



ADVENTURERS LEAGUE™

ЗАХВАЧЕННЫЙ СЗИТ МОРКЕЙН

Прислужники Огненных Великанов Маэримидры — города Подземья — захватили аванпост дроу Сзит Моркейн. Для получения информации о деятельности великанов фракции ищут авантюристов, которые освободят правителя аванпоста. Удастся ли его спасти, пока не поздно? Четырёхчасовое приключение для персонажей 5-10 уровней.

Код приключения: DDEX3-3



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Joshua Kelly

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

Organized Play: Chris Tulach

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

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

Перевод, верстка: Shinji

Вычитка: Solomon, featona, gtznz



EXPEDITIONS



Дебют: 30 июля 2015 г.

Публикация: 1 сентября 2015 г.

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Общение — это ключ	14
Введение	2	Ваш друг... кто?	15
Лига Приключенцев D&D	2		
Подготовка приключения	2	Часть 3: В огонь	16
Перед игрой	2	Сзит Моркейн	16
Изменение сложности приключения	3	Резиденция Дома Моркейн	17
Проведение приключения	3	Заклучение	20
Простой и образ жизни	3		
Услуги заклинателей	4	Вознаграждение	21
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Опыт	21
Предыстория приключения	5	Сокровища	21
Обзор приключения	5	Слава	22
Зацепки приключения	6	Время простоя	22
		Награда Мастера	22
Часть 1: Нежелательные гости	7		
Маяк Элуа	7	Дополнение: Характеристики монстров/НИП	23
Эльфодрево	8	Дополнение для Мастера: сводка НИП	32
Часть 2: Во тьму	11	Карта: Казармы	33
Подземье	11	Карта: Резиденция Дома Моркейн	34
Путь Вниз	13	Карта: Комната Солома Нед'разака	35
Вниз по реке	13		

ВВЕДЕНИЕ

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

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5-10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

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

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

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

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

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

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

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

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

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

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

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

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

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

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут 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 8 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0.5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0.5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

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

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

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

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

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для 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

Глубокие Пустоши — часть Подземья, лежащая под землями от Долин до Лунного Моря. Это дом дроу — темных эльфов, в большинстве поклоняющихся Паучьей Королеве, Лолс.

Город Маэримидра расположен в Глубоких Пустошах, под южной частью Мистадейла. В период Безмолвия Лолс в 1372 году, архимаг дроу по имени Данет Варрелл заручился помощью полудемона по имени Кургот Безднорожденный для совершения переворота в городе силами жриц Лолс. Хотя переворот и удался, сам Данет пал жертвой группы поклонников Киарансали, богини смерти дроу. В свою очередь, эта группа была побеждена огненными великанами, которых теперь возглавляет дочь Кургота — Хледа, чье демоническое происхождение проявляется в шести пальцах на каждой руке.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

В оригинале — «Кургот Исчадие Ада», но из-за демонического происхождения назвал «Безднорожденным».

В её венах течет кровь Темного Принца Граз'эта, лорда демонов. Граз'эт недавно был изгнан из Бездны и сейчас собирает силы в Подземье, прямо под Хиллсфаром. Похоть, потворство собственным слабостям и нарциссизм — вот дары Граз'эта миру. Его присутствие привело к тому, что даже жители поверхности поддаются его дарам и позволяют его распространяющемуся безумию заражать их души. Одной из причин его успеха в распространении своего влияния заключается в существовании *фаэрзресс* — магического излучения, существующего в Подземье.

Сзит Моркейн был форпостом города Маэримидра, когда город был под контролем последователей Лолс. Он служил отправной точкой для набегов дроу на Даггердейл. Когда же дроу были отброшены к аванпосту, он был изолирован от поверхности. В период Безмолвия Лолс, аванпост был захвачен культом Киарансали. Рейды на поверхность возобновились и были в последствии остановлены лидерами Долины Теней. Солом Нед'разак, архимаг дроу, ставший свидетелем расцвета и падения культа, взял под свой контроль Сзит Моркейн и снова магически запечатал проход к поверхности.

С тех пор население Сзит Моркейна росло за счет дроу, бегущих из Маэримидры и от Хледы. Пока безумие Граз'эта свирепствует по всем Глубоким Пустошам, Огненные Великаны под предводительством Хледы напали на дроу, изолированных на форпосте, чтобы захваченных рабов сделать бойцами на своей арене. Для дроу Сзит Моркейна единственным местом бегства стала поверхность, ведь недавнее землетрясение открыло разлом недалеко от Хиллсфара, предоставляющий возможность выбраться наверх.

Фракции в Хиллсфаре и его окрестностях, допросив беглецов, обеспокоены агрессивным поведением Огненных Великанов и стремятся узнать больше об их действиях. Они ищут искателей при-

ключений, чтобы отправиться в Сзит Моркейн, найти его лидеров и, если они еще живы, вывести их наверх для допроса.

РАСПРОСТРАНЯЮЩЕЕСЯ БЕЗУМИЕ

Степень распространения и последствия безумия Граз'эта не ясны, но оно ширится. Те, кто чувствует хватку этого сумасшествия, начинают жаждать того же, что и Темный Принц. Они наслаждаются контрастами, противостояниями и несоответствиями, которые другие находят тревожными или отвратительными. Они без остатка предаются настолько низменному гедонизму, который шокировал бы даже самых либеральных и коррумпированных. Земли, окружающие Хиллсфар и на поверхности, и под ней, охвачены неудержимым гедонизмом, который продолжает разрастаться с демонической плодовитостью.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение разделено на три части.

Часть 1. Приключение начинается со встречи персонажей с Сeranoллой из Эльфодрева, жрицей Майлики и члена Изумрудного Анклава. Она и лидеры из других фракций хотят обсудить с группой важную миссию.

Во время своего путешествия в Эльфодрево они случайно встречаются с эльфийским бардом Эланиль Элассидиль, у которой возникли проблемы с местными дроу. Эланиль просит помочь сопроводить одного из дроу в Эльфодрево для допроса.

Оказавшись в Эльфодреве, Эланиль представляет группе Шепчущую Сeranoллу из Изумрудного Анклава, и Зерна Ксеркстила из Ордена Перчатки. Зерн вызывает самого крепкого члена искателей приключений на состязание по борьбе.

Часть 2. Группа отправляется в Подземье, в Сзит Моркейн, чтобы спасти кого-нибудь из местных лидеров, которые могли быть взяты в плен во время атаки Огненных Великанов из Маэримидры. Они направляются к недавно образовавшемуся разлому, чтобы обнаружить, что Красные Перья Хиллсфара блокируют его. Персонажи спускаются в разлом с помощью командира стражи Вума Йестрала.

Оказавшись в Подземье, они путешествуют по подземной реке в Спорсвод, чтобы, расспросив жителей, узнать, как добраться до Сзит Моркейна. Микониды счастливы помочь после того, как искатели приключений спасут их от нападений дерро. Они представляют своего друга, у которого есть портал в Сзит Моркейн. Их друг — свежаватель разума Хуум.

Часть 3. После путешествия через портал искатели приключений пробираются через разграбленный Сзит Моркейн. Им приходится с боем пробиваться через заселенный новыми обитателями форпост, чтобы наконец найти Солома Нед'разака, архимага дроу. Он находится в плену у Огненного Великана. Персонажи побеждают похитителя Солома и уведут последнего на поверхность к лидерам фракций для обмена информацией в надежде остановить Огненных Великанов.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Изумрудный анклав. Персонажи, являющиеся членами Изумрудного Анклава, получают срочное сообщение от Шепчущей Серанооллы, которая в настоящее время находится в Эльфодреве. Она хочет поговорить с ними о нарушении действиями дроу баланса в Лесу Кормантор, что сильно её беспокоит.

Герои Флана. Персонажи, которые работали над защитой беженцев из Флана в предыдущих сезонах прибывают в Эльфодрево из Мулмастера в поисках союзников в регионе, чтобы накормить голодающих. Зор Гарвил Гос рассказывает им, что известный бард Эланиль Элассидиль из Эльфодрева ищет искателей приключений. В окрестностях Лунного Моря она была бы действительно полезным союзником.

Орден Перчатки. Персонажи — члены ордена узнают от посыльного, что Зерн Ксеркстил ищет группу искателей приключений, способную отправиться в Подземье и остановить появление дроу на поверхности. Он призывает группу присоединиться к нему в Эльфодреве.

В поисках работы. Знаменитый бард Эланиль Элассидиль, Вестник Мунсильвера, была замечена в окрестностях Хиллсфара, рассказывающей истории о дроу, снова появляющихся на поверхности. Она предлагает сделку тем, кто готов узнать, почему они снова выходят на солнечный свет. По слухам, она направляется в Эльфодрево.

Часть 1: Нежелательные гости

Дорога в Эльфодрево весьма многолюдна. Большая часть путников — нелюди, которые не приветствуются в Хиллсфаре. Они обнаружили, что проход в Хиллсфар для них закрыт, и стражники к ним неприветливы. Многие из них уверены, что у них есть именно то, что нужно Хиллсфару, и их впустят, но им предстоит разочароваться. Другие едут в Эльфодрево, чтобы просить помощи и продавать свои товары тем, кому также было отказано в посещении Хиллсфара.

Персонажи почти добираются до Эльфодрева, когда натываются на одинокую путешественницу под развязку ее встречи с группой дроу.

Когда до прибытия в пункт назначения остается буквально два часа пути, вы видите лошадь, неподвижно лежащую на боку посреди дороги. При ближайшем рассмотрении обнаруживаются множественные ножевые ранения, которые убили животное. Оглядываясь, вы повсюду наблюдаете следы борьбы, и вдруг ваш взгляд падает на неподвижное тело на краю леса. Там лежит гуманоидное существо с длинными белыми волосами и черной кожей.

Прежде чем вы полностью осознате ситуацию, из леса выбегает эльфийка, размахивая рапирой. Она сильно запыхалась, и ее белая рубашка пропитана кровью. Многие пуговицы на рубашке вырваны. За спиной у нее перекинута лира.

Она видит вас и зовет на общем: «О, слава богам! Быстрее, помогите мне связать эту... пока она не очнулась».

Она хватает с земли рюкзак, к которому привязана веревка, и быстро движется к телу на обочине дороги.

Незнакомка — **Эланиль Элассидиль**, знаменитая бард-полуэльф из Эльфодрева, возвращающийся из поездки по окрестностям Хиллсфара. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволяет персонажу заметить булавку в форма арфы на ее рубашке. Темнокожая эльфийка, лежащая на земле — это дроу, которая была одним из трёх, напавших на Эланиль.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Это единственное место в тексте данного приключения, где Эланиль называют полуэльфом. Все остальное время она — эльф.

Любой персонаж, успешно прошедший проверку на Интеллект (История) Сл 10, узнает знаменитого барда. Барды и персонажи с прошлым «Артист» проводят проверку с преимуществом. Если группа помогает связать дроу, бард рассказывает о случившемся:

- Эланиль едет в Эльфодрево для встречи с искателями приключений по вопросу выхода дроу на поверхность.
- Когда она добралась сюда, трое дроу выскочили из леса и первым делом атаковали ее лошадь.
- Вскоре лошадь упала от полученных ранений, и вооруженные короткими мечами дроу попытались достать и барда, сброшенную на землю.

- Бой был жестоким, но Эланиль удалось оцарапать дроу её же отравленным арбалетным болтом, что её усыпило. Остальные запаниковали и побежали в лес.
- Она погналась за ними, но у них была слишком большая фора, а битва и предшествующие перемещения этих дроу по лесу сделали поиск следов практически бессмысленным.

Когда дроу приходит в себя, она ведет себя как безумец или дикий зверь. Немного еды и воды успокаивают ее лишь на мгновение, прежде чем она снова начинает неистово биться и вертеться в попытках освободиться. Скоро становится очевидным, что держать ее без сознания — это единственный способ успешно ее перевозить.

Отыгрыш Эланиль Элассидиль

Эланиль Элассидиль — известный в окрестностях Хиллсфара бард, носящая титул Вестника Мунсильвера, и проживающая в Эльфодреве.

Эланиль весьма целеустремленная и знает себе цену. Она не боится высказывать свое мнение по любому вопросу, даже если ее об этом не спрашивают.

Она легко дополняет аргументацию своей позиции историческими справками и жестко отклоняет позиции тех, кто не подкрепляет свое мнение аналогичными доказательствами.

Если спор становится слишком жарким, у Эланиль всегда наготове очередная баллада, которая разрядит обстановку и заставит всех забыть о разногласиях.

Она опытный дипломат, и, будучи членом Арфистов, регулярно использует этот навык.

Если персонажи решают не помогать Эланиль, она бормочет себе под нос, пока приводит в порядок свои ранения и связывает дроу. Затем она приводит дроу в сознание несколькими пощечинами. Как только та приходит в себя, Эланиль поднимает ее на ноги и, используя свой кинжал, подталкивает дроу и заставляет идти дальше по дороге.

Маяк Элуа

Недалеко от леса, окружающего Эльфодрево, находится маяк, который вероятно когда-то был построен на берегу Лунного Моря. Его свет все еще сияет, несмотря на то, что давно нет гавани, в которую он мог бы указывать путь. Однако это не единственное зрелище в округе — небольшое поселение выросло вокруг маяка.

Можно наблюдать несколько основательных зданий, очевидно, недавно построенных. От пары из них поднимается дым, указывая на то, что в домах кто-то живет. Рядом видны небольшие сады, а также загон для скота возле недостроенного амбара.

Маленький ребенок-полурослик замечает вас и бежит к ближайшему зданию. Через несколько мгновений из него выходит взрослый полурослик мужского пола и наблюдает за вашим приближением.

Мужчина полурослик — Фалван Андербох. Деревня под маяком выросла в результате ксенофобской политики Хиллсфара. Сообщество состоит в основном из эльфов, полуэльфов, полуросликов и гномов. Единственные люди, живущие здесь — родственники полуэльфов. Жители очень настороженно относятся к людям и не слишком дружелюбны по отношению к ним. Они ещё не дали названия поселению, но некоторые называют его просто Маяком.

Если Эланиль Элассидиль в плену, Фалван подбегает и требует ее освобождения. Он рассказывает персонажам, кто она и, услышав, что произошло, заявляет, что если Эланиль вырубил дроу, то это необходимо. Он не позволяет персонажам приблизиться к поселению, что бы они не говорили. Он ведет Эланиль к дому, из которого вышел, а несколько наиболее сильных местных жителей преграждают персонажам проход.

Если Эланиль находится с персонажами и свободно, она машет Фалвану, и он подходит к группе. Эланиль представляет персонажей Фалвану, а затем просит его накормить и напоить их, а ей одолжить лошадь, чтобы немедленно отвезти пленника к лидерам Эльфодрева. Он вопросительно смотрит на нее, и она, покачивая головой, отправляется дальше по дороге в Эльфодрево с пленником. Если кто-либо из персонажей попытается следовать за ней, она просит их остаться с Фалваном; они только замедляют ее. Если они продолжают, перейдите к разделу «Эльфодрево» ниже.

Фалван не хочет допускать персонажей в поселение, особенно если в группе есть человек. Он подводит их немного ближе к зданиям, немного рассказывая о городе, но не настолько близко, чтобы можно было поговорить с другими жителями.

- Фалван рассказывает персонажам, что раньше он был гражданином Хиллсфара, но бежал из города, когда все нелюди были изгнаны Первым Лордом Торином Номерталем. Он был там очень успешным пекарем, и его фирменным блюдом были «полуторты».
- Он привез свою семью в Эльфодрево вместе со многими другими беженцами. Большинство продолжили свой путь к другим частям Лунного моря или за его пределы. Лидеры из Эльфодрева предположили, что те, кто остался, могли бы использовать маяк как основу для строительства нового поселения.

Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 может убедить Фалвана отвести их в деревню, чтобы немного поговорить. Проверка осуществляется с помехой, если в группе есть люди. Если Фалван чувствует себя более комфортно с группой, он раскрывает следующее:

- Они начали потихоньку застраивать деревню, но возникла новая угроза. Начались нападения со стороны дроу, что необычно в этой области. Прошло уже много лет с тех пор, как дроу выходили на поверхность.

- Его сын Джори недавно наткнулся на группу дроу. Он собирал хворост для растопки и наткнулся на троих дроу. Они бросились в погоню, но Джори смог спрятаться.
- Странность этой встречи заключалась в том, что она произошла днем. Ещё дроу выглядели дико и были не так осторожны и ловки, как их описывают истории.
- Он знает, что лидеры Эльфодрева исследуют местность, чтобы попытаться выяснить, откуда они приходят.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 15, знает, что обычно дроу выходят на поверхность, только когда темно, и не проводят рейды в светлое время суток. Если результат проверки больше или равен 20, персонаж вспоминает имя Солома Нед'разака — дроу, управлявшего заставой Сзит Моркейн и запечатавшего проходы к поверхности много лет назад.

ОТЫГРЫШ ФАЛВАНА АНДЕРБОХА

Фалван Андербох — мужчина-полурослик среднего возраста, который выступает в качестве лидера сообщества в этом новом поселении. Его семья сильно пострадала от изгнания из Хиллсфара. Там он был счастливым владельцем пекарни. Его «полуторты» пользовались популярностью среди дворян. Он потерял это, когда Первый Лорд восстановил Два Великих Закона. Один из них запрещает нелюдям находиться в городе, кроме как в качестве корма для арены.

Фалван дружелюбен к большинству, даже к людям, если они проявят себя. Однако осторожность очевидна, когда он встречает людей с оружием.

ЭЛЬФОДРЕВО

Эльфодрево находится на северной окраине леса Кормантор, в двадцати милях к югу от Маяка Элуа.

Главная дорога, ведущая в Эльфодрево, сразу превращается в пешеходную тропу прямо перед опушкой леса. Тропа ведет по холмам, и равнинам, укрытым густым лесом. Спустя примерно полмили, за деревьями открывается небольшая поляна, с трех сторон окруженная высокими холмами. На склонах холмов есть несколько пещер, а между деревьями стоят большие пирамиды из камней. Здесь множество следов жизнедеятельности, однако домов и зданий не видно.

Когда ваш взгляд скользит вверх по холмам, вы видите, что есть постройки в самом лесу. Подвесные дорожки соединяют конструкции на деревьях и веревочные лестницы спускаются к земле в нескольких местах.

На земле расположено несколько костровых ям с бревнами вокруг них, вокруг одной из ям сидят несколько существ и тихо переговариваются, посмеиваясь. Когда они поворачиваются к вам, вы видите знакомое лицо. Эльфийка встает и направляется к вашей группе.

Эльфийка — **Эланиль Элассидиль**, женщина, которая просила помощи у персонажей по дороге в Эльфодрево.

«СНОВА ВЫ!»

Если персонажи не помогли Эланиль по дороге, она узнает их, когда они прибывают. Она не держит зла, но только отправляет персонажей в Зал Единорога и ждет, пока собрание начнется, прежде чем она присоединится, представляя Арфистов.

Однако, если группа напала на нее, она все еще очень злится на них за это. Она остра на язык и отказывается помогать. Когда выясняется, что персонажи пришли в ответ на зов арфистов, она фыркает и с ухмылкой велит им следовать за ней.

Эланиль приветствует персонажей, когда они входят в деревню. Она спрашивает их, как прошел их визит на маяк, и спрашивает, удалось ли им попробовать полуторты Фалвана. Если группа еще не рассказала ей, почему они пришли Эльфодрево, она спрашивает, что привело их в «эту тайную жемчужину леса».

Эланиль ведет группу в Зал Единорога. Она приводит их на вершину северного холма.

На вершине холма вы видите, возможно, самое большое дерево, которое вы когда-либо видели. Его диаметр двадцать футов, а высота пятьдесят футов. Его ветви изогнуты и напоминают пару огромных рогов. В основании есть отверстие, через которое входит Эланиль.

Следуя за ней, вы обнаруживаете, что дерево полностью пустое. По периметру дерева вьется винтовая лестница. В десяти футах над вами потолок, к которому ведет лестница. В середине первого этажа, почти всю комнату, стоит статуя Единорога. Он безупречен, а дерево, из которого он вырезан, кажется окаменевшим.

Эланиль поднимается по лестнице и жестом приглашает вас следовать за ней. Поднимаясь по лестнице, вы слышите голоса на втором этаже. Вы выходите по лестнице на второй этаж. Там вы видите двух спорящих над дроу лежащей без сознания. Они замечают, как вы входите, останавливаются и поворачиваются в вашу сторону.

Вперед выходит женщина-гном в нежном зеленом одеянии. Ее волосы накручены на множество маленьких веточек, образуя довольно красивую прическу. Тихим голосом она говорит: «Я Серанола, Шепчущая. Добро пожаловать в Зал Единорога! Пожалуйста, угощайтесь полутортами с чаем. О! И присаживайтесь, вы, должно быть, утомлены путешествием».

Серанола нервно бегает по комнате, собирая набитые соломой подушки, чтобы рассадить персонажей. Эланиль мягко прикасается к её плечу и улыбается, чтобы остановить и успокоить её. Серанола успокаивается и устраивается на одной из подушек.

Серанола представляет остальных в комнате как представителей фракций, которые попросили персонажей прибыть сюда. Ее поведение становится серьезным, и она теряет нервозность. Шепотом она передает группе следующую информацию:

- Они пришли, чтобы получить тревожную информацию о Подземье.
- Сзит Моркейн, аванпост дроу, недавно был захвачен Огненными Великанами из Маэримидры во главе с Хледой Безднорожденной.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ФРАКЦИЙ В ЭЛЬФОДРЕВЕ

В Эльфодреве можно найти следующих представителей фракций:

Серанола Шепчущая. Серанола (женщина-гном) представляет Изумрудный Анклав. Она всегда кажется очень нервной и редко говорит шепотом. Когда что-то нарушает естественный мировой процесс, она решительно и беспощадно защищает его.

Эланиль Элассидиль. Эланиль — представитель Арфистов в районе Хиллсфара. Теперь, когда Олисара Лайтсонг прибыла в Хиллсфар, она оказывается в подчиненном положении. Она имеет титул Вестника Мунсильвера и является одним из лидеров Эльфодрева.

Зерн Ксеркстил. Зерн — мужчина-полуорк, одетый в облачение паладина Хельма. Он представляет Орден Перчатки, и его начальство поручило ему следить за тем, чтобы в Подземье для выполнения этой миссии выбирались только самые сильные. Он постоянно говорит об интервенции дьяволов и необходимости физической силы, чтобы убить их. Он просит персонажей рассказать истории, демонстрирующие их собственный героизм и мастерство.

- Эта небольшая группа говорит от имени всех фракций. Фракции обеспокоены этой новой угрозой и нуждаются в ее дальнейшем расследовании. Вот почему Серанола и остальные двое попросили персонажей прийти сюда.
- Пленница, которую Эланиль привезла с собой, подтвердила всю эту информацию, но также сообщила троице, что Солом Нед'разак, архимаг дроу, жив и находится в плену на заставе.
- Это была едва ли не единственная полезная информация, которую удалось получить от пленницы-дроу. Кажется, она страдает какой-то формой сумасшествия. В перерывах между краткими периодами просветления она лишь повторяет одно и то же: «он дарит безумие!»
- Серанола считает, что дроу поднимаются на поверхность через провал, образовавшийся из-за недавних дождей и сейсмической активности, вызванной событиями в Мулмастере. Местные жители стали называть его «Путь Вниз».
- Он находится примерно в двух днях пути отсюда или полудне пути от Хиллсфара.
- Судя по словам пленницы-дроу, есть подземная река, впадающая в озеро посреди колонии миконидов. Они смогут дать персонажам дальнейшие указания, как добраться до Сзит Моркейна, если те смогут с ними подружиться.

Серанола предлагает персонажам 1000 золотых монет, если они привезут Солома Нед'разака живым и невредимым. Она отказывается выдать более 100 золотых монет авансом. Фракции хотят узнать больше о том, что происходит, и полагают, что Солом может быть ключом ко всему происходящему.

Если у персонажей не сложились благоприятные отношения с Эланиль, она оспаривает решение Серанола нанять персонажей. Персонажи могут изменить ее мнение, пройдя успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 20.

Не уверенный в способности группы выполнить миссию в таком опасном месте, как Подземье, Зерн бросает вызов самому сильному на вид персонажу на борцовский поединок. Закатив глаза, Серанола настаивает, чтобы это произошло за пределами храма.

ПОЙДЕМ ВЫЙДЕМ?

Используйте следующее, чтобы провести матч. У Зерна модификатор Силы (Атлетика) равен +10.

Инициатива. Сделайте бросок, чтобы увидеть, кто получит первое действие.

Захват. Проверка Силы (Атлетика) Зерна противостоит проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) противника (по выбору противника).

Бросок. Проверка Силы (Атлетика) противостоит проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) противника (по выбору противника). Если противник уже схвачен, проверка проводится с преимуществом. В случае успеха противник падает ничком.

На лопатки. Проверка Силы (Атлетика) противостоит проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) противника (по выбору противника). Это действие можно выполнять только в том случае, если противник лежит ничком. В случае успеха противник прижат спиной к полу, состязание выиграно.

Если какие-либо персонажи, не участвующие в матче, попытаются вмешаться, Серанола и Эланиль вмешаются и остановят матч. Затем этот персонаж должен объясниться и убедить трицу в своей готовности к миссии.

Если Зерн проигрывает или даже выигрывает после тяжелого боя, он все равно будет считать, что персонажи смогут справиться с Подземьем. Если он победит легко, то будет ворчать на некомпетентность и отсутствие другого выбора. Он не уверен, что группа добьется успеха.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи успешно убедят Эланиль в том, что им можно доверять, наградите каждого персонажа 100 очками опыта.

СОКРОВИЩА

Когда персонажи готовы уйти, Серанола дает им два флакона с противоядием. Она говорит, что это должно помочь противостоять яду, который, как известно, используют дроу.

Часть 2: Во тьму

Персонажи отправляются к Пути Вниз — разлому, образовавшемуся примерно в двух днях пути от Эльфодрева и в полудне пути от Хиллсфара. Путешествие группы оказалось легким: они добрались до огромной дыры, ведущей во тьму.

Как и прежде, путешествие вдоль главной дороги сопровождается торговцами, с желанием поторговать приехавшими в Хиллсфар, чтобы получить от ворот поворот. Когда вы достигаете места, в котором, как вам сказали, образовался разлом, уровень активности удивляет.

Вокруг Пути Вниз вы видите отряд солдат-людей, судя по всему, членов Красных Перьев. Солдаты носят кольчуги, щиты и длинные мечи, с короткими луками за плечами. Они присматривают за группой людей-рабочих, строящих стену вокруг дыры. Рядом стоит повозка, наполненная бочками и ящиками. Многие рабочие по очереди пьют воду из бочек и достают припасы из ящиков. Стражники вежливо разговаривают с ними и помогают переносить тяжелые камни. Также есть лебедка, трос которой ведет в яму.

Пожилой мужчина в доспехах спорит с другим за столом, усыпанным чертежами. Когда вы приближаетесь, несколько солдат встают перед вами и преграждают вам путь к паре. «Что мы можем сделать для вас, путешественники?» вежливо говорит один из них.

Если персонажи попытаются скрыть причину, по которой они хотят отправиться в Подземье, они должны преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 20, чтобы убедить стражника. Эта проверка делается с помехой, если в группе есть нелюди. Охранник не пропускает их, если не верит им.

Если персонажи расскажут им правду об их миссии, солдат попросит их подождать и пойдет поговорить с пожилым мужчиной за столом. Выслушав солдата, пожилой мужчина подзывает персонажей к ближайшей палатке.

Палатка оборудована стульями и столом. Он берет ковш из бочки в палатке и пьет из него. Затем он предлагает немного персонажам. Он сидит на противоположной от них стороне стола. Мужчина представляется как комендант гвардии Вум Йестраль. Затем он просит рассказать об их «миссии» в Подземье.

Отыгрыш Вума Йестраля

Комендант гвардии Вум Йестраль — глава Красных Перьев — военной группы, отвечающей за безопасность Хиллсфара. Он громкий и самоуверенный, однако добрый и очень предан жителям Хиллсфара. Он является членом Альянса Лордов, который стремится восстановить надлежащий торговый баланс, позволяя нелюдям приезжать в город только для бизнеса, а не селиться там в любом случае. Вум, будучи человеком чуть старше 60 лет, по-прежнему занимает доминирующее положение среди своих подчиненных.

Если персонажи не раскрывают, кто их нанял, Вум первым задает этот вопрос.

Он дает следующую информацию о том, что Красные Перья делают у Пути Вниз:

- Из-за недавних нападений дроу на город Хиллсфар Первый Лорд призвал Вума привести сюда отряд Красных Перьев, чтобы защитить каменщиков и обезопасить провал.
- Некоторые дроу выходят на поверхность днем, что очень необычно. Он привык, что они нападают под покровом ночи. У него сложилось впечатление, что они чувствительны к солнечному свету.
- Дроу, которых он видел, сражались с дикостью, а не с изяществом и хитростью. Они казались обезумевшими. Такое ощущение, что их единственная цель — уничтожить.
- Разлом уходит вниз на 100 футов, где превращается в пещеру, через которую течет река. Течение довольно быстрое, а глубина достаточно только для плота. Он предлагает материалы для его постройки, как только они доберутся до дна.
- Подъем труден и опасен, но дроу каким-то образом сумели его преодолеть.
- Он отправлял патруль раз в день, чтобы очистить территорию под дырой от существ, представляющих угрозу. Они столкнулись с обычными обитателями Подземья. Солнечный свет привлекает в нору множество существ. Гигантских пауков, квагготов, дерро и слизней видели в пещере внизу.
- Патрульные спускаются в корзине, прикрепленной к лебедке. Он был бы готов спустить персонажей вниз с помощью корзины.

Подземье

Если персонажи хотят спуститься в провал, Вум приказывает своим людям прикрепить корзину и опустить их в Подземье. Все персонажи легко помещаются в корзину, а лебедка надежно закреплена, поэтому на пути вниз не произойдет никаких происшествий.

Отличительные особенности

Подземье весьма неприветливо для жителей поверхности. Местным обитателям потребовались столетия, чтобы привыкнуть к его суровым условиям. Следующие особенности действительно на протяжении всего путешествия по Подземью, если иное не описано в конкретной локации.

Свет. Пещеры и проходы Подземья полностью лишены света. Те, у кого нет темного зрения, должны иметь источник света, чтобы иметь возможность видеть. В описаниях локаций предполагается, что у персонажей есть источник света. Откорректируйте описание, если их нет.

Звук. Здесь вы слышите звук капающей воды, случайный «крик», но в основном полную тишину.

Запах. Постоянно пахнет сырым и затхлым подвалом. Иногда безошибочно чувствуется запах смерти.

ФАЭРЗРЕСС

Необычная магическая энергия, которую дроу называют *фаэрзресс*, пронизывает большую часть Подземья. Происхождение этой таинственной мистической силы неизвестно. Легенда утверждает, что это древняя эльфийская магия, восходящая к тем временам, когда темные эльфы были впервые изгнаны из верхнего мира. Дроу и другие существа Подземья используют свойства областей, пронизанных *фаэрзресс*, для защиты своих поселений.

Области, пронизанные *фаэрзресс*, могут иметь размер от нескольких десятков футов в поперечнике до нескольких миль в диаметре и оказывать следующие эффекты:

Области, пронизанные *фаэрзресс*, всегда наполнены тусклым светом.

Существо в области, пронизанной *фаэрзресс*, имеет преимущество на спасброски против любых заклинаний предсказания. Если заклинание предсказания не позволяет совершить спасбросок, заклинатель должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, чтобы сотворить заклинание. Провал этого броска означает, что заклинание потрачено впустую и не имеет никакого эффекта.

Любое существо, пытающееся телепортироваться в область, пронизанную *фаэрзресс*, или из нее, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15. В случае провала существо получает урон силовым полем 5 (1к10), и попытка телепортации проваливается. Даже если спасбросок будет успешным, попытка телепортации может оказаться неудачной, как если бы пункт назначения был известен только по описанию, независимо от того, насколько он на самом деле знаком. Дополнительную информацию смотрите в таблице заклинания телепортации.

Области, пронизанные *фаэрзресс*, осквернены хаосом повелителей демонов. Когда заклинание произносится в области, пронизанной *фаэрзресс*, заклинатель бросает 1к20. При выпадении 1 заклинание имеет дополнительный эффект, определяемый путем броска по таблице «Всплеск дикой магии» в главе 3 «Классы» *Руководства игрока*.

Хотя *фаэрзресс* нельзя рассеять, его эффекты временно подавляются в области антимагического поля.

БЕЗУМИЕ

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

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

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

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

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

УРОВЕНЬ БЕЗУМИЯ

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

Бессрочные безумия Граз'эта

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

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

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

Путь Вниз

Путешествие по Пути Вниз медленное, прерывистое и временами болезненное, когда персонажей потряхивает в корзине. Припасы для постройки плота спускаются следом.

Вы начинаете понимать, что чувствует омар в ловушке, когда его приносят. По пути в темноту корзина раскачивается, ударяется о выступы в стенах и заставляет ваших товарищей падать на вас. Когда корзина достигает дна, персонажи покрыты синяками и ссадинами.

Вы ступаете на твердую землю возле корзины и тянете за веревку, чтобы дать знать тем, кто наверху, что они могут поднять корзину обратно. Следующими отправляются материалы для изготовления плота.

Когда вы используете это время, чтобы осмотреться, становится очевидным, что Подземье — это другой мир, совершенно отличающийся от поверхности. Новые звуки и запахи окружают вас, пока вы медленно перемещаетесь по этой огромной пещере.

Бурная река втекает в пещеру, проходит её насквозь и затем утекает с другой стороны.

Внезапно вы слышите громкий хлопок рвущегося каната и шум чего-то большого падающего в провал. Посмотрев вверх, вы видите, как бревна, инструменты и куски корзины падают прямо на вас.

Персонажи должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе их ударят **падающие обломки**. Попавшие под обломки получают 2кб дробящего урона.

Выйдя из-под остатков корзины, вы видите на некоторых обломках черную смолоподобную субстанцию. Вещество начинает двигаться к вам, оставляя за собой след слизи, разъедающей все, к чему прикасается.

Вещество представляет собой **черную слизь** [black pudding]. Он прикрепился к корзине, когда та спускалась. Веревка легко растворилась, и корзина упала.

Во втором раунде боя из реки выходят **верховный жрец кую-тоа** [kuo-toa archpriest] и два **кну́та кую-тоа** [kuo-toa whip] и присоединяются к бою. Они ждали возможности избавиться от жителей поверхности, вторгшихся в их логово.

Верховный жрец начинает бой с *удержания личности* [hold person] против самого сильного на вид персонажа. Затем он использует оружие, чтобы атаковать его же в следующем раунде.

Кнуты начинают с того, что накладывают *щит веры* [shield of faith] и приближаются к персонажам. Затем они используют свои клешнепосохи и зубы, чтобы атаковать. Кнуты ведут ближний бой. Старайтесь не использовать заклинания.

Изменение сложности столкновения

Вот несколько предложений по корректировке этой встречи. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите верховного жреца.
- **Слабая группа:** Уберите кнутов.
- **Сильная группа:** добавьте двух **надзирателей кую-тоа** [kuo-toa monitor].
- **Очень сильная группа:** добавьте двух кнутов и двух надзирателей кую-тоа.

Сокровища

У кую-тоа есть украшения из костей, жемчуга и драгоценных камней общей стоимостью в 50 золотых монет.

Вниз по реке

После окончания боя и сбора припасов персонажи могут заняться строительством плота, чтобы переправиться по реке. Плот достаточно легко сделать и уже через короткое время они готовы спустить на воду свое творение.

Когда плот будет готов и персонажи заберутся на него, их путешествие в Споросвод должно занять около пяти часов. Вдоль берега имеется множество проходов, уводящих от реки. Если не считать случайных гигантских крыс или пауков, путешествие вниз по течению проходит без происшествий.

Когда плот приближается к Споросводу, прочтите следующее:

Плот движется сквозь тьму, и только свет, который вы сами используете, освещает сырые тоннели, по которым вы проплываете. За исключением обычных существ, которых можно ожидать увидеть под землей, в вашем путешествии вам удалось увидеть лишь несколько живых существ.

После нескольких часов пути тоннель заканчивается. Выплывая из него, вы осознаете всю грандиозность открывающейся перед вами панорамы. Огромная пещера простирается дальше, чем достигает ваш свет. Однако свет не нужен, чтобы увидеть обширность пространства, в котором вы находитесь.

Фосфоресцирующая плесень, грибы и лишайники испускают потустороннее свечение, которое показывает, что размер пещеры составляет несколько миль в поперечнике. Споры затуманивают воздух, летая на невидимом ветру. Река, по которой вы плывете, протекает через лес, все поверхности в котором имеют невероятные цвета и самые различные текстуры. Он заканчивается озером, которое, кажется, находится точно посередине пещеры.

Когда вы начинаете обдумывать свои дальнейшие действия, вы вдруг слышите шорох со стороны ближайшего берега. Направив свет в этом направлении, вы видите два существа, внезапно выскочившие из зарослей ярко-фиолетовых грибов. Очень маленький гуманоид с темной кожей, белыми волосами и усами, белыми выпуклыми глазами и одетый в доспехи, как ни странно, гонится за высоким разноцветным грибом. Маленькое существо догоняет гриб и сбивает его с ног, все время извергая тарбарщину. В этот момент ещё несколько подобных ему гуманоидов выбегает из-под покрова местной растительности. Они пытаются отбить грибное существо у первого темного человечка. Начинается потасовка, в результате которой гриб убегает незаметно для маленьких существ. Но что им удастся заметить — так это ваш свет.

Эти существа — **дерро** [derro], и они охотятся на миконидов. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 20 позволяет узнать как десятерых дерро, так и миконида. Персонаж, чья раса относится к жителям Подземья, автоматически преуспевает в этой проверке. Дерро подходят к кромке воды, рыча и крича на персонажей на Подземном языке. Персонажи легко могут подогнать плот к ближайшему берегу, если хотят.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Предложение по корректировке этой встречи:

- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте **дерро саванта** [derro savant].

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Дерро начинают стрелять в персонажей из арбалетов. Если персонажи не пытаются приблизиться к берегу, они потеряют интерес и после одного-двух раундов боя убегут в грибной лес.

Впоследствии их можно найти, преуспев в проверке Мудрости (Выживание) Сл 20. Дерро обнаруживаются устроившими засаду на любого, кто приблизится к ним. Персонажи могут избежать захвата врасплох, если преуспеют во встречной проверке Мудрости (Восприятие) против Ловкости (Скрытность) дерро.

Если кто-нибудь из дерро будет схвачен и допрошен, между тарабарщиной и безумным бредом, они могут сказать персонажам, что пришли из Оплота Опустошения, чтобы поохотиться на миконидов и принести их назад — накормить «Мать». Она голодна и придет за ними! Местонахождение города уточнить не удастся, равно как и узнать, кто или что такое «Мать». На самом деле кажется, что они и сами не знают.

СОКРОВИЩА

Дерро имеют при себе различных монет и безделушек на сумму в 50 золотых монет.

ОБЩЕНИЕ — ЭТО КЛЮЧ

Пока персонажи разбирались с дерро, миконид успел сбежать и собрать часть своих сородичей. Обитатели поверхности не часто приходят в Подземье, и это может означать как катастрофу, так и прекрасную возможность. Шесть **взрослых миконидов** [myconid adult] и один **верховный миконид** [myconid sovereign] приближаются к группе вскоре после прекращения боя. Скорректируйте текст в рамке в зависимости от действий персонажей после завершения боя.

Когда вы переводите дыхание после встречи с дерро, вы замечаете, что окрестности немного изменились. Участок грибов, на котором вы отдыхали, стал немного толще. На самом деле, особенно высокий из них, кажется, имеет ту же окраску, что и существо, за которым гнались дерро.

Когда вы замечаете их присутствие, группа миконидов выходит из маскировки и окружает вас. Они не делают никаких враждебных действий, за исключением того, что они синхронно двигают руками, выпуская облака спор, которые окутывают всех вас.

Через несколько секунд после того, как вы вдыхаете пыльцу, вы начинаете слышать голоса в голове. Кажется, они все спрашивают, слышите ли вы их.

Это голоса миконидов, использующих споры для общения с персонажами. Убедившись, что персонажи их слышат, повелитель миконидов выходит вперед, и его голос успокаивает остальных. Он благодарит персонажей за то, что они помогли ему сбежать от дерро. Он спрашивает, нужно ли им безопасное место для отдыха. Он предлагает гостеприимство Споросвода группе, а также сообщает следующую информацию:

- Дерро время от времени приходят в Споросвод и сеют хаос среди миконидов. Они совершенно невменяемы и нападают только с целью убить. Они знают, что где-то далеко от этой пещеры есть город дерро.
- В последнее время их нападения стали более частыми и жестокими. Они начали уносить тела убитых ими миконидов.
- Увеличение может быть как-то связано с появлением в Подземье кого-то нового.
- Никто не знает, что это за сущность, но все чувствуют ее зов, склоняющий к безумию.
- Если его спросить, где находится Сзит Моркейн, он сможет дать им указания. Отсюда около 21 дня пути. Однако он знает существо, которое знает о портале, ведущем недалеко от него. Существо зовут Хуум, и он дружелюбен к миконидам.

СПОРЫ ВЗАИМОПОНИМАНИЯ

Споры, которые распространяют микониды, представляют собой *споры взаимопонимания*. Они не говорят на каком-либо языке, а вместо этого общаются, создавая телепатическую связь через распространяемые споры. Эффект сохраняется в течение часа.

Персонажи могут оставаться с миконидами столько, сколько захотят. Существа очень гостеприимны и могут ответить на многие вопросы о Подземье и о том, чего ожидать.

Когда персонажи будут готовы идти, микониды согласятся отвести их к своему знакомому Свежевателю разума **Хууму**, который знает местоположение портала.

Если персонажи решают отправиться в путь пешком, миконид дает им основные указания, как туда добраться. Путешествие долгое, трудное и опасное, но в конце концов персонажи прибывают. Однако они прибывают слишком поздно, и Фидор и его рабы забирают Солома в Маэримиду. В довершение всего, персонажи все равно должны совершать сброски, чтобы избежать накопления Уровня безумия. Если им повезет, они не будут совершенно безумными к тому времени, когда наконец придут.

ВАШ ДРУГ... КТО?

Микониды вчетвером сопровождают персонажей к своему знакомому. Они ведут группу через лабиринт туннелей и пещер, пока наконец не достигают двери.

Телепатическая связь, существовавшая между вами и вашими новыми друзьями, стерлась к тому моменту, когда они остановились и указали на короткий проход. Проход заканчивается у изящно вырезанной каменной двери с огромным молотком.

Прежде чем вы успеваете постучать, дверь распахивается, и безволосый гуманоид с фиолетовой кожей и извивающимися щупальцами вокруг рта говорит: «А-а-а, э-э-заходи-и-ите. У меня на с-с-столе ждет чай. Вы, долш-ш-шо быть, умира-а-аете от жаш-ш-шды».

Существо может быть опознано как **свежеватель разума** [mind flayer], если персонаж преуспеет в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15. Он представляется как Хуум и спрашивает, что он может для них сделать. Если его спросят о разрешении использовать его телепортационный круг для путешествия к Сзит Моркейну, он посмеивается и наливает себе чашку чая.

- «Да, я могу отпра-а-авить вас-с-с к Сзит Моркей-й-йну, за пла-а-ату».
- «Лидер С-с-сзит Моркей-й-йна — прос-с-сто ужас-с-сный дроу по имени С-с-солом Нед'раз-з-зак. У него ес-с-сть кое-что мое».
- «Это брош-ш-шь, которая защищает его раз-з-зум от моего вмеша-а-ательс-с-ства в его моз-з-зг».
- Если персонажи принесут ему брошь, он обещает, что не будет выслеживать их и есть их мозги при следующей трапезе.
- «Потому что тепе-е-ерь, когда вы провели с-с-смой дос-с-саточно вре-е-емени, мне не сос-с-считит труда найти вас-с-с... поз-з-зже».

Если искатели приключений согласятся на эту сделку, Хуум медленно встает и подходит к другой двери в своей пещере. Тихо пробормотав что-то себе под нос, он открывает ее, и из комнаты становится видно яркое оранжевое свечение. Затем он заходит в комнату. При успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл 15 персонаж может распознать, что он, вероятно, произнес магический пароль для деактивации защиты комнаты.

Внутри на земле находится светящийся круг, магическая энергия которого доходит до потолка. Он смотрит на группу и говорит: «Это путь к С-с-зит Моркей-й-йну. Пожалуйста, передай-й-те С-с-солому мои наилу-у-учш-ш-шие пош-ш-шелания.»

Прежде чем они уйдут, Хуум предупреждает их, что они не смогут вернуться тем же путем, которым пришли. Без него портал — путешествие в один конец.

В случае нападения Хуум защищается и получает помощь от четырех взрослых миконидов, которые привели сюда персонажей.

Вполне возможно, что персонажи решат атаковать Хуума до того, как он произнесет пароль для входа в комнату. Если это произойдет, персонажи не смогут получить доступ к portalу. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 показывает, что без пароля только заклинание *открытие [knock]* или рассеивание магии открывает дверь без вредных последствий.

Выломать дверь можно при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Это, однако, активирует защиту комнаты, и каждое существо в 20-футовой сфере должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе оно получит урон молнией 22 (4к10).

Если группа не желает принимать предложение Хуума, им придется совершить двадцатидневное путешествие к Сзит Моркейну. Микониды смогут дать персонажам приблизительную карту, показывающую путь. В конце концов персонажи находят место, откуда они могут спуститься в пропасть. Это приведет их к входу на уровень казарм.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи мирно договорятся с Хуумом, наградите каждого персонажа 250 очками опыта.

Часть 3: В огонь

Сзит Моркейн

Предполагается, что персонажи использовали портал в доме Хуума. Скорректируйтесь соответствующим образом, если они добирались без помощи иллитида. В любом случае они прибывают в пещеру в великой пропасти, где находится вход в Сзит Моркейн.

Враги или просто еда?

Путешествуя по разрушенному аванпосту, игроки обнаруживают, что на него напал Огненный Великан в сопровождении демонов и множества рабов — дроу, дуэргаров, квагготов и других обитателей Подземья. Любые гуманоиды, возглавляемые одним или несколькими демонами или Огненным Великаном Фидором, являются рабами и несут на себе следы своего рабства. Каждый раз, когда персонажи сталкиваются с таким существом, персонаж с пассивным показателем Восприимчивости или Проницательности 12 или выше замечает одну из этих меток. Примерами таких показателей являются:

- Толстый железный ошейник с кольцом для крепления цепи.
- Многочисленные свежие шрамы, похожие на следы плети или кнута.
- Недоедающий или болезненный на вид.
- Бойтся подойти ближе чем на 5 футов к демону или Огненному Великану.

Если кто-либо из гуманоидов все еще жив, когда возглавляющие их демоны или гиганты убиты, они немедленно сдаются и умоляют пощадить их. Если их пощадить, они отказываются сражаться и бегут при первой же возможности. Любой дроу, который еще не использовал заклинание *тьма* [Darkness] (врожденное колдовство), использует его, чтобы облегчить свой побег.

Отличительные особенности

Общие характеристики этой области Сзит Моркейн на перечислены ниже. Любые изменения указаны в описаниях конкретных областей.

Свет. Огненные Великаны не способны видеть в темноте, поэтому осветили весь этот уровень ярким светом, исходящим от бесчисленных жаровен с горящими углями.

Звуки. Откуда-то дальше на этом уровне можно услышать эхо криков, призывающих на помощь.

Запахи. В воздухе витает запах серы и смерти. Прочитайте:

Переход через портал практически незаметен. В один момент вы находитесь в убежище Хуума, а в следующий — в небольшой пещере. Единственный стол представляет всю меблировку, а на полу лежат два тела дроу. Рядом с ними лежит труп гигантского паука.

Устье пещеры — единственный выход, который вы видите.

Огненные Великаны зачистили эту часть Сзит Моркейна. Дроу мертвы в результате этой чистки. У них нет с собой ни снаряжения, ни вещей. Устье пещеры ведет к пропасти, в стенах которой построен Сзит Моркейн.

Когда вы подходите к устью, чтобы выглянуть из пещеры, инстинкты побуждают вас отшатнуться назад, поскольку сразу за входом лежит огромная пропасть. Осторожно выглянув наружу, вы видите, что пропасть имеет ширину 30 футов, и она глубока и широка настолько, что ваш свет не достигает её краев.

Далеко внизу слышен шум журчащей воды, а по поверхности скалы тянется гигантская паутина.

При ближайшем рассмотрении паутины персонаж может увидеть, что нить, протянутая к пещере, в которой он находится, сплетена в форме лестницы. Лестница ведет прямо ко второй пещере, которая находится на высоте 130 футов прямо под ней. Продолжая смотреть, можно заметить третью пещеру примерно в 100 футах ниже и левее. Есть много наклонных нитей паутины, которые можно использовать, чтобы добраться до этой пещеры.

Чтобы спуститься по центральной нити, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы не упасть. Падающие персонажи должны совершить спасбросок Ловкости с преимуществом, чтобы ухватиться за одну из многочисленных нитей паутины. Провал спасброска приводит к падению персонажа, ударяющегося при этом о скалу, что наносит дробящий урон 11 (2к10). Те, кто преуспел в спасброске, получают только половину урона.

Примечание переводчика

Сложность спасброска Ловкости в оригинале не указана.

Лазить по наклонным нитям паутины немного сложнее. Чтобы перебраться по одной из этих нитей, персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15 или упасть (смотрите выше).

Невероятные размеры паутины, по которой вы спускаетесь, осознаются только тогда, когда вы добираетесь до других пещер. Карабкаясь, вы обнаруживаете, что нити паутины резонируют и вибрируют от малейшего прикосновения.

Вы находитесь на полпути к центру этой конкретной пряди, когда видите, как нечто, что можно описать только как огромную паучью ногу размером с большое дерево, появляется из темноты и касается толстой нити вибрирующей паутины, заставляя ее замереть. Нечто мягко поправляет липкую веревку, прежде чем нога поднимается и снова исчезает в темноте.

По мере того, как вы приближаетесь к другому концу нити, вам удастся разглядеть новые входы в пещеры. По эту сторону нити их полдюжины, хотя четыре из них завалены щебнем и обломками, что делает пещеры непроходимыми.

Нить разделяется на две; верхняя ведет к уровню казарм (S1, ниже), а нижняя идет вниз к резиденции Дома Моркейн (H1, ниже).

Тот, кому принадлежит гигантская нога, — колоссальный, зловеющий паук, обитающий в темных глубинах пропасти, на сотни футов ниже. Паук не пытается атаковать персонажей. В случае нападения паук прячется в пещеры на дне пропасти, далеко за пределами досягаемости персонажей.

S1. КАЗАРМЫ

Поднявшись на уступ, вы можете заглянуть в пещеру впереди.

Вход тускло освещен светом изнутри.

S2. СПАЛЬНИ

Эти комнаты заполнены простыми койками. У подножия каждой койки стоит небольшой сундук. Часть мебели перевернута. Больше ничего интересного здесь нет.

S3. СТОЛОВАЯ

Эту комнату почти целиком занимает огромный стол. Здесь также много опрокинутых или сломанных стульев. По комнате разбросаны игральные карты, кости и тарелки с едой.

Сокровище. Среди мусора в комнате есть пара сапфировых игровых костей с серебряными точками стоимостью 100 золотых монет.

S4. ТЮРЕМНЫЕ КАМЕРЫ

По краям этого зала расположены шесть камер. Трудно услышать собственные мысли, поскольку отчаянные крики о помощи исходят, по крайней мере, от двух дюжин заключенных там дроу.

Камеры заперты, в каждой находятся по четыре заключенных **дроу** (всего двадцать четыре дроу). Фидор, Огненный Великан из H8, владеет ключом от камер. Персонаж без ключа, желающий попытаться открыть камеру, должен иметь набор воровских инструментов и преуспеть в проверке Ловкости Сл 20. Двери также можно взломать, пройдя проверку Силы Сл 25 или нанеся 30 единиц урона (КД 19). Двери невосприимчивы к яду и психическому урону.

Дроу владеют следующей информацией:

- Солом Нед'разак содержится в резиденции Дома Моркейн. Единственный путь туда — по паутине.
- Это пещера внизу паутины.
- Огненные Великаны пришли с демонами и уничтожали все, до чего могли добраться.
- Их возглавляет Хледа Безднорожденная из Маэримидры. Она грозный Огненный Великан, командующий легионом демонов.
- Ее больше нет здесь. Она оставила ответственным одного из своих капитанов, пока они доставляют остальных дроу обратно на арену в Маэримидре.

Дроу не сражаются за персонажей. Они полностью обезвожены и слабы; их главная забота — побег. Они используют заклинание *тьма* [darkness] с помощью врожденного колдовства, если это необходимо, чтобы сбежать.

Награждение опытом. Если персонажи освобождают дроу, а не оставляют их умирать, наградите каждого персонажа 200 очками опыта.

S5. УЧЕБНЫЙ КЛАСС

Это помещение небольшого размера построено позже остальных и представляет собой скромных размеров аудиторию. Ничего ценного в нем нет.

РЕЗИДЕНЦИЯ ДОМА МОРКЕЙН

Спускаясь по паутине, персонажи попадают ко входу в резиденцию Дома Моркейн. Перейдите к H1 ниже.

Город Королевы Пауков

Резиденция Дома Моркейн может быть знакома некоторым игрокам. Она была показана в приключении третьей редакции «Город Королевы пауков», выпущенном в 2002 году. Некоторые особенности резиденции сохранились и много лет спустя, в частности, иллюзорный трон в H8 и гроб в H9. Они включены в это приключение ради преемственности.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Общие характеристики резиденции Дома Моркейн перечислены ниже. Любые изменения указываются в описании конкретной локации.

Свет. Огненные Великаны не способны видеть в темноте, поэтому осветили весь этот уровень ярким светом, исходящим от бесчисленных жаровен с горящими углями.

Окружение. Коридоры резиденции Дома Моркейн имеют ширину 20 футов и такую же высоту. Хотя во многих местах это место обгорело, разодрано и сломано, оно шикарно украшено. Если не указано иное, комнаты в резиденции имеют высоту потолка в 30 футов и также прекрасно обставлены.

Звуки. Эхо глубокого смеха разносится по всему уровню.

Запахи. В воздухе витает запах серы и смерти.

H1. ВХОД В РЕЗИДЕНЦИЮ ДОМА МОРКЕЙН

Спускаясь по центральной нити, персонажи видят следующее:

Наконец вы добираетесь до входа в пещеру в конце нити паутины, на которой вы находитесь. Вы легко передвигаетесь по выступу, и ваш свет освещает большую комнату, выработанную прямо в скале. Её дальняя стена имеет форму, похожую на восьмиугольную. Из этой комнаты есть два выхода. Еще есть лестница, похожая на ту, по которой вы уже лазили. Она ведет через отверстие в потолке.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ

Лидер огненных гигантов в Сзит Моркейне приказал группе демонов патрулировать проходы бывшей резиденции Дома Моркейн. Местоположение патруля определяется случайным образом каждый раз, когда искатели приключений достигают новой области в ходе исследования этого уровня.

Когда группа входит в новую пронумерованную область, где еще нет столкновения, бросьте 1к8. Если выброшенное вами число соответствует номеру комнаты на карте, персонажи столкнутся с патрулем в этой области. Если патруль не был обнаружен к тому времени, когда персонажи движутся к резиденции Солома Нед'разака (Н8), демоны находятся в кладовой (Н7). Кроме того, патруль может настичь персонажей, если они совершают короткий или долгий отдых; если персонажи пытаются отдохнуть, бросьте кубик. При четном результате патруль наталкивается на группу посреди отдыха.

Патруль демонов состоит из трех **квагготов** [quaaggoth], двух **дретчей** [dretch] и **чазма** [chasme]. Здесь есть только один патруль; когда демоны будут побеждены, некому будет их заменить.

Изменение сложности столкновения с патрулем демонов

Вот несколько предложений по корректировке встречи с патрулем демонов. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** добавьте кваггота; замените чазма на **теневого демона** [shadow demon].
- **Слабая группа:** Уберите одного дретча; добавьте кваггота; замените чазма на теневого демона.
- **Сильная группа:** Уберите дретчей и добавьте двух квагготов.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного теневого демона и одного кваггота.

Н2. ПОДЪЕМЫ К ХРАМУ ЛОЛС

Эти восьмиугольные камеры одинаковы, в каждой есть лестница, напоминающая паутину из холодного черного металла, ведущая вверх через отверстие в потолке.

Лестницы ведут к руинам храма Лолс наверху. Персонажей, заходящих в Храм, встречает столетняя пыль. Комната огромна и имеет форму паука. Помимо вышеупомянутой пыли, в этой комнате нет ничего, кроме навязчивых мыслей о богохульных и непристойных действиях, совершенных здесь в прошлые века.

Н3. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Эта комната является постом охраны. Когда Огненные Великаны напали, после победы над охраной они уничтожили всю мебель в этой комнате. Среди луж засохшей крови по комнате разбросаны груды мусора, а также сломанное оружие.

Н4. БАРАКИ

В этом помещении стоят сломанные койки и сундуки. Здесь нет ничего интересного.

Н5. БЫВШИЙ ХРАМ КИАРАНСАЛИ

За постом охраны находится центр комплекса — сооружение, когда-то посвященное Киарансали.

КИАРАНСАЛИ, ВОЗВРАЩАЮЩАЯ

В портфолио этого меньшего божества дроу месть и нежить. Поклонение ей расцвело в Сзит Моркейне, когда в период Безмолвия Лолс культисты возвращающей высладили и убили последних оставшихся почитателей Лолс, бежавших в Сзит Моркейн.

В конце концов, однако, культ был уничтожен, и поклонение ей практически прекратилось.

Солом Нед'разак перепрофилировал это помещение в зал для приемов после того, как пришел к власти.

Двойные двери этой комнаты сняты с петель и лежат в коридоре. Подходя к комнате, вы слышите сильный шум. За громким треском слышны отчаянное кудахтанье и гневный рев.

Заглянув в комнату, вы видите чудовищное демоническое существо в сопровождении горстки дроу.

Шум создают пара **ветеранов дроу** [drow veterans] и **хезроу** [hezrou]. Персонажи могут застать врасплох демона и его сопровождающих, если они преуспеют в групповой проверке Ловкости (Скрытность).

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Вероятно, речь идет о встречной проверке против Мудрости (Восприятие) дроу с демоном — в оригинале уточнения нет и Сл не указана.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько предложений по корректировке этой встречи. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** удалите одного ветерана.
- **Слабая группа:** добавьте одного ветерана; замените хезроу на чазма.
- **Сильная группа:** добавьте одного ветерана.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ветерана; замените хезроу на **глабрезу** [glabrezu].

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Демон Хезроу сражается насмерть. Если дроу сбегут, они пойдут и предупредят Огненного Великана в Н8.

Сокровище. Среди обломков есть золотая чаша стоимостью 100 золотых монет.

Н6. РОСКОШНЫЕ АПАРТАМЕНТЫ

Этот люкс состоит из трех комнат, две из которых меньше третьей. Большая комната выглядит так, будто когда-то это была очень элегантная спальня. Шторы вокруг кровати сорваны и разорваны в клочья. Матрас тоже был порван. Мебель сломана и разбросана по комнате.

Комнаты меньшего размера находятся в том же состоянии, что и спальни. В одной из них разбросана одежда, порванная и грязная. Комоды и шкафы открыты и опрокинуты. В другой комнате есть камин и несколько стульев с мягкой обивкой, разбитых на куски.

Сокровище. Серебряный чайный сервиз разбросан по одной из комнат, а следы его содержимого видны на разодранной обивке мебели. Возможно собрать примерно половину от полного набора, стоимость собранного — 100 золотых монет.

Н7. Кладовая

В этой большой комнате нет мебели, но она заставлена бочками, чанами и ящиками — все переломано. Еда на ранних стадиях гниения разбросана по полу. Содержимое разбитых бочек оставило на полу слегка липкие пятна темно-красного цвета.

Н8. Комната Солома Нед'разак

Двери в эту комнату заперты изнутри. Персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 20, чтобы взломать дверь. В противном случае для входа потребуется магия.

В этой комнате, единственной из всех, которые вы здесь обошли, вся мебель сохранилась целой и невредимой. Дорогая мебель расставлена по комнате: кровать с зелеными бархатными занавесками стоит у дальней стены, перед разожженным камином стоит шезлонг с зеленой обивкой и несколько удобных на вид стульев. Стулья окружают большой низкий деревянный стол.

У стены слева стоит ещё большой рабочий стол, на котором разбросано множество бумаг. Перед ним стоит несколько стульев поменьше.

Мужчина-дроу в богатых одеждах сидит в кресле за вторым столом. Его руки связаны за спиной, во рту у него кляп. Большой круглый стол используется как стул огромным чернокожим гигантом с огненно-рыжими волосами. Ухмылка расцветает на его лице, когда он замечает вас.

Огненного великана [fire giant] Фидора сопровождают четыре дроу, прячущиеся внутри иллюзорной колонны — основания под троном.

Увидев персонажей, Фидор говорит (на языке Великанов): «Аааа, гости. Вы здесь, чтобы встретиться с хозяином дома?». Затем он поднимает огромный двуручный меч и бросается на персонажей.

Дроу, привязанный к стулу, — Солом Нед'разак.

Изменение сложности столкновения

Вот несколько предложений по корректировке этой встречи. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уменьшите КД Фидора до 16 и его очки жизни до 137; уберите трех дроу.
- **Слабая группа:** уберите четырех дроу, добавьте одного ветерана дроу.
- **Сильная группа:** уберите двух дроу; добавьте одного элитного воителя дроу [drow elite warrior]
- **Очень сильная группа:** уберите четырёх дроу, добавьте двух элитных воителей дроу.

Развитие событий

Фидор постоянно атакует самого сильного на вид персонажа. Дроу, в свою очередь, подготавливают действие, ожидая момента, когда все персонажи войдут. Затем они по очереди атакуют наименее защищенного и самого физически слабого персонажа своими ручными арбалетами. После этого они рассредоточиваются и ищут укрытие за имеющейся мебелью. Все враги сражаются насмерть.

Как только враги будут побеждены, персонажи смогут освободить Солома. Он благодарен и спрашивает их, кто они и почему они здесь. Он может сообщить следующую информацию:

- Огненные Великаны напали около сорока дней назад.
- Их лидер, Хледа Безднорожденная, повела армию Огненных Великанов и демонов вверх по стене пропасти в Сзит Моркейн.
- Многие жители были силой уведены в Маэри-мидру, чтобы сражаться на арене.
- Она оставила здесь Огненного Великана Фидора, чтобы он разобрался с отставшими и допросил Солома.
- На обратном пути в Маэри-мидру она приказала великанам разрушить все пещеры, кроме двух. Солом подозревает, что на то, чтобы разобрать завалы, потребуется много лет.
- Фидор хотел знать, где находятся все ценности и какую магическую защиту имеет это место.
- В ближайшее время они планируют привести больше великанов и демонов, чтобы получить полный контроль над аванпостом. Солом предпочел бы находиться в другом месте, когда это произойдет.

Если персонажи откажутся спасти остальных дроу, Солом говорит, что пойдет с ними только в том случае, если они освободят его соплеменников. Им не нужно вытаскивать их на поверхность, достаточно убедиться, что они смогут спастись от Огненных Великанов и их рабов. Если игроки все еще настаивают на том, чтобы не спасать их, он отправляется спасать их сам. Солом отказывается добровольно идти с персонажами, пока дроу не будут освобождены. Затем он велит группе привести его к их нанимателям, чтобы он мог рассказать им об их непрофессионализме. Если персонажи победят его в битве, он мало что сможет сделать с их отказом помочь — по крайней мере, на данный момент.

Если его спросить о броши, которую Хуум просил их получить, он просто смеется и говорит, что ему удалось убедить Хуума, что брошь защищает Солома от его сил. Она не делает ничего подобного. Он легко способен противостоять Хууму просто силой воли. Он протягивает им брошь со своей мантии. По всем оценкам, это просто дешевая брошь из мягкого металла с зеленой стекляшкой.

Вход в Н9 скрыт на северной стене за занавеской. Любое существо, исследующее стену, находит скрытый вход, если оно преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Вход не заперт и не имеет ловушек.

Сокровище. Огненный Великан собрал все сокровища со всего дома и казарм и положил их в сундук, стоящий под столом. Он содержит различные монеты общей стоимостью в 400 золотых, статую Киарансали, инкрустированную драгоценными камнями, стоимостью 200 золотых монет, и посох роящихся насекомых. У него также есть цепочка с ключом на шее. Этот ключ от камер в казармах.

Н9. Усыпальница

В комнате нет ничего, кроме каменного гроба, покрытого блестящим медным листом, который, судя по пыли на крышке, оставался нетронутым уже довольно давно. Крышка украшена резьбой в виде красивой женщины-дроу.

Хотя нет никакого способа определить это, если не спросить Солома, гроб когда-то принадлежал Дорине Т'сарран, бывшей правительнице Сзит Моркейна. Солом оставил гроб нетронутым после прихода к власти и хранит его как напоминание о том, почему он изолировал Сзит Моркейн от поверхности. Любой персонаж, исследующий гроб, преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаруживает, что в глазах, ноздрях и рту лица, вырезанных на крышке гроба, были просверлены крошечные отверстия. Дорина была вампиром, и отверстия в крышке гроба позволяли ей входить и выходить из гроба, превращаясь в облако тумана. Гроб пуст.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Солом уверяет персонажей, что рассеет магическую печать, которую он установил, чтобы не дать подземным жителям выйти на поверхность. Он ведет их к пещере, куда их первоначально привел портал Хуума, и выполняет ритуал, открывающий дыру в потолке, ведущую к Дордриенским склепам, которые находятся примерно в 10 милях от Даггердейла в Долинах. В Даггердейле группа может купить лошадей и вернуться в Эльфодрево.

Лидеры фракций в восторге от того, что искатели приключений смогли выполнить свою миссию, и хотят поговорить с Соломом о том, что планирует Хледа.

Они награждают группу гонораром за выполнение миссии и спрашивают, что они видели во время своих путешествий.

Группа может вернуть брошь Хууму, если пожелает. Если персонажи скажут ему, что брошь всего лишь безделушка, он усмехается и дает персонажам *зелье большого лечения* за то, что они вернули ее, хоть и знали, что она не магическая.

СОКРОВИЩА

В обмен на возврат броши Хуум дает персонажам *зелье большого лечения*.

По возвращении к Серанолле персонажи получают кошелек, содержащий 10 платиновых торговых слитков стоимостью 100 золотых монет каждый.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи вернутся к Хууму с брошью, наградите каждого персонажа 200 очками опыта.

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. Награды **небоевым опытом** указаны на персонажа. Выдавайте каждому персонажу в группе награды боевым опытом, если не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Дроу	50
Обыватель	10
Чёрная слизь	1 100
Верховный жрец Куо-Тоа	2 300
Кнут Куо-Тоа	200
Надзиратель Куо-Тоа	700
Дерро	50
Взрослый миконид	100
Верховный миконид	450
Свежеватель разума	2 900
Дретч	50
Барлгура	1 800
Глабрезу	5 000
Чазм	2 300
Теневой демон	1 100
Кваггот	450
Ветеран дроу	700
Хезроу	3 900
Огненный Великан	5 000

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

В оригинале в представленной таблице Глабрезу отсутствует. Зачем в ней Барлгура тоже не ясно — он в приключении не встречается.

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Достижение	Опыт на персонажа
Договориться мирно с Хуумом	500
Освободить плененных дроу	200
Принести брошь Хууму	200

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **4 500 очков опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **6 000 очков опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Обратите внимание на врезку, если в приключении получены постоянные магические предметы.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

D&D Adventurers League имеет систему распределения постоянных магических предметов в конце сессии. На всех листах персонажей есть место для того, чтобы вписывать в него постоянные магические предметы для простоты подсчёта и использования.

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

ЗАРАБОТАННЫЕ СОКРОВИЩА

Название предмета	Цена в золотых монетах
Побрякушки Куо-Тоа	50
Сокровища Дерро	50
Игральные кости из столовой	100
Чаша из храма Киарансали	100
Чайный сервиз из апартаментов	100
Сундук Огненного Великана	600
Награда Сераноллы	1 000

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ПРОТИВОЯДИЕ

Снаряжение, обычное

Описание зелья можно найти в основных правилах или в *Книге игрока* (глава 5, раздел Снаряжение).

ПОСОХ РОЯЩИХСЯ НАСЕКОМЫХ

Посох, редкий (требуется настройка бардом, священником, друидом, чародеем, колдуном или волшебником)

Этот посох изготовлен из тщательно отполированного белого дерева. Посох призывает пауков, летающих на паутинках. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЛАВА

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

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **400 очков опыта, 200 зм и десять дней простоя** за проведение этой сессии.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

Дроу [Drow]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубашка)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Наследие Фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врожденное колдовство. Базовая характеристика для заклинаний дроу — Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Заговор (неограниченно): *пляшущие огоньки* [dancing lights];

Раз в день каждое: *тьма* [darkness], *огонь фей* [faerie fire].

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

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

Ручной арбалет. Атака оружием дальнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2), цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе будет отравлена на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или более, цель также теряет сознание, пока отравлена таким образом. Цель приходит в сознание, если получает урон или другое существо действием разбудит её.

ЧЕРНАЯ СЛИЗЬ [BLACK PUDDING]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 7

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	5 (–3)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Иммунитет к урону кислотой, холодом, электричеством, рубящему

Иммунитет к состоянию ослепление, очарование, глухота, истощение, испуг, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (не видит за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 4 (1 100 опыта)

Аморфный. Слизь может проходить через пространство шириной до 1 дюйма, не сжимаясь.

Коррозионная форма. Существо, которое касается слизи или ударяет его рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон кислотой 4 (1к8). Любое немагическое оружие из металла или дерева, попавшее в слизь, подвергается коррозии. После нанесения урона оружие получает постоянный накопительный штраф –1 к броскам на урон. Если штраф падает до –5, оружие уничтожается. Немагические боеприпасы из металла или дерева, попавшие в слизь, уничтожаются после нанесения урона. Слизь может прожечь немагическое дерево или металл толщиной 2 дюйма за 1 раунд.

Пауچه лазание. Слизь может взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх тормашками по потолку, без необходимости проходить проверки.

ДЕЙСТВИЯ

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон кислотой 18 (4к8). Кроме того, немагическая броня, которую носит цель, частично растворяется и получает постоянный накопительный штраф –1 к КД брони. Броня уничтожается, если штраф снижает КД брони до 10.

РЕАКЦИИ

Деление. Когда слизь среднего размера или больше подвергается электрическому или рубящему урону, она разделяется на две новых слизи, если имеет хотя бы 10 очков здоровья. Каждая новая слизь имеет очки здоровья, равные половине здоровья исходной слизи, округлённые в меньшую сторону. Новая слизь на размер меньше исходной.

ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ КУО-ТОА [КУО-ТОА ARCHPRIEST]

Средний гуманоид (куо-тоа), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 97 (13к8 + 39)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

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

Навыки Восприятие +9, Религия +6

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 19

Языки Подземный

Опасность 6 (2 300 опыта)

Амфибия. Куо-тоа могут дышать на воздухе и в воде.

Потустороннее восприятие. Куо-тоа может чувствовать присутствие любых невидимых или находящихся на Эфирном Плани существ в пределах 30 футов от него. Он может засечь и отследить такое существо, когда оно движется.

Скользкий. Куо-тоа имеет преимущество в проверках способностей и спасбросках, совершаемых для уклонения от захвата.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Использование заклинаний. Куо-тоа — заклинатель 10-го уровня. Его базовая характеристика — Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У куо-тоа подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): указание [guidance], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy];

1-й уровень (4 слота): обнаружение магии [detect magic], святилище [hallow], щит веры [shield of faith];

2-й уровень (3 слота): удержание личности [hold person], божественное оружие [spiritual weapon];

3-й уровень (3 слота): духовные стражи [spirit guardians], языки [tongues];

4-й уровень (3 слота): власть над водами [control water], предсказание [divination];

5-й уровень (2 слота): множественное лечение ран [mass cure wounds], наблюдение [scrying].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Куо-тоа совершает две рукопашные атаки.

Скипетр. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон электричеством 14 (4к6).

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к4 + 2).

КНУТ КУО-ТОА [КУО-ТОА WHIP]

Средний гуманоид (куо-тоа), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

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

Навыки Восприятие +6, Религия +4

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Подземный

Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Куо-тоа могут дышать на воздухе и в воде.

Потустороннее восприятие. Куо-тоа может чувствовать присутствие любых невидимых или находящихся на Эфирном Плани существ в пределах 30 футов от него. Он может засечь и отследить такое существо, когда оно движется.

Скользкий. Куо-тоа имеет преимущество в проверках способностей и спасбросках, совершаемых для уклонения от захвата.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Использование заклинаний. Куо-тоа — заклинатель 2-го уровня. Его базовая характеристика — Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У куо-тоа подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy];

1-й уровень (3 слота): порча [bane], щит веры [shield of faith].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Куо-тоа совершает две атаки: одну укусом и одну клешнепосохом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2).

Клешнепосох. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2). Если цель среднего размера или меньше, она схвачена (Сл спасброска для высвобождения 14). Пока этот захват не закончится, куо-тоа не сможет использовать свой клешнепосох на другой цели.

НАДЗИРАТЕЛЬ КУО-ТОА [KUO-TOA MONITOR]

Средний гуманоид (куо-тоа), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

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

Навыки Восприятие +6, Религия +4

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Куо-тоа могут дышать на воздухе и в воде.

Потустороннее восприятие. Куо-тоа может чувствовать присутствие любых невидимых или находящихся на Эфирном Плани существ в пределах 30 футов от него. Он может засечь и отследить такое существо, когда оно движется.

Скользкий. Куо-тоа имеет преимущество в проверках способностей и спасбросках, совершаемых для уклонения от захвата.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Куо-тоа совершает укус и два безоружных удара.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2).

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к6 + 2) плюс урон электричеством 3 (1к6), и цель не может совершать реакции до конца следующего хода куо-тоа.

ДЕРРО [DERRO]

Маленький гуманоид (дерро), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (Кожаный доспех)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (–3)	9 (–1)

Навыки Скрытность +4

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 7

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 1/4 (50 опыта)

Безумие. Дерро совершает с преимуществом спасброски против очарования или испуга.

Спротивление магии. Дерро совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дерро совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Корокое гарпунное копьё. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1 (1к4 – 1). Если цель — существо, дерро может вместо нанесения урона попытаться сбить цель с ног, в этом случае цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 9 или упасть ничком.

Легкий многозарядный арбалет. Атака оружием дальнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 40/160 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8 + 2).

ВЕРХОВНЫЙ МИКОНИД [MYCONID SOVEREIGN]

Большое растение, законно-нейтральное

Класс Доспеха 13 (Природный доспех)

Хиты 60 (8к10 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12
Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Споры страдания. Когда миконид получает урон, все остальные микониды в радиусе 240 футов от него могут почувствовать его боль.

Солнечная болезнь. Находясь на солнечном свете, миконид совершает с помехой проверки способностей, броски атаки и спасброски. Миконид погибает, если проводит под прямыми солнечными лучами более 1 часа.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Миконид использует либо свои галлюциногенные споры, либо свои умиротворяющие споры, а затем атакует кулаком.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 8 (3к4 + 1) плюс урон ядом 7 (3к4).

Оживляющие споры (3/день). Миконид нацеливается на один труп гуманоида или зверя Большого или меньшего размера в пределах 5 футов от него и покрывает его спорами. Через 24 часа труп восстает в качестве спорового слуги. Труп остается оживленным в течение 1к4 + 1 недель или пока не будет уничтожен, и его нельзя снова оживить таким образом.

Галлюциногенные споры. Миконид выпускает споры на одно существо, которое видит в пределах 5 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе она будет отравлена на 1 минуту. Отравленная цель становится недееспособной, пока у нее галлюцинации. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе при успехе.

Умиротворяющие споры. Миконид выбрасывает споры в одно существо, которое видит в пределах 5 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе будет ошеломлена на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе в случае успеха.

Споры взаимопонимания. От миконида простираются споры в радиусе 30 фт. Эти споры могут обходить углы и поражать только существ с Интеллектом 2 или выше, не являющихся нежитью, конструктами или элементами. Пораженные существа могут телепатически общаться друг с другом, находясь в пределах 30 фт. друг от друга. Эффект длится 1 час.

ВЗРОСЛЫЙ МИКОНИД [MYCONID ADULT]

Среднее растение, законно-нейтральное

Класс Доспеха 12 (Природный доспех)

Хиты 22 (4к10 + 4)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Споры страдания. Когда миконид получает урон, все остальные микониды в радиусе 240 футов от него могут почувствовать его боль.

Солнечная болезнь. Находясь на солнечном свете, миконид совершает с помехой проверки способностей, броски атаки и спасброски. Миконид погибает, если проводит под прямыми солнечными лучами более 1 часа.

ДЕЙСТВИЯ

Кулак. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 5 (2к4) плюс урон ядом 5 (2к4).

Умиротворяющие споры. Миконид выбрасывает споры в одно существо, которое видит в пределах 5 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе будет ошеломлена на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе в случае успеха.

Споры взаимопонимания. От миконида простираются споры в радиусе 20 фт. Эти споры могут обходить углы и поражать только существ с Интеллектом 2 или выше, не являющихся нежитью, конструктами или элементами. Пораженные существа могут телепатически общаться друг с другом, находясь в пределах 30 фт. друг от друга. Эффект длится 1 час.

СВЕЖЕВАТЕЛЬ РАЗУМА [MIND FLAYER]

Средняя абберация, законно-злая

Класс Доспеха 15 (Кираса)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Спасброски Инт +7. Мдр +6, Хар +6

Навыки Магия +7, Обман +6, Проницательность +6, Восприятие +6, Убеждение +6, Скрытность +4

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Глубинная Речь, Подземный, телепатия 120 фт.

Опасность 7 (2900 опыта)

Сопротивление магии. Свежеватель разума совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Врожденное колдовство (Псионика). Базовая характеристика для заклинаний свежевателя разума — Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15). Он может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: левитация [levitate], обнаружение мыслей [detect thoughts];

Раз в день каждое: подчинение чудовища [dominate monster], уход в иной мир [plane shift] (только на себя).

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон психической энергией 15 (2к10 + 4). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл спасброска для высвобождения 15) и должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе станет ошеломленной, пока не перестанет быть схваченной.

Извлечение мозга. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., один недееспособный гуманоид, схваченный свежевателем разума. Попадание: колющий урон 55 (10к10). Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, свежеватель разума убивает цель, извлекая и пожирая её мозг.

Взрыв сознания (перезарядка 5–6). Свежеватель разума магическим образом испускает психическую энергию 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе получат урон психической энергией 22 (4к8 + 4) и станут ошеломленными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

ДРЕТЧ [DRETCH]

Маленькое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 11 (Природный доспех)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 20 фт.

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

Сопротивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

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

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

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

ЧАЗМ [CHASME]

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (Природный доспех)

Хиты 84 (13к10 + 13)

Скорость 20 фт., летая 60 фт.

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

Спасброски Лов +5, Мдр +5

Навыки Восприятие +5

Спротивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 10 фт., темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, телепатия 120 фт.

Опасность 6 (2 300 опыта)

Гул. Чазм издает ужасный гудящий звук, к которому демоны невосприимчивы. Любое другое существо, начинающее свой ход в пределах 30 футов от чазма, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе оно теряет сознание на 10 минут. Существо, которое не слышит дро-на, автоматически преуспевает в спасброске. Эффект на существо прекращается, если оно получает урон или если другое существо тратит действие, чтобы облить его святой водой. Если спасбросок существа успешен или эффект для него заканчивается, оно становится невосприимчивым к этому гулу на следующие 24 часа.

Спротивление магии. Чазм совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Пауье лазание. Чазм может взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх тормашками по потолку, без необходимости проходить проверки.

ДЕЙСТВИЯ

Хоботок. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 16 (4к6 + 2) плюс некротический урон 24 (7к6), максимум здоровья цели уменьшается на величину, равную полученному некротическому урону. Если этот эффект снижает максимум хитов существа до 0, существо умирает. Это снижение максимального количества здоровья существа длится до тех пор, пока существо не завершит длительный отдых или пока на него не воздействует эффект заклинания, такого как *высшее восстановление* [greater restoration].

ТЕНЕВОЙ ДЕМОН [SHADOW DEMON]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 13

Хиты 66 (12к8 + 4)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Лов +5, Хар +5

Навыки Скрытность +7

Уязвимость к урону излучение

Спротивление урону кислота, огонь, некротическая энергия, звук; дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Иммунитет к урону яд, холод, электричество

Иммунитет к состоянию отравление, истощение, паралич, окаменение, захват, опутанность, сбивание с ног

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, телепатия 120 футов

Опасность 4 (1 100 опыта)

Бестелесное движение. Демон может перемещаться сквозь других существ и объекты, как по труднопроходимой местности. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если заканчивает свой ход внутри объекта.

Светочувствительность. Находясь в области яркого света, демон совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, демон может выполнить действие Засада в качестве бонусного действия.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон психической энергией 10 (2к6 + 3) или, если демон совершал бросок атаки с преимуществом, урон психической энергией 17 (4к6 + 3).

КВАГГОТ [QUAGGOTH]

Средний гуманоид (кваггот), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13 (Природный доспех)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт., лазающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Атлетика +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Подземный

Опасность 2 (450 опыта)

Ярость от ранений. Если у кваггота 10 или меньше здоровья, он совершает броски атаки с преимуществом. Кроме того, он причиняет дополнительный урон 7 (2к6) всем целям, по которым попадает рукопашными атаками.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кваггот совершает две атаки когтями.

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

ВЕТЕРАН ДРОУ [DROW VETERAN]

Средний гуманоид (эльф), любого мировоззрения

Класс Доспеха 17 (Кольчуга)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2, Атлетика +5

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 3 (700 опыта)

Наследие Фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Врожденное колдовство. Базовая характеристика для заклинаний дроу — Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Заговор (неограниченно): *пляшущие огоньки* [dancing lights];

Раз в день каждое: *тьма* [darkness], *огонь фей* [faerie fire].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Возможна дополнительная атака коротким мечом, если он извлечен из ножен.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8 + 3) или, если используется двумя руками, рубящий урон 8 (1к10 + 3).

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6 + 3).

Тяжелый арбалет. Атака оружием дальнего боя: +3 к попаданию, досягаемость 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

ХЕЗРОУ [HEZROU]

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 16 (Природный доспех)

Хиты 136 (13к10 + 65)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (—3)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Сил +7, Тел +8, Муд +4

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, телепатия 120 футов

Опасность 8 (3 900 опыта)

Сопротивление магии. Хезроу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Вонь. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от хезроу, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе будет отравлено до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к воню хезроу на 24 часа.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хезроу совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 15 (2к10 + 4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 11 (2к6 + 4).

ГЛАБРЕЗУ [GLABREZU]

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 17 (Природный доспех)

Хиты 157 (15к10 + 75)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Спасброски Сил +9, Тел +9, Муд +7, Хар +7

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, телепатия 120 футов

Опасность 9 (5 000 опыта)

Бонус мастерства +4

Сопротивление магии. Глабрезу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врожденное колдовство. Базовая характеристика для заклинаний глабрезу — Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 16). Он может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов: *Заговор* (неограниченно): *обнаружение магии* [detect magic], *рассеивание магии* [dispel magic], *тьма* [darkness]; Раз в день каждое: *полёт* [fly], *слово силы: оглушение* [power word stun], *смятение* [confusion].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Глабрезу совершает четыре атаки: две клешнями, и две кулаками. В качестве альтернативы, он совершает две атаки клешнями и накладывает одно заклинание.

Клешня. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 16 (2к10 + 5). Если цель — существо с размером не больше Среднего, оно становится схваченным (Сл высвобождения равна 15). У глабрезу есть две клешни, и каждая может держать по одной цели.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 7 (2к4 + 2).

ЭЛИТНЫЙ ВОИТЕЛЬ ДРОУ

[DROW ELITE WARRIOR]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (Проклепанная кожа, щит)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +7, Тел +5, Муд +4

Навыки Скрытность +10, Восприятие +4

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 5 (1 800 опыта)

Наследие Фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Врожденное колдовство. Базовая характеристика для заклинаний дроу — Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Заговор (неограниченно): *пляшущие огоньки* [dancing lights];

Раз в день каждое: *левитация* [levitate], *тьма* [darkness], *огонь фей* [faerie fire].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4) плюс урон ядом 10 (3к6).

Ручной арбалет. Атака оружием дальнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4), цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе будет отравлена на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или более, цель также теряет сознание, пока отравлена таким образом. Цель приходит в сознание, если получает урон или другое существо действием разбудит её.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего и держать в руках рукопашное оружие.

ОГНЕННЫЙ ВЕЛИКАН [FIRE GIANT]

Огромный великан, законно-злой

Класс Доспеха 18 (Латы)

Хиты 162 (13к12 + 78)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	9 (–1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +3, Тел +10, Хар +5

Навыки Атлетика +11, Восприятие +6

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Великий

Опасность 9 (5 000 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 28 (6к6 + 7).

Камень. Атака оружием дальнего боя: +11 к попаданию, досягаемость 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 29 (4к10 + 7).

ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Средний гуманоид, любого мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Один любой язык (обычно Общий)

Опасность 0 (0 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

Эланиль Элассидиль. Женщина эльф. Выдающийся бард и член Арфистов.

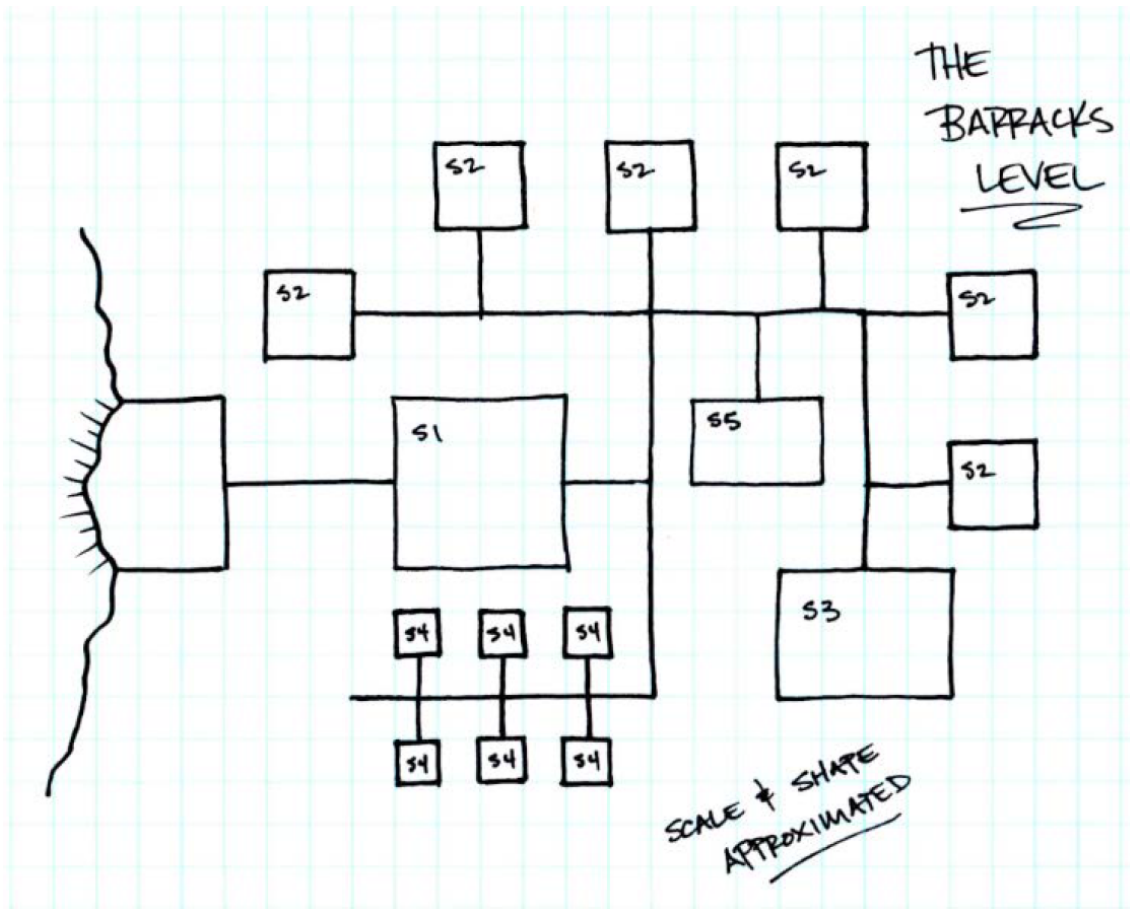
Фалван Андербоу. Мужчина полурослик. Когда-то известный пекарь в Хиллсфаре. Теперь ему отведена роль немногим большая, чем организатор сообщества.

Серанолла Шепчущая. Женщина гном. Представительница Изумрудного Анклава. Волнуется и редко говорит громче шепота.

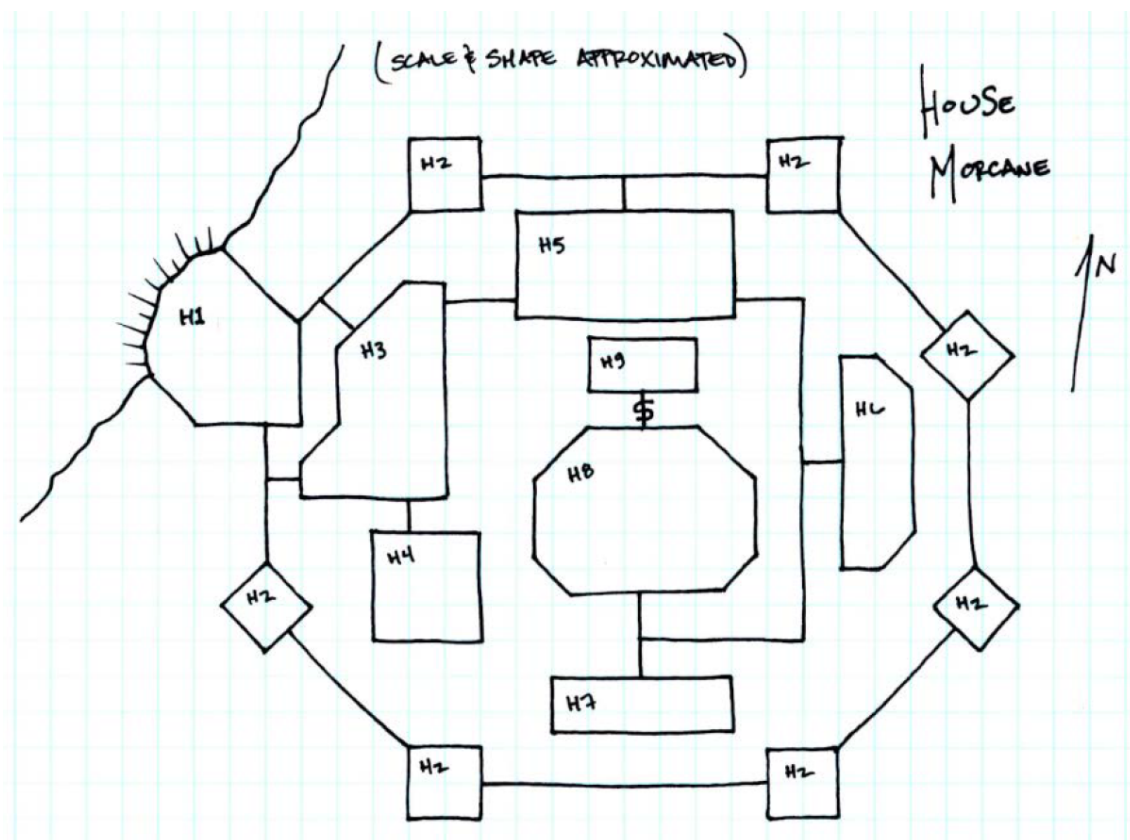
Зерн Ксеркстил. Мужчина полуорк. Паладин Хельма, которому руководители поручили следить за тем, чтобы только самые сильные отбирались в Подземье для выполнения этой миссии. Постоянно говорит об интервенции Дьяволов и необходимости физической силы для их уничтожения. Член Ордена Перчатки.

Вум Йестраль. Мужчина человек. Комендант Красных Перьев — военной группы, отвечающей за безопасность Хиллсфара. Добрый и преданный жителям Хиллсфара (при условии, что они люди). Член Альянса Лордов.

КАРТА: КАЗАРМЫ



КАРТА: РЕЗИДЕНЦИЯ ДОМА МОРКЕЙН



КАРТА: КОМНАТА СОЛОМА НЕД'РАЗАКА

