



ADVENTURERS LEAGUE™

Путь Вниз

Недавно обнаруженный вход в Подземье добавил проблем местным лидерам. Первый Лорд Хиллсфара перехватил инициативу, приказав построить оборонительные сооружения вокруг того, что местные жители стали называть «Путь Вниз». Вам было поручено сопроводить посланца домой в Подземье незамеченным для Красных Перьев. Четырехчасовое приключение для персонажей 5-10 уровней.

Код приключения: DDEX3-9



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Cole Kronewitter

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

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

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

Перевод, верстка: Shinji

Вычитка:



EXPEDITIONS



БЕТА

Дебют: 23 октября 2015 г.

Публикация: 1 ноября 2015 г.

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Часть 3: Спуск по Пути Вниз	16
Введение	2	Сплав по реке	16
Лига Приключенцев D&D	2	Расплата за грехи	16
Подготовка приключения	2	Атака на реке	16
Перед игрой	2	Засада куо-тоа	17
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3	Часть 4: Святилище Сдвоенного Греха	18
Простой и образ жизни	3	Святилище Сдвоенного Греха	18
Услуги заклинателей	4	1. Ступени храма	18
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	2. Жертвенный зал	19
Предыстория приключения	5	3. Затопленные туннели	19
Обзор приключения	5	4. Логово осьминогов	19
Зацепки приключения	6	5. Логово Жабы	20
		6. Священные покои Греха	20
		7. Туннель за храмом	21
		Заклучение	21
Вступление: Встреча менестрелей	7	Вознаграждение	22
Веселые менестрели Фелраты	7	Опыт	22
		Сокровища	22
Часть 1: Выступление на ужине	9	Слава	23
Представление менестрелей	9	Время простоя	23
Сегодня ужинаем с Хельком!	9	Награда Мастера	23
Вечер взаперти	11		
Пошла потеха!	11	Дополнение: Характеристики монстров/НИП	24
		Дополнение для Мастера: сводка НИП	30
Часть 2: Гарнизон Красных Перьев	12	Раздаточный материал: Письмо от Фелраты	31
Гарнизон Красных Перьев	12	Карта: Гарнизон Красных Перьев	32
1. Главные ворота	12	Карта: Святилище Сдвоенного Греха (часть 1)	33
2. Комнаты охраны	12	Карта: Святилище Сдвоенного Греха (часть 2)	34
3. Праздничный зал	12		
4. Конюшни и псарня	12		
5. Капитанские апартаменты	13		
6. Кухня	13		
7. Комнаты с койками	14		
8. Спуск на Путь Вниз	14		
Дополнительные встречи в гарнизоне	15		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Путь Вниз», 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**. Игроки с персонажами четвертого уровня могут потратить двадцать дней простоя, чтобы натренировать своих персонажей до пятого 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 дожидаться конца приключения или эпизода.

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 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 наложения в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ

ЭФФЕКТЫ

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

СМЕРТЬ

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

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

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

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

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Примерно в полудне пути от Хиллсфара находится провал глубиной в сто футов, образовавшийся из-за осадков и географических аномалий, возникших в результате недавних событий в Мулмастере. Прозванная местными жителями Путь Вниз, эта воронка вызвала тревогу среди жителей поверхности после того, как жуткие твари начали выползать из её подземных глубин. Чтобы развеять опасения о возможном вторжении жутких нелюдей, Первый Лорд Хиллсфара недавно приказал построить гарнизон на Пути Вниз, чтобы обезопасить его.

Большинству жителей Хиллсфара невдомёк, что проблемы верхнего мира являются лишь отголосками ужасающего зла, что творится в глубинах Подземья. Подстрекаемая повелителем демонов Граз'том, орда демонических огненных великанов осадила и захватила поселение дроу Сзит Моркейн. Осажденные в ходе безжалостного нападения, дроу быстро отправили посланцев на поверхность в поисках помощи. Среди них был контрабандист-дроу Арризз, который смог добыть в Жентариме партию припасов и теперь ищет способ безопасно доставить их в Подземье. Он надеется протащить припасы через Красный гарнизон по Пути Вниз, и сплавить их по реке.

Конечно, этот план основан на нахождении пути через гарнизон и коррумпированного капитана Красных Перьев по имени Магтарл Хельк, который сменил коменданта гвардии Вума Йестраля на посту командира гарнизона. За последние тридцать дней Хельк начал разрешать контрабандистам входить и выходить через Путь Вниз. Перевозка незаконных товаров сделала его весьма богатым. Однако он начинает переосмысливать этот план, поскольку восемь дней назад гигантский осьминог напал на речную экспедицию и утащил двух наемников.

Эту атаку срежиссировали камбионы-близнецы по имени Гатташ и Рашара. Первоначально близнецы были членами двора Граз'та, но недавно были изгнаны за мелкие проступки и в качестве наказания назначены командовать захолустным регионом Подземья. С тех пор им удалось сблизиться с племенем первобытных куо-тоа и утвердиться в качестве богов-близнецов порочной неводержанности. Переселив свое племя в уютный древний храм куо-тоа, близнецы теперь замышляют захватить гарнизон Красных Перьев и вернуть себе благосклонность Граз'та.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение разделено на пять этапов: вступление и четыре части.

Вступление: Персонажи встречаются Фелрату и Арриззу, которые предлагают работу и план проникновения в гарнизон на Пути Вниз.

Часть 1: Выступление на ужине. Чтобы попасть в Гарнизон, персонажи притворяются мек-нестрелями. Чтобы избежать подозрений, они участвуют в большом вечернем представлении и развлекают гостей за ужином.

Часть 2: Гарнизон Красных Перьев. После окончания торжества персонажей запирают на ночь в обеденном зале. Это их шанс пробраться через гарнизон и найти путь в провал. По пути им, возможно, придется столкнуться с патрулями, пьяными охранниками и может быть даже с тайными поклонниками.

Часть 3: Спуск по Пути Вниз. Персонажи добывают лодку и спускаются по подземной реке. Во время этого путешествия они сталкиваются с речными опасностями, включая огромную волну и нападение куо-тоа.

Часть 4: Святилище Сдвоенного Греха. Персонажи прибывают в разрушенный храм только для того, чтобы обнаружить, что фанатики куо-тоа захватили караван дроу, призванный помочь доставить припасы в Сзит Моркейн. Они пробиваются сквозь скользкое святилище, чтобы спасти плененных дроу от культа куо-тоа и их демонических хозяев.

УДЕРЖАНИЕ ТЕМПА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение рассчитано на 4 часа игры. Используйте таблицу ниже, чтобы спланировать свое время, регулируя темп по мере необходимости, чтобы не отставать от графика. На большом публичном мероприятии вам нужно будет следить за часами.

СКОРОСТЬ ПРОХОЖДЕНИЯ

Этап	Время прохождения
Вступление	20 мин
Выступление на ужине	30 мин
Гарнизон Красных Перьев	60 мин
Спуск по Пути Вниз	30 мин
Святилище Сдвоенного Греха	90 мин

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается за пределами Хиллсфара, торгового города, жители которого, не являющиеся людьми, объявлены вне закона. Используйте одну из следующих зацепок, чтобы вовлечь игроков в историю, или придумайте свою собственную.

Связи Танцора Радости. Когда Арризз достиг поверхности, одними из первых он встретил группу менестрелей во главе с Танзором Радости Алиры по имени Фелрата. Встреча оказалась удачной, поскольку она имеет связи со всеми пятью фракциями и сочувствует тяжелому положению нелюдей в Хиллсфаре.

Арризз убедил ее, что проблемы поверхностного мира являются лишь отражением более глубокого зла, происходящего в Подземье, поэтому Фелрата подергала за ниточки, чтобы обеспечить помощь Сзит Моркейну. Члены Изумрудного Анклава, Арфистов, Альянса Лордов и Ордена Перчатки получают письмо от своей фракции с просьбой встретиться в лагере Фелраты за пределами Хиллсфара. Если вы выберете этот вариант, раздайте каждому персонажу копию раздаточного материала «Письмо от Фелраты».

Эксперты по найму. Если какие-либо персонажи не сильно мотивированы своей фракцией, их можно просто нанять за их опыт. Персонажи с предысторией Шарлатана, Артиста или Моряка окажутся особенно полезными в этой экспедиции и могут быть наняты непосредственно Арриззом.

Задание фракции: Агент Жентарима. Жентарим также согласился помочь Фелрате, хоть и на менее благотворительных условиях. Они поставляют столь необходимые припасы неизвестному связному в группе странствующего менестреля по имени Фелрата. Он пообещал взамен заключить выгодную торговую сделку с Сзит Моркейном. Персонажам, являющимся членами Жентарима, дают повозку с припасами и приказывают убедиться, что и она, и брокер благополучно доберутся до пункта назначения.

ВСТУПЛЕНИЕ: ВСТРЕЧА МЕНЕСТРЕЛЕЙ

Приключение начинается за несколько часов до наступления сумерек в лесу за пределами Хиллсфара.

ВЕСЕЛЫЕ МЕНЕСТРЕЛИ ФЕЛАТЫ

Раскрашенный крытый фургон стоит возле небольшого костра в роще деревьев. С навесов фургона свисают стеклянные безделушки, бумажные украшения и аккуратно нарисованная вывеска с надписью «Веселые менестрели Фелраты». Две фигуры в капюшонах молча сидят возле костра.

Фелрата (**обыватель**; Харизма 16; Выступление +5, Убеждение +5) сидит у костра рядом со второй фигурой в капюшоне. Фелрата встает, чтобы поприветствовать каждого персонажа, и, когда все прибыли, представляет своего спутника.

ОТЫГРЫШ ФЕЛАТЫ

Фелрата — веселая рыжеволосая женщина с добрым сердцем. Она очень обеспокоена нынешним обращением с нелюдьми в Хиллсфаре. Глубокая печаль наполняет ее взгляд всякий раз, когда она видит нечеловека в цепях. Она всегда носит с собой лютню, висающую на плече, и часто использует ее, чтобы сыграть живенькую мелодию, если становится скучновато.

Цитата: «Я чувствую, что в Хиллсфаре осталось мало места для радости. Я стремлюсь изменить это».

Фигура нерешительно стягивает свой капюшон, под которым оказывается дроу с кожей, испещренной чем-то, похожим на яркий грибок. Это **Арризз** (DDEX3-1, *Загнанные в Хиллсфаре*). Арризз уже некоторое время скрывается, прячась в этой труппе менестрелей последние две декады. Дроу узнает любого персонажа, который участвовал во второй миссии DDEX3-1 *Загнанные в Хиллсфаре* и смог привести в чувство Арризза после горячки от инфекции.

ОТЫГРЫШ АРРИЗЗА

Несмотря на то, что Арризз молчалив, он без колебаний критикует глупое или слабое поведение. С тех пор, как он заболел, у него появилось сильное отвращение к нормальной пище; предпочитая диету из грибов и лишайников, которые он постоянно жует. Его полоса неудач подходит к концу, и он хочет оставить регион Лунного моря далеко позади. Ему обещали большие награды, если его миссия будет успешной. И хотя он готов работать с другими, он все же злой, и ненавидит слабость. Если упоминается его бывшая возлюбленная Деризель, Арризз становится холодным и отстраненным; он категорически отказывается говорить о ней.

Хотя ему удалось побороть инфекцию, поразившую его в DDEX3-1 *Загнанные в Хиллсфаре*, она оставила на его теле странные разноцветные шрамы, и его мучает влажный, выворачивающий кашель.

Цитата: «Я был слаб однажды. Больше никогда».

ПРОСЬБА ФЕЛАТЫ

Фелрата предоставляет следующую информацию:

- Хотя в Хиллсфаре ситуация натянутая, гораздо большая война бушует под ним. Огненные великаны захватили Сзит Моркейн, и отступающие дроу стали последним оплотом сопротивления великанам. Чтобы защитить мир на поверхности, сопроводите Арризза и повозку с припасами к Сзит Моркейну.
- Благодаря сделке с архимагом дроу Сзит Моркейна, Соломом Нед'разаком, фракции объединились с дроу против великаньей угрозы.
- Ближайший вход в Подземье находится через разлом Пути Вниз, который охраняет гарнизон Красных Перьев. Группа менестрелей Фелраты там хорошо известна и часто выступает для гарнизона. Переоденьтесь членами моей труппы, и с наступлением ночи мы сможем пробраться через гарнизон к Пути Вниз.
- За Гарнизоном, в восемнадцати милях вниз по реке Пути Вниз находится заброшенный храм. Там нас встретит караван дроу и будет сопровождать остаток пути до Сзит Моркейна.
- Эта миссия опирается на осмотрительность. Капитан Маггарл Хельк — коррумпированный человек, который, скорее всего, с радостью скроет незначительный инцидент в гарнизоне, чтобы сохранить свое положение. Однако если разразится крупная битва, у него не будет другого выбора, кроме как сообщить о беспорядках своему начальству. Он, без сомнения, будет винить в этом местных нелюдей, что, в свою очередь, может привести к еще большему насилию против жителей этого района.

О МАСКАХ И ЛЮДЯХ

После того как миссия будет объяснена, дайте игрокам время обсудить маскировку и планы проникновения.

Костюмы. Труппа Фелраты известна своими диговинными масками и нарядами во время выступлений. Фелрата весьма талантлива в театральных костюмах и может использовать ходули, плащи и маски, чтобы маскировать нечеловеческих персонажей. Нося один из ее нарядов, любой нечеловек, пытающийся выдать себя за человека, проходит проверку с преимуществом. Поскольку издали одежда выглядит нормально, в этих проверках обычно нет необходимости, если только персонаж, не являющийся человеком, не вступает с кем-то в тесный разговор или не действует таким образом, который в противном случае дал бы наблюдателю повод усомниться в навязываемом образе.

Игроков следует подталкивать к созданию веселого внешнего вида и выступления, чтобы они вписались в группу менестрелей.

Арриззу дают маску льва в комплекте с золотым плащом и перчатками. Для шоу он называет себя Лайонет, Жонглер Мечами (в детстве он научился жонглировать ножами в Сзит Моркейне; навык, который он демонстрирует, жонглируя несколькими короткими мечами).

ПЛАН

Веселые менестрели Фелраты обычно прибывают в гарнизон на двух повозках перед наступлением сумерек и во время ужина устраивают представление для Красных Перьев. После этого их угощают бесплатной едой и разрешают переночевать в праздничном зале гарнизона. Арризз предлагает подождать, пока большая часть гарнизона уснет, прежде чем выскользнуть из зала и найти Путь Вниз.

Арризз не упускает случая напомнить персонажам, что миссия требует сопровождения целого фургона с припасами через гарнизон, помимо того, чтобы пробраться самим. Может оказаться необходимым подкупить Красных Перьев, выдать себя за них или отвлечь внимание. Со своей стороны, Фелрата планирует покинуть гарнизон на другой повозке ночью, чтобы избежать последствий действий Арризза. Если все пойдет по плану, утром и персонажи, и Фелрата уйдут, а в гарнизоне так ничего и не поймут.

Фелрата уже бывала в гарнизоне, но только в пиршественном зале. Однако она знает, что войска размещаются в задней части гарнизона, а капитанские апартаменты находятся ближе к передней части.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Фелрата ненавидит капитана Маггарла Хелька и в настоящее время работает с Орденом Перчатки, чтобы привлечь коррумпированного человека к ответственности. В какой-то момент вечера она обращается к членам Ордена Перчатки с предложением.

Во время своего последнего визита в гарнизон Фелрата узнала, что капитан Хельк и его семья, по слухам, причастны к контрабанде незаконных товаров в Хиллсфар. Орден Перчатки пообещал ей, что, если она сможет найти доказательства незаконной деятельности капитана Хелька, они обеспечат его привлечение к ответственности.

Фелрата просит членов Ордена Перчатки обследовать апартаменты капитана и обнаружить любые доказательства преступной деятельности.

Персонаж, являющийся членом Ордена Перчатки 2-го ранга (Маршеон), который находит такие улики на столе капитана, получает **одно дополнительное очко славы**.

Часть 1: Выступление на ужине

После короткой поездки персонажи прибывают к гарнизону Красных Перьев на Пути Вниз как раз в тот момент, когда начинают ступаться сумерки. Когда стражники гарнизона видят повозки Фелраты, они открывают ворота и указывают путешественникам внутрь. Капитан Хельк приказал им поторопиться менестрелей в пиршественный зал, так что они не утруждают себя обыском ни персонажей, ни повозок. Если какие-либо персонажи открыто демонстрируют оружие, их просят снять его и оставить у главных ворот. Однако персонажи могут попытаться спрятать или иным образом пронести оружие, если захотят. Персонаж может скрыть одноручное оружие, используя успешную проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 15, или даже попытаться убедить охранника, что оружие является просто частью его костюма, с помощью успешной проверки Харизмы (Обман) Сл 15. Мастер может потребовать совершить бросок с преимуществом или помехой, в зависимости от оружия и костюма.

Представление менестрелей

После недавней встречи с подземным монстром капитан Хельк стремится поднять боевой дух своих людей, дислоцированных в гарнизоне. Когда он получил известие, что Веселые менестрели Фелраты находятся в этом районе, он приказал немедленно дать представление.

По прибытии персонажей приводят в пиршественный зал и выталкивают в центр комнаты.

Деревянные столы в зале придвинуты к стенам. Когда вы входите в комнату, десятки солдат Красных Перьев встают и радостно аплодируют. Усатый мужчина в более изысканной униформе поднимает руки, заставляя толпу замолчать.

Он поглаживает усы и кричит: «Красные Перья, говорите ваш капитан! В свете недавних трагических событий я почувствовал, что мне нужна дополнительная порция хорошего настроения. Я дарю вам Веселых менестрелей Фелраты! Поскольку вы приносите жертвы ради меня, я тоже принесу великие жертвы ради вас!»

Капитан хлопает в ладоши и сигнализирует начинать представление.

Фелрата начинает представление с исполнения непристойной застольной песни, в то время как Арризз жонглирует короткими мечами под бурные аплодисменты. Прогрев комнату, она поочередно объявляет каждого из персонажей и дает им возможность совершить свои действия. Она максимально переоценивает и приукрашивает их навыки.

Каждый персонаж должен дать краткое описание своих действий, прежде чем бросить кубик. В общем, большинство выступлений требуют проверки Харизмы (Выступление), но необычные действия могут потребовать другой проверки. Действие силача может потребовать проверки

Силы (Атлетика), или волшебник может совершить проверку Интеллекта (Магия) в сочетании с одним или двумя заговорами, чтобы, например, достаточно поразить аудиторию. Позвольте игрокам самим вести шоу. Обратитесь к следующей таблице, чтобы оценить эффектность выступления каждого искателя приключений.

Результаты выступления

Бросок	Результат
9 или ниже	Хитрый сержант становится подозрительным и допрашивает персонажа во время ужина. См. раздел «Пошла потеха!» ниже для более подробной информации.
10 - 14	Несколько вежливых хлопков разносятся по залу.
15 и выше	Воодушевленные аплодисменты! Персонаж имеет преимущество на проверки Харизмы (Убеждение), при общении с Красными Перьями до конца приключения.

Награждение опытом

Если более половины персонажей получают результат 15 или выше при проверке Харизмы (Выступление), наградите каждого персонажа 150 очками опыта.

Сегодня ужинаем с Хельком!

После того, как каждый персонаж выступил и представление утихло, Фелрата достает арфу и начинает играть музыку. Солдаты быстро возвращают все столы на место, чтобы можно было подать ужин. Повара выбегают из кухни, обеспечивая пиршество жареным мясом, картофельным пюре и квашеной капустой. Дешевое вино и эль подаются в большом количестве всю ночь.

Красные Перья поставили небольшой столик в задней части зала для Фелраты, Арриззы и персонажей. Если во время выступления никто из группы не набрал результат 15 и выше, во время ужина к столу никто не приходит. В противном случае к столу приходит поток наемников с бесплатными напитками, чтобы пообщаться.

Мельница слухов

Если какие-либо нечеловеческие персонажи решат вступить в разговор, пусть каждый из них совершит проверку Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) стражей, чтобы не допустить даже незначительной расплывчатости созданного образа. Если персонаж терпит неудачу, охранник немедленно начинает что-то подозревать и прекращает разговор. Если три или более персонажей не проходят проверку, сержант узнает о подозрениях и подходит, чтобы разобраться самому (более подробную информацию см. в разделе «Пошла потеха!» ниже).

Если персонажи вовлекают солдат в разговор, они могут попытаться пройти проверку Харизмы (Обман или Убеждение), чтобы получить информацию о гарнизоне от наемников. Используйте следующую таблицу для оценки результатов броска.

СВЕДЕНИЯ О ГАРНИЗОНЕ

Бросок	Результат
10	Единственный ключ, открывающий Путь Вниз, у капитана Хелька. В последнее время он организует экспедиции по исследованию реки Пути Вниз.
15	Цель этих поездок — договориться с местными жителями о товарах, которыми капитан Хельк занимается лично. Во время последней экскурсии двух солдат затащили в воду, когда на лодку напало существо с гигантскими, белыми, как кость, щупальцами.
20	Только капитан Хельк знает, как обезвредить голема. Он хранит парольную фразу, данную ему Гильдией Магов, спрятанную под матрасом в своей комнате.

После того, как она заканчивает есть, Фелрата берет свою лютню и ходит по комнате, чтобы играть песни для наемников. Если какие-либо персонажи захотят совершить еще одну попытку своего выступления, они также могут сделать это прямо сейчас.

Что случилось с ЙЕСТРАЛЕМ?

Некоторые персонажи, возможно, ранее имели дело с комендантом гвардии Вумом Йестралем, который отвечал за Путь Вниз в DDEX-3 «Захват Сзит Моркейна». Если персонажи спросят о Йестрале, им скажут, что он был назначен в Юлаш после быстрого завершения строительства гарнизона. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 13 показывает, что Красные Перья здесь не очень высокого мнения о коменданте стражи Йестрале. Если надавить, многие отмечают, что Йестраль не очень ревностно следит за соблюдением Великого Закона Человечества, и его перевод на Юлаш отправляет его еще дальше от города.

НЕ ТАКОЙ УЖ И ТАЙНЫЙ ПОКЛОННИК

В какой-то момент вечера к столу подходит солдат Красных Перьев и начинающий артист по имени Конберт. Во время вечернего шоу молодой наемник был полностью очарован выступлением одного из персонажей (вероятно, того, у кого была самая высокая результативность).

Хотя Конберт присоединился к Красным Перьям, чтобы заработать на жизнь, он всегда мечтал выступать перед переполненным залом. Подойдя к столу персонажей, он хватается ближайший инструмент или реквизит и изо всех сил старается подражать объекту своего обожания. Это громкое и плохо исполненное представление привлекает внимание ближайших охранников, вызывая много веселья и насмешек.

Если разрешено, Конберт садится рядом с выбранным персонажем и задает непрерывающийся поток вопросов о том, как жить жизнью исполнителя. Безобидные поначалу, его вопросы становятся все более прощупывающими. Если его не остановить, Конберт в конце концов поймет, что персонажи что-то скрывают.

Достаточно нескольких устрашающих слов, чтобы заставить Конберта покинуть стол, но это временное решение. Персонаж должен пройти проверку Харизмы (Обман, Убеждение или Запугивание) Сл 20, чтобы убедить его уйти, не выводя его из себя. В случае неудачи Конберта удастся отговорить на время, но он возвращается во второй части приключения.

ОТЫГРЫШ КОНБЕРТА

Конберт — восторженный молодой человек, который хочет узнать все, что нужно знать о том, как стать менестрелем. Он говорит очень быстро, и его голос становится высоким, когда он взволнован.

Цитата: «Придет время, когда люди будут скандировать мое имя».

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: Альянс Лордов

В какой-то момент во время пирса солдат Красных Перьев по имени Лисса садится, чтобы поговорить с персонажами, принадлежащими к фракции Альянса Лордов. Она рассказывает, что является тайным оперативником Альянса Лордов и получила известие, что персонажи скоро прибудут в гарнизон Пути Вниз. Если кто-либо из персонажей является членом Альянса Лордов и имеет ранг 2 (Красный Нож) или выше, Лисса предлагает следующую секретную миссию.

Найти пропавшего агента. Альянс Лордов ищет волшебника по имени Олон, который несколько месяцев назад спустился в Путь Вниз, чтобы собрать информацию. Он так и не вернулся, и Альянс Лордов обеспокоен тем, что он был схвачен Красными Перьями или все еще находится в ловушке под землей.

Лиссе удалось определить, что Олона сейчас нет в гарнизоне. Она просит персонажей обыскать Путь Вниз в поисках следов пропавшего волшебника.

Бой

Если персонажи массово провалят свои проверки или как-то раскроют себя очевидным образом, битва может разразиться во время обеденного пирса. Хотя в общей сложности в комнате присутствуют сорок наемников Красных Перьев и десять сержантов Красных Перьев, большинство из них безоружны. Если начинается бой, один военный отряд (см. раздел «Пошла потеха!») атакует персонажей, в то время как остальные Красные Перья выбегают из комнаты, чтобы вооружиться.

ВЕЧЕР ВЗАПЕРТИ

После нескольких часов развлечений и набивания животов, капитан Хельк поднимается со стула и подает знак об окончании пиршества. Красные Перья возвращаются на свои вечерние посты или в койки. Как только комната будет очищена и пуста, сержант желает Фелрате доброго вечера, прежде чем запереть северную, восточную и западную двери комнаты. Прежде чем двери закроются, Фелрата велит персонажам принести свои «спальные принадлежности» в пиршественный зал. Это идеальное время, чтобы переправить ящики и мешки с припасами из повозки в гарнизон.

Как только двери закроются, Арризз предлагает подождать несколько часов, пока в гарнизоне все затихнет, прежде чем выскользнуть из зала. Для открытия дверей требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости Сл 15. В качестве альтернативы, каждый из сержантов Красных Перьев носит с собой ключ, который отпирает двери в этой комнате, который можно получить при некоторой Ловкости рук (встречная проверка против Восприятия, конечно).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТОВАРОВ

В целом, повозка, предоставленная Жентаримом, содержит восемьсот фунтов припасов, предназначенных для доставки в Сзит Моркейн. Среди прочего, они включают в себя большое количество еды, арбалетных болтов и масла — все запечатано в водонепроницаемые контейнеры.

Повозка 7 футов в ширину и 10 футов в длину и может поместиться в большинстве коридоров гарнизона. Перемещение повозки вызывает шум и дает помеху к проверкам Ловкости (Скрытность). Как вариант, эффективной может быть магическая транспортировка, или сильные персонажи могут разделить товары между собой и просто нести их вручную.

ПОШЛА ПОТЕХА!

Существует целый ряд возможностей развалить прикрытие персонажей во время этой части встречи. Если они поднимают тревогу, гарнизон разбивается на четыре отряда; каждый из них состоит из шести **солдат Красных Перьев** [Red Plume soldier] и одного **сержанта Красных Перьев** [Red Plume sergeant]. Отряды обыскивают гарнизон в поисках посторонних и атакуют обнаруженных противников всем скопом. Хотя каждый отдельный отряд представляет собой легкое столкновение для группы персонажей 8-го уровня, более двух отрядов, атакующих совместно, могут быстро перевернуть ход боя против персонажей.

К счастью, есть много способов избежать этого опасного сценария. Прежде всего, обязательно дайте персонажам возможность совершать проверки навыков, чтобы обмануть подозрительных охранников и вознаграждайте игроков, которые придумывают хитрую ложь. Эти Красные Перья не самые лучшие и не самые умные воины, поэтому даже посредственная уловка может оказаться эффективной.

Кроме того, в Красных Перьях прочно укоренилась культура взяточничества. Подозрительный солдат Красных Перьев может потребовать взятку от 5 до 20 зм в обмен на то, что он не поднимет тревогу, в зависимости от того, свидетелем чего он или она стал. Некоторые наемники могут даже попросить об одолжении, например, запугать другого охранника в гарнизоне или украсть бочку пива с кухни. Если время не имеет значения, это хорошая возможность позволить персонажам расправить крылья и развить историю.

Если ничего не помогает и начинается бой, Красные Перья делают все возможное, чтобы персонажи были захвачены живыми. В случае успеха капитан Хельк приказывает отвести персонажей в клетки в Зоне 4. Оттуда персонажи смогут придумать свои собственные способы побега или, возможно, быть спасенными Фелратой или Лиссой (агентом Альянса Лордов).

Отпирание клетки потребует набора воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15. В случае захвата снаряжение персонажей находится в той же комнате, заперто в другой камере.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите по 2 солдата Красных Перьев из каждого отряда.
- **Слабая группа:** Уберите по 1 солдату Красных Перьев из каждого отряда.
- **Сильная группа:** добавьте в каждый отряд по 2 солдата Красных Перьев.
- **Очень сильная группа:** добавьте в каждый отряд по 1 сержанту Красных Перьев.

Часть 2: Гарнизон Красных Перьев

С наступлением ночи гарнизон постепенно замолкает. Через несколько часов после полуночи Арризз сообщает, что пора выскользнуть из комнаты на поиски Пути Вниз.

Гарнизон Красных Перьев

Гарнизон Красных Перьев, созданный для защиты жителей Хиллсфара от подземных вторжений, находится под присмотром коррумпированного и некомпетентного человека по имени Маггарл Хельк. В результате дисциплина в гарнизоне относительно слабая.

Отличительные особенности

Стены гарнизона сложены из серого камня.

Потолки. Потолки в коридорах имеют высоту 10 футов, а внутри комнат — 15 футов.

Двери. Если не указано иное, все двери в гарнизоне представляют собой усиленные деревянные двери, для взлома которых требуется проверка Силы Сл 20. Для открытия запертых дверей требуется набор воровских инструментов и проверка Ловкости Сл 15.

Свет. Из-за отсутствия окон гарнизон полностью освещается масляными лампами, расположенными через каждые 15 футов вдоль стен. Патрули охраны следят за тем, чтобы лампы горели круглосуточно. Пока лампы горят, территория ярко освещена. В противном случае здесь совершенно темно.

Запахи и звуки. Запах горящего масла наполняет пространство, смешиваясь с запахом пота, готовки и конюшен. Днем гарнизон наполняется звуками разговоров, криков и повседневной жизни. Ночью тишину нарушают лишь редкие шаги патрулирующего охранника.

Фрески. Стены гарнизона покрыты фресками, каждая из которых призвана внушать лояльность и чувство расового превосходства рядовым Красных Перьев. Большинство из них представляют собой великолепные изображения Первого лорда Торины Номерталя и Красных Перьев, сковывающих ряды поработанных нелюдей.

1. Главные ворота

Хотя гарнизон был построен не для отражения атак с поверхности, входная дверь все же хорошо защищена.

Большая железная решетка изолирует этот 10-футовый вестибюль. Солдат Красных Перьев сидит рядом с воротом с внутренней стороны решетки. На стенах комнаты расположены прорезы для стрел.

Чтобы поднять решётку вручную, необходима успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 20. Как вариант, существо может потратить действие, чтобы провести раунд, крутя ворот в вестибюле, который медленно поднимает решетку и открывает доступ в гарнизон. Решетка полностью поднимается после трех раундов вращения ворота.

Один из солдат Красных Перьев всегда стоит у входной двери и разговаривает с посетителями через решетку. Поскольку персонажи уже были допущены в гарнизон, охранник не видит смысла мешать им приходить и уходить ночью, пока они не делают ничего подозрительного. Когда персонажи решают пробраться дальше в гарнизон, Фелрата подходит к главным воротам и просит выйти на улицу, чтобы немного подышать свежим воздухом. Затем она цепляет свою повозку и уезжает. Если охранник чувствует, что что-то не так, он кричит, чтобы привлечь внимание охранников в Зоне 2, которые, в свою очередь, вызывают **сержанта Красных Перьев**. Сержант прибегает за 5 раундов.

2. Комнаты охраны

В этих двух комнатах есть бойницы для стрел, направленные на улицу и в Зону 1. В каждой комнате постоянно находятся три **солдата Красных Перьев**, с тяжелыми арбалетами под рукой. У одной стены стоит оружейная стойка с длинными копьями, а рядом с бойницами стоят две бочки с арбалетными болтами. Охранники обычно играют в карты или рассказывают непристойные истории за столом, лишь изредка вставая, чтобы осмотреться.

3. Праздничный зал

С потолка этого большого зала свисают красные знамена с символом Хиллсфара. Ряды прочных обеденных столов расставлены на полу, застеленном соломой. В воздухе витает запах несвежего пива.

Красные Перья едят в этой комнате небольшими группами в течение всего дня, но собираются большой группой на поздний ужин. В основном это делается для того, чтобы капитан Хельк мог делать объявления и «вдохновлять» своих солдат. Все посетители размещаются в этом зале на ночь, а северная, восточная и западная двери заперты.

4. Конюшни и псарня

Двойные деревянные двери в юго-западном углу этой комнаты обычно оставляют открытыми в течение дня, чтобы хоть как-то выветривать запахи конюшни, но ночью они плотно запираются.

Запах сена и навоза не позволяет ошибиться с назначением помещения. В деревянных клетках у восточной стены находится свора дремлющих гончих, а в четырех загонках у северной стены — по верховой лошади. Кучи сена загромождают центр комнаты.

Молодой конюх по имени Тод (**обыватель**) присматривает за конюшнями, а по ночам спит в стогах сена. В комнате также есть четыре клетки. В одной из клеток сейчас содержатся восемь **сторожевых собак** [guard dog]. Если их разбудить, собаки сразу же начинают лаять и выть, что привлекает внимание двух **сержантов Красных Перьев** из Зоны 7 на севере, которые прибывают после 5 раундов.

Тод может быстро успокоить собак, чтобы не разбудить сержантов, но вряд ли он сделает это для незнакомцев. Чтобы убедить его, необходима успешная проверка Харизмы (Обман, Убеждение или Запугивание) Сл 15. Персонаж, предлагающий взятку, может совершить эту проверку с преимуществом. Из-за количества ужасных историй о нелюдях, которые он слышал, любые нечеловеческие персонажи, пытающиеся его запугать, совершают проверку с преимуществом. Если проверка провалена на 5 или более, Тод бежит к рычагу на стене и тянет его. Это освобождает всех собак.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уменьшите хиты сержанта до 45.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного сержанта.

5. КАПИТАНСКИЕ АППАРТАМЕНТЫ

Пятиугольную комнату украшает богатая мебель, а центр пола покрывает белый ковер из медвежьей шкуры. Стол у восточной стены завален беспорядочной кучей бумаг официального вида. На столе стоит карикатура на Хелька в золотой рамке.

Яркий пример пользы кумовства, подхалимства и счастья родиться человеком — **капитан Маггарл Хельк** [Captain Maggarl Helck] неплохо устроился. Свою должность командующего гарнизоном он получил во многом благодаря своему отцу — богатому торговцу из Хиллсфара. Хельк полагается на своих сержантов в решении большинства дел гарнизона, и ему нравится думать о себе как о капитане, управляющем «общей картиной». Время от времени он бродит по гарнизону, чтобы выявить мелкие нарушения в военном кодексе и произнести воодушевляющие мотивационные речи перед наемниками (обычно без особого эффекта).

Хельк предпочитает спать до полудня. Выпив слишком много вина на пиру накануне вечером, капитан засыпает почти до обеда. Единственный ключ в гарнизоне, который может открыть комнату Пути Вниз, все еще прикреплен к кольцу для ключей на его поясе. Кроме того, если персонажи общаются под матрасом, они смогут найти секретное

командное слово, которое отключает глиняного голема, написанное на листе бумаги.

Чтобы украсть ключ или вытащить записку из-под матраса, требуется успешная проверка Ловкости (Ловкость рук) Сл 10 для каждого случая. Паролем голема является имя «Хас'тан занн Кве», что на Эльфийском означает «Благословенный по праву рождения» (вероятно, это хитрая политическая шпилька от члена Гильдии магов, который явно не одобряет взгляды города на нелюдей).

Если персонаж проваливает любую проверку более чем на 5, капитан Хельк просыпается ото сна с пронзительным криком. Если его численно превосходят или он вообще получит какой-либо урон, капитан немедленно сдается и умоляет сохранить ему жизнь. Он предлагает открыть дверь Пути Вниз персонажам, если они пообещают его отпустить. Разумеется, как только он окажется в пределах слышимости войск гарнизона, капитан поднимет тревогу.

ОТЫГРЫШ КАПИТАНА МАГГАРЛА ХЕЛЬКА

Капитан Хельк — напыщенный человек, придающий большое значение внешнему виду. У него ухоженные усы, которые он любит покручивать, пока говорит. Хельк всегда делает все возможное, чтобы направить разговор на собственные достижения, и умеет присвоить себе заслуги других.

Цитата: Бремя командования раздавило бы обычного человека. На счастье этого гарнизона, я — не обычный человек.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Беглый просмотр документов на столе обнаруживает доказательства того, что Хельк получает прибыль от контрабанды необлагаемых налогом товаров в Хиллсфар. Члены Ордена Перчатки, получившие эти документы, выполняют требование задания своей фракции.

СОКРОВИЩА

Ковер на полу сделан из шкуры белого медведя и стоит 60 зм. На всякий пожарный случай Хельк хранит 40 зм и *свиток высшего восстановления*, спрятанные в верхнем ящике его стола. Карикатура на Хелька ничего не стоит, но золотая рамка, в которой она находится, стоит 100 зм.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи успешно выполняют секретную миссию, наградите каждого персонажа 200 очками опыта.

6. КУХНЯ

Дверь в эту комнату на ночь запирают.

В воздухе этой комнаты витает аромат трав и соленого мяса. Два стола посередине комнаты заставлены ножами, посудой для выпечки, несколькими стопками сложенной одежды. Несколько дюжин бочек пива стоят друг на друге в южной части комнаты. Красные угли все еще слабо тлеют в большой печи в северной части комнаты.

На кухне работает группа из четырех поваров (**обыватели**). В светлое время суток они заняты приготовлением еды для гарнизона. Ночью они спят вместе с другими солдатами в Зоне 7. Чтобы не испачкать свою форму, повара обычно переодеваются во второй комплект кухонной одежды, когда приходят утром. Обычно в конце дня они переодеваются обратно, но в этот вечер все повара были утомлены и легли спать в своей кухонной одежде. В результате на столах этой комнаты аккуратно сложены четыре чистых комплекта кухонной формы.

У южной стены комнаты стоят две дюжины бочек дешевого пива. По приказу капитана Хелька повара внимательно следят за запасами пива, чтобы охрана не перебарщивала. Это делает украденную бочку пива особенно эффективной взяткой для многих наемников гарнизона. Однако из-за того, что они настолько востребованы, повара продевают цепь через металлический обруч наверху каждого бочонка, которая затем замыкается сама на себе, эффективно скрепляя все бочонки вместе, образуя огромную, тяжелую конструкцию. Чтобы открыть паршивенький замок на цепи, потребуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости Сл 13.

СОКРОВИЩА

Любой персонаж, который прямо заявляет, что обыскивает шкафы в этой комнате и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, находит секретное отделение в одном из них. В этом отделении спрятаны сокровища, которые поварам удалось раздобыть без ведома Хелька. Внутри находятся 2 бутылки изысканного бренди и 3 коробки сигар ручной работы из Долин. Каждый предмет в этом тайнике стоит 40 зм, 200 зм за всё.

7. Комнаты с койками

При полной загрузке в каждой из этих комнат размещаются восемнадцать солдат Красных перьев и два сержанта Красных перьев.

Звук тихого храпа эхом разносится по комнате. Вдоль стен стоят десять двухъярусных кроватей, но, кажется, только половина из них занята спящими. Под каждой койкой в комнате спрятаны два небольших сундука. Ближайшая к двери кровать выкрашена в ярко-красный цвет.

Чтобы предотвратить азартные игры, наемникам гарнизона не разрешается держать при себе монеты, пока они служат здесь; их зарплата хранится в Хиллсфаре. По этой причине в большинстве сундуков содержится только запасная униформа Красных Перьев и несколько мелких безделушек, не имеющих особой ценности.

Сержанты делают выкрашенные в красный цвет койки в каждой из двух комнат. На каждой красной койке есть два крючка, на которые сержанты вешают ключи во время сна (в настоящее время на каждой красной койке висит только один ключ). Эти ключи открывают все двери в гарнизоне, кроме двери в Зоне 5.

Поскольку многие Красные Перья в настоящее время расставлены по гарнизону или патрулируют территорию снаружи, в каждой из этих комнат в настоящее время спят только шесть **солдат Красных Перьев** и один **сержант Красных Перьев**. Если поднята тревога, они могут проснуться и быть готовыми к бою через одну минуту (которую они тратят на то, чтобы надеть доспехи и щит). Если они вступают в бой здесь, они хватают свое оружие и щиты, но не доспехи. В этом случае их КД равен 10 (12, если они тратят действие, надевая щит).

8. Спуск на Путь Вниз

Эти двери всегда остаются закрытыми, и для их открытия требуется успешная проверка Ловкости Сл 20 или ключ капитана Хелька.

Двойные железные двери установлены в проеме в конце этого зала. На внешней стороне дверей выгравировано изображение огромного человека, стоящего прямо на городе Хиллсфар. Его лицо сурово, а щит поднят в защитной стойке.

Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 показывает, что изображение на двери представляет собой романтизированную версию Первого Лорда Торины Номерталя, нынешнего правителя Хиллсфара.

Помимо того, что эти двери заперты, на них также установлена **распыляющая яд ловушка**. Ловушка служит как сдерживающим фактором для назойливых охранников, так и защитой от всего, что может появиться из самого Пути Вниз. Если дверь открыть без предварительного обезвреживания ловушки, ядовитый туман выстрелит из дверного замка как в комнату, так и в коридор. Каждое существо в пределах 10 футов от двери должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получит урон ядом 22 (4к10). Ловушка перезаряжается через десять минут.

Ловушка обнаруживается при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 и отключается с помощью набора воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15.

Двери в эту комнату довольно толстые и при закрытии полностью заглушают звуки боя внутри. Прочитайте:

В центре этой комнаты расположена яма шириной 20 на 40 футов, из которой доносится эхо звука текущей воды. Рядом с провалом построен деревянный кран со ступичным колесом. За дальним краем ямы стоит частично законченная глиняная статуя, окруженная приспособлениями для резьбы.

Чтобы добраться до Подземья, персонажи должны спуститься в провал глубиной 100 футов в этой комнате. Однако провал не оставлен без охраны. Частично законченная статуя на самом деле **глиняный голем**, отправленный в гарнизон для дополнительной защиты.

Открытие двери активирует вторую простую ловушку; к железному кольцу, вбитому в верхнюю

часть двери, привязана длинная нить, которая, когда дверь открывается, рвется и высвобождает **джутовый мешок, полный горшков и кастрюль**, с грохотом падающих на землю. Это привлекает внимание патрулей Красных Перьев (ниже), если персонажи не избавились от них обоих. Один из патрулей прибывает через три раунда, чтобы разобраться с шумом. Другой прибывает через три раунда после этого. Без возможности заглянуть внутрь или иным образом проникнуть в комнату, не открывая дверь, ловушку невозможно обнаружить.

Чтобы предотвратить случайные потери среди наемников, голем выжидает ровно минуту, прежде чем атаковать злоумышленников. Когда Красным Перьям нужно поработать в этой комнате, они вызывают капитана Хелька, чтобы тот отключил голема. Он делает это, входя в комнату один и говоря: *"Хас'тан занн Кве"*. Эта фраза-пароль делает голема послушным, пока она не будет произнесена снова. Только капитан Хельк знает секретный пароль для отключения голема, но он достаточно глуп, чтобы хранить его на клочке бумаги, спрятанном в его матрасе.

Кран с ступичным колесом в этой комнате используется для подъема и спуска припасов в провал. За раз он может переносить до тысячи фунтов. Одно существо должно управлять ступичным колесом, чтобы опустить или поднять кран.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уменьшите хиты глиняного голема до 114.
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты глиняного голема до 152.
- **Очень сильная группа:** Добавьте второго голема.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи обойдут распыляющую яд ловушку, наградите каждого персонажа 100 очками опыта. Кроме того, если они узнают парольную фразу голема и воспользуются ею, чтобы отключить его, каждый персонаж получит дополнительно 250 очков опыта. Наконец, если персонажам удастся сбежать из гарнизона через Путь Вниз, не вступая в бой, наградите каждого персонажа дополнительно 1000 очками опыта.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВСТРЕЧИ В ГАРНИЗОНЕ

Поскольку персонажи могут свободно исследовать гарнизон любым удобным для них способом, для проведения этой части приключения требуется некоторая гибкость. Ниже представлен список возможных встреч, которые могут произойти, пока персонажи находятся в гарнизоне Красных Перьев. Если миссия проходит слишком гладко, не стесняйтесь бросить в игроков несколько таких мячей. Мастер должен помнить о том, сколько времени добавят эти дополнительные встречи, если

это приключение разыгрывается в ограниченных во времени условиях, например, на конвенте.

ПАТРУЛЬ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

Красные Перья хорошо знают, что в Подземье живут странные и волшебные существа, поэтому они принимают особые меры предосторожности, чтобы обеспечить безопасность гарнизона. Ночью здание патрулируют две группы, чтобы не пропустить неприятности. Каждый патруль состоит из **сержанта Красных Перьев**, четырех **солдат Красных Перьев** и **сторожевой собаки**. Если замечена опасность, охранники избегают боя и вместо этого пытаются поднять тревогу.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОНБЕРТА

Если объект обожания Конберта не смог аккуратно спроводить его в Части 2 приключения, он ночью ускользает из своей комнаты, чтобы снова разыскать персонажей. Он подходит к персонажам, пока они крадутся по гарнизону, и просится поучаствовать в их махинациях.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Здесь должна быть ссылка на Часть 1, раздел «Не такой уж и тайный поклонник».

Если персонажи примут его предложение, он сможет предоставить базовую планировку всего гарнизона. Однако когда дело доходит до искусства скрытности, Конберт — не лучший компаньон. Он склонен говорить слишком громко и часто перестает красться, чтобы попрактиковать свои выступления. Персонажам должно быть очевидно, что если Конберт будет с ними, когда патруль окажется рядом, их наверняка заметят.

Конберт устал от жизни в гарнизоне и готов дезертировать из Красных Перьев, чтобы отправиться вместе с персонажами по Пути Вниз. Арризз предупреждает персонажей, что это почти наверняка приведет к смерти Конберта. Тем не менее, друу по-прежнему поддерживает эту идею, поскольку Конберт вероятно хоть немного отвлечет любого монстра, какой бы его не съел.

Требуется проверка Харизмы (Убеждение) или Харизмы (Запугивание) Сл 20, чтобы заставить Конберта вернуться в постель.

ПЬЯНЫЕ ГУЛЯКИ

Группа из четырех **солдат Красных Перьев** украли из кухни бочонок пива и теперь сидит в тихом уголке гарнизона, наслаждаясь своей добычей. Охранники слишком пьяны, чтобы сообразить, что персонажи все ещё должны быть заперты в пиршественном зале и не поднимают тревогу, если не атакованы. Вместо этого они подзывают персонажей и требуют выступления на бис. Если персонаж совершает успешную проверку Харизмы (Выступление) Сл 10, охранники приглашают всех присесть и выпить с ними пива.

Часть 3: Спуск по Пути Вниз

После успешного путешествия по гарнизону персонажи должны спустить свои припасы в провал и отправиться по реке Пути Вниз.

СПЛАВ ПО РЕКЕ

В небольшой пещере на дне провала находится полдюжины килевых лодок, которые Красные Перья используют для исследования реки. Лодки в настоящее время не охраняются. Река Пути Вниз течет медленно, поэтому путешествие займет восемнадцать часов, если персонажи просто плывут по течению. Персонажу, успешно прошедшему проверку Мудрости (водное транспортное средство) Сл 10, удастся увеличить скорость своей лодки и сократить общую продолжительность путешествия до десяти часов. Большая часть пути проходит через территорию, пропитанную *фаэрз-ресс*.

Персонажи, которые путешествовали по реке раньше, отмечают, что они свернули в протоку с главной реки; они не окажутся в Споросводе, как это было в прошлых приключениях.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: Альянс Лордов

Если персонажи согласились на секретную миссию, любой из них, преуспевающий в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 18, заметит слово «Олон», нарисованное на стенах пещеры. Под каждым словом есть маленькая стрелка, указывающая дальше вниз по течению.

РАСПЛАТА ЗА ГРЕХИ

По мере того, как персонажи плывут по реке, они сталкиваются с несколькими признаками угрозы куо-тоа, скрывающейся впереди. Одиноким разведчик куо-тоа размещен в пяти милях вниз по реке от гарнизона. Существо убегает обратно в храм (Часть 4, ниже), как только замечает путешественников, но персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, могут мельком увидеть выпуклые глаза существа, смотрящие на них, прежде чем оно бросится под воду.

В нескольких милях ниже по течению на берегу реки стоит примитивный тотем, посвященный Гатташу и Рашаре.

Впереди, на берегу реки, стоит столб из сложенных камней высотой почти десять футов. Перед колонной сложены кости нескольких рыбоподобных гуманоидных существ. Рунические послания, написанные кровью, покрывают камни колонны.

Руны написаны на Подземном и гласят:
"Здесь лежат лжеверующие. Боги-Близнецы возвысились, и Святилище Сдвоенного Греха — их владения!"

Если никто в группе не может этого сделать, Арризз при необходимости переводит это сообщение, а также может идентифицировать кости на полу как кости куо-тоа. Он никогда не исследовал эту часть реки, но знает, что в прошлые века здесь жило племя куо-тоа.

ТОТЕМ

Тотем построен в основном из сложенных друг на друга камней, но кости, окружающие его, расположены тревожным образом и связаны между собой проволокой. Черепа и другие кости расположены так, что образуют подобие скелета единого чудовищного существа. Шестиголовый и с вдвое большим количеством рук и ног, жуткий скелет «держит» в руках разные безделушки; безделушки варьируются от свечей и пучков высушенных и связанных водных растений и до черепов других существ. Хотя это не так уж и страшно, такая картина вызывает беспокойство. Любое существо, увидевшее его, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе получит уровень безумия.

АТАКА НА РЕКЕ

Исследование подземелий гарнизоном не осталось незамеченным куо-тоа из Святилища Сдвоенного Греха. В ответ на эту новую человеческую угрозу куо-тоа недавно построили плотину, сдерживающую запас воды на экстренный случай. Когда персонажи плывут на своей килевой лодке в пятнадцать миль вниз по течению, верховный жрец куо-тоа использует *Власть над водами* [Control water], чтобы **разрушить плотину и затопить реку**. В то же время группа из пятнадцати куо-тоа готовится атаковать лодку.

Позвольте персонажам пройти проверку Мудрости (Внимательность) Сл 10, чтобы услышать шум ревущей воды, доносящийся сзади. У персонажей есть три раунда, чтобы подготовиться (например, привязать вещи к лодке), прежде чем волна бурной воды появится в поле зрения. Когда это произойдет, прочитайте следующее:

Рев становится громче и быстро становится оглушительным. Внезапно стена бурлящей воды обрушивается на излучину реки позади вас и несется к вашей маленькой лодке. Пока огромная волна мчится вниз по реке, хор квакающих одобрительных возгласов эхом отражается от стен туннеля вокруг вас.

Когда волна достигает лодки, существа на борту должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе они падают ничком. Существа, провалившие проверку на 5 и более очков, выбрасываются за борт в бушующую воду. Любой персонаж с прошлым Моряка и персонажи, владеющие водными транспортными средствами, совершают этот спасбросок с преимуществом.

Существа, упавшие за борт, должны совершать спасбросок Силы Сл 14 в начале своего хода в каждом раунде, иначе они получают дробящий урон 11 (2к10) от бурлящей воды и будут утащены на 30 футов вверх по реке. При успешном спасброске существо получает половину урона и не уносится вверх по течению.

Повторная посадка на корабль возможна, но требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10. Если припасы не закреплены на лодке, существует 50-процентная вероятность за раунд, что сто фунтов припасов упадут за борт. После того, как волна проходит и вода успокаивается, требуется час поисков в воде, чтобы найти сто фунтов потерянных припасов.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Количество раундов, в течение которых персонажи испытывают проблемы с течением, не указано.

Каламбур вышел так себе, а Мастеру придется самому определить время, необходимое гигантской волне, чтобы миновать небольшой корабль в большом туннеле.

Также смущает ситуация с провалом спасброска Силы для упавших за борт — почему их сносит вверх по течению, если лодка плывет по течению (см. раздел «Сплав по реке»), а волна догоняет сзади?

ЗАСАДА КУО-ТОА

Помимо водных опасностей, персонажам также придется иметь дело с силами атакующих куо-тоа, которые ждут в туннелях впереди. Три группы воинов куо-тоа прячутся на скалистых выступах над рекой Пути Вниз и готовы прыгнуть на корабль, пока вода проносит его под ними. В каждом из первых трех раундов боя группа, состоящая из четырех **кнутов куо-тоа** [kuo-toa whip], прыгает на лодку.

ТАКТИКА

Куо-тоа используют свои клешнепосохи, чтобы попытаться выбросить персонажей за борт. Они также делают все возможное, чтобы нацелиться на любого персонажа, который успешно удерживает штурвал корабля. Куо-тоа фанатичны и сражаются насмерть.

Часть 4: Святилище Сдвоенного Греха

Благополучно завершив свое путешествие по реке, персонажи наконец достигают разрушенного храма, означающего окончание их путешествия. Однако они быстро обнаруживают, что святины больше не заброшена.

Святилище Сдвоенного Греха

В последние недели двое разжалованных камбионов по имени Гатташ и Рашара были изгнаны из демонического двора Граз'та и отправлены следить за протоками реки Пути Вниз — залустной частью Подземья, где особо нечего делать. Вскоре близнецы обнаружили, что впавшее в безумие племя куо-тоа назвало эту реку своим домом. Используя *очарование исчадия* и *смену обличья* [alter self], близнецы убедили куо-тоа, что они на самом деле боги. Они пообещали построить могущественную империю куо-тоа и переселили племя в заброшенный храм на берегу протоки реки Пути Вниз. Разрушив идолов прежней богини куо-тоа Бибдулпулп, камбионы переименовали храм в Святилище Сдвоенного Греха.

Граз'т был доволен их успехом и в знак своей ответной благосклонности послал особенно глупого демона хезроу служить близнецам. Близнецы называют хезроу Жабой и безжалостно издеваются над ним. Пара демонов теперь планирует продолжить расширение своего влияния, и они обратили свои голодные взоры на гарнизон Красных Перьев и мир на поверхности.

Отличительные особенности

Стены храма выложены вперемешку из грубого серого камня и полированной зеленой кладки.

Потолки. Высота потолков 20 футов внутри храма и 10 футов внутри затопленных туннелей.

Свет. Все жители храма обладают темновидением, поэтому персонажи должны обеспечивать внутри храма собственный свет. В остальном совершенно темно.

Запах. Плесень. Гниющие водоросли и рыба.

Звук. Капающая вода. Хруст костей и ракушек под ногами.

1. Ступени храма

Когда персонажи доберутся до храма, прочитайте следующее:

После поворота речной туннель открывается в огромную пещеру высотой почти пятьдесят футов. Туннель расширяется, образуя справа скалистый берег и сухую пещеру шириной 140 футов, примыкающую к реке. Пол пещеры усеян обломками двух разрушенных статуй, каждая из которых явно имела как черты человеческой женщины, так и ракообразного. Посреди этих обломков стоят две грубо высеченные из камня статуи с мерцающими жемчужинами вместо глаз. Одна статуя мужская, другая женская.

В каждой статуе сочетаются человеческие и рыбы черты, и у каждой за спиной пара расправленных крыльев летучей мыши, которыми они соприкасаются друг с другом. Пещера сужается ближе к задней части и заканчивается ступенями шириной двадцать футов, ведущими к паре массивных каменных дверей.

Как только открывается описанный вид, Арризз призывает к осторожности. Хотя он сам здесь никогда не был, он признает, что это тот самый храм, где с ним должен был встретиться караван дроу. Поскольку они не ждут у ступеней храма, он предполагает худшее. Тем не менее, туннель, ведущий обратно к Сзит Моркейну, находится в храме, поэтому нет другого выбора, кроме как рискнуть войти внутрь.

Персонажи, прошедшие проверку Интеллекта (Религия) Сл 10, могут понять, что разрушенные статуи, покрывающие пол пещеры, когда-то изображали Бибдулпулп, божество куо-тоа. Две рыбоподобные статуи с крыльями летучей мыши не являются изображениями каких-либо известных богов (это изображения камбионов-близнецов в форме куо-тоа). Персонажи, осматривающие статуи камбионов, замечают, что они обе высечены недавно.

У обеих статуй вместо глаз вставлены две большие белые жемчужины (см. «Сокровища» ниже). Требуется проверка Силы Сл 10, чтобы отделить жемчужины от статуй, и до них трудно добраться, поскольку обе статуи имеют высоту пятнадцать футов.

Кроме того, в каждой статуе есть **ловушка с ядовитым газом**. В груди обеих статуй имеются полости, наполненные ядовитым газом. Жемчужные глаза действуют как пробки, удерживая газ под давлением внутри статуи. Когда жемчужина вылетает, газ немедленно извергается в пещеру, нанося 22 (4к10) урона ядом всем персонажам в пределах 20 футов от статуи. Персонажи, преуспевшие в спасброске Телосложения Сл 13, получают только половину этого урона. Газ рассеивается после одного раунда и не наносит дальнейшего урона.

Для обнаружения ловушки за жемчужинами требуется проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15, чтобы заметить герметичную восковую печать вокруг каждой жемчужины. Чтобы обезвредить ловушку, персонажи должны проделать небольшое отверстие в воске и позволить ядовитому газу безвредно рассеяться в течение пяти минут.

Сокровища

Если персонажи извлекают глаза статуй, они получают четыре жемчужины стоимостью 50 зм каждая.

Награждение опытом

Если персонажи успешно обходят ловушку и получают жемчужины, не активируя ее, наградите каждого персонажа 100 очками опыта.

2. ЖЕРТВЕННЫЙ ЗАЛ

Когда-то это древнее святилище было посвящено Бибдулпул, теперь же превозносит Гатташа и Рашару.

Запах тухлой рыбы наполняет этот разрушенный зал. Лужи мутной воды покрывают зеленые камни пола. Восемь каменных колонн с резными изображениями рыб стоят в два ряда в центре комнаты. В задней части зала находится плита из черного камня, покрытая пятнами крови, с четырьмя кандалами. Три секции стены и пола разрушены и залиты застоявшейся водой.

Если персонажи не производят слишком много шума в Зоне 13, то каркающее песнопение верховного жреца куо-тоа наполняет эту комнату, когда они открывают двери. Верховный жрец, одетый в промокшие черные одежды, стоит перед черным алтарем в задней части зала. К плите прикована извивающаяся **дроу** по имени Реним с кляпом во рту. Кроме того, шесть **кнутов куо-тоа** окружают верховного жреца, танцую под его жертвенное песнопение.

Если персонажи ждут более пятнадцати минут, прежде чем войти в эту комнату, верховный жрец завершает свой ритуал и приносит Реним в жертву Богам-Близнецам. В противном случае у них есть шанс сорвать жертвоприношение и спасти пленную дроу. В этом случае она благодарна за спасение и может рассказать следующее:

- Караван дроу, состоящий из восьми дроу, вышел из Сзит Моркейна и вчера достиг этого храма. На них напала орда куо-тоа, и они были быстро разбиты.
- Куо-тоа поклоняются странным богам-близнецам по имени Гатташ и Рашара. Реним видела этих богов и подозревает, что они наполюину демоны и, вероятно, состоят в союзе с огненными великанами.
- Трое других членов каравана пережили нападение, но их скормили огромному жабоподобному демону, живущему глубже в храме. Демон-жаба ненавидит близнецов, которые безжалостно хлещут его.

Реним безоружна и не хочет снова сражаться с куо-тоа, но ее можно убедить помочь в битве с помощью проверки Харизмы (Запутывание или Убеждение) Сл 10, хотя попытки убедить ее совершаются с помехой. В противном случае она остается позади персонажей и сбегает, если ситуация становится слишком опасной.

ТАКТИКА

Как только куо-тоа замечают незваных гостей, они атакуют. Верховный жрец начинает бой, призывая *духовных стражей* [spirit guardians] и призрачный молот с помощью *божественного оружия* [spiritual weapon]. После этого он вступает в рукопашную схватку следом за своими приспешниками. При необходимости он использует *множественное лечение ран* [mass cure wounds], чтобы исцелить своих соратников, находящихся на грани смерти, и *удержание личности* [hold person], чтобы разобраться со сложными бронированными противниками.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 кнута куо-тоа.
- **Слабая группа:** Уберите 1 кнута куо-тоа.
- **Сильная группа:** Уберите 3 кнута куо-тоа; добавьте 1 верховного жреца куо-тоа.
- **Очень сильная группа:** Уберите 1 кнута куо-тоа; добавьте 1 верховного жреца куо-тоа.

3. ЗАТОПЛЕННЫЕ ТУННЕЛИ

Эти туннели заполнены стоячей мутной водой. Глубина воды составляет 4 фута, а земля под ней усеяна костями.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Если кто-либо из персонажей является членом Альянса Лордов и имеет ранг 2 (Красный Нож), читайте следующее, когда персонажи проходят через эту область.

Если нет подходящих участников, не читайте этот текст в рамке.

За поворотом вы видите слабое сияние магического света в боковом туннеле.

4. ЛОГОВО ОСЬМИНОГОВ

Если кто-либо из персонажей является членом Альянса Лордов и имеет ранг 2 (Красный Нож), прочтите следующее, когда персонажи войдут в эту область.

Если нет подходящих участников, не читайте этот текст в рамке; эта зона пуста.

Что бы ни светилось, оно находится под водой и отбрасывает мерцающий свет на потолок впереди. Вода здесь становится глубже, и кажется, что в нише в конце туннеля ее глубина составляет примерно 10 футов.

Эти ходы охраняют три **гигантских осьминога-альбиноса** [giant octopus], но обычно их можно найти в их логове. Кроме того, здесь обитают три **роя квиперов** [swarm of quippers]; питаются отбросами осьминогов.

Осьминоги легко могут плавать через Зоны 15 и 16 вообще без света. Земля здесь усеяна дюжинами костей, как гуманоидных, так и звериных.

Светящийся объект представляет собой золотую монету, зачарованную *вечным огнем* [continual flame]. Олон нес монету в мешочке, но умный осьминог вытащил ее после того, как волшебник был убит. Если монета потревожена, осьминоги нападают совместно. Пытаясь разделить группу, каждый осьминог нацеливается на отдельного персонажа, которого пытается утащить и сожрать. В конце раунда рои квиперов выплывают из туннелей и атакуют персонажей.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 гигантских осьминогов и 1 рой квиперов.
- **Слабая группа:** Уберите 1 гигантского осьминога и 1 рой квиперов.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 рой квиперов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 роя квиперов.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Обнаружив сокровища Олона и узнав судьбу волшебника, персонажи выполняют требование специальной миссии.

СОКРОВИЩА

Обыскивая грязь этой затопленной комнаты, можно обнаружить сокровище. Здесь есть кожаный мешочек, содержащий 150 зм, перстень-печатка с выгравированным именем «Олон» стоимостью 50 зм и *зелье большого лечения*. Эти ценности изначально принадлежали волшебнику по имени Олон, который исследовал Подземье для Альянса Лордов. Среди его костей лежит зашифрованный журнал, запечатанный в водонепроницаемом промасленном мешке.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Видимо, зашифрованный журнал предназначен для сдачи заказчику — Альянсу Лордов — потому что больше он ни разу не упоминается в приключении.

5. ЛОГОВО ЖАБЫ

Хотя подводный туннель продолжается прямо вперед, потолок туннеля исчезает, открывая комнату над туннелем. Персонаж, решивший всплыть, видит следующее:

Обглоданные кости и гниющие трупы разбросаны по полу этого сводчатого зала. Стены комнаты покрыты грубыми рисунками, каждый из которых изображает гигантскую жабу, пожирающую двух крылатых людей. Отвратительный смрад наполняет это замкнутое пространство.

Не в силах вынести его невероятную вонь, близнецы приказали своему демону **хезроу** [hezrou], Жабе, оставаться в этой комнате, пока они не призовут его. Несмотря на свою невероятную глупость, Жаба достаточно умен, чтобы понять, что камбионы издеваются над ним, и уже много дней он вынашивает мятежные мысли. Однако куо-тоа, похоже, лояльны к близнецам, поэтому он боится сделать то, о чем думает.

Когда персонажи прибывают, Жаба жуёт кости расчлененного дроу и бормочет на языке Бездны. Персонажи, способные понять его угрюмый бред, могут понять, что он замышляет убийство «тупых близнецов и их рыбьих людишек».

ОТЫГРЫШ ЖАБЫ

Жаба — глупое существо, но он считает себя умным. Коварная ухмылка появляется на его лице, когда ему предлагают вступить в союз с персонажами. Он предлагает сделку, облизывая руку своим отвратительным языком и пытаясь пожать руку ближайшему персонажу. Жабе надоело, что над ним издеваются, и любая попытка запугать его приводит его в ярость, и он немедленно нападает.

Цитата: «Мы покажем этим мелким близнецам, кто тута главный босс!»

Жаба встает и рычит, когда замечает персонажей. Если они не кажутся сразу враждебными, на его лице появляется хитрая ухмылка, и он садится поговорить. Демон знает, что он не сможет одолеть близнецов и их союзников куо-тоа, но если он заключит союз с персонажами, он, возможно, сможет отомстить. Тем не менее, он боится предательства, поэтому для заключения союза необходима проверка Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 20. Конечно, будучи демоном, Жаба планирует броситься на персонажей, как только близнецы будут мертвы.

Если персонажам удастся убедить Жабу, он приведет их в Зону 18 и вступит в битву против близнецов. Он мало заботится о помощи своим союзникам и не стремится защитить персонажей от своего зловония.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уменьшите количество хитов Жабы до 115; Жаба имеет штраф -1 к броскам атаки.
- **Слабая группа:** Уменьшите количество хитов Жабы до 115.
- **Сильная группа:** Увеличьте количество хитов Жабы до 157.
- **Очень сильная группа:** Увеличьте количество хитов Жабы до 157; Жаба имеет бонус +1 к броскам атаки.

6. СВЯЩЕННЫЕ ПОКОИ ГРЕХА

В этой роскошной комнате близнецы обосновали свой дом.

С потолка свисают полотна из красного шелка, а пол в этой комнате порока покрыт прекрасными подушками. В задней части зала стоит массивный каменный помост, покрытый золотыми парчовыми покрывалами. Две статуи в центре комнаты изображают двух рыбоподобных существ с крыльями летучей мыши.

Если не поднята тревога, **Гатташ** и **Рашара** возлежат на помосте в этой комнате. В присутствии куо-тоа близнецы используют *смену обличья* [alter self], принимая облик злобных куо-тоа с крыльями, как у летучих мышей. В настоящее время их обслуживает **верховный жрец куо-тоа**, который обмахивает их богато украшенными веерами и подает им блюда с сырой рыбой.

Если персонажи войдут в эту комнату без Жабы, камбионы-близнецы встанут со своего ложа со злобными ухмылками. Рашара выходит вперед и говорит: «Глупые смертные, вам не следовало приходить сюда». Затем Гатташ приказывает куо-тоа атаковать.

Если близнецы видят, что Жаба находится с персонажами, их лица могильно серьезны, поскольку они знают, что обходились с ним жестоко. Близнецы торопливо пытаются уговорить Жабу помочь им, но он тут же бросается в бой со свирепым ревом.

ТАКТИКА

Потолок этой комнаты имеет высоту 40 футов, поэтому близнецы сразу же поднимаются в воздух, чтобы оставаться вне досягаемости врагов. Они нацеливаются на сильных на вид персонажей свое *очарование исчадий* и приказывают им бежать из комнаты или нападать на своих друзей. Они стреляют лучами огня, в то время как кнуты куо-тоа атакуют своих врагов на земле.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Кнуты куо-тоа заявлены только для сильной группы (см. предложение по настройке сложности ниже).

Очевидно их роль будут выполнять те куо-тоа, которые есть в наличии...

Если в бою участвует Жаба, близнецы каждый раунд бросают в него один или два огненных луча, чтобы наказать его за наглость. После смерти близнецов Жаба немедленно нападает на персонажей и куо-тоа.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите верховного жреца куо-тоа.
- **Слабая группа:** Замените верховного жреца куо-тоа двумя надзирателями куо-тоа.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 кнута куо-тоа.
- **Очень сильная группа:** Добавьте второго верховного жреца куо-тоа.

СОКРОВИЩА

Близнецам удалось заполучить небольшую коллекцию прекрасных вещей, собранных в окрестностях. Одежда из золотой парчи, покрывающие помост, стоят в общей сложности 500 зм. Кроме того, каждый из близнецов носит два золотых кольца (по 10 зм каждое), рубиновое ожерелье (по 100 зм каждое) и прекрасные шелковые одежды (по 50 зм каждое). Шелковые знамена и подушки стоят в общей сложности 160 зм.

В дополнение к этому в водонепроницаемом футляре, лежащем среди подушек, находится *мандолина Канаит*.

7. ТУННЕЛЬ ЗА ХРАМОМ

В этой частично разрушенной комнате находится туннель, ведущий глубже в Подземье. К стене этой комнаты привязана группа из шести вьючных ящеров, оставшихся от разгромленного каравана дроу. Проследование по туннелю от святилища в конечном итоге приводит к городу Сзит Моркейн, где дроу все еще оказывают сопротивление захватчикам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Благодаря успешной доставке припасов в Сзит Моркейн силы сопротивления дроу могут продолжить борьбу с великанами. После гибели близнецов речное племя куо-тоа рассеяно и больше никому не угрожает. Прежде чем расстаться, Арризз отдает персонажам их долю прибыли от поставки: 400 зм.

То, как персонажи вернутся, во многом зависит от них. Некоторые, возможно, предпочтут отправиться на поверхность возле Сзит Моркейна и совершить долгий путь через Долинные земли и лес Кормантора, в то время как у других могут быть другие дела в Подземье, и они, возможно, захотят бросить вызов его ужасам и исследовать их.

Если персонажи успешно пробрались через гарнизон без каких-либо серьезных нарушений, их визит замалчивается и полностью забывается. С другой стороны, если искатели приключений были вынуждены вступить в серьезный бой, ксенофобия на поверхности усилится, и ряды Красных Перьев пополнятся новыми рекрутами, настроенными на убийство нелюдей.

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
Солдат Красных Перьев	100
Сержант Красных Перьев	700
Сторожевая собака	50
Глиняный голем	5 000
Куо-тоа	50
Кнут куо-тоа	200
Монитор куо-тоа	700
Верховный жрец куо-тоа	2 300
Гигантский осьминог	200
Рой квиверов	200
Жаба, хезроу	3 900
Гатташ, камбион	1 800
Рашара, камбион	1 800

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Достижение	Опыт на персонажа
Хорошо выступить за ужином	150
Выявить контрабанду Халька	200
Обойти ядовитую ловушку возле Пути Вниз	100
Усмирить голема, используя кодовую фразу	250
Избежать боев в гарнизоне	1 000
Обойти ядовитые ловушки статуй	100
Найти журнал Олона	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 — **7 500 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

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

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

ЗАРАБОТАННЫЕ СОКРОВИЩА

Название предмета	Цена в золотых монетах
Бренди и сигары	200
Сокровища Хелька	200
Жемчуг из статуй	200
Сокровища Олона	200
Сокровища близнецов	1 000
Оплата за доставку припасов	400

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ:

ВЫСШЕЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Свиток, редкий

Этот свиток заклинаний содержит одно заклинание *высшего восстановления* [greater restoration]. Описание *свитков заклинаний* можно найти в основных правилах или в *Руководстве Мастера*.

МАНДОЛИНА КАНАИТ

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка бардом)

Эта мандолина, изготовленная из ценного темного дерева, инкрустирована мифрилом и перламутром в форме раздвоенных молний. Носитель этого инструмента может действием заставить свой голос четко разноситься на расстояние до 300 футов до конца следующего хода носителя. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЛАВА

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

Персонажи **Жентарима** получают **одно дополнительное очко славы** за успешную доставку Аррицца и его припасов в Сзит Моркейн.

Персонажи в **Ордене Перчатки** второго ранга (Маршеон) или выше, которые завершили секретную миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение особой миссии** на листе персонажа.

Персонажи в **Альянсе Лордов** второго ранга (Красный Нож) или выше, которые завершили секретную миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение особой миссии** на листе персонажа.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

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

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

АРРИЗЗ, ЭЛИТНЫЙ ВОИТЕЛЬ ДРОУ

[ARRIZZ, 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 свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), 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:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights];
Раз в день каждое: *левитация* [levitate] (только на себя),
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.

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).

СТОРОЖЕВАЯ СОБАКА (ВОЛК)

[GUARD DOG (WOLF)]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (—4)	12 (+1)	6 (—2)

Навыки Скрытность +4, Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Собака совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух или нюх.

Тактика стаи. Собака совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник собаки находится в пределах 5 фт. от этого существа и этот союзник дееспособен.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 11 или будет сбита с ног.

СОЛДАТ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ (ГОЛОВОРЕЗ) [RED PLUME SOLDIER (THUG)]

Средний гуманоид (человек), не-доброе мировоззрение

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Солдат совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник солдата находится в пределах 5 фт. от этого существа и этот союзник дееспособен.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Солдат совершает две рукопашные атаки.

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

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

СЕРЖАНТ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ (ВETERAN) [RED PLUME SERGEANT (VETERAN)]

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

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 Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него во второй руке короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

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

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

Тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

ГЛИНЯНЫЙ ГОЛЕМ [GLAY GOLEM]

Большой конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 133 (14к10 + 56)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	9 (–1)	18 (+4)	3 (–4)	8 (–1)	1 (–5)

Иммунитет к урону кислота, яд, психическая энергия; дробящий, рубящий и колющий урон от немагических атак неадамантиновым оружием

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 9 (5 000 опыта)

Поглощение кислоты. Каждый раз, когда голем должен получить урон кислотой, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону кислотой.

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 60 или меньше хитами, бросайте кб. Если выпадет «б», голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своем ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, голем атакует предмет, предпочитая предметы с размером меньше своего. Став берсерком, голем остается им, пока его не уничтожат или пока он не восстановит все свои хиты.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

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

Магическое оружие. Атаки голема являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 16 (2к10 + 5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Цель умирает, если эта атака уменьшает максимум хитов до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока не будет устранено заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration] или подобной магией.

Спешка (перезарядка 5–6). До конца своего следующего хода голем магическим образом получает бонус +2 к КД, совершает с преимуществом спасброски Ловкости, и может использовать атаку размашистым ударом бонусным действием.

Куо-тоа [Kuo-тоа]

Средний гуманоид (куо-тоа), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех, щит)

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (—1)

Навыки Восприятие +4

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Подземный

Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Потустороннее восприятие. Куо-тоа может чувствовать присутствие любых невидимых или находящихся на Эфирном Плане 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 свете, куо-тоа совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 3 (1к4 + 1).

Копье. Рукопашная или дистанционная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к6 + 1) или 5 (1к8 + 1) если используется двумя руками при рукопашной атаке.

Сеть. Дистанционная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5/15 фт., одно существо с размером не больше Большого. **Попадание:** Цель становится опутанной. Существо может действием совершить проверку Силы Сл 10, чтобы освободиться самой или освободить из сети другое существо, оканчивая эффект при успехе. Причинение сети рубящего урона 5 (КД 10) освобождает цель, не причиняя ей урона, и уничтожает сеть.

РЕАКЦИИ

Липкий щит. Если существо промахивается по куо-тоа атакой рукопашным оружием, куо-тоа использует липкий щит, чтобы поймать оружие. Атакующий должен преуспеть в спасброске Силы Сл 11, иначе оружие приклеится к щиту куо-тоа. Если владелец оружия не хочет или не может отпустить оружие, он становится схваченным, пока не отклеит оружие. Приклеенное оружие нельзя использовать. Любое существо может оторвать оружие действием, если совершит проверку Силы Сл 11 и преуспеет.

Кнут куо-тоа [Kuo-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 Плане 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 свете, 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 Плате 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 свете, 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.

ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ КУО-ТОА [KUO-TOA 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 Плате 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 свете, 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],

убежище [sanctuary], 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): изгнание [banishment], предсказание [divination];

5-й уровень (2 слота): множественное лечение ран [mass cure wounds], небесный огонь [flame strike].

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).

ГИГАНТСКИЙ ОСЬМИНОГ [GIANT OCTOPUS]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 52 (8к10 + 8)

Скорость 10 фт., плавающая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 1 час.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда находится под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Чернильное облако с радиусом 20 футов исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслонённой на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

РОЙ КВИППЕРОВ [SWARM OF QUIPPERS]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 28 (8к8 − 8)

Скорость 0 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Сопrotивление урону дробящий, колющий, рубящий

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Кровавое бешенство. Рой совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

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

Подводное дыхание. Квипперы могут дышать только под водой.

monstersectionДействия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. **Попадание:** колющий урон 14 (4к6), или колющий урон 7 (2к6), если у роя половина хитов или меньше.

ЖАБА, ХЕЗРОУ [TOAD, 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

Сопrotивление 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)

Сопrotивление 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).

ГАТТАШ И РАШАРА, КАМБИОНЫ

[GATTASH AND RASHARA, CAMBIONS]

Среднее исчадие, законно-злое

Класс Доспеха 19 (чешуйчатый доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Сил +7, Тел +6, Инт +5, Хар +6

Навыки Обман +6, Запугивание +6, Восприятие +4, Скрытность +7

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, Общий, Инфернальный

Опасность 5 (1 800 опыта)

Благословение исчадия. КД камбиона включает в себя бонус Харизмы.

Врожденное колдовство. Базовая характеристика для заклинаний камбиона — Харизма (СЛ спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания без использования материальных компонентов: Трижды в день каждое: *Смена обличья* [Alter self], *Приказ* [Command], *Обнаружение магии* [Detect magic]; Раз в день: *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Камбион совершает две рукопашные атаки или использует свой огненный луч дважды.

Копье. Рукопашная или дистанционная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6 + 4) или 8 (1к8 + 4) если используется двумя руками при рукопашной атаке, плюс урон огнем 3 (1к6).

Огненный луч. Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дальность 120 футов, одна цель. Попадание: урон огнём 10 (3d6).

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

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

Фелрата. Женщина человек. Лидер Веселых Менестрелей Фелраты.

Арризз. Мужчина дроу. Контрабандист из далекого города дроу. Восстанавливается после странной грибковой инфекции. Подрядился доставить припасы в Сзит Моркейн.

Конберт. Мужчина человек. Солдат Красных Перьев и начинающий артист.

Маггарл Хельк. Мужчина человек. Капитан гарнизона Красных Перьев.

Жаба. Демон хезроу. Слуга близнецов.

Рашара. Женщина камбион. Прислужница Граз'та, близнец Гатгаша.

Гатташ. Мужчина камбион. Прислужник Граз'та, близнец Рашары.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ: ПИСЬМО ОТ ФЕЛРАТЫ

Приветствую вас, искатель приключений!

Хотя вы меня не знаете, я много слышала о вас и ваших свершениях.

Я Фелрата, странствующий менестрель и Танцор Радости Лииры. За те годы, что я несу радость жителям Хиллсфара, я работала со многими политическими группами и фракциями, включая Орден Перчатки, Изумрудный Анклав, Арфистов, Альянс Лордов и даже Жентарим. Когда я сообщила каждой из этих фракций о своей проблеме, они предложили мне связаться с вами.

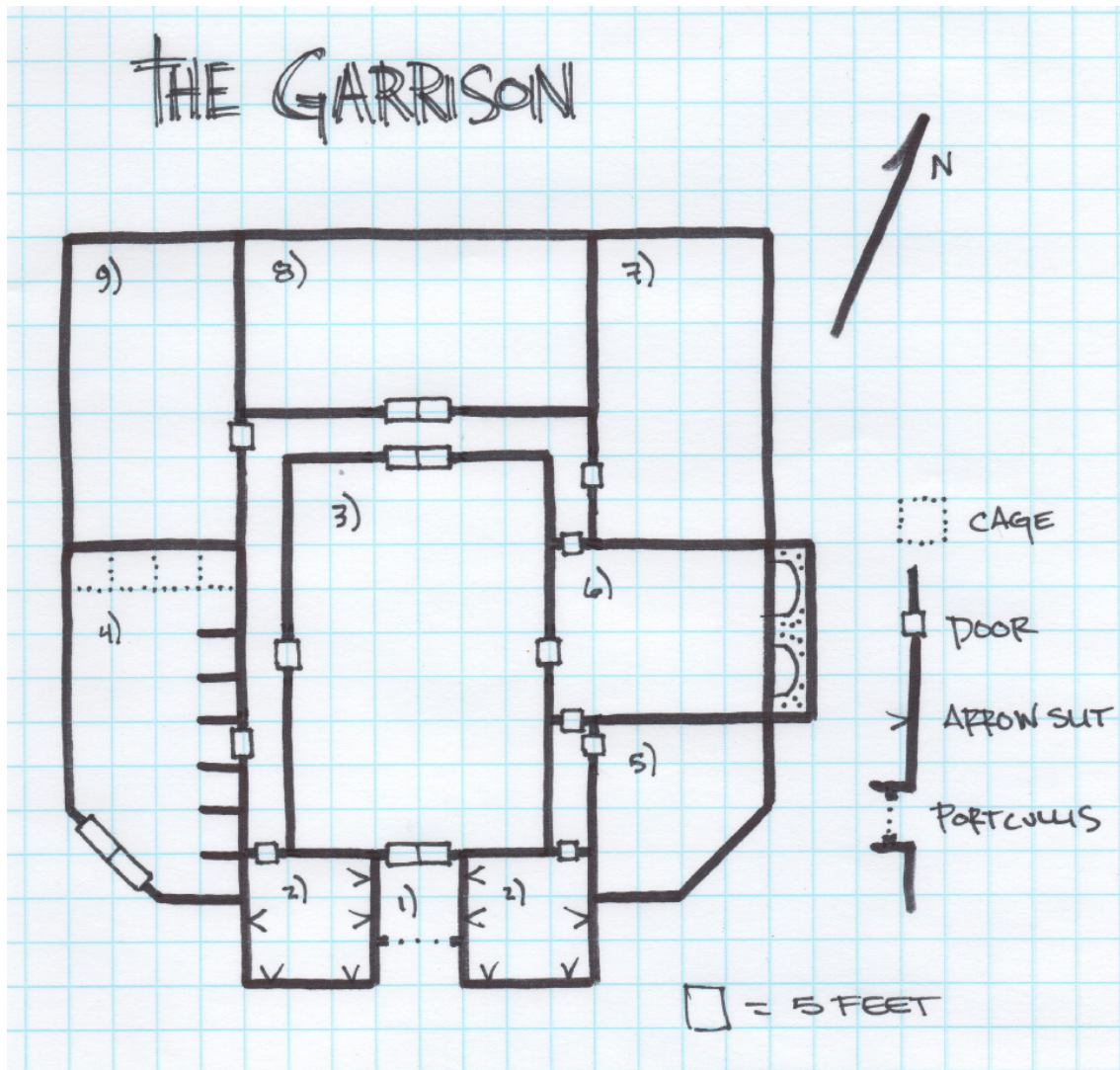
В этот самый момент под нашими ногами идет великая война. Я боюсь, что если мы не будем действовать достаточно быстро, она выплеснется в наш мир на поверхности. Глубоко в Подземье орда огненных великанов захватила город дроу Сзит Моркейн. Хотя дроу и злые по своей природе существа, они — последняя сила, стоящая между нами и армией великанов. Я искренне считаю, что чтобы победить одного врага, мы должны встать на сторону другого. Пожалуйста, немедленно отправляйтесь в мой караван менестрелей. Мы разбили лагерь в полудне езды от Хиллсфара.

Если безопасность нашего мира не побуждает вас к действию, знайте также, что дроу пообещали награду в 1000 золотых тем, кто им поможет.

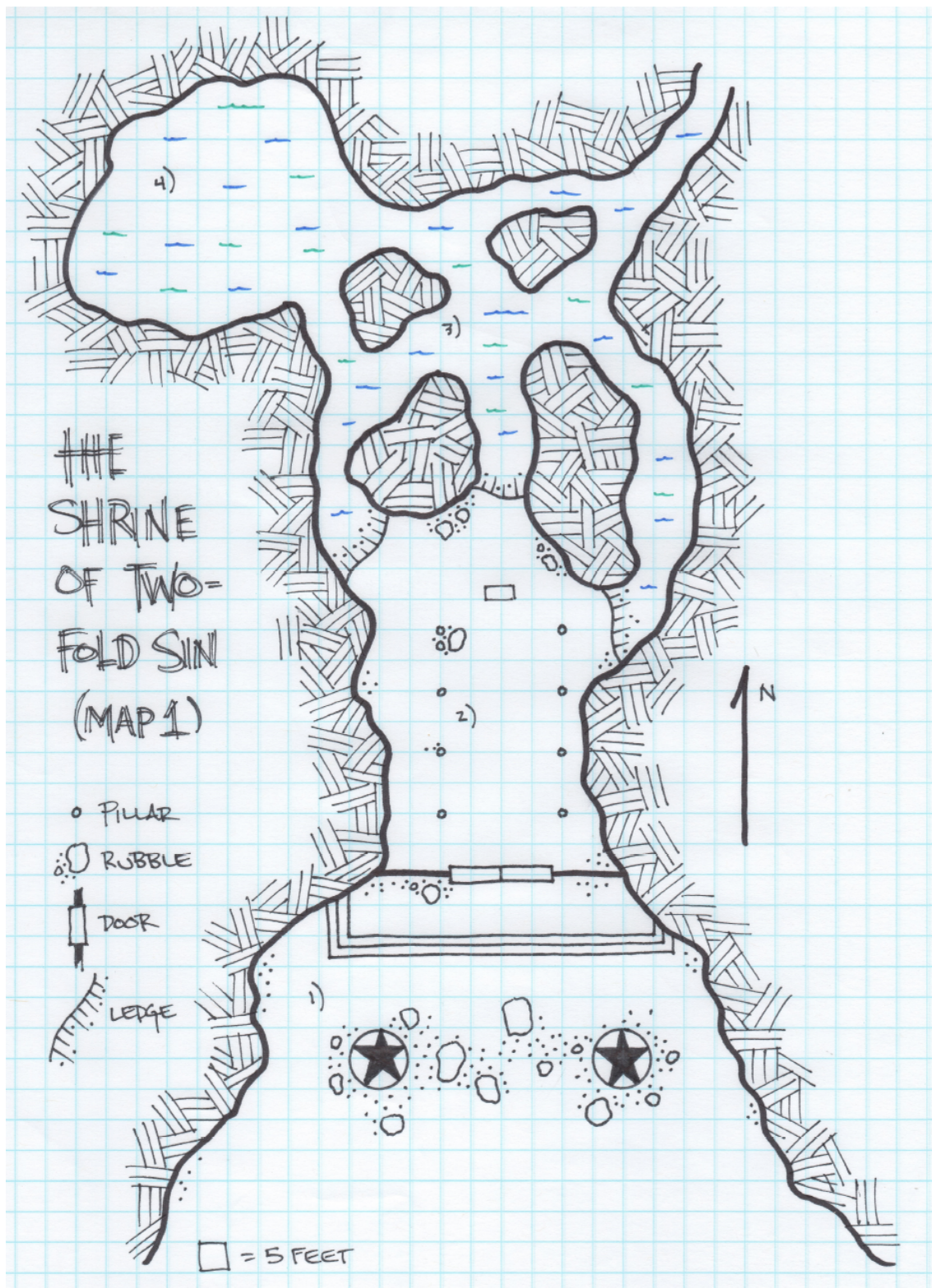
Радости вам,

Фелрата

КАРТА: ГАРНИЗОН КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ



КАРТА: СВАТИЛИЩЕ СДВОЕННОГО ГРЕХА (ЧАСТЬ 1)



КАРТА: СВАТИЛИЩЕ СДВОЕННОГО ГРЕХА (ЧАСТЬ 2)

