а на постаментах повсюду установлены бюсты и другие статуи. Коридоры обычно имеют ширину 15 футов и потолки высотой 20 футов.

Свет. На тонких серебряных цепочках свисают железные шары размером с кулак, инкрустированные рунами и зачарованные так, чтобы гореть незатухающим пламенем. Благодаря этому интерьер башни хорошо освещён.

Запах. Свежие цветы, духи, вкусная еда.

Звуки. Салонная музыка, приглушённые разговоры, шаги по камню.

Патрули. Ряд **патрульных Красных Перьев** бродит по коридорам. В случае угрозы в любую точку башни в течение пяти раундов может прибыть отряд из трёх солдат. Всего в башне размещено 30 солдат.

Сенешаль

Башня Первого Лорда кипит делами. Красные Перья инспектируют поставки, садовники приводят в порядок сады, а в небольшом отдалении от Башни разбита палатка.

В палатку ведёт очередь, а внутри за столом сидит мужчина, окружённый Красными Перьями, и обращается к каждому, до кого доходит очередь.

Люди в очереди — это жители города, которые ищут здесь работу в качестве прислуги для маскарада. Позади мужчины за столом, в задней части палатки, стоит небольшая группа людей, за которыми внимательно следят Красные Перья. Это те немногие счастливицы, которые прошли собеседование и были отобраны.

Если персонажи встают в очередь, они слышат несколько разговоров между соискателями. Персонажи, которые преуспевают в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 11, способны услышать, что тем, кто предлагает лакомые кусочки сплетен, задают меньше вопросов и просят встать с остальными в задней части палатки. Персонажи в конечном итоге добираются до стола, и мужчина приветствует их и представляется.

Перед вами сидит довольно сухопарый лысеющий мужчина с козлиной бородкой. Он смотрит на вас со скучающей улыбкой и приятным голосом говорит: «Добро пожаловать в Башню Первого Лорда! Вы здесь, чтобы предложить свои услуги? Если это так, я хотел бы задать вам несколько вопросов».

Торгрейв хочет по возможности нанять тех, у кого есть опыт, но даже те, кто может поделиться лишь

кусочком сплетен, могут получить работу хотя бы уборщиками. Поскольку Торгрейв смотрит свысока на лиц, не отмеченных благородным происхождением, он не особо вглядывается в лица соискателей, поэтому маловероятно, что кто-то заметит маскировку персонажей. Торгрейв задает персонажам следующие вопросы:

- «Как вас зовут и откуда вы?»
- «Какой у вас опыт в обслуживании большого количества людей?»
- «Как долго вы находитесь в Хиллсфаре?»
- «Какие навыки вы можете предложить, чтобы содействовать успеху Маскарада?»

Если персонажи не доставляют неприятностей, их нанимают официантами. В противном случае отряд из пяти **патрульных Красных Перьев** подходит и выводит персонажей за пределы комплекса Башни. В этом случае им придётся идти трудным путём — проникнуть на вечеринку скрытно.

Попались?

В случае, если кто-то поймёт, что персонажи замаскированы, или они сами себя скомпрометируют, немедленно последует жестокая реакция. В любую точку **в пределах Башни Первого Лорда** в течение трёх раундов может прибыть патруль из трёх **патрульных Красных Перьев**.

Если персонажей уличат в подозрительном поведении, они должны преуспеть в проверке Харизмы (Обман) со Сл 11, чтобы избежать чрезмерных подозрений. Если их снова поймают, они должны совершить вторую проверку, на этот раз с помехой. После этого проверки, совершаемые, чтобы избежать подозрений, автоматически проваливаются, и обман со стороны этого персонажа раскрывается.

У персонажей, которые намеренно убирают или рассеивают свою маскировку, есть меньше возможностей (если таковые вообще есть) скрыть свои действия.

Как только обман кого-либо из персонажей раскрывается, перейдите к разделу «Побег из башни» ниже. **Имейте в виду, что за персонажами погонятся только в том случае, если их истинные личности и мотивы будут раскрыты.**

Как только Торгрейв набирает десятка два людей, включая персонажей, он забирает свои бумаги и подходит к группе в задней части палатки.

«В преддверии сегодняшних праздников многое предстоит сделать; я надеюсь, что вы готовы посвятить себя честной работе». Торгрейв поворачивается и подаёт только что нанятым работникам знак следовать за ним. За ними следуют патрульные Красных Перьев. Торгрейв ведёт вас по дороге, которая приводит к задней стороне башни.

Обойдя башню, персонажи могут увидеть, что сюда подъехала большая часть фургонов с поставками, и около дюжины рабочих уже разгружают груз и заносят его в башню. Иногда Торгрейв

останавливается возле одного из фургонов, заглядывает внутрь и кивает вознице. В конце концов Торгрейв ведёт персонажей и других рабочих в Башню.

КАМЕРГЕР

Войдя, персонажи оставляют позади тишину и покой окружения башни. Большая комната, в которой они оказываются, полна кричащих людей, носильщиков, несущих (и иногда роняющих) тяжёлые грузы, и типичной какофонии, которая обычно предшествует любому тщательно запланированному мероприятию. Тем не менее, как и всегда, Торгрейв остаётся островом спокойной собранности посреди этого моря хаоса. Он ведёт персонажей в кабинет, в котором сидит женщина средних лет, охраняемая парой **патрульных Красных Перьев**.

Эта женщина — Малкин Гренфельд, камергер Первого Лорда, и ей нужно одобрить всех новых сотрудников. Всё, что выглядит как способное причинить ему вред, подвергается тщательному осмотру. Малкин не допускает к работе в Башне никого, кто держится легкомысленно или неуважительно. Их выводят наружу, и они должны найти другой способ попасть на вечеринку.

Малкин берёт со стола пачку бумаг и указывает, что все новые сотрудники должны подписаться своим именем (а те, кто не умеет читать — поставить «X»). Они также должны дать клятву не разглашать то, что увидят или услышат в течение своей работы. Тех, кто отказывается подписаться, выводят из башни **патрульные Красных Перьев**, охраняющие её дверь.

Малкин держит расписание Первого Лорда на своём столе. Спеша поскорее разобраться с наймом на работу, она не очистила стол заранее. Благодаря этому любой персонаж, подписывающий документ, может предпринять проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 18. В случае успеха персонажу удаётся разглядеть среди множества официальных на вид документов, что у Первого Лорда запланирована встреча с делегацией из Дамары примерно через неделю, в Юлаше.¹ Персонаж, носящий очки *детального зрения*, совершает эту проверку с преимуществом.

Когда с формальностями покончено, Малкин даёт Торгрейву указание отвести персонажей на работу.

СОКРОВИЩА

Торгрейв выдаёт каждому работнику плату за первый день: одну невзрачную золотую монету.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Персонажи получают по 50 опыта, успешно пройдя собеседование.

Если персонажи успешно узнают про место встречи Первого Лорда с Дамарой, не будучи пойманными, выдайте каждому персонажу ещё по 150 опыта.

¹См. врезку «От переводчицы».

ПОБЕГ ИЗ БАШНИ (ОПЦИОНАЛЬНО)

Персонажам придётся беспокоиться о побеге из Башни (и, соответственно, о Красных Перьях) только в том случае, если их обман будет раскрыт. Если становится понятно, что они шпионы, персонажи должны быстро осознать, что, если они останутся в Башне, то, скорее всего, их схватят и в конце концов казнят — даже людей. Как только обман раскрывается, то, в зависимости от того, где находятся персонажи, рядом с ними уже может находиться патруль из **патрульных Красных Перьев**; в противном случае он прибывает самое позднее через 5 раундов. Если персонажи скрываются, находящиеся поблизости Красные Перья начинают искать их.

ПАТРУЛИ

Первый патруль, с которым могут столкнуться персонажи — это уличный патруль, состоящий из двух **патрульных Красных Перьев**.

Второй патруль более крупный, он состоит из четырёх **патрульных Красных Перьев** и **гильдейского мага**.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ ОТРЯДА

Красные Перья хорошо организованны и не только ищут персонажей в самой Башне, но и посылают дополнительные патрули, чтобы прочесать город. Однако обе локации достаточно большие, и это ограничивает скорость, с которой Красные Перья могут поймать персонажей.

УРОВЕНЬ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Близость патруля Красных Перьев измеряется уровнем преследования. Начальное его значение — 3; Красные Перья не так далеко позади персонажей. Если уровень преследования достигает 5, то персонажей нагоняет патруль из двух **патрульных Красных Перьев**, а чуть позже прибывает более крупный патруль из четырёх **патрульных Красных Перьев** и **гильдейского мага** (см. раздел «Персонажи настигнуты»). Если уровень преследования падает до 0, то персонажи успешно ушли от Красных Перьев, и это положение сохраняется до тех пор, пока персонажи вновь не будут скомпрометированы.

Персонажи могут увеличить или уменьшить уровень преследования следующими способами:

- Уменьшите уровень преследования на 1 за каждый раунд, в котором более половины персонажей, вовлечённых в погоню, используют действие Рывок.
- Уменьшите уровень преследования на 1, если кто-то из персонажей тратит раунд на укрытие в соседнем здании или в большой толпе. Чтобы это сделать, требуется успешная проверка Ловкости или Харизмы (Скрытность) со Сл 13.
- Уменьшите уровень преследования на 1, если отряд разделяется на две или более группы. Каждая группа становится отдельным отрядом, который может нагнать патруль Красных Перьев.

- Увеличьте уровень преследования на 1, если персонажи встретят патруль Красных Перьев и вместо того, чтобы убежать от него, сделают что-то другое.
- Увеличьте уровень преследования на 1 за каждую область Башни, которую персонажи посетят, прежде чем убежать.

Персонажи могут придумать и другие способы уйти от преследования. Отреагируйте на их действия так, как считаете нужным. Если персонажи попросят случайного встречного хиллсфарца укрыть их, вы можете уменьшить уровень преследования на 1, пока Красные Перья не обыщут другой район и не возобновят выслеживание отряда. Аналогично, приключенцы могут расставить ловушки, чтобы замедлить своих преследователей, или убедить дружественное существо солгать жителям города о том, в каком направлении удалился отряд.

ПЕРСОНАЖИ НАСТИГНУТЫ

Когда уровень преследования достигает 5, персонажи встречаются с уличным патрулём Красных Перьев (см. ниже). В этот момент преследование может перерасти в столкновение, когда Красные Перья замечают персонажей и вступают с ними в бой. Персонажи могут попытаться убежать, и в этом случае начинается погоня (см. раздел «Погони» в главе 8 *Руководства Мастера*), либо они могут остаться на месте и сразиться. Они даже могут попытаться устроить засаду, поскольку первые ряды отряда не видны Красным Перьям в тот момент, когда они настигают персонажей.

Если приключенцы успешно убегают, уровень преследования понижается до 4, и они вновь начинают уходить от своих преследователей. Если они сражаются с патрулём, проведите боевое столкновение. Красные Перья сосредотачиваются на том, чтобы удерживаться поблизости от персонажей, и свистят в свистки. После 1к8 + 5 раундов прибывает другой, более крупный патруль из четырёх солдат и гильдейского мага. Через каждые 1к8 + 5 раундов после этого прибывает ещё один патруль, пока персонажей не схватят или пока они не убегут.

УХОД ОТ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Если приключенцы сбрасывают уровень преследования до 0, то, возможно, они покинули город. В противном случае Красные Перья теряют персонажей из виду, если только обстоятельства не позволят им найти их снова. Например, персонажи могут покинуть своё место укрытия и войти в густонаселённый район, либо, возможно, они будут открыто говорить о том, что скрылись от патруля. Если персонажи проходят через место, за которым наблюдают Красные Перья, увеличьте уровень преследования до 1 и начните снова его отслеживать, поскольку преследователи вновь нападают на след приключенцев.

ЗАХВАТ

Красные Перья пытаются, если возможно, схватить персонажей, поскольку на Арене всегда нужна свежая кровь. Если Красные Перья понижают хиты кого-либо из персонажей до 0, то эти персонажи теряют сознание и не считаются умирающими (см. раздел «Потеря сознания» в главе 9 *Книги игрока*).

Схваченных персонажей обезоруживают, их руки связывают верёвкой, а рты затыкают кляпами. Их держат в камере на сторожевом посту Красных Перьев в течение десятидневки (на что уходит 10 дней простоя), пока их фракции в конце концов не находят способ их освободить. Персонажи, не принадлежащие ни к какой фракции, могут решить вступить во фракцию, чей представитель прибывает, чтобы освободить одного из остальных персонажей. Если никто из персонажей в отряде не принадлежит ни к какой фракции или если заключённый персонаж не захочет вступить во фракцию ради своего освобождения, персонаж остаётся в камере ещё десятидневку (на что уходит ещё 10 дней простоя), пока Истана не присылает агентов гильдии, чтобы помочь им с побегом.

ПРОВАЛ МИССИИ

Из-за хаоса, случившегося этим вечером, вечеринка отменяется; миссия персонажей провалена. Персонажи, однако, оставляют все награды, которые накопились у них до этого момента. Если персонажи уходят от преследования и по какой-то причине возвращаются к башне, они обнаруживают, что та оцеплена караулом из более чем двух дюжин **патрульных Красных Перьев** и полудюжиной **гильдейских магов**, патрулирующих периметр.

Наблюдатели (среди них разочарованные дворяне) сообщают персонажам, что вечеринка отменена из-за каких-то грязных оборванцев, которые, как они надеются, напорются на клинки.

Часть 3: Прислуживание

Вечеринка

Наступает вечер, и вечеринка вот-вот начнётся.

В воздухе витает ощущение волнения, так как приближается время вечеринки. Украшения развешаны, еда приготовлена, и гости начинают подниматься по извилистой дороге к Башне Первого Лорда.

Торгрейв Нидлбаум собирает вас всех, чтобы дать вам последние указания. Его сопровождают два солдата, несущие несколько обмотанных свёртков. «Спасибо всем за помощь в подготовке этого радостного события. Как вы знаете, это маскарад. Поэтому мы собрали для вас костюмы и маски. Будет справедливым, если те, кто служит Первому Лорду и его прославленным гостям, не будут одеты так же красиво, как они. Поэтому Первый Лорд счёл целесообразным, чтобы слуги на сегодняшней вечеринке были одеты как сброд, от которого избавлен наш город благодаря его Великому Закону. Вы найдете подходящие вам костюмы в этих свёртках. Вы можете конечно обменяться ими между собой, если хотите быть какой-то конкретной низшей расой». С этими словами Торгрейв надевает изящную фарфоровую маску и покидает комнату.

У персонажей не остаётся выбора, кроме как надеть костюмы. Изучив их, персонажи замечают, что расовые особенности всех костюмов преувеличенные и карикатурные:

- Эльфийские и полуэльфийские уши длинные и отвислые, с пучками грубых волос на кончиках.
- У масок дварфов большие носы с выпуклыми венами.
- У халфлингов крошечные бусинчатые глаза, а их губы загнуты в неприличной, озорной насмешке.
- Гномы — уродливые существа с выпуклыми глазами.
- Драконорождённые и полуорки изображены пускающими слюни монстрами.
- Тифлинги похожи на демонов с жестокими глазами.

Патрульные Красных Перьев ждут снаружи комнаты, чтобы удостовериться в том, что все, кто покидает комнату, надели костюмы. Персонажи под воздействием заклинания *маскировка* могут просто его отменить, но скорее всего, это вызовет подозрения из-за их поразительно правдоподобных костюмов.

Остальные работники рады одеться нечеловеческими «монстрами». Их также впечатляет качество костюмов, которые носят нечеловеческие персонажи (если те решили сбросить маскировку). Когда персонажи покидают комнату, им предоставляют выбор, где работать. Это мало на что влияет, но ниже приведены рекомендуемые роли. Персонажи также могут выбрать из других видов работы, имеющих смысл для этого мероприятия.

- Официант
- Кухонный работник
- Носильщик

- Уборщик
- Гонец

Смешивание с толпой

После того, как персонажи распределяют обязанности, стоит приветствовать их смешивание с гостями. На этом этапе персонажи могут перемещаться по башне и пытаться найти информацию, которую их послали раздобыть. События следующих разделов могут случиться в любом порядке, и кульминация наступает в разделе «Объявление».

Персонажи, которые решили раздавать еду и напитки на вечеринке, способны смешаться с толпой и услышать слухи во время обслуживания гостей.

Во время вечеринки персонажи могут захотеть исследовать интерьер Башни Первого Лорда.

1. Бальный зал

Когда персонажи войдут в главный бальный зал, прочитайте или перефразируйте:

Бальный зал, где проводится вечеринка, огромен, но даже его недостаточно, чтобы вместить сотни людей, пришедших на праздник. Двери внутреннего дворика оставлены открытыми, и в садах можно передохнуть от шумного и довольно жаркого бального зала.

Первый лорд Торин Номерталь и его свита стоят на длинном возвышении, которое находится в пяти футах над бальным залом. Они единственные в зале, на ком нет масок.

Струнный квартет играет музыку в углу; тем не менее для танцев нет места. Длинные дубовые столы полны еды, а слуги лихорадочно срезают мясо с костей различных варёных животных, пока голодные гости кричат, чего они хотят. Среди гостей ходят официанты с подносами, полными закусок и бокалов шампанского.

Персонажи могут узнать несколько вещей, прохаживаясь среди гостей.

- Поверить не могу, что официантов нарядили такими гнусными монстрами, это так отвратительно.
- Я слышал (а), что членов Гильдий не позвали. Скорее всего, это не улучшит их мнение о Торине.
- Тессали — бесспорно, красивая девушка, пора уже Номерталью сделать из неё порядочную женщину.
- Малкин Гренфельд теперь совсем не в себе после того, как у Первого Лорда появилась пассия. Не секрет, что она всегда питала к нему чувства. Она пришла сюда из самого Мулмастера, чтобы занять своё место в его дворе.
- Мне всё время было интересно, почему Торин всегда был так близок к Давону.
- Я замечаю, что в последнее время участились патрули Красных Перьев. Похоже, сюда скоро наведается кто-то очень важный.

2. КУХНИ

На кухнях кипит работа. Из-за готовки здесь очень, очень жарко. Многие разделись до нижних рубах, а большинство мужчин и вовсе ходят голые по пояс.

Персонажи могут узнать несколько вещей, работая на кухнях.

- Слышали о Мулмастере? Половина города сгорела дотла, а другую половину затопило.
- Я слышал (а), что Торин и его ближайшие советники впервые собираются за пределы города. Надеюсь, Торгрейв тоже поедет.
- Эта Тессали Малаэда — такая милая девушка. Она хорошо подойдёт лорду Номерталю.
- По-моему, это жутковато, что Тессали так похожа на своего брата.

Любые персонажи, работающие на кухнях, могут легко выбраться незаметно.

3. ЛЕСТНИЦЫ

Передвижение по Башне, однако, несколько затруднено. Верхние этажи (всё, что выше первого этажа) находятся за железными воротами, перегородившими идущие вверх лестницы. У каждого ворот стоят на посту два **патрульных Красных Перьев**. Двери магически заперты, и чтобы их открыть, требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости со Сл 35.¹ Кроме того, есть шанс 1 из 4, что в замке на конкретных воротах также установлена ловушка с **отравленной иглой**. Чтобы обнаружить ловушку, требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 15, а чтобы её обезвредить, требуется успешная проверка Ловкости со Сл 15 и набор воровских инструментов. Если ловушку не обезвредить, она сработает при открытии двери без ключа (+7 к попаданию, колющий урон 1 и урон ядом 11 (2к10)).

Брождение по коридорам, скорее всего, привлечёт внимание патруля из четырёх **патрульных Красных Перьев**, которые очень интересуются тем, куда это персонажи направляются. Если персонажи срочно не придумают оправдание, их могут раскрыть (см. врезку «Попались?» выше). Если персонажам удастся преодолеть ворота, они обнаружат, что патрули за ними усилены; есть шанс 1 из 4, что они натолкнутся на отряд из четырёх **патрульных Красных Перьев** и **гильдейского мага**. Если персонажей поймают, их отведут обратно вниз. Верхние этажи — это запутанный лабиринт из спален, кладовых и административных офисов.

4. КАБИНЕТ КАМЕРГЕРА

Если персонаж пожелает тайно проникнуть в кабинет Малкин Гренфельд, он должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 15, чтобы не привлечь внимание патруля Красных Перьев. Если персонажа поймают, его отведут на место, чтобы он продолжал работать.

В случае успеха персонаж находит кабинет.

Вам удаётся найти дорогу к кабинету камергера Малкин Гренфельд. Патруль из двух патрульных Красных Перьев как раз поворачивает в другой коридор, когда вы находите дверь. Дверь заперта.

Чтобы открыть дверь, требуется успешная проверка Ловкости со Сл 15 и набор воровских инструментов. Оказавшись внутри, персонаж может с помощью успешной проверки Интеллекта (Анализ) со Сл 13 найти официальное письмо от правителей Дамары, подтверждающих предстоящую встречу между ними и Первым Лордом через неделю в Юлаше.²

5. КОРИДОРЫ

В какой-то момент персонаж может спуститься по одному из многочисленных коридоров, чтобы доставить сообщение или выпить, или просто из любопытства. Если это случается, он видит красивую женщину, одетую в цвета, соответствующие цветам Первого Лорда, которая быстро (и, судя по всему, скрываясь) идёт по коридору подальше от вечеринки. Персонаж об этом не знает, но это Тессали Малаэда. Она оглядывается назад, проверяя, не следит ли кто-либо за ней, и проскальзывает за угол. Если никто из персонажей не выходит в коридоры, то персонаж, работающий в бальном зале или смешавшийся там с толпой, видит, как она покидает бальный зал, судя по всему, в спешке.

Следовать за женщиной достаточно просто. Чтобы сделать это незаметно, однако, требуется успешная проверка Ловкости (Скрытность) со Сл 13. Если женщина замечает персонажа, она зовёт ближайшего солдата Красных Перьев, который быстро указывает персонажу дорогу обратно к его положенному месту. Если персонаж сопротивляется или устраивает сцену, есть риск, что его обман обнаружится (см. врезку «Попались?» выше).

Если же, однако, персонаж останется незамеченным, ему удастся проследовать за женщиной к дальнему углу этого этажа Башни. Персонаж слышит, как она разговаривает с чем-то похожим на хорошо отполированный камень. Прочитайте или перефразируйте:

«Мы почти закончили. Этот человек принесёт ужас людям, как только меня убьют. Его истинная природа будет раскрыта, и он будет вашим.»

Сказав это, женщина раздавливает камень в своей руке (с удивительной лёгкостью) и устремляется по другому коридору обратно в сторону вечеринки.

ОБЪЯВЛЕНИЕ

Через два часа после начала вечеринки глшатаи созывают гостей в бальный зал, где Первый Лорд Торин Номерталь готовится произнести речь.

¹Это не опечатка, так в оригинале!

²См. врезку «От переводчицы».

Звучат трубы, и рёв толпы стихает, когда Первый Лорд Торин Номерталь встаёт, снимает маску^а и идёт вперед, чтобы обратиться к своим гостям. Рядом с ним снимают свои маски Гарос Справедливый, Торгрейв Нидлбаум, Малкин Гренфельд и ещё два человека, пугающе похожие друг на друга. Один из них — мужчина, а другая — женщина. Оба они очень красивы, у них острые, запоминающиеся черты лица и яркие фиолетовые глаза. Женщина одета в цвета, соответствующие тем, которые носит Первый Лорд, и их руки любовно переплетены.

^аС этими масками что-то непонятное. Сначала Торгрейв надел маску, потом говорится, что Первый Лорд и его свита масок не носят, теперь Первый Лорд снял маску. Почему в оригинальном модуле столько ошибок?

Все персонажи присутствуют при этом объявлении. Если они пожелают, они могут найти друг друга и обменяться добытыми сведениями.

Если кто-то из персонажей заметил, как Тессали отправляла сообщение в коридоре (см. раздел «Коридоры» выше), то они немедленно её опознают. Также, если персонажи исследовали мёртвое тело в канализации, то они замечают, что Давон Малазда удивительно похож на человека, которого они нашли мёртвым в канализации.

Первый Лорд начинает речь. «Спасибо вам всем за то, что присоединились ко мне в праздновании Середины Лета. Ваша поддержка в течение года вновь сделала Хиллсфар великим городом, которым он когда-то был. Теперь, когда наш город свободен от паразитов, которым было позволено жить среди нас, его торговая мощь растёт с каждым днём. Слава процветающему Хиллсфару!» Он поднимает бокал, и то же самое делают все остальные в комнате, провозглашая в ответ: «Слава Хиллсфару!»

Без предупреждения один из гостей срывает маску; под ней скрывается стройный мужчина-эльф. С ошеломляющей скоростью эльф выхватывает из рукава кинжал и мечет его в Первого Лорда. Всё происходит очень быстро, и мгновением позже Первый Лорд опускается на колени, прижимая к себе неподвижное тело Тессали; из её груди торчит украшенная жемчугом рукоять кинжала. Малкин, сосредоточив взгляд на Первом Лорде, быстро продирается сквозь толпу и прыгает на спину Торина Номерталя. Волнуясь, она выкрикивает одно-единственное слово и вместе с Первым Лордом растворяется в воздухе.

И начинаются крики.

В зале поднимается хаос. Красные Перья бросаются к Первому Лорду, а гости — к двери. Рабочие бегут к столам и начинают складывать в карманы серебро. Однако посреди этого грохота не видно ни Давона, ни Тессали. Когда толпа рассеивается, оказывается, что убийца мёртв; его закололи два стражника Красных Перьев.

Если персонажи не замечают всего этого или не придают этому значения, они слышат посреди всей этой какофонии голос Первого Лорда: «*Лейтенант! Найдите мою любимую! Он её унёс! Он её унёс!*» Первый Лорд и Малкин невидимы, и она тащит его в безопасное место. Найти Первого Лорда практически невозможно; для этого требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 25 из-за количества людей в зале. Обилие шума вынуждает совершать эту проверку с помехой.

Если Малкин найдена, она использует свой первый ход, чтобы телепортироваться прочь вместе с Первым Лордом.

ПОБЕГ ИНКУБА

Чтобы найти Давона, требуется серия проверок характеристик. Позвольте персонажам подойти к этому творчески. Помимо простой проверки Мудрости (Внимательность), персонаж может предпринять проверку Харизмы (Запугивание), чтобы заставить всех лечь на пол и тем самым обнаружить закрывающуюся дверь. Другой персонаж может предпринять проверку Интеллекта (Анализ) и заметить небольшие капли крови, ведущие к отделённой занавесками части Башни. Назначьте Сл по своему усмотрению и награждайте творческие решения.

Каким бы образом персонажи ни следовали за Давоном, они оказываются в саду в задней части башни. Если персонажи были вынуждены вступить в бой с Красными Перьями после покушения на Первого Лорда, Давона и Тессали здесь уже нет; они сбежали через канализацию.

В противном случае прочитайте или перефразируйте:

Коридор, по которому вы следовали, выходит в тихий сад в задней части Башни Первого Лорда. На другой стороне небольшой лужайки Давон пытается вытянуть что-то из земли, а рядом с ним лежит без движения тело Тессали.

Давон отнёс «тело» Тессали в сад, где они собираются сбежать через канализацию. Пытаясь избежать привлечения внимания, Тессали инсценирует смерть.

Если вы считаете, что игроки отыграли персонажей исключительно хорошо и быстро нашли этих двоих, подумайте о том, чтобы дать игрокам раунд неожиданности.

В любом случае прочитайте или перефразируйте:

Мужчина оборачивается и видит, как вы приближаетесь. Он с шипением произносит слово на странном языке, а женщина, лежащая рядом с ним, встревоженно вскакивает на ноги.

Мужчина и женщина обнимаются и страстно целуются. Они разнимают руки, и Давон трогает рану на теле Тессали. «Со мной всё будет в порядке», — говорит она, морщась.

Тессали и Давон находятся здесь, пытаются сбежать.

Давон рвёт свою плоть и одежду, разрывая и то и другое на окровавленные куски, и наконец перед вами предстаёт исчадие — с кожистыми крыльями, рогами и хвостом.

В свой ход Давон перевоплощается обратно в свою истинную форму. Вид перевоплощения Давона настолько отвратителен, что персонажи должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, получая уровень безумия при провале. В свой следующий ход Давон использует *эфирность* и покидает поле боя.

ЭФИРНОСТЬ

Пока исчадие находится на Эфирном Плате, оно может воздействовать только на существ, находящихся на этом плане, и только существа на этом плане могут воздействовать на него. Существа, которые находятся не на Эфирном Плате, не могут заметить исчадие и не могут с ним взаимодействовать, если только им не даёт такую возможность особое умение или магия.

Исчадие игнорирует все объекты и эффекты, находящиеся не на Эфирном Плате, что позволяет ему перемещаться через объекты, которые оно видит на плане, с которого переместилось.

Вскоре после его исчезновения в сад по коридору, из которого только что пришли персонажи, входят четыре **стражника**. Увидев Тессали — её грудь покрыта кровью — они требуют от персонажей, чтобы те сдались, и подготавливают действие дальнбойной атаки, если персонажи откажутся. Каждый стражник несёт по два копья.

В бою Тессали дерётся тонким кинжалом с рукоятью, отделанной жемчугом. Он сильно обогрён её собственной кровью (добавьте следующую запись в блок характеристик суккуба). Она не принимает свою истинную форму, если только её хиты не снижаются до 0. Если Тессали успешно использует *истоциющий поцелуй*, стражники Красных Перьев вскрикивают в шоке и становятся враждебными к суккубу.

Кинжал. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к4 + 3).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите стражников; замените Тессали на 1 дьявольского допельгангера.
- **Слабая группа:** Уберите стражников.
- **Сильная группа:** Замените стражников на патрульных Красных Перьев.
- **Очень сильная группа:** Замените 2 стражников на 3 патрульных Красных Перьев и 1 гильдейского мага.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Отряд из четырёх **патрульных Красных Перьев** прибывает в сад через 1к6 + 5 раундов после начала сражения. Если персонажи всё ещё здесь и стражи Красных Перьев враждебны к Тессали (увидели, как она использует *истоциющий поцелуй*), патрульные вступают в сражение с исчадием. В противном случае, если персонажи убили исчадие, солдаты приходят в ужас от вида её трупа.

Они требуют, чтобы персонажи оставались на месте, пока они не приведут сенешаля, и оставляют одного солдата следить за ними.

Побег. Если персонажи хотят, они могут сбежать через решётку канализации, которую для побега планировали использовать исчадия. Следует напомнить им, что в их деле важна скрытность, и

их задача — не вызвать подозрений. Скорее всего, в такой ситуации побег — лучшее решение.¹ Если они пытаются сбежать, солдат криком поднимает тревогу, но не гонится за ними в канализацию. Персонажам удаётся покинуть город.

Ожидание. Если они остаются, через несколько минут прибегает сенешаль, вспотевший и запыхавшийся. Если все персонажи всё ещё замаскированы, он награждает их 10 зм и благодарит их за службу. Он также просит их, чтобы они не разглашали произошедшие события. Если кто-то из персонажей не человек и сбросил маскировку, он свистит в свисток, и прибывает ещё одна группа из четырёх **патрульных Красных Перьев**, которым он приказывает выпроводить персонажей до городских ворот — и не выдаёт им награды.

СОКРОВИЩА

Тессали носит украшения ценой 98 зм. Кинжал, которым она сражалась — это серебряный кинжал ценой 150 зм.² Персонажи могут оставить кинжал себе в качестве сокровища или продать его.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи могут легко сбежать в канализацию через решётку. Внизу с ними встречается Истана и помогает им выбраться из города. Персонажи делятся с Истаной собранной информацией, и она благодарит их и платит им. Она просит их не уходить далеко. Их услуги могут пригодиться для осуществления плана по устранению Первого Лорда и его окружения.

¹Так в оригинале, но с учётом контекста, возможно, имелось в виду, наоборот, что побег — не лучшее решение.

²В разделе «Вознаграждение» сказано, что он стоит 102 зм, что соответствует цене посеребрённого кинжала из *Книги игрока*.

БЕЗУМИЕ

Даже в лучшие времена Подземье было странным, чужим и негостеприимным миром, но влияние повелителей демонов превратило его в область безумия и хаоса. *Фаэртресс* действует как катализатор, распространяя безумие повелителей демонов по всему Подземью.

Уровень безумия существа начинается с 0. Когда существо проваливает спасбросок безумия, его уровень безумия увеличивается на 1, и существо сразу же страдает от эффекта нового уровня (согласно броску по таблицам «Кратковременное безумие», «Долговременное безумие» или «Бессрочное безумие» в *Руководстве Мастера*, в зависимости от уровня). Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не меняется. Каждый раз, когда уровень безумия существа увеличивается, оно подвергается эффекту нового уровня.

Если существо с безумием 3-го уровня проваливает спасбросок безумия, его уровень безумия становится равным 1. Таким образом, персонажи потенциально могут накапливать несколько форм безумия. Если персонаж получает форму безумия, от которой уже страдает, повторите бросок, пока не получите другой результат.

Приступы кратковременного и долговременного безумия можно вылечить так, как описано в *Руководстве Мастера*. Учитывая демонический источник безумия, для этого подойдут также заклинания *снятие проклятия* или *рассеивание зла*. Для лечения бессрочного безумия требуется заклинание *высшее восстановление* или более мощная магия; применение заклинания также сбрасывает уровень безумия существа до 0.

В приключениях, действие которых происходит во время Ярости Демонов, безумие делится на три уровня.

УРОВЕНЬ БЕЗУМИЯ

Уровень	Эффект
1	Кратковременное безумие (длится 1к10 минут)
2	Долговременное безумие (длится 1к10 x 10 минут)
3	Бессрочное безумие (продолжается до излечения)

БЕССРОЧНОЕ БЕЗУМИЕ ГРАЗ'ЗТА

Влияние Граз'зта на местность проявляется в различных формах безумия, которые может развиться у персонажей. Если персонаж достигает 3 уровня безумия, то вместо того, чтобы делать бросок по таблице «Бессрочное безумие» в *Руководстве Мастера*, сделайте бросок по следующей таблице. Персонаж получит форму безумия, указанную ниже. Попросите игрока отметить это на своём листе персонажа.

Если бросок приводит к эффекту, который уже имеется у персонажа, повторите его до тех пор, пока не получите новый эффект.

01-20 Нарциссизм: «Нет ничего важнее меня».

21-40 Мания величия: «Любой, кто не выполняет моих приказов, не заслуживает того, чтобы жить».

41-60 Влечение: «Я не успокоюсь, пока не обладаю кем-то другим, и это для меня важнее, чем моя собственная жизнь или жизни других».

61-80 Гедонизм: «Моё собственное удовольствие превыше всего, а всё остальное, в том числе правила хорошего тона, ничего не значит».

81-100 Извращения: «Нравы общества — это ложь, предназначенная для ограничения людей свободного мышления. Я буду наслаждаться тем, что другие находят шокирующим или отвратительным, чтобы продемонстрировать, насколько я их не признаю».

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.

ОПЫТ

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Рой крыс	50
Патрульный Красных Перьев	200
Стражник	25
Гильдейский маг	200
Дьявольский доппельгангер	700
Суккуб/Инкуб	1 100

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Осмотреть тело в канализации	50
Быть принятыми на работу Торгрейвом	50
Найти расписание Первого Лорда	150

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **450 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **600 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. 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. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными

магическими предметами.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в ЗМ
Ониксовое кольцо с тела в канализации	50
Плата за первый день	5
Украшения Тессали	98
Серебряный кинжал Тессали	102
Награда сенешаля	10
Награда от Истаны	50

ОЧКИ ДЕТАЛЬНОГО ЗРЕНИЯ

Чудесный предмет, необычный

Эти дымчатые линзы вправлены в медную оправу и позволяют носящему их читать на языке Бездны. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СВИТОК МАСКИРОВКИ

Свиток, необычный

Описание этого заклинания можно найти в *Книге игрока*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

В Лиге Приключенцев D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух или более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

СЛАВА

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

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм и пять дней простоя** за проведение этой сессии.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

ГИЛЬДЕЙСКИЙ МАГ

Средний гуманоид (любая раса), законно-нейтральный

Класс Доспеха 11 (14 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки История +5, Магия +5

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Дварфский, Драконий, Общий, Эльфийский

Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Гильдейский маг является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand],

огненный снаряд [fire bolt], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile],

доспехи мага [mage armor], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *палящий луч* [scorching ray], *туманный шаг* [misty step]

ДЕЙСТВИЯ

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

ДЬЯВОЛЬСКИЙ ДОПДЕЛЬГАНГЕР

Средний монстр (перевёртыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +6, Проницательность +3

Иммунитет к состояниям очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Перевёртыш. Доппельгангер может действием превратиться в Маленького или Среднего гуманоида, которого уже видел, или принять свой истинный облик. Вся его статистика, кроме размера, одинаковая во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения допельгангер совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Внезапная атака. Если допельгангер застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Доппельгангер совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 7 (1к6 + 4).

Чтение мыслей. Доппельгангер магическим образом читает поверхностные мысли одного существа в пределах 60 футов от себя. Эффект может проникать через препятствия, но 3 фута древесины или грунта, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в пределах дистанции, допельгангер может продолжать чтение мыслей, при условии, что концентрация допельгангера не прерывается (как при концентрации на заклинании). Читая мысли цели, допельгангер совершает с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Запугивание, Обман и Убеждение) против цели.

ОБЫВАТЕЛЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

ПАТРУЛЬНЫЙ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +3, Тел +3

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Патрульный совершает две рукопашные атаки.

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

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

Сеть. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 5/15 фт., одно существо. Попадание: Существо размером не больше Большого, в которое попадает сеть, становится опутанным. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы освободиться самому или освободить из сети другое существо, оканчивая эффект при успехе. Причинение сети рубящего урона 5 (КД 10) освобождает цель, не причиняя ей урон, и уничтожает сеть.

РЕАКЦИИ

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

РОЙ КРЫС [СТАЯ КРЫС]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 24 (7к8 – 7)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных крыс. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. Попадание: колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

СТРАЖНИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

СУККУБ/ИНКУБ

Среднее исчадие (перевёртыш), нейтрально-злое

Класс Доспеха 15

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 Внимательность +5, Обман +9, Проницательность +5, Скрытность +7, Убеждение +9

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Бездны, Общий, Инфернальный, телепатия 60 фт.

Опасность 4 (1 100 опыта)

Телепатическая связь. Исчадие игнорирует ограничения дистанции телепатии, когда общается с очарованным существом. Более того, они не обязаны 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 скорость полёта. 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 со Сл 15, иначе станет магическим образом очарованным на 1 день. Очарованная цель выполняет устные или телепатические команды исчадия. Если цель испытает вред или получит самоубийственную команду, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Если цель успешно спасается от эффекта или эффект на ней заканчивается, цель 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 старом окончится.

Истошающий поцелуй. Исчадие целует очарованное им или просто согласное существо. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15 от этой магии, получая урон психической энергией 32 (5к10 + 5) 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 окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Эфирность. Исчадие магическим образом переходит с Материального Плана на Эфирный План или наоборот.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА ПМ

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

Эланиль Элассидиль. Женщина, эльф. Превосходный бард и член Арфистов.

Истана. Женщина, человек. Глава Гильдии Плутов Хиллсфара. В настоящий момент сотрудничает с Арфистами. Помогает персонажам попасть в город.

Торгрейв Нидлбаум. Мужчина, человек. Сеньшаль, глава хозяйства Первого Лорда Торина Номерталя. Нанимает персонажей в качестве прислуги для вечеринки.

Малкин Гренфельд. Женщина, человек. Камергер Первого Лорда Торина Номерталя. Контролирует доступ к Первому Лорду. Член Плащей Мулмастера.

Комендант стражи Вум Йестраль. Мужчина, человек. Офицер Красных Перьев, военной группировки, которой поручена охрана порядка в Хиллсфаре. Член Альянса Лордов.

Первый Лорд Торин Номерталь. Мужчина, человек. Верховный правитель Хиллсфара. Внешне дружелюбный. Втайне проницательный и хитрый.

Тессали Малаэда. Суккуб в облике женщины-человека. Лорд Торин ухаживает за ней. Сестра-близнец Давона Малаэды.

Давон Малаэда. Инкуб в облике мужчины-человека. Приближённый Первого Лорда Торина. Брат-близнец Тессали Малаэды.