D&D

ADVENTURERS LEAGUE



ELEMENTAL EVIL

ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЕ ЗЛО

ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ — СЕЗОН 2

ПОЛНОЕ СОБРАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С ДОПОЛНЕНИЯМИ И КОММЕНТАРИЯМИ

& DUNGEONS.RU & DUNGEONSANDDRAGONS.RU

Оглавление

Вступление **2**

DDEX 2-1 Город Опасностей **25**

DDEX 2-2 Пепелище Эльмвуда **58**

DDEX 2-3 Затонувшая башня **81**

DDEX 2-4 Бойня в шахтах Каменного Шпиля **107**

DDEX 2-5 Огни киторна **136**

DDEX 2-6 Дыхание Жёлтой Розы **160**

DDEX 2-7 Сокровище в трясине **190**

DDEX 2-8 Зловоние под Мулмастером **212**

DDEX 2-9 Око бури **234**

DDEX 2-10 Плащи и тени **297**

DDEX 2-11 Подземелье Форт-Айрона **336**

DDEX 2-12 Тёмные ритуалы Форта Далтон **361**

DDEX 2-13 Воющая пустота **381**

DDEX 2-14 Меч Сельфарила **424**

DDEX 2-15 Чёрное сердце мести **458**

DDEX 2-16 Книга Болтсмелтера **492**

Предисловие переводчиков

Перед вами полное собрание приключений второго сезона D&D Adventurers League. Сезон называется «Элементальное Зло» (Elemental Evil) и по большей части посвящён попыткам культов четырёх стихий — воды, земли, огня и воздуха — разрушить город Мулмастер, что на юго-восточном побережье Лунного моря в мире Forgotten Realms.

Место действия

Действие второго сезона происходит после действия первого сезона, местом действия которого был город Флан, также на побережье Лунного моря. Альманах первого сезона вы можете скачать с нашего сайта по этой ссылке. Первый сезон закончился тем, что зелёный дракон Ворганшаракс, Изувеченная Злоба, захватил Флан, а его жители сбежали из города. Некоторые беженцы из Флана, знакомые по первому сезону — например, рыцарь Алейд Буррал и волшебница Айя Гленмиир, — осели в Мулмастере и встречаются в приключениях второго сезона. В целом, однако, сюжет второго сезона не связан с сюжетом первого.

Мулмастер — это город, где процветают коррупция и произвол властей, лютует тайная полиция, городская стража представляет собой не более чем бандитов, подкупаемых богачами, а сотворение тайной магии запрещено для всех, кто не является членами Братства Плащей — гильдии магов, которая занимается поддержанием действующей власти. В такой непростой обстановке предстоит действовать персонажам игроков, которым придётся сотрудничать с властями и амбициозной знатью, чтобы сорвать планы элементальных культов, желающих стереть город с лица земли.

Подробнее о Мулмастере вы можете прочитать в разделах «Повествование ко второму сезону» и «Мулмастер. Положение дел» ниже. Надеемся, что эти разделы помогут вам внести в приключения местный колорит и сделать их более запоминающимися. Что же касается культов Элементального Зла, то в текстах самих приключений второго сезона они раскрыты слабо. Вы можете найти больше информации о них в книжном приключении *«Принцы апокалипсиса»*, которое также не связано сюжетно со вторым сезоном Лиги.

Также мы включили в альманах карту Мулмастера с указанием городских локаций, встречающихся в приключениях.

Проведение приключений

В отличие от третьего и последующих сезонов, приключения второго сезона не связаны сквозным сюжетом. Каждое из них рассказывает свою законченную историю. Во втором сезоне перемешаны приключения первого этапа (уровни 1–4) и второго (уровни 5–10); приключений более высоких этапов в нём нет. Предполагается, что события приключений хронологически происходят в порядке их номеров, но вы можете отступить от этого порядка. Имейте в виду, что:

- DDEX2-9 *Око бури* ссылается на DDEX2-6 *Дыхание Жёлтой Розы*.
- В DDEX2-10 *Плащи и тени* культисты уже знают персонажей как ранее рушивших их планы, так что лучше вести это приключение не первым.
- DDEX2-13 *Воющая пустота* ссылается на DDEX2-9 *Око бури*.
- Событиям DDEX2-14 *Меч Сельфарила* даёт толчок сюжетный предмет, который персонажи получают в DDEX2-4 *Бойня в шахтах Каменного Шпиля*.
- В DDEX2-14 *Меч Сельфарила* персонажи совершают государственный переворот в Мулмастере, поэтому желательно вести это приключение в конце кампании — но перед DDEX2-15 *Чёрное сердце мести*, потому что в DDEX2-14 присутствует дружелюбный персонаж, который в DDEX2-15 оказывается антагонистом.

В целом, если вы хотите объединить эти разрозненные приключения в единую кампанию, вы можете сначала провести в хронологическом порядке приключения первого этапа, а потом — второго. Усилия по склеиванию сюжетов приключений в единое целое, однако, придётся приложить вам самим.

Если вы ведёте эти приключения в рамках официальной Лиги, то помните, что современные правила Лиги отличаются от актуальных на момент публикации этих приключений. Все разделы «Награды» устарели: по текущим на момент публикации альманаха правилам Лиги игроки не получают ни очки опыта, ни очки славы.

Про регион Лунного моря

Добро пожаловать в регион Лунного моря. Это суровый край, по настрою и атмосфере достаточно сильно отличающийся от других регионов Фаэруна.

Водя приключения в нём, имейте в виду следующие моменты:[1]

Климат

Здесь холодно — не настолько, как в Долине Ледяного Ветра, но холоднее, чем в Долинах, Глубоководье и т.п. Люди носят тёплую одежду круглый год.

Лунное море — это на самом деле озеро, просто очень большое. Оно пресноводное, питается стекающими с ледников потоками, и даже летом, плавая в нём, можно очень быстро насмерть замерзнуть. Поэтому даже моряки тут могут не уметь плавать — гораздо полезнее уметь не упасть

[1] Более подробно см. книгу Mysteries of the Moonsea по третьей редакции.

в воду.

Зимой озеро перемерзает, хоть отдельные города и стараются разными способами держать порты открытыми. Люди практикуют подлёдную рыбалку и могут путешествовать по льду.

Ограничения по технологии и погода означают, что в постройках чаще бывает малое количество больших комнат, чем большое количество маленьких. Это уменьшает возможность уединиться, но также и снижает количество необходимых печек и каминов, а значит, и риск пожара. Вдобавок меньше вероятность нападений, потому что в общих комнатах больше свидетелей.

Города-государства

Из-за различных опасностей — бандитов, монстров, военных соперников, — люди селятся большими группами. У каждого города есть по меньшей мере деревянный частокол. Мелкие деревушки попадаются здесь гораздо реже, чем в других местах Фаэруна.

Чудовища

Опасные монстры распространены по всему Фаэруну, но здесь их исторически очень много, поэтому местные довольно серьезно относятся к слухам о чудовищах, сразу готовясь к худшему. Отрубленной головой монстра тут редко кого впечатлишь.

Жители

Люди здесь относятся с недоверием к незнакомцам, которые могут оказаться шпионами или убийцами. В отличие от других суровых земель, где гостеприимство стало нормой в целях всеобщего выживания, здесь люди больше заботятся каждый о самом себе. Это также означает, что они рассчитывают только на себя и за помощью обратятся только в самом крайнем случае, либо когда нет вопросов о мотивациях незнакомца (например, к паладину Торма можно обратиться без опасений). Это не потому, что люди от природы злые, просто местная культура и суровые условия выживания делают их такими, и мягкосердечность может сойти за слабость, которой можно воспользоваться.

Атмосфера

Настроение региона можно передать комбинацией трёх компонентов:

- «Суровые земли порождают сильных людей» из цивилизации викингов
- «Невзгоды нас не сломят» крестьян дореволюционной России
- Золотая лихорадка Калифорнии

Цивилизованные люди приезжают сюда в надежде разбогатеть и остаются здесь благодаря практически фаталистскому упрямству. Каждое последующее поколение становится богаче, потому что либо ты выживаешь, добившись успеха, либо, не добившись, умираешь.

В общении с жителями Лунного моря должно ярко фигурировать такое отношение. Люди не беспомощны и стараются решать свои проблемы сами. Если это невозможно, то они будут терпеть тиранов в интересах выживания в более долгосрочной перспективе. Все они уверены, что однажды чаша весов судьбы может склониться в их сторону и они будут вознаграждены за упорный труд.

Местные персонажи должны олицетворять такое отношение, а пришлым персонажам оно должно бросаться в глаза, контрастируя с типичным фаэрунским крестьянином.

Местные жители не тупые, они просто наполнены решимостью превозмочь любые невзгоды, несмотря ни на что.

Повествование ко второму сезону

Авторы

Автор статьи: Travis Woodall
Перевод: Slaviana, HolyCrusader, Gumeg, Aleksey_DanTe
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт

МУЛМАСТЕР, изначально основанный как торговый пост, с его угнетёнными простыми жителями управляется советом шестнадцати публичных личностей, называемых КЛИНКИ, которые представляют и лоббируют интересы БЛАГОРОДНЫХ ЛОРДОВ, а во главе их стоит ВЕРХОВНЫЙ КЛИНОК ДЖАСИН ДРЕЙКХОРН. Верховный Клинок в значительной степени опирается на несколько организаций — ПЛАЩЕЙ, ЯСТРЕБОВ и СОЛДАТСКУЮ БРАТИЮ, которые помогают ей держать город под контролем. Если МУЛМАСТЕРЕЦ будет достаточно смелым (или глупым), чтобы бросить вызов её решениям, он заработает наказание в виде ссылки, пыток или смерти. ГОРОДСКАЯ СТРАЖА представляет собой охрану правопорядка низшего уровня, но по факту это не более чем банда санкционированных властями задир. Помимо всего этого церковь БЕЙНА имеет большое влияние в Мулмастере, так что Верховный Клинок и её приближённые демонстрируют свою преданность вернувшемуся богу-тирану — и всё это за счёт простых жителей.

Но, несмотря на все старания, власть Верховного Клинка города под угрозой. Таинственные КРАСНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ ТЭЯ открыли посольство в городе, БЕЖЕНЦЫ из недавно разоренного города ФЛАН на севере осаждают продовольственные магазины города, а ещё поползли слухи о возможном возвращении прежнего Верховного Клинка СЕЛЬФАРИЛА УОМДОЛФИНА, о чём шепчутся в самых тёмных уголках города. Все эти проблемы, однако, бледнеют перед действительной угрозой, вставшей перед Мулмастером. КУЛЬТЫ ЭЛЕМЕНТАЛЬНОГО ЗЛА пустили корни в стенах города и отравляют его изнутри. Вместе, хоть и противостоя друг другу, культисты соревнуются в создании СФЕРЫ ОПУСТОШЕНИЯ, что можно получить в ходе нечестивых ритуалов в ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫХ УЗЛАХ. Лишь раз сдетонировав, подобная сфера обрушит на Мулмастер невиданные ранее катастрофы.

Глоссарий

БЕЖЕНЦЫ. Падение Флана заставило многих его жителей разбрестись по Лунному морю, в том числе и добраться в Мулмастер. Тело знаменитого Рыцаря Чёрных Кулаков [Knight of the Black Fist] было доставлено сюда, и её брат Вилан Буррал [Wylan Burral], жрец Тиморы, воскресил её из мёртвых. Теперь она тоже находится в Мулмастере.

БЛАГОРОДНЫЕ ЛОРДЫ [Noble Lords]. 49 благородных лордов Мулмастера выбираются всенародным голосованием из живущих в городе дворян, когда один из их них умирает. Хотя любой может подать прошение, чтобы войти в состав благородных, как правило, успех определяется богатством и родословной. Дворяне-мужчины получают титул «зор», а женщины — «зора».

ВЕРХОВНЫЙ КЛИНОК ДЖАСИН ДРЕЙКХОРН [High Blade Jaseen Drakehorn]. Верховный Клинок выступает в качестве верховного правителя Мулмастера, действуя в соответствии с решениями совета Клинков. Верховный Клинок Джасин Дрейкхорн, однако, пользуется беспрекословной лояльностью большинства Клинков, а остальные боятся её слишком сильно, чтобы выступать против неё. Таким образом, она диктатор.

ГОРОДСКАЯ СТРАЖА [City Watch]. Городская стража набирается из тех, кто слишком глуп или по иным причинам не подходит для зачисления в Солдатскую Братию [Soldiery]. Снискали славу недалеких и ленивых задир. Они должны поддерживать правопорядок на самом низшем уровне, но обычно они просто избивают преступивших закон до беспамятства и вышвыривают их в переулок или в бухту.

КЛИНКИ [Blades]. Этот совет 16 состоятельных благородных дворян изначально образован как средство ограничения власти Верховного Клинка. Сейчас это чуть более, чем группа, придумывающая, утверждающая и обеспечивающая соблюдение законов, отвечающих интересам состоятельных избирателей.

КРАСНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ ТЭЯ [Red Wizards of Thay]. Это организация волшебников, демонологов и работорговцев под управлением Сзасса Тэма. Их присутствие в Мулмастере вызывает подозрение и недоверие.

МУЛМАСТЕР. Старый торговый город, экспортирующий рыбу, железо, руду и драгоценные камни, добытые в окрестных шахтах. Его бедное население живёт в тени богатых и в вечном страхе перед Клинками и их приспешниками.

ПЛАЩИ [Cloaks]. Правители Мулмастера относятся к магии с большим подозрением и рассматривают её как угрозу их влиянию и эффективности их управления. Поэтому использование магии регламентировано, и практикующие её находятся под наблюдением и контролем и поставлены на службу городу. Любой маг, находящийся в городе, по закону должен вступить в организацию Плащей, или будет оштрафован и выгнан из города. Те, кто отказался вступить в их ряды и позже был пойман, получат жестокое наказание, включающее пытки, нанесение увечий и даже смерть.

СЕЛЬФАРИЛ УОМДОЛФИН [Selfaril Uoumdolphin]. Бывший Верховный Клинок, который в 1375 ЛД был заключен в камень душ [soulgem] своим братом-близнецом Рассендилом Уомдолфином [Rassendyll Uoumdolphin] под руководством Фзоула Чембрила [Fzoul Chembryl]. Устранив Сельфарила, Рассендил заключил союз с Жентаримом. Камень

душ сейчас...[1]

СФЕРА ОПУСТОШЕНИЯ [Devastation Orb]. Невероятно мощный и столь же нестабильный простой в использовании магический предмет, созданный в недрах одного из элементальных узлов. Вскоре после извлечения из узла, в котором сфера была создана, её сила высвобождается, вызывая мощные землетрясения, извержения вулканов, цунами, ураганы и прочие катаклизмы, определяемые элементальным типом сферы.

ФЛАН [Phlan]. Некогда гордо стоящий на северном побережье Лунного моря город, недавно павший под натиском Ворганшаракса, зелёного дракона, поддерживаемого Культом Дракона.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЕ ЗЛО [Elemental Evil]. Существует четыре элементальных культа, каждый из них служит своему принцу (или принцессе) элементального зла, чья цель уничтожить мир, приведя его к первичному стихийному состоянию. Эти принцы — воплощение чистого разрушения и те, кто поклоняется им — злы (и как правило безумны) и полностью посвятили себя этой цели.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ УЗЕЛ [Elemental node]. Место, где граница между Материальным и одним из Элементальных Планов истончилась за счет использования тайных знаний и мощного элементального оружия, принадлежащего одному из четырёх пророков Древнего Элементального Ока [Elder Elemental Eye]. Как правило, находится в просторной пещере под землёй. Ядро элементального узла образует открытый двунаправленный канал, позволяющий путешественникам свободно перемещаться на план по ту сторону и обратно. Грубая энергия узла воздействует на ближнее окружение, делая его отражением своего Элементального Плана.

ЯСТРЕБЫ [Hawks]. Ястребы — особое подразделение регулярной армии города, специализируются на хитрости и саботаже. Хотя Ястребы базируются в Мулмастере, их задачи часто уводят их к Лунному морю и к окрестностям Драконьего залива [Dragonreach], где они ведут разведку, а также принимают участие в некоторых более или менее секретных операциях и интригах Клинков.

Темы

Каждое приключение имеет отношение к одной или к обеим указанным ниже темам.

Зло под маской (Сюжетная линия). Местные рыбаки и моряки теперь вместо Амберли поклоняются Культу Сокрушительной Волны. Многие шахтеры начали возносить свои молитвы Культу Чёрной Земли. Монахи Культа Воющей Ненависти пришли в город и завладели вниманием дворянских семейств, предложив им мистическое дыхание и прочие причудливые учения. Культ Вечного Пламени распространяет влияние на кузнецов Города Опасностей, а ведь оружие и доспехи — значительная статья экспорта Мулмастера. Каждый культ начал проникновение в город с двумя определенными целями — во-первых, уничтожить Мулмастер с помощью элементальных узлов и сфер опустошения и, во-вторых, сделать это прежде других культов.

Эхо прошлого (Мулмастер). В 1375 ЛД Рассендил Уомдолфин [Rassendyll Uoumdolphin] (братблизнец Верховного Клинка Сельфарила Уомдолфина [Selfaril Uoumdolphin]) и Фзоул Чемберил [Fzoul Chembryl] (наместник Бейна) решили сместить Сельфарила и заключить его в камень душ. Устранив Сельфарила, Рассендил занял его пост Верховного Клинка и в этой должности заключил союз между Мулмастером и его прежним врагом — Жентаримом. Хотя с момента взлёта (и последующего падения) Рассендила минули десятилетия, наследие его правления осталось в драгоценном камне в рукояти его меча — крошечная искра раскалённой ярости, что может быть известна лишь брату, преданному его собственным близнецом. Ходят слухи, что меч был найден, и это сильно беспокоит Джасин Дрейкхорн [Jaseen Drakehorn] и её Клинков.

Мулмастер

Темы: притеснение, коррупция, слабая ксенофобия
Население: 50 000 на 1479 ЛД

Расы. Почти все жители Мулмастера — люди. Среди немногих представителей иных рас встречаются полурослики и дварфы, но эльфы, полуэльфы, полуорки, гномы и прочие вызовут удивление у горожан. Принадлежность к человеческому этносу (будь это нар, тёрмиш, чондатанец или кто-то еще) влияет на отношение к вам местных меньше, чем то, местный вы житель или иностранец. К иностранцам обычно относятся либо как к простачкам, либо настороженно.

Культура. Жители Мулмастера пессимистичные деятели. Их девиз — «Хватай что можешь и когда можешь, так как никто не знает, наступит ли для тебя завтра». Суровый пейзаж и такие же жизненные условия, а также история города воспитали из мулмастерцев расчетливый и упрямый народ. Они постоянно выискивают слабые места окружающих, и их ум всегда продумывает интриги, чтобы укрепить их собственные позиции. Мулмастерцы не глупы и не безрассудны, они (как правило) целеустремлённы, активны, честолюбивы и не озабочены моралью.

Мулмастерцы относятся к жизни с жесткой решительностью. Они упрямо движутся к своим целям, будучи готовы положить на это всю свою жизнь. Они не фанатики и не безрассудные идиоты, они последовательны, терпеливы, безжалостны к конкурентам, которые только и ждут возможности воспользоваться их слабостью. Этот дух Мулмастера сделал его центром коммерции, промышленности и интриг. Мулмастерцы любят жить хорошо, когда есть возможность — выпивать в тавернах, танцевать и флиртовать в клубах и посещать множество других мест для развлечений, как, например, бои (где медведи, собаки, петухи или люди дерутся друг с другом), уличные театры

[1] В исходном файле отсутствует окончание фразы. — *Прим. перев.*

и азартные игры в Воротах Удачи.

Преступность и коррупция в городе процветают. Жизнь в Мулмастере ничего не стоит. Среднестатистический мулмастерец всегда ищет возможность получить преимущество нас своим соседом, сослуживцем, начальником и даже лавочником. Несмотря на такую атмосферу, Мулмастер — процветающий город, где беднота держится в стороне, а богачи и средние слои горожан наслаждаются жизнью и продукцией других городов Лунного моря и дальних земель, также в городе довольно бурная ночная жизнь, если знать, где искать.

Мулмастерцы часто носят меха из-за пронизывающих городских ветров, леггинсы и «манишку» (нагрудный фартук), защищающие от холода, а также кожаные перчатки и сапоги. Цвета в их одежде в основном оранжевые, красные, зелёные или золотые.

Начало

Мулмастер был основан в 934 ЛД как торговый форпост. Очень мало известно о городе до тех пор, пока спустя примерно 400 лет от основания правитель Мулмастера (колдун король Нескар) не был убит и его место не занял предположительно первый Верховный Клинок Амдрот Телснер [Amdrauth Telsnaer]. Однако его правление было недолгим — в следующие 30 лет он и семеро его наследников были убиты при исполнении, пока это место не занял Сельфарил Уомдолфин.

Было множество разногласий по поводу его кандидатуры, пока (по официальной версии) Сельфарил не был смещён своим братом Рассендилом Уомдолфином, который хотел заключить союз с Фзоулом Чемберилом, наместником Бейна. Это соглашение позже привело к тому, что Рассендил начал сотрудничать с Жентаримом в расширении их границ и противостоянии заговорам и плетении интриг против Красных Волшебников Тэя, действующих в городе.

Мулмастер сегодня

Сегодня Мулмастер имеет влияние и за пределами города. У него во владении нет земель, но он занимает стратегическую позицию на реке Лис, что позволяет ему контролировать торговлю в регионе. Клинки управляют городом от лица богатых дворян и церкви Бейна, и простые люди по большей части делают всё, чтобы устроиться в их тени. Страх и религия приучили население повиноваться без вопросов, и богачи пользуются этим.

Верховный Клинок Джасин Дрейкхорн ходит по краю. Неотвратимо растущее влияние фракций в Мулмастере, таинственные Красные Волшебники Тэя и странные события за пределами города заставляют её постоянно переключать свое внимание, чтобы заметить всё, что может угрожать её власти или её церкви. Ястребы всё чаще отправляются за границу, чтобы предупредить внешние угрозы городу, и она приказала расширить Солдатскую Братию и Городскую стражу, чтобы иметь возможность подавить любые восстания и защитить город в случае нападения.

Напряжение высоко, и Верховный Клинок не может не чувствовать, что её контроль над городом всё больше и больше ускользает из её рук.

Организации

Следующие мулмастерские организации оказывают значительное влияние в городе. Здесь также даны имена и краткие описания примечательных НИП.

Клинки [The Blades]

Клинки — это совет шестнадцати благородных дворян. Эти должности были первоначально созданы для того, чтобы обеспечить представительство дворян и умерить контроль над городом, которым обладает Верховный Клинок. Клинки устраивают дебаты и голосуют за принятие новых законов, которые дальше отправляются к Верховному Клинку, который, в свою очередь, либо дает окончательное одобрение и подписывает их, либо накладывает вето. Эта система работает лишь в теории, а на практике многие Верховные Клинки давали взятки или запугивали, чтобы склонить голоса Клинков в свою пользу. Клинки по закону должны проживать в Башне Клинков, что является одновременно привилегией и средством контроля над ними. Пока их семьи пребывают здесь, солдаты представляют для них скрытую угрозу, так как они могут быть более лояльны к Верховному Клинку или к другому из Клинков.

- ***Верховный Клинок [High Blade] Джасин Дрейкхорн [Jaseen Drakehorn].*** Нынешний Верховный Клинок Мулмастера всю свою жизнь была служительницей Бейна. Родители оставили её младенцем на ступенях Алтаря Черного Лорда в Мулмастере, она была воспитана по церковным законам и по праву стала могущественным паладином Бейна. Но она больше не размахивает мечом. Она прославляет его, подчиняя целый народ во имя его. Хотя она ещё относительно молода, она хладнокровна, расчётлива и беспощадна в своих делах — любой ослушавшийся её умирает. Её некогда тёмные волосы тронула седина, и они коротко стрижены. У неё резкие угловатые черты лица с пронизывающим взглядом серых глаз. Она обычно хорошо одета во что-то чёрное, серое или красное, отороченное белым мехом, что типично для Мулмастера.

Благородные [The Nobles]

Наименее влиятельная рука управленческого аппарата Мулмастера — Благородные. Их определённое количество (49). Это особое положение дворянин может получить путем выборного голосования всех ныне состоящих в числе Благородных дворян, когда один из них умирает. Любой может претендовать на это место, но успех или провал обычно определяется родословной и благосостоянием

кандидата. Хотя эта система кажется упорядоченной, многое в политике делается посредством клинков убийц. Благородные Мулмастера влиятельны, но не имеют никакой реальной власти, кроме титула. Принадлежность к Благородным даёт их семье некоторые привилегии и права, но редко кого-то из них принимают в Клинки. К мужчинам из Благородных принято обращаться «зор», а к женщинам — «зора». Лорд из благородного дома Мулмастера может быть как мужчиной, так и женщиной, но в любом случае к ним обращаются «лорд».

- ***Типичный Благородный.*** Благородные Мулмастера избалованы, наделены многими правами и соответствуют своей роли. Они одеты дорого и в соответствии с местной модой и относятся к тем, кто ниже них (к кому-то больше, к кому-то меньше), с величайшим презрением.

Братство Плащей [The Brotherhood of the Cloak]

Местоположение: Башня Плащей [Cloak's Tower]
Маги могут представлять большую угрозу правлению. Эту угрозу можно уменьшить, если практикующие магию будут под надзором, контролем и будут поставлены на службу городу. Является эта философия правильной или нет, не имеет значения, так как именно это стало причиной появления Плащей. Любой маг, находящийся в городе более 6 месяцев, должен присоединиться к Плащам или будет оштрафован и выдворен из города. Любой маг, отказавшийся присоединиться к ним и позже пойманный на колдовстве, подвергнется суровым мерам — пыткам, нанесению увечий и часто смерти.

Плащи отвечают перед Верховным Клинком. Различные проверки на их лояльность, как в сфере магии, так и в обычной жизни, осуществляются регулярно, и те, кто их не проходит, отправляются в ссылку или умирают. Таким образом, Плащи, по сути, относятся к армии Мулмастера и к Городской страже. Плащи — преимущественно волшебники, но среди них есть несколько чародеев, бардов и даже один или два колдуна.

- ***Верховный Плащ [Senior Cloak] Растол Шан [Rastol Shan].*** Жители Мулмастера (в том числе Верховный Клинок) не ведают, что Верховный Плащ Мулмастера, Растол Шан — лич. У него также есть еще более глубокая тайна: его настоящее имя Турдан Толуонд [Thurdan Tallwand], и он был Плащом — советником во времена правления (и падения) Рассендила Уомдолфина. Ради сохранения своих тайн Растол никогда не показывается без своей особенной мифрильной маски. Его длинные белые волосы в посмертии лишь истончились, а заклинания и тяжелый парфюм скрывают всё, что могло бы раскрыть его истинную природу. Он холодный расчётливый мужчина, демонстрирующий поддержку Клинков в их делах, но эта лояльность растворилась бы в одно мгновение, если бы он смог найти брешь в их защите и взять на себя контроль над городом. Хотя он не знает о присутствии культов в городе (на данный момент), он может рассматривать их как средство взять Мулмастер под свой контроль.
- ***Типичный Плащ.*** Посвятив себя волшебству, они демонстрируют свою деятельность в соответствии с клише — мантии, посохи и прочие открыто демонстрируемые окружающим мистические предметы, хотя они при этом придерживаются моды города (например, носят одежду с меховой отделкой). Они преданны Клинкам и городу в целом, и им внушили, что им оказано большое доверие. Несмотря на это, они профессиональны и справедливы. Они, как правило, не берут взяток и негативно реагируют, когда им предлагают подобное.

Ястребы [The Hawks]

Вторая по значимости организация города. Ястребы — особое подразделение армии Мулмастера, военизированная группа солдат, имеющих опыт в заговорах и саботаже. Ястребов можно встретить в Мулмастере, хотя обычно они выполняют задания на Лунном море или в Драконьем проливе, собирая информацию и претворяя в жизнь тайные заговоры Верховного Клинка Мулмастера.

- ***Разрывающий Коготь [Rending Talon] Грошин Лор [Groshin Lor].*** Разрывающий Коготь — Бейнит до мозга костей. Назначение Грошина Лора на эту должность было одним из первых деяний Верховного Клинка Дрейкхорн. Он коварный боец и мастер саботажа. Он обаятелен и обладает врождённым талантом к обману. Его некогда красивое лицо уродует сеть шрамов, однако эти шрамы не мешают ему выполнять его работу благодаря его способности использовать маскировку — подарку от его покровителя-колдуна. Он искренне предан Верховному Клинку Дрейкхорн и скорее умрёт, чем предаст ее.
- ***Типичный Ястреб.*** Ряды Ястребов состоят из людей из всех слоёв общества, хотя большинство из них плуты, так как они уже тренированы в скрытности, обмане и воровстве. Они, как правило, сохраняют свою принадлежность организации в тайне до тех пор, пока не требуется иное, поскольку публичность ограничивает их способность выполнять свои обязанности. Они умны, преданны и красноречивы.

Солдатская Братия [The Soldiery]

Соединённые силы армии и военно-морских сил Мулмастера называются Солдатской Братией. Их оплата высока, и у них есть особые привилегии перед обычными горожанами и Городской Стражей, но соискатели в эту организацию должны пройти серьезные испытания не только на служебное соответствие армии и флоту, но и хитроумный тест на лояльность правительству. Те, кто прошёл испытания и доказывал свою преданность, подвергаются другим, тайным испытаниям. Если они и там проявят себя, их зачисляют в Ястребы.

- ***Типичный представитель Солдатской***

Братии. Члены Братии по праву считаются самыми лучшими и яркими представителями города. Прошедшие тщательную проверку на способности и преданность, они — воины и моряки, которым нет равных в Мулмастере. Их можно легко встретить в любой части города и они всегда дружелюбны, вежливы и компетентны. Однако в случае угрозы городу эти манеры пропадают, и они могут проявить жестокость и беспощадность. Они преданны Верховному Клинку и городу. Попытка подкупа члена Братии чаще всего приводит к аресту и тюремному заключению правонарушителя.

Городская Стража [The City Watch]

Городская Стража в основном состоит из тех, кто провалил проверку на компетентность в Братию из-за то, что оказался слишком глуп, импульсивен, ленив или вспыльчив. У них заслуженная репутация городских хулиганов. Вместо того, чтобы заниматься бумажной работой и вершить истинное правосудие, обвиняемого преступника, пьяного дебошира, или кого-то еще, кто встал на их пути, часто подвергают жестокому избиению и выбрасывают в переулок или гавань.

- ***Типичный представитель Городской Стражи.*** Тот, кто слишком глуп, ленив или по иным причинам непригоден к службе в Солдатской Братии, попадает в ряды Городской Стражи. К сожалению, таковы силы правопорядка, с которой жителям Мулмастера чаще всего приходится иметь дело. Заслужившие репутацию хулиганов, они решают проблемы жестокостью и насилием, а не умом и состраданием. Среди их рядов нормальным делом является взяточничество.

Тэйское посольство [The Thayan Embassy]

Красные Волшебники Тэя уже более века присутствуют в Мулмастере в виде посольства значительного размера. Один из прежних Верховных Клинков даже был женат на тарчионессе Тэя [Tharchioness of Thay] Дмитре Флэсс [Dmitra Flass] из Эльтаббара [Eltabbar], Красной Волшебнице. После того, как Сзасс Тэм прибрал к рукам контроль над Тэем, отношения Мулмастера и Тэя несколько охладели, но интерес тэйцев на Лунном море уменьшился и сместился по мере ослабления влияния Жентарима и успешных действий вернувшихся нетерильцев в Сембии. До недавнего времени в посольстве работали некроманты. Тогда Плащи пристально следили за посольством, но со временем стало очевидно, что тэйцы не проявляют никакого интереса к городу, за исключением покупки и перепродажи магических реактивов и ингредиентов и иногда покупки рабов для работы в их посольстве.

Сейчас, когда зулкиры и тарчионы снова контролируют большую часть Тэя и большинство некромантов заменили другие волшебники, интересы Тэя в Мулмастере снова становятся непрозрачными. Они инвестируют в город и отправляют дипломатические миссии в разные места. Создаётся впечатление, что они собираются использовать Мулмастер в качестве опорного пункта для распространения своего былого влияния на Лунном море и за его пределами. В краткосрочной перспективе реинвестиции в город хороши, но Клинки опасаются, что успех в установлении связей с другими государствами сделает их собственный союз с тэйцами менее надёжным.

Примечательные места Мулмастера

Башня Виверны [Tower of the Wyvern]

Этот замок, хоть он и меньше Башни Клинков, целиком является резиденцией Верховного Клинка. Изящное строение из мрамора украшено роскошными витражами, самое большое из которых находится в самой высокой башне и изображает виверну. Почти четыреста охранников и солдат и сорок Плащей прислуживают здесь Верховному Клинку, наряду с парой сотен слуг.

На протяжении последнего столетия в замке также разместились подземный комплекс роскошных ванн, выставочные стенды и комнаты для досуга, именуемые Чертогом Кутежа [Palace of Revels]. По слухам, в его залах при свечах предавались чревоугодию и разврату, но со времени вступления в должность Высокого Клинка священника Бейна два десятилетия назад входы в Чертог Кутежа, как говорят, были замурованы.

Башня Клинков [Tower of the Blades]

Этот огромный роскошный замок является домом для шестнадцати Клинков, управляющих городом, с их семьями, слугами и телохранителями. Контингент, состоящий из 300 солдат и 30 плащей, также охраняет и обслуживает замок. Входы в комплекс всегда охраняют шесть человек, а каждое дворянское крыло комплекса защищено различными защитными заклинаниями, наложенными Плащами.

Это строение также пронизано секретными проходами и местами для шпионажа. Есть несколько секретных подземных ходов, некоторые из которых соединяются друг с другом, в то время как другие области подземелья изолированы и могут быть достигнуты только через комнаты выше.

Башня Тайной Мощи [Tower of Arcane Might]

Массивная каменная башня — дом для сообщества магов, именуемого Братством Плащей. Это архаичное название привязалось благодаря их прозвищу — «Плащи». Плащи служат Клинкам Мулмастера и только они являются санкционирован-

ными волшебниками в городе, где использование магии вне закона.

Здесь есть библиотеки, общежития, лаборатории и огромные хранилища золота и магических предметов. Башня защищена големами, многочисленными защитными заклинаниями и, конечно же, магией и защитниками из числа самих плащей.

Крепость Южной Дороги [Southroad Keep]

Крепость Южной Дороги — старейшее из строений Мулмастера и основной центр его бюрократии — служит штаб-квартирой Городской Стражи и сборщиков налогов, а также зданием суда Мулмастера и его тюрьмой. Приземистое круглое кирпичное здание — штаб-квартира полиции, информационный центр, центр сбора налогов, регистрации приезжих, здание суда и тюрьмы.

Здесь почти всегда многолюдно, и очереди движутся медленно и долго. Внутренние помещения всегда набиты толпами людей, ждущих заключения сделки с городскими службами, а перегруженные чиновники не спешат способствовать движению очередей.

Тюрьма находится на подземном уровне и занимает примерно ту же площадь, что и надземная часть здания. Сторожка крепости может закрывать южные ворота города в случае нападения. На регулярной основе здесь размещен гарнизон в сотню солдат, но крепость может вместить при необходимости до шести сотен.

Ворота Штормов [Storm Gate]

Ворота Штормов названы так потому, что расположены со стороны скалистого берега Лунного моря. Так же, как и Крепость Южной Дороги, стража Ворот Штормов внимательно отслеживает и фиксирует всех прибывающих в город, но тех, кого должны посадить в тюрьму, провозят вдоль стены до Крепости Южной Дороги. В каждый момент гарнизон Ворот Штормов включает 20 солдат и как минимум одного Плаща, чтобы не допустить атаки с кораблей.

Гетто Жентов [Zhent Ghettos]

Когда Жентильская твердыня была разрушена, многие женты сбежали в Мулмастер в поисках убежища. Мулмастер, однако, не сильно заинтересовался в их поддержке. Несмотря на это, Совет Клинков в конце концов разрешил беженцам обосноваться в городе, хотя к ним до сих пор относятся как к чужакам. По большей части они проживают в самой южной части города в расползшихся гетто, которые прилегают к стенам Мулмастера. Их облагают большими налогами, отказывают в праве считаться гражданами города и преследуют. Гетто Жентов — это опасное место, и культ Элементального Зла использует обиженных жентов в своих целях.

Храмы и святилища

Хотя в Мулмастере в основном поклоняются Бейну, здесь также есть и другие храмы.

Алтарь Чёрного Лорда [Black Lord's Altar]

С возвращением Бейна незадолго до Магической Чумы культ поклонения Бейну вернулся в Мулмастер, и ортодоксальные поклонники Бейна вновь посвятили ему Алтарь Чёрного Лорда. Это высокое и мрачное здание, с шипами, выступающими из многочисленных мест фасада. Окна наполнены красным и фиолетовым стеклом, усиливающим его зловещий внешний вид. Внутри с потолка по центру здания свисает статуя Чёрной Руки Бейна, опускаясь на 50 футов вниз от потолка так, что гигантская рука находится всего в восьми футах над полом. В сочетании с конструкцией храма для тех, кто видит это впервые, кажется, как будто Бейн спустил свою руку с небес.

- ***Верховный Имперцептор Джоррул Миссен [Jorrul Missen].*** Возвысившись до своего положения более 40 лет назад, Верховный Имперцептор возглавляет прихожан Алтаря Чёрного Лорда. Джоррул Миссен был только-только назначен Верховным Имперцептором, когда Джазин Дрейкхорн была обнаружена на крыльце Алтаря, и именно он решил вырастить её в церкви. Его влияние в городе было таким, что потребовалось лишь немного взяток и угроз, чтобы его талантливая протеже в конце концов стала Верховным Клинком Мулмастера; а благодаря ей церковь стала беспрецедентно сильна. Стриженая голова Джоррула Миссена покрыта искусными татуировками — большим количеством, чем среди обычного духовенства Бейна — которые покрывают множество шрамов от неизвестной детской болезни. Его тёмные глаза глубоко посажены на его мясистом лице; они сверкают среди складок кожи, словно драгоценные камни. Он очень упитанный, так что ему приходится передвигаться с помощью трости. Нехватку изящества или скорости он компенсирует силой, поскольку он — крайне мощный заклинатель. Обычно его видят в черно-красном одеянии жреца Бейна.

Высокий Дом Боли [High House of Hurting]

Из этого храма Девы Боли можно услышать вопли верующих в любое время дня и ночи. Это чёрное здание, построенное из блоков базальта, а комнаты внутри очень напоминают пыточные. Ничего здесь не обеспечивает комфорта. Одной из распространенных особенностей вещей в этом здании является то, что причинение боли это часть их дизайна. В главном зале святилища нет сидений и вообще ничего для комфорта. Культ Ловиатар всегда был на удивление сильным культом в Мулмастере, но после закрытия Чертога Кутежа он вырос в размерах.

Высокий Зал Мечей [High Hall of Swords]

Построенное в стиле замка, это гранитное здания является домом для тех, кто молится богу битвы. Экстерьер украшен сломанными щитами, броней и оружием, которое использовалось во имя Темпуса, в то время как зубчатые стены уставлены копьями, на которых красуются гниющие головы трусов. Духовенство храма также служит в армии Мулмастера или Городской Страже. Храм часто становится местом для тренировочных сражений, которые позволяют солдатам и стражникам подготовиться к возможной осаде и сражениям в здании.

Башня Таинств [Tower of Mysteries]

Это небесно-голубое здание излучает мощную магию. Этот храм представляет собой массивное растянутое сооружение с огромными просторными комнатами. В дополнение к основным палатам для поклонения и медитации здесь находятся многочисленные библиотеки и лаборатории, а также небольшие святыни для других божеств, связанных с практикой магии, таких как Лерия, Велшарун и Саврас. Даже святилище Мистры (которой запрещено поклоняться в городе) спрятано в нише в этом храме, посвященном волшебству. Поскольку заниматься магией в городе разрешено только Плащам и приезжим сановникам, любой, кто войдет в храм, может столкнуться с одним или несколькими Плащами, находившимися там в то время. Посетители должны предъявить документы, подтверждающие, что они признанные маги, которые поклялись не колдовать в городе или будут изгнаны из храма.

Ворота Удачи [Gate of Good Fortune]

Этот огромный храм, окрашенный в фиолетовый цвет, поделён на две массивные части: зал для поклонения и казино. Зал для поклонения всё время залит успокаивающим фиолетовым светом; это место для тихой, но воодушевляющей молитвы. В казино проводятся «священные обряды Тиморы» в форме разнообразных азартных игр. Все доходы от дома идут на содержание храма, расходы на содержание духовенства и заботу о тех, кто нуждается, тех, кто достоин этого, или просто тех, кому повезло. Состояние казино находятся в хранилище под бдительным взором глиняного голема.

- ***Лорд-священник Вилан Буррал [Wylan Burral].*** Лорд-священник Буррал — брат рыцаря Алейд Буррал, недавно убитую Рыцаря Черного Кулака во Фланe; занимающий относительно невысокий пост в церкви Тиморы. Пылкий и веселый Вилан — полная противоположность своей молчаливой сёстры. Несмотря на его, казалось бы, дружелюбный характер, Уилан Буррал не так прост, как кажется; а именно, он является высокопоставленным членом Культа Черной Земли в Мулмастере вот уже почти десять лет. Вилан — на первый взгляд дружелюбный шутник, готовый помочь всем, чем может помочь священник Тиморы. Но в личине культиста его весёлый нрав исчезает и заменяется злобой. Пылкость его, однако, остаётся, и из этого получается действительно ужасающая комбинация.

Дом, Построенный на Золоте [House Built on Gold]

Этот храм, посвящённый Вокин, был заброшен многие годы, а большая часть его убранства и даже часть камня были разграблены. Однако в прошлом году торговцами железом и владельцами шахт была предпринята попытка восстановить храм и вновь посвятить его Вокин. Работы ещё не закончены. Каменщики, отделочники, художники, скульпторы и прочие снуют туда-сюда, но храм уже начал предоставлять услуги банка и кредитора, умножая вложенные деньги своих богатых и жестоких спонсоров.

Святилище Латандера [Shrine to Lathander]

Святилище стоит возле крепости Южной Дороги на южной стороне холма так, чтобы восходящее солнце могло попадать прямо на святилище, а тень от стены не падала на него. Святилище состоит из бронзового символа Латандера на бронзовом постаменте, установленного таким образом, чтобы свет восходящего солнца проходил через символ и падал на дорогу. Те, кто отправляется на юг или те, кто занимается бизнесом, часто приходят в святилище днём, чтобы получить благословение Латандера на их предприятия. К святилищу проложена удобная дорога.

Святилище Малара [Shrine to Malar]

Тёмная и мрачная лачуга стоит на северной стороне крепости Южной Дороги. Украшенный птичьими крыльями и ногами различных животных, святилище Малара — вонючее и полное мух место. Тем не менее те, кто покидают город, чтобы охотиться в горах, часто останавливаются здесь, чтобы почтить Малара, и возвращаются сюда с частью своей добычи, если охота окажется успешной.

Святилище Маска [Shrine to Mask]

Святилище Маска — это странность, стоящая посреди улицы. Большинство священных мест бога хитрости и обмана, как правило, скрыты. В Мулмастере, однако, Маску поклоняются всевозможные индивидуумы, надеющиеся достичь успех. Святилище представляет собой раздевалку, построенную так, чтобы быть похожей на двуликую фигуру высотой 12 футов в плаще и масках: с одной стороны мужчины, а с другой женщины. Тот,

кто входит в храм, открывает одну «руку» фигуры, либо мужскую, либо женскую, и всегда выходит из другой. Обычай требует, чтобы входящий был в маске и в костюме при входе, а затем при выходе должен сменить маску и костюм на другие. Таким образом, теоретически, никто не может знать, кто поклоняется в храме Маска. Внутри всегда есть более дюжины костюмов, наиболее популярные часто появляются и пропадают, когда люди забирают их собой для ремонта.

Святилище Талоса [Shrine to Talos]

Каменистый пляж за стенами часто разрушается штормами, и поэтому именно здесь сооружается святилище Талоса. Те, кто сюда приходят, обычно складывают коряги в одну кучу, которая к концу месяца (если её не разрушает море) становится подобием неустойчивой башни, на которую взбираются последователи Талоса. Восхождение на высокую башню считается актом великой веры в Талоса, которое гарантирует тому, кто сумел взобраться, защиту от несчастий. В последнюю ночь месяца башню, или то, что от неё осталось, поджигают. Иногда она размером с костерок, а иногда достигает 30–40 футов высотой, освещая весь пляж. Те, кто ищет благоволения Талоса, пускаются в дикие танцы вокруг нее, ожидая последнего момента, чтобы разорвать круг, когда огненная башня упадет у них на пути.

Святилище Амберли [Shrine to Umberlee]

Святилище Амберли в восточной части бухты известно как Последняя Капля из-за обычая совершать здесь самоубийство, вешая на себя груз и прыгая в тёмные воды. Святилище Амберли вырезано в виде хмурой девы, её рот открыт в крике ярости. Вода падает изо рта в залив ниже по течению. Те, кто хочет умилостивить или отблагодарить Амберли, бросают приношения в рот деве. Люди верят, что духи тех, кто совершил самоубийство, спрыгнув с моста, охраняют сокровища Амберли, поэтому они остаются нетронутыми.

Таверны и постоялые дворы

Постоялый двор «Плащ путешественника» [Traveler's Cloak Inn]

Любимое место всех обеспеченных путешественников. «Плащ путешественника» предлагает гостеприимное укрытие от холода и сырости. Каждая комната имеет свой камин, а еда и напитки включены в стоимость ночлега — 12 зм (15, если нужно разместить ездовых животных).

«Чёрный клинок и кровавый кабан» [Black Blade and Bloody Boar]

«Чёрный клинок и кровавый кабан» можно узнать по знаку — деревянной скульптуре кабана, пронзённого ржавым железным мечом. Этот постоялый двор включает шумную таверну.

«Очаг приюта от ветра» [Windsnug Hearth]

Этот постоялый двор расположен в части города, которая по большей части защищена от холодных горных ветров. Еда и напитки подаются в номер. Как и в любом заведении, где часто останавливаются путники и торговцы, его посетители часто становятся целью мошенников или грабителей, ищущих, кого можно ограбить на выходе из города.

«Пьяный башмак» [The Leaning Boot]

«Пьяный башмак» — это таверна в подвале дома у причала. Уже долгое время она отмечена лишь старым ботинком в соляных пятнах, прибитым к столбу перед входом. Внутри тусклое освещение и обычно довольно тихая обстановка, что делает этот подпольный бар любимым местом для тех немногих дварфов, что живут в Мулмастере, местных стариков и кучки преданных выпивох. В подвалах сыро, так что со временем пробки в бутылках раздуваются и лопаются. Поэтому здесь подаются только эль, пиво и другие напитки, хранящиеся в бочках.

Места за городом

Горы Каменного Шпиля [Earthspur Mountains]

Это гряда невероятно высоких гор, также называемая пиком Великанов [Giantspike] или горами Драконьей Вершины [Dragonspike], простираются между Лунным морем и морем Упавших Звёзд. Горы богаты драгоценными металлами, и здесь повсюду можно найти множество старых, выработанных шахт. Следующие места расположены в горах Каменного Шпиля:

- ***Ледник Белого Червя.*** Этот огромный ледник занимает площадь в 1200 квадратных миль. Он назван в честь белых реморазов. По слухам целы стаи жутких существ бродят во главе с реморазом гигантского размера.
- ***Монастырь Жёлтой Розы [Monastery of the Yellow Rose].*** На востоке ледника Белого Червя расположен этот монастырь, дом для ордена последователей Святого Соллarса, Дважды Замученного, что был последователем Ильматера.

Эльмвуд [Elmwood]

Это небольшое фермерское поселение расположено на южном побережье Лунного моря к западу от Мулмастера. Им без особого усердства управляет Граффин Йоргадаул [Graffin Jorgadaul], потомок Тояны Йоргадаул [Thoyana Jorgadaul]. Доподлинно неизвестно, зашло ли влияние Культа Элементного Зла так далеко на запад. Граффин Йоргадаул — мужчина-дварф, бывший искатель приключений без одной руки.

Крепость Железного Клыка [Ironfang Keep]

Здесь находился тайный орден магов, настолько могущественных, что даже некоторые из самых могущественных волшебников в истории не решались их беспокоить. Под крепостью существует огромный подземный комплекс; вход в него скрыт водопадом, который падает с вершины, где покоится крепость.

- ***Река Лис [River Lis].*** Мелкая болотистая река, соединяющая Лунное море с морем Упавших Звёзд. В дельте Лис когда-то располагался большой город с таким же названием. Он и местность вокруг него сейчас в руинах.
- ***Затопленный лес [The Flooded Forest].*** Большое болото в северной части Простора. Его населяют в основном людоящеры, а до недавнего времени — чёрный дракон. Ходят слухи, что группа авантюристов под названием «Поворотный ключ» [Turning Key] спрятала свое сокровище в Затопленном лесу.
- ***Форт Далтон [Fort Dalton].*** Форт Далтон был давно разрушен мигрирующими драконами, но его руины остались. Слухи рассказывают о культах, практикующих свои тёмные обряды в его глубинах.
- ***Башня Мага [The Mage's Tower].*** Никто не знает наверняка, кто построил башню и даже кто там живет по сей день. Среди жителей, по слухам, были Маскир Одноглазый [Maskyr One-Eye], пожиратели разума, дварфы, Лашан Аумерсаир [Lashan Aumersair], Маг, который никогда не умирает [Mage Who Never Dies], и даже золотой дракон. Что известно наверняка, так это то, что башня может похвастаться мощной охраной, в том числе которой големы, горгульи и магические ловушки.
- ***Пойнт-Айрон [Point Iron].*** Этот прибыльный железный рудник находится под контролем Мулмастера после того, как город очистил его от дуэргаров, которые ранее проживали в нём.
- ***Руины Лиса [The Lis Ruins].*** Лис был городом, расположенным к западу от Мулмастера. Он был уничтожен Летящей чумой — ордой перитонов, гарпий и мантикор.

Простор [The Vast]

Этот регион Фаэруна находится между рекой Лис и горами Каменного Шпиля на западе и востоке и Лунным морем и морем Упавших Звёзд на севере и юге. Он был домом правителей орков, эльфов, дварфов и людей на протяжении всей своей истории.

- Курт. Город, расположенный в северной части Простора. Основанный пиратом Куртом Бандитслэером [Kurth Banditslayer], Курт был большим городом, пока в конечном итоге не пал под нападениями орков. Сейчас он намного меньше, и его легче защищать от нападений. Внешние части города разрушены, в том числе Зал Фелджека — бывший дом приключенца с таким же именем. Пираты-скелеты были замечены в районе Зала Фелджек, которые, по-видимому, искали легендарные сокровища давно умершего владельца.
- Глаз Маскира [Maskyr's Eye]. Деревня, расположенная на северной дороге между Мулмастером и Куртом. Её основал архимаг Маскир, но долину, где он поселился, контролировали дварфы Ролдилара. Думая, что маг откажется от предложения, Глубинный Король Стоунбирд [Deep King Stonebeard] предложил долину Маскиру, если тот вырвет себе правый глаз, что Маскир сделал без колебаний. Верный своему слову, Глубинный Король объявил долину владениями Маскира, и с тех пор ни один дварф не претендовал на нее.

Мулмастер. Положение дел

Авторы

Автор статьи: Greg Marks
Перевод: Local Coordinator in Russia (Europe & UK Region) Дмитрий Лаврухин
Вычитка: Майя Эверетт



Говорят, что наш девиз — это: «БЕРИ ВСЁ И СРАЗУ! КТО ЗНАЕТ, ЧТО ЖДЕТ ТЕБЯ ЗАВТРА?» Пожалуй, я предпочёл бы что-то менее мрачное, но нет времени придумать новый: ведь нужно успеть взять всё и сразу.

— Зор Андрик Гос

Так как с трёх сторон Мулмастер окружен горами, а с четвёртой — Лунным морем, в городе всегда холодно и ветрено. Из-за частых снегопадов здесь не очень много растительности, если не брать во внимание сады богатых горожан. Но в этом пыльном и унылом пейзаже вырос один из самых могущественных городов Лунного моря. Здесь богатые процветают, бедняки страдают, но все они равны перед тиранией властей.

История Мулмастера началась в 934 году по летоисчислению Долин. Тогда, у исхода Северного тракта, на реке Лис, для обеспечения безопасной торговли была построена крепость. Под властью короля-колдуна Нескера Мулмастер стал превращаться в воинственное королевство, пока в 1317 ЛД монарх не был убит первым Верховным Клинком, Амдраутом Телснаером, который и получил контроль над городом. Амдраут издал **Эдикт о запрете магии**, который объявлял тайную магию в городе незаконной. После Амдраута Верховным клинком становились самые разные люди — те, кому удавалось захватить власть при помощи интриг, или подстроив гибель оппонентов. Это было время потрясений, в котором рождалась новая политика и новая культура Мулмастера.

Недавнее прошлое

В 1348 ЛД Сельфарил Уомдолфин вступил в должность Верховного Клинка. Сельфарил был сильным правителем, но имел страшно завистливого брата-близнеца. Окончательно не установлено, сменил ли Рассендил своего брата в 1368 ЛД или это только легенда. Но в том году Мулмастер заключил пакт с Фзоулом Чембрилом и сформировал альянс с Жентаримом, совместно выступив против угрозы Красных магов Тэя. С ростом влияния церкви Бейна возросли и репрессии по отношению к магам.

После разрушения Жентильской и Вороньей крепостей Шадоварами в 1383 году альянс распался.

Спасаясь от могущества Нетерила, огромное число беженцев наводнило доки Мулмастера. Не желая помогать бывшим союзникам, когда союз более не приносил выгоды, совет Клинков выделил беженцам часть заболоченной земли за пределами южной стены, где они за сумасшедшие налоги смогли получить относительную безопасность. Когда после Магической Чумы Жентильская твердыня была восстановлена, многие из бывших беженцев попытались вернуться. Но там их встретили как незваных мигрантов из Мулмастера и выдворили обратно.

К этому времени правительство Мулмастера приняло свой текущий вид. Сорок девять благородных семей имеют голос в совете, который решает, кто из богатых горожан достоин влиться в их ряды, а кто нет. При этом число этих семей всегда неизменно — 49. Каждой семьёй руководит лорд (мужчина или женщина), а остальные её члены именуются зор (муж.) и зора (жен.). Из числа лордов выбираются шестнадцать наиболее достойных стать Клинками. Они, в свою очередь, избирают Верховного Клинка, который и правит городом. В данный момент эту должность занимает **Джасин Дрейкхорн**. Ей удаётся удерживать власть, успешно сопротивляясь внешним и внутренним угрозам. Джасин вновь утвердила Бейна верховным покровителем Мулмастера и воздвигла стену вокруг гетто Жентов, фактически сделав его частью города.

Последняя проблема, с которой столкнулась Верховный Клинок — огромный приток беженцев из Флана. По совету остальных Клинков она позволила им остаться в гетто, чтоб разбавить протестные настроения жентов и создать еще один источник дешёвой рабочей силы. На данный момент переселенцы нашли приют, но никто не знает, насколько надолго.

Мулмастер сегодня

Участь простого народа в Мулмастере незавидна, и жители готовы на все, чтоб продвинуть себя в пищевой цепочке этого коррумпированного города. Когда тяжёлому труду наконец приходит конец, они устраивают дикие торжества с банкетами, трактирами, крепкими напитками, дуэлями, публичными домами, азартными играми у Ворот Удачи и ещё более мрачными развлечениями, которые можно отыскать в самых тёмных закоулках города.

Сила Мулмастера — в его контроле над торговлей. Город находится у исхода самых важных

торговых путей Лунного моря, как морских, так и сухопутных. За пределами Мулмастера почти нет ферм и освоенной земли (но недавно Верховный Клинок расширила влияние, возродив добычу руды в Железном Пике, и построив там форт). Так что пятидесятитысячный город существует только за счет хрупкого баланса сил между разными влиятельными группами. Баланса, который могут пошатнуть переселенцы из Флана или Фракции, если попытаются склонить чащу весов к себе.

Благородные лорды и Клинки контролируют закон и недосягаемы для него. Их слово железно, и никто, даже жрецы Бейна, не смеет перейти им дорогу. Взяточничество, запугивание, тирания и даже убийства — для них это инструменты торговли. Но положение благородных домов постоянно находится под угрозой: ведь богатеющие семьи простых купцов, всегда ищут возможностей освободить теплое местечко и занять его. Лишь при помощи Братства Плащей, Ястребов и Солдатской Братии Клинкам удается сохранять контроль над народом.

Из **Башни Тайной Мощи** Братство Плащей следит за возможными угрозами власти Верховного Клинка со стороны других магов. Эдикт о запрете магии препятствует всем, кто не является членом Плащей или представителем иностранного правительства (как представительство Тэя), использовать тайную магию. Братство Плащей тесно связано с Городской Стражей и Солдатской Братией и при необходимости оказывает им поддержку. Среди высокопоставленных Плащей есть тайные агенты Арфистов, но как они прошли магические тесты верности, неизвестно.

Ястребы — это тайная полиция, которая, по мнению запуганных горожан, видит и знает всё. Именно им приписывают ночные рейды к тем, кто допустил до себя крамольные мысли, совершил саботаж или иначе угрожает стабильности режима. Ястребы — лучшие из лучших, именно они выполняют секретные поручения Клинков. Альянс Лордов ищет возможного союза с Ястребами.

Солдатская Братия — это армия и флот города, служба в которых хорошо оплачивается, высоко ценится среди высших слоев, а низшим — помогает подняться. В основе этого славного братства лежит клятва верности, и, пожалуй, Солдатская Братия — наименее коррумпированная структура Мулмастера. Нередко, чтобы доказать свою правоту, члены Солдатской Братии устраивают поединки; особенно это касается людей благородного происхождения. Орден Перчатки стремится к тесному сотрудничеству с Солдатской Братией.

Городская Стража — место для тех, кто не подходит для карьеры в Солдатской Братии из-за глупости, лени или дурного характера. Члены Стражи — коррумпированные громилы, которые под порядком и правосудием понимают побои и взятки. Для большинства горожан они представляют большую опасность, чем преступники, а политики чаще всего игнорируют интересы Стражи.

Из-за непомерных налогов и притеснений Стражи массам, живущим в **гетто Жентов**, просто негде искать правды, кроме как в Жентариме, контролирующем почти всю преступность в этом районе. Пропаганда Жентарима и призывы к свержению Клинков обычны средирабочих. Бессильные по одиночке, объединенные Чёрной Сетью в единый кулак, бедняки могут представлять реальную опасность для власти и города.

Религия в Мулмастере

Религия не играет первостепенной роли в жизни обычных горожан, большинство из которых слишком обеспокоены своим благополучием, чтоб заботиться о других, и слишком экономны, чтоб жертвовать доходы на храм. Тем не менее в Мулмастере довольно много храмов и жертвенников, хотя большинство из них и не предлагает магических услуг (если это не указано в тексте приключения).

После возрождения Бейна в главном храме, который носит название **Алтарь Чёрного Владыки**, его учение было провозглашено официальной религией города. Паладином Бейна является и сама Джасин Дрейкхорн — Верховный Клинок; с малых лет она воспитывалась лично Верховным Властелином Церкви Бейна — Джоррулом Миссеном. Любой, кто стремится повысить свой социальный статус, будет ходить именно в этот храм.

Высокий Дом Боли и поклонение Ловиатар чрезвычайно популярны среди декадансной знати и молодёжи. 20 лет назад приказом Верховного Клинка Дворец Кутежа был объявлен рассадником разврата и замурован под основанием Башни Змеи. Жрецы Ловиатар с радостью заняли это место, предложив прихожанам ещё более сомнительные с моральной точки зрения услуги.

В **Высоком Зале Мечей** проходят службы во славу Темпуса. Этот бог пользуется большой популярностью среди Городского Дозора и членов Воинства. Гниющие головы дезертиров и струсивших бойцов можно увидеть на пиках, украшающих башни храма.

Башня Таинств, которая входит в комплекс Башни Тайных Сил, содержит несколько алтарей, посвящённых богам магии. В их число входят святилища Лейре, Велшаруну, Саврасу и даже Мистре, поклонение которой считается в Мулмастере незаконным. Так как колдовство разрешено только членам Братства Плащей и высокопоставленным гостям города, любой посетитель Башни Таинств должен предъявить при входе заверенные бумаги, удостоверяющие, что их обладатель является членом Братства или был приведён к присяге. Печальна участь тех, кто не сможет показать нужные документы.

Ворота Удачи — это храм и игральный дом одновременно. Верховный жрец Вилан Буррал (жизнерадостный брат угрюмой Элейд Буррал, рыцаря Черного Кулака из Флана) поддерживает здесь небольшую общину. Жители Мулмастера обожают риск, и казино пользуется огромной популярностью у богатых и отчаянных горожан. Это святилище Тиморы — единственный храм доброго божества, находящийся в черте города.

Восстановление храма Вокин — **Дома, Постро-**

енного на Золоте — всё ещё продолжается. Но это уже излюбленное место торговцев железом, главным среди которых называют лорда Нииона Госа. По заверениям богатых дворян и ремесленных гильдий, работы должны завершиться в течение года. Тем более что кроме религиозных услуг, Дом, Построенный на Золоте, уже предоставляет и банковские. Среди них даже кредиты, более выгодные, чем у ростовщиков и менее опасные, чем те, что предлагаются в гетто.

Святилище Латандера находится на вершине холма у **крепости Южной Дороги**, где первые лучи солнца озаряют темные стены города. Это заброшенное место посещают только бедняки и путешествующие на юг странники.

С другой, северной стороны крепости Южной Дороги стоит мрачная, облепленная мухами лачуга, чьи стены украшают звериные когти и крылья хищных птиц. Охотники останавливаются здесь, чтобы принести подношения Малару, Повелителю Зверей. Обычно храм безлюден.

Как ни странно, на одной из улиц Мулмастера совершенно открыто стоит **храм Маска**. Горожане почитают его как Короля Хитрости, который помогает добиваться своего умом и умением, а не покорно принимать судьбу. Храм выглядит как двенадцатифутовая фигура в плаще с двумя лицами-масками — мужским и женским. Прихожане нажимают на руку с одной стороны фигуры, входят внутрь и выходят с другой стороны. Правило гласит, что все входящие должны быть облачены в костюм и маску, которые следует сменить перед выходом. Так, в теории, никто не сможет узнать, кто возносил Маску молитвы. В святилище всегда есть больше дюжины разных костюмов, а служители помогают в переодевании или сами облачаются в прихожан.

Капище Талоса располагается на скалистом, избитом штормами берегу за пределами городских стен. Тот, кто хочет восславить Владыку Бурь, приносит сухую ветку и кладет её в общую, высоченную кучу хвороста, которую сжигают в конце каждого месяца. Чтобы показать свою веру, прихожане залазят на эту шаткую башню перед поджогом или водят вокруг костра хороводы.

Святилище Амберли — это мост, украшенный женским лицом, чей искажённый яростью рот извергает бушующие воды реки Лис. Этот мост, который называют Последним Глотком, носит недобрую славу места, где отчаявшиеся горожане приносят собственную жизнь в жертву Сучьей Королеве. За святилищем ухаживает Ридан, Усмиритель Бурь, который собрал довольно большую паству из моряков и членов Солдатской Братии, служащих флота. Возможно, в ближайшее время Последний Глоток обретёт статус полноценного храма.

Братство Плащей

Правила для D&D Adventurers League

После длительного запрета тайной магии жители Города Опасностей относятся к ней с ненавистью и предубеждением. Простой народ сторонится её, знать боится, а Братство Плащей неустанно охотится за теми, кто ею пользуется. Таким образом, персонажам, которые используют тайную магию в городе, придётся очень непросто. Для игр в рамках D&D Adventurers League, действие которых происходит в Мулмастере, существуют нижеследующие правила. Это касается всех Экспедиций второго сезона. Если вы уже успели поиграть в одно из таких приключений и хотели бы, чтоб ваш персонаж присоединился к Братству Плащей, вы можете задним числом оплатить все требуемые дни и суммы и отметить это в журнале приключений. Вы также можете получить ранги за все пройденные вашим персонажем Экспедиции второго сезона, если также учтёте за них все соответствующие требования.

Определение тайной магии в Мулмастере

На момент публикации этой статьи тайная магия включает в себя заклинания, наложенные следующими персонажами: бард, волшебник, колдун, мистический ловкач, мистический рыцарь и чародей. При этом под запрет не подпадают заклинания из свитков и расовые способности. В будущем список может дополняться.

Эдикт о запрете магии

После того, как Амдраут Телснаер увидел, на что был способен король-чародей Нескер, он запретил всю тайную магию сразу же после захвата города. Теперь она строго преследуется в Мулмастере и гетто Жентов, впрочем, с некоторыми исключениями:

При входе в город. Тот, кто открыто практикует тайную магию, должен поклясться не пользоваться ею в Мулмастере. Это дает право войти, но клятвопреступников, как правило, казнят.

Иностранные власти. Если Верховный Клинок посчитает это целесообразным, освобождение от Эдикта могут получить представители иностранных властей и чужеземные сановники. Например, Красные Волшебники Тэя. Представителям Флана такой чести пока оказано не было.

Неопытные заклинатели. Несмотря на запрет, де факто на тех, кто пользуется простейшей магией, часто не обращают внимания — конечно, если это не происходит прямо перед носом властей или не обращено во вред представителям среднего и высшего класса.

Персонажи, имеющие менее 4 уровней в классе, способном применять тайную магию, получают предупреждение от Братства Плащей с рекомендацией вступить в их ряды вместо того, чтоб скрываться, быть пойманными и понести кару (как указано в таблицах ниже). Мистический ловкач

и мистический рыцарь начинают отсчёт с первого уровня, на котором они получают способность колдовать, а не с первого уровня плута и воина. Представители Городской Стражи неспособны отличить новичка от опытного мага и могут забить персонажа до смерти просто при виде заклинания (на усмотрение Мастера).

Опытные заклинатели. У персонажей, достигших в заклинательном классе 4 уровня, есть 6 месяцев, чтобы присоединиться к Братству Плащей и присягнуть на верность Верховному Клинку. По истечению этого периода они изгоняются из города. На практике этот срок может меняться, а персонажи, конечно, могут быть пойманы на колдовстве и понести кару.

Гетто Жентов. Хотя гетто официально не является частью города, Эдикт о запрете магии распространяется также и на его территорию.

Скрытное колдовство

Вполне возможно, что ваш персонаж решит колдовать, несмотря на запрет. Персонаж может попробовать отвлечь свидетелей или заставить их думать, что заклинание появилось при использовании магического предмета. Для этого персонаж должен совершить проверку Харизмы (Обман) или Ловкости (Ловкость рук) со Сл 8 + уровень заклинания. При провале или на усмотрение Мастера персонажа в скором времени посетят представители Братства Плащей.

Например, Уилс, маг 5 уровня, пытается бросить магический снаряд в бандита, напавшего на него в гетто Жентов. Он хочет, чтобы заклинание нанесло дополнительный урон, и использует ячейку 3 уровня. Уилс не хочет, чтоб кто-то настучал на него Плащам, поэтому совершает проверку со Сл 11 (8 + 3).

Наказание

Колдовать на улицах Мулмастера очень опасно. Горожане, будучи крайне предубеждёнными к магии, наверняка донесут на вашего персонажа. Тех, кто осмеливался применить колдовство, особенно по отношению к гражданину, а не беженцу или чужеземцу, ждёт страшная кара. Для того, чтоб определить судьбу персонажа, Мастер должен использовать приведённые ниже таблицы. Если персонаж активно сопротивляется задержанию или наказанию, Мастер должен определить результат в зависимости от плана игроков и ситуации. Помните, что Арфисты 3 ранга могут использовать «Магическую амнистию» (Arcane Amnesty), чтобы совершить с преимуществом социальные проверки для освобождения персонажа.

Пойманы

Если колдовство происходило в присутствии должностного лица, можно сразу переходить к пункту «Кара». В противном случае бросьте к20 + уровень заклинания и сравните результат с таблицей. При определении суммы взятки заговор считается за заклинание 1 уровня.

Бросок	Результат
1–5	Свидетель или свидетели решили не вмешиваться. Вам повезло.
6–10	Свидетель или свидетели увидели потенциальную выгоду. Они готовы не доносить на вас за взятку общей суммой = уровень заклинания × 10 зм.
11–15	Городская Стража приходит, чтобы арестовать персонажа (время определяется Мастером; как правило, в конце приключения). Стражники готовы закрыть глаза на преступление за взятку размером = уровень заклинания × 100 зм. Если взятка уплачена, добавляйте 5 ко всем броскам по этой таблице до конца приключения. Если взятка не уплачена, персонаж арестован. Переходите к каре.
16–20+	Арестовать персонажа приходят члены Солдатской Братии и Братства Плащей. Они не берут взяток. Персонаж арестован. Переходите к каре.

После ареста у персонажа есть два варианта избежать кары. Он может сразу вступить в ряды Братства Плащей и заплатить штраф в размере = уровень заклинания × 200 зм. Если достаточной суммы нет, персонаж должен отдать все свои накопления (но не предметы снаряжения). Если персонаж отказывается вступить в ряды Плащей, его может спасти Арфист 3 ранга. Для этого последний должен умять ситуацию, использовав активность за дни простоя «Магическая амнистия»: 1 день за каждый уровень заклинания. Если персонаж отказывается вступить в ряды Плащей, а Арфиста 3 ранга нет за столом или он не может потратить дни простоя, переходите к каре.

Кара

Бросьте к20 и сравните результат с таблицей, чтоб определить решение судьи. Если заклинание использовалось по отношению к представителю знати, добавьте к броску 10. Если биографией подсудимого является «мулмастерский аристократ» или «благородный» (и при этом он родом из Мулмастера), уменьшите результат на 10. Если персонаж уже был изгнан из города, прибавьте 15. При определении суммы штрафа заговор считается за заклинание 1 уровня.

Таблица кары

Бросок	Результат
<4	Поразительно, но из-за какой-то технической ошибки в документах или отсутствующего свидетеля судья признаёт вас невиновным. Вам выносят предупреждение и освобождают.
4–6	Персонаж обязан уплатить штраф, равный уровню заклинания × 200 зм. Если персонаж не может этого сделать, рассматривайте бросок как 7.
7–9	Все деньги персонажа (но не предметы снаряжения) конфискуются. Персонаж избит до потери сознания, изгнан из города и начинает своё следующее приключение с половиной обычных хитов.
10–12	Все деньги персонажа (но не предметы снаряжения) конфискуются. Персонаж посажен в темницу на время, равное уровню заклинания × 10 дней простоя. Кроме того, персонаж избит до потери сознания, изгнан из города и начинает своё следующее приключение с половиной обычных хитов. Если у персонажа нет достаточного количества дней простоя, рассматривайте бросок как 13.
13–15	Персонаж объявлен угрозой для Мулмастера. Ему отрубают руки и прижигают культи печатью. Персонаж избит до потери сознания, изгнан из города и начинает своё следующее приключение с половиной обычных хитов. Персонаж, чьи руки были отрублены таким образом, может потратить 10 дней простоя на поиски жреца, готового восстановить их за 1525 зм.
16–18	Персонаж публично казнён через повешение. Семья или друзья могут получить тело и имущество, и персонажа можно вернуть к жизни.
19–21	Персонаж публично казнён через четвертование. Все накопления и имущество уходят в городскую казну. Семья или друзья могут получить части тела, и персонажа можно вернуть к жизни.
22+	Персонаж публично сожжён заживо. Останки сброшены в Лунное море, чтобы предотвратить любые попытки воскрешения. Жрец Бейна проклинает душу персонажа на вечные мучения в Девяти Преисподних. Всё имущество конфискуется в казну. Персонаж может быть возвращен только при помощи заклинания *истинное воскрешение [true resurrection]*, прочтённого другим персонажем во время той же игровой сессии, на которой наказание было приведено к исполнению.

Вступление в Братство Плащей

Вместо постоянной паранойи заклинатели тайной магии могут сами вступить в Братство Плащей. Персонажи должны поклясться защищать режим Верховного Клинка, оберегать Мулмастер от тайной магии и отстаивать Эдикт о запрете магии. Тот, кто будет пойман на нарушении клятвы, будет сожжён заживо (аналогично пункту 22+ в таблице кары). Членство в Плащах стоит персонажу 3 дня простоя за каждое приключение в Мулмастере, и персонаж должен вести в эти дни богатый образ жизни [wealthy lifestyle]. Приключениями в Мулмастере считаются все Экспедиции второго сезона (DDEX2-X).

Членство в Братстве Плащей приносит и выгоду. Все Плащи получают квадратный медальон с регалиями Братства. Он даёт преимущество на проверки социальных навыков, совершённые в отношении должностных лиц Мулмастера (на усмотрение Мастера). За каждое пройденное в Мулмастере приключение персонаж получает один ранг в Братстве. Экспедиция DDEX2-1 *Город Опасностей* считается за 1 приключение вне зависимости от количества пройденных миссий. Также вы получаете дополнительный ранг за каждую услугу, которая носит в тексте приключения обозначение «Носитель плаща».

Мулмастер



Достопримечательности

1	Башня Клинков
2	Башня Виверны (резиденция Верховного Клинка)
3	Крепость Южной Дороги
4	Алтарь Чёрного Владыки (храм Бейна)
5	Высокий Зал Мечей (храм Темпуса)
6	Высокий Дом Боли (храм Ловиатар)
7	Башня Таинств (храм Азута)
8	Ворота Удачи (храм Тиморы)
9	Постоялый двор «Плащ путешественника»
10	Таверна «Бычья яма»
11	«Помаши и подмигни»
12	Гавань
13	Маяк
14	Тэйское посольство
15	Дом, Построенный на Золоте (дом Арфистов)
16	Башня Тайной Мощи (башня Плащей)
17	Святилище Латандера
18	Святилище Малара
19	Святилище Маска
20	Святилище Талоса
21	Святилище Амберли
22	«Чёрный клинок и кровавый кабан»
23	«Очаг приюта от ветра»
24	«Пьяный башмак»
25	Ворота Штормов
26	Гетто Жентов

Дополнительные привязанности и предыстории

Авторы

Авторы документа: Robert Alaniz, Art Severance, Jon Lamkin, Frank Foulis, Derek Gray
Перевод и вёрстка: Майя Эверетт

Мулмастерские привязанности

Город Опасностей по праву заслужил своё прозвище. Тех, кто вырос в этом городе, могут подтолкнуть к действию многие привязанности.

Вы можете использовать эти привязанности для своих персонажей из Мулмастера.

к20	Привязанность
1	Когда я впервые прибыл в Мулмастер, я работал в элитном танцевальном зале под названием «Помаши и подмигни». Моими начальниками были владелец, Урдун Бризик, и его прекрасная жена Ката. Они относились ко мне как к члену семьи. Я бы сделал для них всё что угодно!
2	Я внёс крупную сумму на реставрацию Дома, построенного на Золоте, — храма Вокин. Я очень хочу, чтобы это дело увенчалось успехом. Я верю, что Вокин вознаградит меня за мои усилия.
3	Мой брат служил в Солдатской Братии. Он погиб при исполнении служебного долга, и на похоронах ему оказали огромную честь. Я считаю, что члены Солдатской Братии — самые храбрые мужчины и женщины на свете. Я стараюсь помогать им, когда могу, и заступаться за них в тех редких случаях, когда о них плохо отзываются.
4	Я выиграл небольшое состояние, сделав ставку на дварфа — бойца на арене Бхуна Лундваказара. Я его большой поклонник и хотел бы с ним познакомиться. Он — лучший из лучших!
5	Несколько лет назад моя двоюродная сестра вышла замуж за брата зоры Калкин. Я познакомился с зорой на свадьбе и даже танцевал с ней! Она потрясающе красива. Я от неё без ума.
6	(Волшебник) Я был учеником Сальвара Брикса. Он очень амбициозный маг! Я многому у него научился и готов на всё, чтобы произвести на него впечатление!
7	Бенкин Роулд плавал с моим отцом и однажды спас ему жизнь. Отец заставил меня пообещать присматривать за Бенкином. Я время от времени заглядываю в «Ржавый упор», чтобы потратить немного денег и проведать его. Этому суровому старику моя помощь не нужна, но я обещал папе.
8	Капитан Гидеон Холк, новый командир башни Южной дороги, несколько лет назад спас меня от избиения. Произошло недоразумение, и он оказался в нужном месте в нужное время. Он хороший человек, и я рад, что ему доверили важную ответственность.
9	(Злой, бейнит) Я знаю сержанта Одру Маскир из Городской Стражи Мулмастера. Мы вместе поклоняемся у алтаря Чёрного Владыки. Я бы сделал это ради неё или любого другого члена общины. Такова воля Тёмного.
10	Я какое-то время работал в «Чёрном клинке и кровавом кабане», мыл посуду и тому подобное. Мамаша, владелица заведения, — хороший человек. Она устроила меня на работу, когда я был в отчаянном положении.
11	Я тайный информатор Ястребов. Я сообщаю им обо всём, что я вижу и слышу, даже о том, чем занимаются мои друзья и союзники.
12	Меня однажды ограбили в гетто Жентов. Больше это не повторится.
13	Я убил пьяного члена Городской Стражи в драке. Я ужасно боюсь, что они могут об этом узнать.
14	Высокий Дом Боли помог мне, когда я был ранен, и ничего не попросили взамен. Я обязан им жизнью.
15	Плащи убили моего друга за колдовство. Когда-нибудь я с ними за это расквитаюсь.
16	Солдатская Братия захватила мой корабль, конфисковала груз, посадила в тюрьму мою команду, а меня отпустила. Я боюсь того, что они уготовили для меня.
17	Я был верным сторонником Верховного Клинка Рассендилла Уомдолфина. Я сильно страдал после его падения. Я тайно чту его память.
18	Я променял жаркие, сухие ветры горы Тэй на холодные, влажные ветры Мулмастера. Будь то заклинатель, воин, торговец или ремесленник, я покажу разложившейся аристократии Города Опасности, что Тэй сохраняет власть и влияние, которыми обладал при Красных Волшебниках.
19	Тэйцы меня не обманут. Они могут говорить, что Красные Волшебники больше не правят ими, но я знаю, что все они по-прежнему мерзкие некроманты, и докажу это.
20	Магическая сила и тайны зовут меня в Башню Таинств. Будь то через мою преданность одному из богов, которым там поклоняются, или через мои собственные магические способности, я отвечу на их зов.

Беженец из Флана

Прошли те счастливые времена, когда после тяжелого рабочего дня вы заходили в трактир «Смеющийся гоблин». Все изменилось, и вам повезло остаться в живых. Во Флане вы могли причислить себя к тем уличным хитрецам, которые знали, когда дать взятку и с кем сотрудничать, чтобы заработать на жизнь. Ваша способность прислушиваться к ветрам перемен уже спасала вас раньше, и на этот раз она позволила вам оказаться в числе немногих счастливчиков, сбежавших из Флана с чем-то большим, чем просто рубашка на теле.

Владение навыками. Атлетика, Проницательность
Владение инструментами. Один набор инструментов ремесленника
Языки. Один на ваш выбор
Снаряжение. Набор инструментов ремесленника (на ваш выбор), напоминание о жизни, которую вы когда-то знали, комплект дорожной одежды и поясной кошель с 15 зм
Образ жизни. Скромный

Умение: Переживший падение Флана

Каким бы ни было ваше прежнее положение, теперь вы один из многих беженцев, прибывших в Мулмастер. Вы можете найти убежище у других жителей Флана и тех, кто сочувствует вашей участи. В Мулмастере это означает, что вы можете найти место, где можно переночевать, восстановиться и спрятаться от стражи, либо у других беженцев из Флана, либо у Жентов в гетто.

[Примечание: Это вариант умения предыстории «народный герой».]

к8	Черта характера
1	Возможно, я потерял всё, чего добивался большую часть своей жизни, но впереди много работы, и нет времени зацикливаться на прошлом.
2	Я много работал, чтобы достичь того, чего достиг, и не позволю небольшим трудностям помешать мне добиться успеха.
3	Я защищаю тех, кто меня окружает: никогда не знаешь, когда кто-то из них может пригодиться.
4	Я всегда добивался успеха, отдавая другим, зачем что-то менять сейчас?
5	Я готовлюсь ко всему. Это окупилось во Флане и окупится снова.
6	Я верну свой дом. Хотя путь к нему может быть долгим, я никогда не потеряю надежду.
7	Я никогда не придавал значения личной гигиене и удивляюсь тому, что это беспокоит других.
8	Я всегда готов предложить свои услуги в качестве добровольца, если при этом мне не придётся ничего делать.

к6	Идеал
1	Правосудие: Коррупция привела к падению Флана, и я больше не буду это терпеть. (Законный)
2	Принятие: Стабильность — это миф, думать, что вы можете контролировать своё будущее, бесполезно. (Хаотичный)
3	Надежда: Меня ведёт высшая сила, и я верю, что в конце концов всё будет хорошо. (Добрый)
4	Сдержанность: Я ненавижу тех, кто стал причиной моей потери. Я изо всех сил стараюсь не наброситься на них. (Любой)
5	Сила: как показал пример Флана, выживают сильнейшие. Если ты слаб, ты заслуживаешь того, что получаешь. (Злой)
6	Открытость: Я всегда готов поделиться своей жизненной историей с любым, кто готов выслушать. (С любым)

к6	Привязанность
1	У меня есть шанс начать новую жизнь, и на этот раз я собираюсь всё сделать правильно.
2	Лорд-регент навлёк эти страдания на свой народ. Я добьюсь того, чтобы его привлекли к ответственности.
3	Я жду того дня, когда смогу вернуться домой во Флан.
4	Я никогда не забуду долг, который я должен Глевиту из Приветствующих. Я буду готов отплатить этот долг, когда меня об этом попросят.
5	Во Флане был кто-то, который мне был дорог. Я выясню, что с ним случилось.
6	Некоторые говорят, что моя жизнь не стоила того, чтобы её спасать. Я докажу им обратное.

к6	Слабость
1	Я использовал жизни детей, чтобы облегчить себе побег из Флана.
2	Я обожаю болеть за аутсайдеров и всегда делаю ставки на проигрывающую команду.
3	Я не способен постоять за себя.
4	Я возьму деньги взаймы у друзей, не собираясь их возвращать.
5	Я не умею хранить секреты. Секрет — это всего лишь нерассказанная история.
6	Когда что-то идёт не так, это никогда не происходит по моей вине.

Житель гавани

Вы — один из сотен мелких рыбаков, которые каждое утро доставляют улов из пресноводной гавани Мулмастера на городские рынки. Вы провели бесчисленные дни, плавая на лодках в водах Мулмастера и его окрестностей, и знаете их, а также других рыбаков, докеров и жителей порта лучше, чем кто-либо другой. Хотя вы оставили эту жизнь позади, вы всё ещё иногда навещаете их.

Владение навыками. Атлетика, Ловкость рук
Владение инструментами. Один вид игрового набора, водный транспорт
Снаряжение. Рыболовные снасти, набор игральных костей, набор игральных карт или набор «Ставки трёх драконов», комплект обычной одежды, лодка и пояс, содержащий 5 зм
Образ жизни. Бедный

Умение: Житель гавани

Вы выросли на причалах и в водах гавани Мулмастера. Жители порта помнят вас и по-прежнему относятся к вам как к одному из своих. Они приветствуют вас и ваших спутников. Хотя они могут брать за это плату, они всегда предложат вам еду и кров, которые у них есть; они даже спрячут вас, если за вами охотится Городская Стража (но не если за вами охотятся Ястребы).

[Примечание: Это вариант умения предыстории «народный герой».]

к8	Черта характера
1	Я любопытен. Я хочу знать, почему всё так, как есть, и почему другие поступают так, как поступают.
2	Я не умею петь, но это никогда не мешает мне петь громко. Все любят хорошие морские песни!
3	Я считаю, что Верховный Клинок отлично справляется со своими обязанностями, а вы как думаете?
4	Я очень рад, что Дом, Построенный на Золоте, восстанавливается. Я ревностный почитатель Вокин.
5	Я довольно суеверен. Я вижу предзнаменования в повседневных событиях.
6	Я ненавижу богатых и получаю удовольствие от того, что срываю их планы и порчу им настроение по мелочам.
7	У меня найдется морская история на любой случай.
8	Я рыбак, но втайне ненавижу есть рыбу. Я сделаю всё, чтобы этого избежать.

к6	Идеал
1	**Спокойствие:** Для всего наступит свой прилив. Я отправляюсь в плавание, когда обстоятельства благоприятны, и чиню сети, когда нет. (Законный)
2	**Носимый ветром:** Я иду туда, куда дует ветер. Никто не указывает мне, куда и когда плыть. (Хаотичный)
3	**Начинающий:** Я завоюю расположение покровителя-зора или зоры, возможно, даже одного из Клинков! (Любой)
4	**Морской волк:** Я хочу, чтобы другие воспринимали меня как эксперта по навигации в гавани Мулмастера. (Любой)
5	**Бескорыстие:** Мы все дети моря. Я помогаю всем, кто находится в опасности на воде и на берегу. (Добрый)
6	**Пусть тонут:** Я отказываюсь рисковать своей жизнью ради помощи другим. Они бы мне не помогли, если бы роли поменялись. (Злой)

к6	Привязанность
1	Однажды я потерял всё, кроме своей лодки. Я сделаю всё, чтобы её защитить.
2	Мой брат служил в Солдатской Братии, но погиб. Я очень уважаю военнослужащих.
3	Плащи убили моего друга за колдовство. Когда-нибудь я с ними за это расквитаюсь.
4	Высокий Дом Боли помог мне, когда я был ранен, и ничего не попросил взамен. Я обязан им своей жизнью.
5	Меня однажды ограбили в гетто Жентов. Больше это не повторится.
6	Я бы сделал всё, чтобы защитить других жителей гавани. Они — моя семья.

к6	Слабость
1	Я слишком много пью, из-за чего пропускаю прилив.
2	Я убил пьяного члена Городской Стражи в драке. Я ужасно боюсь, что они могут об этом узнать.
3	Я слишком много рекламирую себя и даю обещания, которые не могу сдержать, когда хочу произвести на кого-то впечатление.
4	Обучение по книгам — пустая трата времени. Терпеть не могу тех, кто говорит, не основываясь на собственном опыте.
5	Я почти всегда жульничаю. Ничего не могу с собой поделать.
6	Я тайный информатор Ястребов. Я сообщаю им обо всём, что я вижу и слышу, даже о том, чем занимаются мои друзья и союзники.

Мулмастерский аристократ

Из своего дома на вершине холма вы всю жизнь смотрели (в прямом и, возможно, переносном смысле) сверху вниз на немытые массы жителей Мулмастера. Ваши расшитые мехом одежды и образование в области изобразительного и исполнительского искусства указывают на ваше богатство и, возможно, знатное происхождение; вы принадлежите к аристократии Города Опасностей.

Никто из членов вашей ближайшей семьи не входит в состав Совета Клинков и даже не является зором или зорой. Тем не менее вы принадлежите к элите Мулмастера, и независимо от того, стремитесь ли вы лично к более высокому положению или нет, вы чувствуете себя как дома в танцевальных залах, где аристократия собирается, чтобы строить планы, плести интриги, вести дела, обсуждать искусство и, прежде всего, чтобы видеть и быть увиденным.

Владение навыками. Выступление, Обман
Владение инструментами. Один вид художественных инструментов ремесленника и один музыкальный инструмент
Снаряжение. Один набор инструментов ремесленника или музыкальный инструмент, комплект отличной одежды и кошелёк с 10 зм
Образ жизни. Богатый

Умение: Высокородный

Мулмастер управляется аристократией и служит ей. Все остальные слои населения города относятся к вам с почтением, и даже жрецы, Солдатская Братия, Ястребы и Плащи проявляют к вам уважение. Другие аристократы и дворяне принимают вас в свои круги и, вероятно, знают вас или слышали о вас. Ваши связи при определенных обстоятельствах могут помочь вам завоевать расположение зора или зоры.

[Примечание: Это вариант умения предыстории «благородный».]

к8	Черта характера
1	Мои амбиции безграничны. Однажды я стану зором или зорой!
2	Я всегда должна выглядеть наилучшим образом.
3	Красота повсюду. Я могу найти её даже в самом обычном человеке и в самой ужасной трагедии.
4	Приличия необходимо сохранять любой ценой.
5	Я не буду признавать свою неправоту, если смогу этого избежать.
6	Я получил прекрасное образование и часто напоминаю об этом окружающим.
7	Сегодня я беру то, что могу, потому что не знаю, что принесёт завтрашний день.
8	Моя жизнь полна танцев, песен, выпивки и любви.

к6	Идеал
1	**Щедрый:** Я чувствую ответственность за помощь и защиту нуждающихся. (Добрый)
2	**Верный:** Данное мной слово нерушимо. (Законный)
3	**Бессердечный:** Меня не волнуют никакие негативные последствия моих действий для жизни и судьбы других. (Злой)
4	**Импульсивный:** Я следую своему сердцу. (Хаотичный)
5	**Невежда:** Объяснения меня утомляют. (Нейтральный)
6	**Изоляционист:** Меня волнует судьба моих друзей и семьи. Остальные должны позаботиться о себе сами. (Любой)

к6	Привязанность
1	Я посвятил своё состояние и таланты служению одному из многочисленных храмов города.
2	Моя семья и я — преданные поклонники Верховного Клинка Джасин Дрейкхорн. Наша судьба неразрывно связана с её судьбой. Я бы сделал всё, чтобы поддержать её.
3	Как и многие семьи, близкие к Верховному Клинку Сельфарилу Уомдолфину, моя семья сильно пострадала после его падения. Мы втайне чтим его память.
4	Моя семья вступила в сговор с Рассендилом Уомдолфином, узурпировавшим пост Верховного Клинка у своего брата. Предательство — кратчайший путь к власти.
5	Богатство и власть — ничто. Удовлетворение можно обрести только в художественном самовыражении.
6	Важно не то, как ты себя чувствуешь, кого знаешь или что умеешь, а то, как ты выглядишь, и я выгляжу потрясающе.

к6	Слабость
1	Мне трудно заботиться о ком-либо или о чём-либо, кроме себя.
2	Выросши в богатой семье, я небрежно отношусь к своим финансам. Я трачу слишком много и проявляю чрезмерную щедрость.
3	Цель (моё продвижение в обществе) оправдывает любые средства.
4	Я должен получить то, что хочу, и не потерплю никаких задержек.
5	Моя семья потеряла всё. Я должен сохранять видимость благополучия, чтобы не стать посмешищем.
6	У меня нет художественного вкуса. Я скрываю этот факт, высказывая крайне радикальные мнения, и так я стал законодателем моды.

Специалист по караванам

Вы привыкли к жизни в дороге. Вы гордитесь тем, что проехали по всем основным торговым путям региона Лунного моря, включая лучшие просёлочные дороги и короткие пути. Путешествуя по этим дорогам, вы знаете, где расположены лучшие гостиницы, места для лагеря и источники воды, а также потенциальные опасные места, такие как засады. Благодаря многолетнему опыту работы на дорогах вы завели множество знакомых и легко перехватываете информацию и слухи, распространяющиеся из города в город. Вы умеете обращаться с вьючными животными, а также управлять и ремонтировать повозки всех видов.

Владение навыками. Выживание, Уход за животными
Владение инструментами. Наземные транспортные средства
Языки. Один любой
Снаряжение. Кнут, палатка, карта региона, комплект одежды путешественника и поясной кошель с 10 зм
Образ жизни. Бедный

Умение: Начальник повозки

Вы привыкли руководить караванами, и ваша репутация надёжного сотрудника ставит вас в число главных кандидатов, когда дело доходит до критически важной работы. Опыт научил вас полагаться на свою интуицию. Другие понимают это и обращаются к вам за советом, когда ситуация становится серьёзной. Вы умеете определять наиболее защищённые места, где можно разбить лагерь. Если вы являетесь частью караванного отряда, вы можете привлечь двух дополнительных сотрудников, лояльных вам благодаря вашей репутации. У вас отличная память на карты и географию, и вы всегда можете определить стороны света во время путешествий.

[Примечание: Это вариант умения предыстории «чужеземец».]

к8	Черта характера
1	Сила любой группы определяется самым слабым звеном. Каждый должен внести свой вклад.
2	Всегда найдётся кто-то, кто попытается отнять у меня то, что у меня есть. Я всегда буду бдителен.
3	Всему можно научиться, если у тебя есть подходящий учитель. Большинству просто нужен шанс.
4	Я рано ложусь спать и рано встаю; по крайней мере это в моих силах.
5	Вы можете послушать меня — либо не послушать и пожалеть об этом. Рано или поздно все выбирают одно из двух.
6	Когда-нибудь мой упорный труд будет вознагражден. Возможно, это время наконец-то настало.
7	Сильный бык или лошадь надёжнее большинства людей, которых я встречал.
8	У меня никогда не было времени на книги, но я бы очень хотела, чтобы оно было. Я восхищаюсь теми, кто нашёл время на учёбу.

к6	Идеал
1	**Служение:** Использование моих талантов для помощи другим — лучший способ для меня помочь себе. (Добрый)
2	**Эгоизм:** То, чего другие не знают, причинит им боль, но почему это моя проблема? (Злой)
3	**Странствие:** Я иду туда, куда меня ведёт дорога. Иногда это хорошо... (Хаотичный)
4	**Выживание сильнейших:** На открытой дороге побеждают законы природы. Жертвы оказываются неподготовленными. (Законный)
5	**Сосредоточенность:** У меня просто есть работа, которую я собираюсь выполнить. (Нейтральный)
6	**Мотивированность:** Есть причина, по которой я хорош в своем деле, и это потому, что я внимателен к деталям. (Любой)

к6	Привязанность
1	У моего брата ферма в Эльмвуде, и я помогал ему и его соседям перевозить товары в Малмастер и другие окрестные города. Они хорошие ребята.
2	Караван, который я возглавляю, был атакован бандитами, что унесло много невинных жизней. Клянусь, что отомщу за них, убивая всех бандитов, которых встречу.
3	Солдатская Братия — в основном хорошие ребята, которые понимают важность охраны дорог. А вот за городскими стражами нужно следить. Если они будут проверять ваши товары, готовьтесь заплатить штраф.
4	Новый командир башни Южной дороги, капитан Холк, понимает важность безопасных дорог. Он нанимал меня на несколько работ, и я ему благодарен.
5	Всегда найдётся дорога, по которой я ещё не ходил. Я всегда ищу новые места для исследования.
6	Богатство и власть мало что значат без свободы путешествовать куда и когда захочется.

к6	Слабость
1	Мне сложно доверять тем, с кем я только что познакомился.
2	Мне нравится езда по открытым дорогам. Подземные и тесные пространства меня очень пугают.
3	Я ожидаю, что другие будут подчиняться моим приказам, и не буду проявлять ни уважения, ни сочувствия, если они этого не сделают.
4	Я очень горд, и мне трудно признать свою неправоту.
5	Приняв решение о дальнейших действиях, я не отступаю от него.
6	Мне нравится исследовать мир, и иногда моё любопытство приводит меня к неприятностям.

Шахтёр Каменного Шпиля

Вы — неудачливый шахтёр из гор Каменного Шпиля, которому не понаслышке знакомы трудности. Вы провели много времени, живя среди дварфов, голиафов и обитателей Подземья, которые также работают в шахтах в этом районе. Сейчас вы чувствуете себя одинаково комфортно как под землёй, так и на поверхности. Вы умеете ориентироваться в пластах породы, торговаться за припасы с глубинными гномами, устраивать вечеринки с дварфами и находить дорогу обратно на поверхность. К сожалению, вы ещё не разбогатели… пока что. Хотя вы приехали в Мулмастер в поисках работы, высокие вершины и глубокие шахты гор Каменного Шпиля по-прежнему манят вас.

Владение навыками. Атлетика, Выживание
Языки. Дварфский и Подземный
Снаряжение. Лопата или шахтёрская кирка, блок и лебёдка, комплект для лазания, комплект обычной одежды и поясной кошель с 5 зм
Образ жизни. Бедный

Умение: Глубинный шахтёр

Вы привыкли ориентироваться в глубоких недрах земли. Вы никогда не заблудитесь в пещерах или шахтах, если видели их точную карту или уже бывали там раньше. Кроме того, находясь в шахте или естественной пещере, вы можете ежедневно добывать свежую воду и еду для себя и ещё пятерых.

[Примечание: Это вариант умения предыстории «чужеземец».]

к8	Черта характера
1	Меня ничто не беспокоит надолго.
2	Я всей душой ненавижу ужасы Подземья. Они забрали моих друзей и семью и чуть не забрали меня.
3	Всё, что стоит делать, требует времени и терпения. Я научился планировать и ждать того, чего хочу, и проявлять терпение в достижении своих целей.
4	Я могу веселиться с кем угодно. Будь то дварфы, голиафы или глубинные гномы, я всегда найду способ хорошо провести время.
5	Я бы предпочёл заниматься добычей руды. И это нормально; добыча руды лучше.
6	Думаю, если я продолжу поиски, то найду несметные богатства.
7	Те, кто не работает руками и живёт в домах, слабы и податливы.
8	Мне бы хотелось иметь более высокое образование. Я восхищаюсь теми, кто его получил.

к6	Идеал
1	**Щедрость:** богатства земли должны быть доступны всем. (Добрый)
2	**Жадность:** Я жажду драгоценных камней и металлов исключительно для себя. (Злой)
3	**Воровство:** Собственность, шмобственность. Если мне это нужно, я беру это себе и пользуюсь им. Если нет, я оставляю это кому-нибудь другому. (Хаотичный)
4	**Границы:** У всего и у всех есть своё установленное место; я уважаю это и ожидаю того же от других. (Законный)
5	**Будь как будет:** Я не вмешиваюсь в дела других, если могу этого избежать. Это не моё дело. (Нейтральный)
6	**Материалист:** Я хочу богатства, чтобы улучшить свою жизнь. (Любой)

к6	Привязанность
1	Рабочие шахт Каменного Шпиля — моя семья. Я сделаю всё, чтобы защитить их.
2	Глубинный гном спас мне жизнь, когда я получил травму и остался один. Я в огромном долгу перед его народом.
3	Я должен созерцать и сохранять природную красоту мест, находящихся под землёй.
4	Драгоценные камни вызывают у меня особый интерес, больший, чем золото, земля, магия или власть.
5	Я хочу исследовать новые глубины и покорить новые высоты.
6	Когда-нибудь я найду золотую жилу и проведу остаток жизни в роскоши.

к6	Слабость
1	Мне некомфортно проводить время под открытым небом. Я бы предпочёл находиться в помещении или под землёй.
2	Я не привык часто находиться в окружении других, и иногда это меня раздражает.
3	Хорошие инструменты надёжнее людей. При обрушении пещеры я скорее спасу прочную кирку, чем незнакомца.
4	Я ревностно оберегаю свои секреты, потому что боюсь, что другие воспользуются мной, если узнают то, что знаю я.
5	Я одержим желанием разбогатеть. У меня всегда есть какой-нибудь план того, как добиться большого успеха.
6	Я боюсь темноты.



Город Опасностей

На южных берегах Лунного моря обитатели Мулмастера влачат существование там, где другие бы давным-давно сдались — в мрачном городе, где неистовствует коррупция, а Церковь Бейна господствует над всеми. В этих пяти коротких ознакомительных приключениях вы пройдетесь по Городу Опасностей, встретитесь с его жителями, посмотрите на достопримечательности и своими глазами удостоверитесь как он получил свое зловещее прозвище. Ознакомительное приключение для персонажей 1–2 уровней.

Код приключения: DDEX2-1

Участники проекта

Adventure Design: Shawn Merwin
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Kitar, schtormung, Gumeg, stivie
Редактор: stivie
Вёрстка: r0ot35
Версия: 1.0





Дебют: 13 марта 2015
Публикация: 1 апреля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - *Город Опасностей*, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1 и 2 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 1 уровня**. Персонажам 2 уровня это приключение может показаться гораздо проще. Персонажи более высоких уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать готовых прегенеренных персонажей.

Это приключение разделено на пять мини-приключений, прохождение каждого из которых занимает около одного часа. Группа может проходить любые или все эти приключения в любом порядке по их выбору.

Приключения происходят в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил, по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа — это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии Базовых Правил D&D или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

Это приключение **оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 1 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение Силы Группы

Состав группы	Сила группы
3—4 персонажа, СУО равен	Слабая
3—4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6—7 персонажей, СУО равен	Сильная
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и Образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Говорят, что в Мулмастере, расположившемся на юго-восточном углу Лунного Моря, холодный и неблагоприятный климат - но климат ничто по сравнению с темпераментом его населения. Правящий совет из 16 дворян, известных как Клинки, представляют интересы 49 благородных домов Мулмастера. Церковь Бейна и мощная военная сила поддерживают дворян, горожане Мулмастера влекут жалкое существование - часто за счет друг друга.

Ресурсы города держатся в руках правителей, а обычный люд живет из-за этого нищенской жизнью. Недавний наплыв беженцев дал безвластным Мулмастерчанам возможность над кем-то издеваться или даже извлечь из этого выгоду. Преступления, коррупция и страх гноятся в переполненных гетто среди переселенцев и отчаявшихся.

Пока отчаяние и безысходность бередят массы Мулмастера, слухи о новом культе, набирающем силу в городе, распространяются от таверны к таверне, от злобного рта к боящемуся уху. Шепотки о странном культе добавляют недоверия, но многие начинают думать о том, как можно использовать сложившуюся ситуацию для улучшения своего положения. Когда власть предлагают бессильным, то странность не отпугивает любопытство.

Обзор приключения

Город Опасностей разбит на пять мини-приключений, каждое из которых рассчитано на от одного до двух часов игры. Поэтому, если вы хотите провести все пять миссий за одну сессию, то вам понадобится минимум пять часов (а возможно и больше). При проведении этого приключения в качестве части организованного мероприятия на конвенте или подобном событии, при котором игроки быстро ротируются, Мастер должен быть ознакомлен с мини-приключениями, которые он или она должен провести. На публичных событиях время часто является самым важным фактором. Вовлеките игроков в мини-приключение так быстро, как только возможно, следите за временем, и используйте любые сокращения, чтобы придерживаться расписания.

Если время не так важно, позвольте персонажам провести больше времени во взаимодействии с неигровыми персонажами в мини-приключениях.

Необязательно проходить миссии по порядку.

Зацепки приключения

Каждое мини-приключение начинается в особняке Астрид Со, богатой торговки, которая надеется возвысить свою семью и стать одним из 49 дворянских домов, правящих Мулмастером. Госпожа Со пытается впечатлить граждан Мулмастера - и дворян, и обывателей - устроив вечеринку на полные десять дней. Она знает, что Мулмастерчане принимают фестивали всерьез, так как праздники помогают отвлечься от тяжелой реальности.

Персонажи, будучи новичками в Мулмастере, и обнаружив, что жилье недоступно, а еда ужасно дорога, нанялись к Госпоже Со на работу на ее экстравагантной вечеринке: они могут быть вышибалами, охранниками, артистами, слугами, шпионами или любой другой ролью, которую они захотят выбрать. Каждое мини-приключение начинается со взаимодействия персонажей и другими персонажами на вечеринке.

В таком ограниченном по времени событии как это, приключение для персонажей должно начаться быстро и без особой суеты. Если время не ограничено, то Мастер может играть зацепки приключения медленнее или даже создать свои зацепки приключения, которые лучше всего соответствуют персонажам за столом.

В начале каждого мини-приключения Мастер может прочесть следующий текст для создания атмосферы для игроков. Если играются несколько мини-приключений последовательно, то Мастер может прочесть это вступление только один раз перед первым мини-приключением, а потом начинать последующие мини-приключения сразу же.

Слухи, которые вы слышали о жестокости города Мулмастер, поначалу казались преувеличенными, но после нескольких дней в Городе Опасностей, они полностью подтвердились. Жители Мулмастера открыто враждебны к чужеземцам, Городская Стража немногим отличается от лицензированных хулиганов, а торговцы дружелюбны настолько, насколько ты можешь раскошелиться.

Когда казалось, что вы должны покинуть город из-за недостатка денег, жилья и возможностей для работы, на вас упала милость Тиморы. Богатая торговка по имени Астрид Со, которая ищет способ получить дворянский титул для своего дома, решила устроить вечеринку в своем особняке. Этот открытый для всех праздник планируется на десять дней и все социальные классы города могут свободно есть, пить и веселиться. Множество временных работников было нанято в качестве стражников, официантов, вышибал, артистов, поваров, шпионов и многих других. Денег у вас немного, а перспектив еще меньше, и вы решили наняться к Госпоже Со. Она показала себя великодушным нанимателем и предоставила еду, кров и несколько монет за вашу работу. Что более важно, вы получили возможность пообщаться с горожанами Мулмастера, от богатейших дворян до беднейших попрошаек. Естественно какая-то работа для искателей приключений из этого общения наверняка подвернется!

Эти мини-приключения можно играть в любом порядке. Предполагается, что персонажи совершают долгий отдых между приключениями.

Сол (опциональный НИП)

Сол это мужчина полурослик: лакей в доме Астрид Со. Любознательного, осведомленного и разговорчивого Сола можно использовать для сообщения информации о Мулмастере, других слугах или гостях, или для предупреждения персонажей о возможностях работы. Сол может стать инструментом Мастера при игре нескольких приключений сразу для одной группы, он даже может убедить персонажей взять не очень оплачиваемую работу.

Мини-приключение 1: Ненависть словно когтистый ветер

Месть и обман

История Бинаси очень проста. Ее младшая сестра Мод показала врожденный талант к магии при достижении совершеннолетия. Но когда Плащи настояли на том, что молодая девушка должна пройти у них обучение, Мод упрямо отказывалась - несмотря на уговоры семьи.

В конце концов отказ Мод мог привести к ее изгнанию из Мулмастера. Семья Мод смогла собрать девушку и послать ее жить к тете и дяде в Флан. Однако, Мод попала к бандитам в засаду, они ограбили ее и убили до того, как родители смогли ее найти.

Бинаси и ее семья поклялись отомстить, умоляли бога Талоса, бога бурь, уничтожить Плащей - особенно Нелвона де Шуна, Плаща, который, по их мнению, ответственен за смерть Мод.

В последующие годы с семьей Крон вышел на контакт послушник Талоса по имени Просклер. Послушник разработал план по поимке кого-то близкого к Нелвону де Шуну и его убийстве, чтобы прямо показать Плащам какую боль они причинили семье Крон.

На второй день праздника Бинаси и ее братья сделали первый шаг по пути возмездия. Она напала на Ларча де Шуна, что конечно заставило кого-то позвать Городскую Стражу. Двое ее братьев, Арне и Жак - члены Стражи - сами оказались неподалеку и ответили на призыв о помощи. Вместо того, чтобы проводить Ларча домой, они похитили мальчика и забрали его в назначенную дозорную башню на встречу с Просклером, чтобы наконец-то осуществить свою месть.

Они, однако, совсем не готовы к ужасам, которые за этим в конце концов последуют. Бинаси и ее семья не знают, что Просклер тайно состоит в Культе Воющей Ненависти - одном из четырех Культов Элементального Зла - и нашел в жажде мести Кронов великолепную возможность принести жертву своему темному и изменчивому ордену.

Праздник!

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения при надобности, и продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

Сегодняшнее празднество в Особняке Со было довольно мирным за исключением нескольких пьяниц или неопытных карманников. Поэтому сюрпризом стало то, что самый громкий и насильственный конфликт возник не между гуляками, а между двумя слугами.

Одна из портних Госпожи Со - молодая женщина по имени Бинаси, удивила всех тем, что жестоко напала на конюха по имени Ларч, которого потом Городская Стража проводила домой, с помятым телом и самооценкой. Когда ваша смена заканчивается, к вам приближается человек, чей кривой посох и брошь выдают в нем члена Плащей, организации, к которой должен присоединиться каждый горожанин, практикующий тайную магию в Мулмастере.

«Мне сказали, что вы видели нападение на моего брата, которое произошло ранее,» многозначительно говорит мужчина, «Возможно вы можете объяснить почему он еще не добрался до дома.»

Брат Ларча, Нелвон де Шун - член Плащей. По своей роли в организации Нелвон выискивает жителей Мулмастера, которые используют несанкционированную магию и «убеждает» их вступить в Плащи. Тех же, кто отказывается, обычно изгоняют из Мулмастера, но ходят слухи о тех, кто практикует нелегальную магию, а потом исчезает навсегда.

Отыгрыш Нелвона де Шуна

Нелвону уже почти 40, у него длинные темные усы и короткие черные волосы. Амбициозный и с цепким глазом, он действительно верит в правоту Плащей. Он слегка стесняется того, что его младший брат всего лишь конюх в возрасте 18 лет и кажется доволен такой судьбой. Ларч избалован семьей. Как старший брат, Нелвон чувствует ответственность за безопасность Ларча и он искренне озабочен.

Пока персонажи взаимодействуют с Нелвоном, используйте следующие пункты для ведения разговора.

- Нелвон говорит, что Ларч простой парень 18 лет с добрым сердцем. Он просто лишен коварства и ума, чтобы быть вовлеченным в какие-то схемы. Он простой конюх, который все еще живет с родителями, хотя у парня есть стремление стать святым воином Тира. Но это будет долгий путь, учитывая что его избила простая швея.
- Будучи Плащом, Нелвону часто приходится взаимодействовать с опасными людьми. У него много врагов среди жителей Мулмастера и он боится, что кто-то мог ему отомстить навредив Ларчу.
- Нелвон сейчас на задании Плащей (о котором он отказывается говорить), но он может заплатить персонажам 100 зм из своего кармана авансом, чтобы они расследовали пропажу его брата. Он добавит еще 50 зм, если они смогут доставить Ларча в безопасности обратно в Особняк Со.
- Нелвон предупреждает искателей приключений о том, что если они возьмут деньги и ничего не сделают, то навлекут на себя гнев Плащей. Плащи это не тот враг, которого вам захочется заводить, если вы в здравом уме.
- Нелвон советует персонажам начать расследование с портнихи, которая напала на Ларча. У нее может быть какая-то причина злиться на Плащей, но Нелвон в этом не уверен.

Если персонажи соглашаются помочь Нелвону, то он дает им обшитый мехом сатиновый мешочек с 100 зм, и уходит по своим делам. Персонажи могут заинтересоваться деятельностью Нелвона и попробовать проследовать за ним, но он легко сбрасывает хвост на узких извилистых улочках Мулмастера.

Сердитая портниха

Бинаси Крон все еще в Особняке Со и персонажи находят ее без проблем. Она одна в комнате для слуг, подшивает порванный плащ одного из посетителей праздника.

Отыгрыш Бинаси

Бинаси - мощно сложенная женщина; невысокая и коренастая. Очевидно, что она провела много времени за тяжелым физическим трудом, и не очень подходит для тонкой работы портнихи. Длинные коричневые волосы обрамляют ее широкое лицо с глубоко посаженными карими глазами, которые ярко искрятся злобой. В последнее время она все чаще сердита.

Она верит в план мести за свою семью, но также и опасается, что братья могут попасть в беду за свою роль в процессе.

Взаимодействие с Бинаси

Бинаси начинает свое взаимодействие с персонажами с оборонительным и враждебным настроением. Какую часть истории она раскроет или как быстро она это сделает зависит от тактики, которую применят персонажи.

Как Мастер следите за двумя аспектами этого взаимодействия: сколько информации получат искатели приключений и как быстро. Эти аспекты повлияют на сложность сражений, в которых придется поучаствовать позже в мини-приключении. В качестве основного правила помните: чем более успешно персонажи располагают к себе Бинаси, тем больше информации она предоставляет.

Существует три уровня успешности: *исключительный, несущественный и жалкий.* Количество информации и скорость ее получения из гневного бормотания Бинаси сильно зависит от метода, которым они воспользуются.

- ***Запугивание.*** Если персонажи пытаются запугать Бинаси, чтобы она выдала какую-то информацию, то они узнают, что ее легко запугать - скорее всего из-за стресса, который она испытала в последние несколько часов. Если персонаж успешно пройдет проверку Харизмы (Запугивание) Сл 5, то она разрыдается и выдаст весь план. Она расскажет персонажам, что ее братья забрали Ларча на вершину башни Городского Дозора около храма Талоса, бога бурь, чтобы убить его в качестве воздаяния за роль Нелвона в смерти ее сестры. Если это удастся, то это исключительный успех.
- ***Обман и Убеждение.*** Оказывается, что Бинаси гораздо более упряма, чем кажется на первый взгляд. Ее уже предавали люди, которым она доверяла и она не хочет, чтобы это случилось вновь. Чтобы завоевать ее доверие, персонажи должны успешно пройти проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15 и даже тогда она признает лишь то, что ее братья забрали Ларча в башню Городского Дозора около храма Талоса, бога бурь, чтобы убить его. Если это удается, то это несущественный успех.
- ***Провал в Обоих Случаях.*** Если искатели приключений не преуспели во взаимодействии с Бинаси, то она оказывается чрезвычайно несговорчивой. Она случайно проговаривается, что Ларч находится в башне Городского Дозора башне около храма Талоса, бога бурь, но не говорит о том, кто там или почему. Это жалкий успех.

Когда они узнают, что Ларч находится в ближайшей башне Городского Дозора на западной стороне города (две башни к северу от Ворот Штормов, возвышается над храмом Талоса, который находится снаружи городских стен), персонажи переходят к следующему столкновению.

Башня

Братья Бинаси, Арне и Жак, провели Ларча через дозорную башню и связали его на вершине городской стены. Парочка вместе с двумя своими братьями и наставником Просклером сейчас в процессе выполнения ритуала своей мести.

Чтобы попасть на вершину, персонажи должны подняться по башне Городского Дозора. Когда они прибывают к дозорной башне, прочтите следующее.

> Дозорная башня на которой расположились родственники Бинаси выглядит так же, как и остальные башни, встроенные в стены, окружающие Мулмастер. Она около 20 футов в высоту и дает доступ к вершине городской стены. Лишь одна дверь ведет в башню с этой стороны стены. Когда вы приближаетесь к башне, сильный порыв ветра ударяет вам в лицо и почти сбивает с ног.

Успешная проверка Мудрости (Магия или Природа) Сл 15 показывает, что этот ветер не естественный, и кажется, что исходит от самой башни. Любой искатель приключений, который пытается взобраться на вершину башни, не войдя в нее, понимает, что ветер становится все сильнее по мере подъема и вскарабкаться или взлететь на нее невозможно; даже заклинания, использующие телепортацию, необъяснимым образом не срабатывают.

Если персонажи стучатся в дверь башни, то никто не отвечает, но дверь слегка приоткрывается. Если они смотрят внутрь или заходят, прочтите:

> Внутреннее убранство башни скудно обставлено. Пространство поделено на камеры для заключенных и места для отдыха стражников, здесь стоят ящики для хранения оружия и доспехов, а также другие помещения для ведения официальных дел Городской Стражи.
>
> По началу вы не замечаете никого в комнате, но потом вы замечаете две фигуры в униформах Городской Стражи, лежащие без сознания на полу. Похоже, что их ударили по голове, но раны не угрожают жизни.
>
> Кроме интерьера в башне есть две изогнутые лестницы, поднимающиеся к люкам в потолке. Они ведут на вершину башни, с которой можно попасть на вершину городской стены.

Если персонажи тратят время на то, чтобы привести в чувство стражников с помощью успешной проверки Мудрости (Медицина) Сл 10 или магическим лечением, то персонажи узнают, что двое их собратьев по Городской Страже пришли и притащили бессознательного человека. Эти два стражника предположили, что это пленник, но, когда они отвернулись, их братья зачем-то ударили им сзади по голове.

Двое стражников не в состоянии помочь искателям приключений и настаивают на том, чтобы остаться и доложить об инциденте своему начальству. Пока персонажи обдумывают свои дальнейшие действия, громкий ветер реверберирует на вершине башни, заставляя люки на потолке грохотать и содрогаться на петлях. Если персонажи не начинают пытаться пробраться на вершину башни в течение разумного времени, например, сбегают или уходят за помощью, но не справляются с этим сами, то братья Крон и Просклер завершают ритуал к тому времени как поспевает помощь. Ларч убит, а виновники сбежали.

Когда персонажи начинают взбираться по лестницам, **глифы** на обоих люках зажигаются и из них раздается сильный порыв ветра. Все персонажи на лестницах должны успешно пройти спасбросок Силы Сл 10 или их сдувает с лестницы, и они получают 3 (1к6) дробящего урона и не могут подняться по лестнице пока глифы не отключат.

Любой, кто прошел спасбросок может подняться на вершину лестницы и добраться до люка. Есть несколько способов обезвредить глифы.

- ***Грубая Сила.*** Глиф (и сами люки на которых они нарисованы) можно уничтожить ударами. Люк имеет КД 15 и 18 хитов, сопротивление колющему урону и иммунитет к психическому урону. Уничтожение люка тут же уничтожает и глиф. Оно так же предупреждает братьев Крон о возможном прибытии искателей приключений - их броски инициативы в последующем бою делаются с преимуществом.
- ***Инструменты Вора.*** Персонаж с набором инструментов вора в 5 футах от люка, который успешно пройдет проверку Ловкости Сл 10, удачно обезвредит глифы.
- ***Магия или Религия.*** Персонаж с профессионализмом в любом из двух навыков может сфокусировать свою концентрацию и развеять глиф при успешной проверке Интеллекта (Магия или Религия) Сл 10. Это можно делать из любого места башни, но сложность увеличивается на 5, если персонаж не находится рядом с люком.

В этот момент игроки могут попробовать забраться наверх снаружи по стене башни. Сильный ветер делает это невозможным. Если все персонажи провалили спас бросок Силы и не могут сделать ничего, чтобы уничтожить или привести в негодность глифы на расстоянии, то ветер из знаков дует одну минуту и затихает; позволяя искателям приключений подняться на верхний уровень башни.

Вершина стены

Когда персонажи вваливаются через люки на вершину стены, то они видят ритуал в процессе (если только они не ушли попросить помощи, в таком случае они найдут лишь мертвое тело Ларча). Если персонажи достигли жалкого успеха в разговоре с Бинаси, то еще один родственник женщины находится здесь - пятый стражник принимает участие в ритуале.

Ларч без сознания, связанный веревкой, лежит у ног человека в черных и серых робах послушника Талоса, которого опутывают вихри ветра. Если бы Ларч не был привязан к железному колу на вершине стены, то его скорее всего легко сдуло бы с нее.

Между вами и этой странной сценой находятся четверо крепких людей, двое в униформе Городской Стражи, но все похожим образом вооружены и одоспешены. Эти зловещие люди имеют черты лица похожие на портниху Бинаси.

Когда ваша группа прибывает на вершину стены, мужчина в вихре указывает на вас. «Талос требует, чтобы вы убили нарушителей, которые стоят на пути вашей мести! Сломайте их тела и подарите их буре!»

Вихрь вокруг Просклера защищает его от любых атак - рукопашных, стрелковых и даже от магии. Просклер никак не помогает своим союзникам и не мешает персонажам в бою. Он сфокусирован лишь на завершении ритуала.

Здесь находятся родственники Бинаси; всего четыре стражника [guards]. Они формируют защитную линию перед Просклером, в надежде дать ему время закончить ритуал.

Крылья на ветру

Когда падает последний из родственников Бинаси, ненависть, которая питала ритуал Просклера умирает вместе с ними. С криком разочарования и паники, Просклер проклинает персонажей. Если персонажи заработали исключительный успех при взаимодействии с Бинаси, то в следующей битве отсутствует гиппогриф.

Когда последний из братьев Крон падает, турбулентность вокруг послушника достигает воющего крещендо и быстро расширяется от него, поднимая вверх ослепляющее облако из листьев и мусора. Небольшие воронки отрываются от большой и бушуют вокруг ваших голов, загораживая ваш обзор. Послушника не видно из-за буйства ветра и его крик становится воем ярости; «Скоро вы почувствуете холодное дыхание моего господина.»

Мгновение спустя ветра объединяются и принимают несколько твердых форм, напоминающих красноперых ястребов, и вместо глаз у каждого горят два огонька красного света с нескрываемой ненавистью. Послушника, однако, нигде не видно, так как он, похоже, унесся на самом ветре.

Во время побега Просклер был «одарен» восемью [blood hawks] **кровавыми ястребами**, которые налетают на персонажей. Они стараются нападать группами по двое, чтобы воспользоваться своей способностью тактика стаи. Также присутствует один [hippogriff] **гиппогриф**. Существа ведут себя как обычно, но любой персонаж успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) Сл 10 понимает, что они были призваны с Элементального Плана Воздуха.

Стена с обоих сторон возвышается на 20 футов над землей и любое существо, которое с нее упадет, получает 7 (2к6) дробящего урона. Любой, кто пытается взобраться на стену или на башню после завершения битвы, должен пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15 если не найдет возможность использовать веревку или альпинистское снаряжение. Они всегда могут беспрепятственно вернуться через башню если нужно.

Настройка сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** Уберите двух стражников и четырех кровавых ястребов
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного гиппогрифа

Просклер

Просклер любит красоваться перед толпой, но он не особенно могущественный заклинатель - и точно не настолько, чтобы полностью исчезнуть. Вместо этого, после того как ветра были развеяны оказывается, чтобы пока он был скрыт вихрями ветров он активировал рюкзак с воздушными шарами, который носил под робами. После активации устройства он взлетел ввысь, и когда небо расчистилось он оказался в 40 футах над персонажами. Любой персонаж, который осматривает небо в поисках может попытаться его заметить, хотя расцветка его одежд позволяет ему легко затеряться в ночном небе и требуется успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, чтобы его заметить.

Его рюкзак с воздушными шарами можно атаковать, хотя такие атаки делаются с помехой. Если хиты Просклера падают до 0 (КД 11, 9 хитов), а рюкзака с воздушными шарами нет, то он улетает прочь. Если его рюкзак с воздушными шарами уничтожен, то Просклер падает замертво на улицы внизу. Если позже персонажи пойдут искать его тело, то они не найдут ничего кроме огромного количества крови на мощеных улицах. Другие члены Культа Воющей Ненависти следили за событиями на вершине башни Городской Стражи и забрали его тело после падения.

Рюкзак с воздушными шарами

Культы Элементального Зла применяют широкий спектр хитроумных устройств для преследования своих целей. Среди них есть и рюкзак с воздушными шарами. Устройство похожее на рюкзак содержит заточенного воздушного элементаля и при активации разворачивает надувной воздушный шар, который уносит носителя в небо со скоростью 20 футов в раунд.

Этот эффект нельзя развеять, но рюкзак с воздушными шарами можно уничтожить. Воздушный шар имеет КД 11 и 10 хитов, сопротивление дробящему и режущему урону, и иммунитет к психическому урону. При уничтожении воздушный шар взрывается, безвредно отпуская заточенного элементаля в тот план из которого он пришел, и посылая носителя в стремительное падение на землю.

Заключение

Если искатели приключений не слишком долго добирались до вершины башни, то они могут освободить Ларча. Он без сознания, но жив. Если персонажи берут в плен любого из родственников Бинаси, то их забирает Городская Стража. Если персонажи хотят получить информацию о Просклере, то никто в храме Талоса о нем не слышал и не узнает его по описанию.

Область, откуда Просклер исчез, не дает ни следов, ни улик его исчезновения. Все что осталось - это большое количество талька (остаток от активации рюкзака с воздушными шарами), и небольшой кулон из цельного серебра стоимостью 50 золотых монет. Он сделан в форме порыва ветра, но никакие проверки способностей не дают понять имеет ли он магическое или религиозное значение.

Ларч обучается у женщины паладина Тира по имени Элиза, и наставница парня благодарит персонажей за спасение ее сквайра. Как член Ордена Перчатки, Элиза расскажет всем о благородстве и храбрости искателей приключений. Кроме того, она предлагает им [potion of healing] *зелье лечения*.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Стражник [Guard]	25
Кровавый ястреб [Blood hawk]	25
Гиппогриф [Hippogriff]	200

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Ларча	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Нелвона	150
Серебряный Кулон	50

Зелье лечения [potion of healing]

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

Слава

Персонажи **члены Ордена Перчатки** получают **одно очко славы** за безопасное возвращение Ларча в Особняк Со.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

> По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Стражник [Guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (кольчуга, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки один любой язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копье. Рукопашная или Стрелковая атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Кровавый ястреб [Blood Hawk]

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 12
Хиты 7 (2к6)
Скорость 10 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Навыки Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки -
Опасность 1/8 (25 опыта)

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

Тактика Стаи. Ястреб имеет преимущество при броске на попадание по существу, если по крайней мере один из союзников ястреба находится в 5 футах от этого существа и не выведен из строя.

Действия

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) колющего урона.

Гиппогриф [Hippogriff]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 19 (3к10+3)
Скорость 40 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Восприятие +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

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

Действия

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

Клюв. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10+3) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6+3) рубящего урона.

Мини-приключение 2: Любовь словно бушующее пламя

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения если нужно, а потом продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

> По окончании вашей смены на празднике Госпожи Со, к вам приближается высокий человек среднего возраста, одетый в богатые шелковые одеяния. Он делает жест двум крепким дварфам телохранителям, и они отодвигаются от своего хозяина, позволяя ему поговорить с вами приватно.
>
> «Мне сказали, что вы наемники с большим количеством навыков. У меня есть задача, которую личности с вашими способностями могут решить. Однако, до того, как я продолжу, мне нужно ваше слово, что вы будете благоразумны.»

Этот мужчина - это Граф Блейзен Стоу, Клинок. Его сын и единственный наследник недавно влюбился в кого-то, кто может легко опорочить имя семьи Стоу, и Граф не намерен этого терпеть.

Отыгрыш Графа Стоу

Граф годится положением своей семьи и своим положением Клинка. В шалостях своего сына он видит угрозу и тому и другому. Он надеется на удачный брак для сына и рождение внука, достойного семьи.

Граф Стоу может предоставить следующую информацию.

- Он не совсем уверен, как зовут его пассию. «*Хельга или Илга, или что-то такое же банальное,*» служанка в таверне, с которой я запретил ему общаться.
- Три дня назад Граф Стоу выдвинул сыну ультиматум; он должен прекратить видеться с девушкой или потеряет свое наследство. Угроза не принесла тех результатов, на которые надеялся Граф, сын умчался прочь, и с тех пор не появлялся дома.
- Граф Стоу слышал слухи о том, что юноша видется с девушкой с тех пор в основном в таверне, в которой она работает, но каждый раз, когда Стоу приходит туда, юноши там нет.
- Граф Стоу хотел бы, чтобы персонажи разыскали юношу и вернули его домой к завтрашнему утру. Он хотел бы чтобы юноша вернулся по собственному желанию, но понимает, что иногда нужно применить силу.
- В обмен за услуги он готов заплатить группе 200 зм.

У персонажей скорее всего будут вопросы; вот ответы на некоторые из них.

- Сейчас девять часов и персонажи должны вернуться до шести утра в Поместье Стоу, скромный особняк к северу от Особняка Со. Будучи Клинком, Граф Стоу живет в Башне Клинков, но все еще владеет фамильным особняком. Именно туда персонажи должны привести юношу после того как найдут его.
- Сына зовут Себастьян Стоу, и он необычайно высокий нескладный парень 16 лет. У него кудрявые темные волосы с прядью серых с правой стороны, потому что лошадь ударила его по голове, когда он был ребенком.
- Граф Стоу понимает, что искателям приключений возможно придется прибегнуть к насилию, чтобы вернуть его домой. Если юноша не получит непоправимых травм, то Стоу будет удовлетворен.
- Говорят, что служанка (чье имя Граф Стоу не может вспомнить точно) старше Себастьяна. Она стройная и миловидная и у нее ярко-красные короткие волосы ежиком. Она подает напитки в Таверне Пьяный Башмак, удручающе позорном заведении в южном районе Мулмастера.
- Граф Стоу не торгуется об условиях вознаграждения, ему известно, что в Мулмастере полно отчаявшихся искателей приключений в поисках денег и он легко может найти кого-то еще выполнить эту работу. Он, однако, дает персонажам дает половину оплаты авансом плюс 5 дополнительных золотых монет для уплаты взяток или развязывания языков. Если персонажи настаивают на торгах, то Граф Стоу говорит им, что если у вас есть благородный покровитель в Городе Опасностей, особенно Клинок (один из 16 членов управляющего совета города), то вы получите нечто большее чем просто деньги, и сможете открывать двери, которые раньше были закрыты.
- Единственная зацепка, которую Граф Стоу может дать - это место работы девушки; Таверна Пьяный Башмак. Он предполагает, что его сын встретился с ней во время поиска острых ощущений в злачных частях города. Он чувствует, что парочка может быть там, а если и нет, то персонажи смогут хотя бы получить информацию об их текущем местоположении.

Пьяный Башмак

Пьяный Башмак - это типичный бар-притон в доках, именно с такими клиентами, которых можно ожидать в таких местах. В это ночное время любой, кто в своем уме, давно покинул это место и ушел домой.

Общие черты

Пьяный Башмак - это сравнительно тихая таверна и следующие общие свойства.

Площадь. Таверна расположена в подвале дома на причале. Вход в самом низу покосившейся лестницы с трухлявыми ступенями.

Потолки. Потолки таверны имеют 10 футов в высоту. Несколько бра с шипящими свечами висят в центре зала, и дают тусклый свет по всему заведению.

Освещение. Если не указано иное, то все области таверны освещены свечами и фонарями (яркий свет).

Запахи. Все заведение пропахло сильным запахом эля, вина, трубочного дыма, соленой водой и затопленным деревом.

Звуки. Приглушенный смех. Звон стекла. Стук деревянных стульев по полу. Спокойный шепот.

Когда персонажи приходят в таверну, прочтите следующее.

> Пьяный Башмак отмечен лишь старым ботинком в соляных пятнах, прибитым к столбу, стоящему у основания узкой лестницы, ведущей вниз к невзрачной двери.
>
> Однако, до того, как вы ее откроете, смеющийся полуорк в грубой одежде моряка шатаясь выходит из заведения, воняя алкоголем. Кровь сочится из различных порезов на его лице, а нож торчит из плеча. Он ворчит вам «Хорошей ночи,» и спотыкаясь уходит по улице прочь.

В таверне клиенты готовы пить всю ночь или даже к чему похуже. Искатели приключений не привлекают внимания пока сами не захотят, или если кто-то из них не станет щеголять богатством или ценностями. Персонажи с предысторией Дворянин, например, могут привлечь внимание посетителей если богато оденутся.

Ма

Бармен Пьяного Башмака - это престарелая женщина человек, которую посетители называют просто «Ма». Клиенты таверны — это не джентльмены и не леди, но каждый из них будет защищать Ма от угроз или вреда.

Если персонажи говорят с Ма, то она кажется заинтересованной в основном тем, что они хотят выпить. Пока каждый из искателей приключений не закажет и не оплатит выпивку (самая дешевая - это кружка слабого эля за 1 см), Ма не расскажет ничего. Но если персонажи облегчат кошельки, то и Ма начнет делиться информацией.

Разговор неминуемо коснется служанки, но Ма ничего не говорит по этому поводу. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 покажет, что Ма боится об этом говорить, но скрывает это. Успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15, однако, убедит Ма рассказать персонажам все что она знает. Персонажи могут стать убедительнее если подбросят несколько монет; если они потратят две или больше золотых монет, то проверка делается с преимуществом.

Отыгрыш Ма

Ма всего лишь 5 футов ростом, курит трубку и постоянно матерится с такой энергией, что заставляет краснеть даже самых опытных моряков. Она лояльно относится к своим посетителям и персоналу, но ее можно и подкупить. Золото не часто можно увидеть в таких тавернах как у нее, так что эффект от одной золотой монеты может быть довольно значительным. Она переживает за Илву, так как ничего хорошего от знакомств с дворянином ждать не приходится.

Скрипучим голосом, означающим по крайней мере полсотни лет постоянного курения трубки, Ма отвечает на любые вопросы прямо и честно, по-бедняцки остроумно и с большим количеством ругательств (помните о чувствительности игроков за столом).

Когда они успешно убеждают Ма проболтаться, то она рассказывает им следующее:

- Девушку, которую они ищут, зовут Илва, она иногда работает тут по ночам, разносит выпивку и поддерживает праздную болтовню посетителей.
- После того как стали прибывать беженцы из Флана Илва изменилась. Когда-то простая и скромная девушка заявилась на работу с коротко стриженными волосами, выкрашенными в ярко-красный цвет. Решительная перемена поведения поразила Ма.
- С тех пор Илва встречалась с незнакомцами в таверне и проводила с ними время пока не работала, или даже пропускала свою смену ради этого - такого никогда не случалось раньше. Иногда она приходила на работу измученной или почти безумной - как будто «сам Хозяин Бурь был внутри нее и пытался выбраться.»
- Пару недель назад группа глупых молодых дворян пришла в таверну в поисках развлечения. Илва вступилась за них, когда какие-то моряки собирались вытрясти из них залежавшиеся без дела деньги. С тех пор один из благородных пареньков (попадающий под описание Себастьяна) следовал за ней как влюбленный щенок.
- Ма ничего не знает о том, где сейчас находится Илва, и она не видела девушку 3 дня. Однако, официантка Микси дружит с Илвой и может знать больше.

Отыгрыш Микси

Микси - это молодая девушка полуэльф с короткими темными волосами и длинными ногтями, окрашенными в темный малиново-красный цвет. У нее есть несколько шрамов на шее и спине, трофеи с тех дней, когда она была пиратом на Лунном Море. Она оставила опасную пиратскую жизнь, чтобы найти более безопасное место на берегу после того, как ее корабль был разрушен во время шторма. Она чувствует себя уверенно, обращаясь с головорезами, которые частенько заходят в таверну. Говорят, что она все еще носит кинжал на бедре и не прикрывает шрамы, чтобы отговорить клиентов от неприятностей.

Она разговаривает с посетителями в повседневной и расслабленной манере. Как профессиональный официант она знает, что дружелюбное поведение ведет к тому, что народ тратит больше денег.

Она очень переживает за подругу, но слишком боится идти обратно в ту лачугу (смотри ниже).

Друзья Микси

Сегодня прислуживает официантка по имени Микси. Это молодая полуэльфийка с короткими черными волосами и длинными ногтями, покрашенными в темно-красный цвет. У нее несколько шрамов на лице и шее, трофеи с тех дней, когда она была пиратом на Лунном Море. Она носит кинжал на бедре.

Когда искатели приключений пытаются поговорить с Микси - после разговора с Ма или сразу после прибытия в таверну - она относится к ним как к любым другим посетителям.

Любой персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятия) Сл 10 замечает на волосах Микси случайные красные отсветы, как будто они были покрашены в красный когда-то, но потом закрашены в черный. Это может стать подсказкой к тому что Микси и Илва были очень близки и их объединяло что-то странное.

Если персонажи упомянут Илву, то ее лицо заметно изменится. Ее ответы станут краткими и безэмоциональными. Микси отрицает то, что хорошо знала Илву, и говорит, что на самом деле никак не связана с той девушкой. Даже самые невежественные персонажи догадываются, что что-то не так - никакие броски не требуются.

Если персонажи давят расспросами на Микси, то она волнуется и пытается быстро уйти. При виде того, что какие-то незнакомцы обижают девушку, которая носит им выпивку, несколько клиентов решают вмешаться.

Видя желание Микси остаться одной, шестеро [bandits] **бандитов** в пиратских нарядах встают, чтобы прервать персонажей. Они используют оружие в бою, но персонажи легко могут заметить, что пираты атакуют тупой стороной клинка; пытаясь скорее присмирить, чем убить. Когда более половины бандитов побеждено, остальные сдаются или убегают.

Настройка сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** Уберите двух бандитов
- **Сильная или очень сильная группа:** Уберите одного бандита, добавьте одного [thug] головореза

Сопротивляющийся информатор

Микси использует отвлекающий маневр бандитов, чтобы сбежать через входную дверь. Искателям приключений не составляет труда увидеть ее побег во время боя. Любой персонаж, смотрящий в дверной проем легко увидит, как Микси ныряет в ближайшее жилище над Пьяным Башмаком.

По прибытии оказывается, что ее дверь закрыта. Персонаж с воровскими инструментами может взломать замок при успешной проверке Ловкости Сл 10, или сломать при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Никакие уговоры и угрозы не убеждают Микси открыть дверь. Она отвечает лишь то, что ничего не знает и никому не сказала бы даже если бы знала, так что они могут уходить.

Если персонажи не могут взломать замок или сломать дверь, то они могут забраться по наружной стене и войти в распахнутое окно при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 5. Кроме того они могут убедить Ма дать им ключ при успешной проверке Харизмы (Запугивание, Убеждение или Обман) Сл 10 или автоматически за взятку в один золотой или больше.

Если персонажи наконец забираются в комнату, то находят там запуганную и дрожащую Микси с кинжалом в руке. Без ума от страха она рассказывает все что знает об Илве, Себастьяне и их возможном местонахождении.

> «Пожалуйста не убивайте меня. Я все вам расскажу. Только не заставляйте меня туда возвращаться,» говорит она, трясясь. «Они все безумны как взбесившиеся собаки. А тот ужасный мужчина хуже всех, со своими историями об огне. Это ведьмовство, простое и чистое.»

Если персонажи требуют от Микси больше информации, то она успокаивается и объясняет:

- Илва недавно пришла в Мулмастер как беженка из Флана. Поначалу она была тихой, доброй и очень застенчивой. А потом однажды она пришла на работу более оживленной чем Микси когда-либо видела, говорила о чем-то что изменило ее жизнь - дварф рассказал ей о том, как получить все что захочется. Илва настояла, чтобы Микси пошла послушать этого дварфа.
- Микси пошла с Илвой в хижину в гетто Жентов на следующий день, где они сидели вместе с остальными.
- Дварф с огненно-рыжими волосами и рыжей бородой вошел в хижину и говорил об огне внутри каждого, о том, как использовать этот огонь, чтобы получить все что захочешь, как использовать свои страсти, чтобы сделать жизнь лучше. Оратор был захватывающим и Микси с Илвой начали посещать его проповеди регулярно. Они даже коротко постриглись и выкрасили волосы в красный, чтобы отразить внутренний огонь их нового и настоящего «я».
- Однажды, на специальном собрании самых преданных последователей, речь стала особенно напряженной. Было много пения и танцев и в комнате стало ужасно жарко. У Микси было видение всего здания, покрытого пламенем, а проповедник превратился в какое-то существо, состоящее из огня. Хоть она и знала, что это не по-настоящему, она так испугалась, что больше туда не возвращалась.
- Илва разозлилась, что Микси оставила ее и предупредила Микси, что если она кому-нибудь расскажет о дварфе, то пожалеет. Предупреждение было скорее заботой, чем угрозой, но Микси не уверена.
- Вскоре Илва нашла сына дворянина по имени Себастьян, который сопровождал ее на речи проповедника. Если персонажи ищут Себастьяна, то Микси знает, что им стоит поискать его в той хижине, где дварф произносит речи, и что скорее всего Илва будет с ним. Хижина находится в гетто Жентов, ее легко узнать по двери, которая покрашена в ярко-красный цвет.
- Насколько Микси знает у проповедника нет имени. Если и есть, то она никогда не слышала, чтобы он или кто-то из его последователей его использовал.

Пожар

Следуя указаниям Микси, персонажи приходят к хижине, где странный дварф читает проповеди своей пастве. Они видят простую хижину с красной дверью, обычное одноэтажное квадратное здание, 30 на 30 футов, сделанное из сосновых досок, а единственный проем в стенах - это дверь.

Общие черты

Хижина имеет следующие свойства

Потолок. Потолок находится на высоте 7 футов.

Освещение. Хижина освещена несколькими факелами.

Запахи. Пот. Горящая смола. Дым.

Звуки. Монотонное пение. Лихорадочные вопли. Потрескивание огня.

> Мерцающий свет костра виднеется из-за просветов в досках этой небольшой хижины. Дюжина или около того голосов низко бубнит пока низкий резонирующий голос гремит над ними. Дверь в хижину покрашена в кричаще красный цвет и двое дварфов с огненно-красными бородами обыденно опираются на ее стены. Они замечают ваше приближение и встают.
>
> «Отвалите,» говорит один из них повседневным тоном, «это частное дело.»

Двое **головорезов** [thugs] дварфов стоят по обе стороны от входа и не дают пройти незваным гостям. Если персонажи пытаются пройти их силой, то они нападают. При атаке их бороды загораются огнем.

В начале третьего раунда боя или, когда искатели приключений открывают дверь в хижину, она вспыхивает огнем - изнутри доносятся крики и вопли.

Дверь быстро сгорает, и персонажи могут заглянуть в горящее здание. Посреди хаоса огней, паникующих людей и падающих досок искатели приключений видят, как на молодого человека, подходящего под описание Себастьяна падает опорная балка; прижав его к земле, а молодая женщина, подходящая под описание Илвы стоит около него, пытается поднять балку и зовет на помощь.

С этого момента у персонажей есть четыре раунда для того, чтобы освободить Себастьяна от упавшей балки и вытащить из горящего здания до того, как он задохнется и умрет. Если они все еще живы, то головорезы дварфы дерутся еще два раунда и потом сбегают отсюда если еще могут.

Любой, кто входит или начинает свой ход в горящем здании должен пройти спас бросок Телосложения Сл 10 или получить один уровень истощения от вдыхания дыма. Любой персонаж, который покрывает свое лицо делает этот спас бросок с преимуществом. Кроме того, любое существо внутри горящей хижины получает 1 урон огнем в начале своего хода.

Любой персонаж, который находится рядом с Себастьяном и горящей балкой может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15 и освободить его. Награждайте изобретательность преимуществом или даже автоматическим успехом. Например, использование другой балки как рычага достаточно облегчит работу, чтобы сделать проверку Силы с преимуществом, а расщепление балки топором (КД 15) должно привести к автоматическому успеху. Тушение балки уменьшает Сл проверки на 5.

Тушение всего здание более или менее невозможно учитывая ресурсы доступные персонажам, на как сказано выше, награждайте нестандартное мышление какими-нибудь бонусами. Персонажи, сделавшие проверку Мудрости (Природа) Сл 10 понимают, что огонь этот магический, и как будто был вызван и раздут каким-то сверхъестественным источником.

Настройка сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** Уберите одного головореза, добавьте двух бандитов
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного головореза

Заключение

Если персонажи расспрашивают Себастьяна, Илву или любых других выживших при пожаре, то получают похожие ответы. Дварф не делал ничего нелегального или аморального - он лишь говорил о том, чтобы их страсти горели ярко и о том, чтобы зажечь их мечты. Никто не видел, как начался пожар - хотя некоторые заявляют, что проповедник испарился из хижины в яркой вспышке прямо перед началом. Кто-то еще заявляет, что дварф работал в местном кузнечном магазине, но это было давным-давно и тогда он выглядел совсем по-другому.

Если искатели приключений подождут несколько минут, то прибудет патруль Солдатской Братии. В отличие от Городского Дозора Мулмастера, члены Солдатской Братии эффективны, компетентны, мотивированы и неподкупны. Они помогают раненым, расспрашивают свидетелей и полностью берут ситуацию под контроль - несмотря на то, что огонь слишком силен и хижину не спасти.

Если персонажи доложат о горящих бородах головорезов, то Солдатская Братия внесет это в отчет, но с очевидным скептицизмом.

Персонажи могут доставить Себастьяна в особняк его отца, неважно мертв он или жив. Илва желает сопровождать его и делает это если только искатели приключений каким-то образом не удержат ее.

Когда персонажи прибывают в Особняк Стоу, стражи дома на воротах забирают Себастьяна (или его тело) и говорят искателям приключений, что Графа Стоу сейчас здесь нет. Если парень жив, то один из вассалов Графа платит персонажам оставшиеся 100 зм, как и договаривались (если только по какой-то причине персонажи не получили аванс, то они получают сразу 200 зм). Один из стражников также носит знак на плаще, показывающий, что он является членом Альянса Лордов. Он говорит искателям приключений, что Альянс Лордов всегда помнит тех, кто хорошо служит их хозяевам.

Если Илва все еще с ними, то стражники не дают ей пройти в особняк, используя силу если она хочет пройти мимо них. Илва теряет самообладание при этом, но в конце концов приходит в чувство, понимая, что Граф Стоу слишком могущественен, чтобы противостоять ему и уходит без препирательств.

Если искатели приключений не были жестоки с Илвой, то после ее потери она благодарит за спасение жизни его любимого. В качестве награды она дает персонажам флакон, наполненный жидкостью ледяного синего цвета ([potion of fire resistance] зелье сопротивления огню) и говорит, что однажды ей дал его дварф. Он сказал, что когда-нибудь, когда мир будет таким каким и должен быть это зелье ей поможет. Она не знает о свойствах зелья, но оно ей больше не нужно.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Бандит [Bandit]	25
Головорез [Thug]	100

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Себастьяна	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Графа Стоу	200

Зелье сопротивления огню [potion of fire resistance]

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

Члены Альянса Лордов получают **одно очко славы** за то, что доставили Себастьяна домой живым.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

> По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Бандит [Bandit]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законное мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар: Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) рубящего урона.

Легкий Арбалет: Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дальность 80 фт./320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8+1) колющего урона.

Головорез [Thug]

Средний Гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез имеет преимущество при броске на попадание по существу, если по крайней мере один из союзников головореза находится в 5 футах от этого существа и не выведен из строя.

Действия

Мультиатака. Головорез делает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжелый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дальность 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Мини-приключение 3: Зависть словно тяжесть земли

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения если это нужно, а потом продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

> Во время вашей смены в Особняке Со вы подслушали как хозяин Таверны Бычья Яма, странный человек по имени Крумег, жаловался на то, что в последнее время вандалы досаждают его заведению. Вы услышали, как он сказал, «Я бы все отдал если бы кто-то поймал виновников,» и поняли, что возможная работа только что попала к вам в руки.

Если искатели приключений подходят к хозяину Таверны Бычья Яма и предлагают свои услуги, то поначалу он относится к этому скептично. Он давал взятки членам Городской Стражи и платил наемникам, но никто не нашел источник вандализма и не остановил его.

Отыгрыш Крумега

Крумег коренастый невысокий человек, едва ли выше дварфа. Его особенности, а именно зеленоватая кожа и большие клыки, подсказывают, что в его роду были орки. Несмотря на свою необычную внешность Крумег общительный и приветливый парень.

Используйте приведенные ниже пункты для ведения разговора.

- Если Крумега спросить о проблемах в его таверне, то на его лице появляется выражение разочарования. Около 2 месяцев назад Таверна Бычья Яма стала целью постоянного вандализма. Поначалу они просто вредили внешнему виду здания, царапали угрожающие граффити на стенах, и разбили пару окон. Недавно вандалы решились на грабеж со взломом; разрушили интерьер, но ничего не украли.
- Крумег предупредил Городскую Стражу, которая «расследовала» дело без интереса, как и всегда. Когда инциденты продолжились, Крумег заплатил наемникам, чтобы они нашли какие-то улики и защитили Таверну Бычья Яма пока он был в отъезде. Никто не нападал пока они вовсю следили за заведением.
- Но как только Крумег распустил наблюдателей нападения продолжились практически незамедлительно.
- Многие хозяева таверн и деловые люди Мулмастера завидуют успеху Крумега. Любой из них может стоять за этим вандализмом.
- Крумег предлагает персонажам прийти в таверну ночью, выдавая себя за посетителей. Когда бар закроется и весь персонал уйдет, персонажи могут остаться в заведении в ожидании неприятностей.
- За услуги Крумег предлагает персонажам 10 зм сразу же. Кроме того, Крумег отдаст дополнительно 90 золотых монет если им удастся поймать преступников. Таким образом, в сумме 100 золотых монет.

Если искатели приключений согласны с условиями, то они сопровождают Крумега в таверну Бычья Яма, выполнять свой долг.

Беспорядки в подвале

Таверна Бычья Яма оказывается довольно типичной. Несмотря на ничем не примечательное оформление, заведение переполнено, в здании просто негде сесть.

Общие черты

Подвал таверны Бычья Яма имеет следующие свойства. Потолки. Потолки подвала высотой 10 футов.

Освещение. Подвал полностью во тьме. Свет присутствует только там, где персонажи взяли его с собой.

Запахи. Пролитое вино, эль и мед. Рыхлая земля. Сушеные травы.

Звуки. Капающая вода. Падающие и катящиеся камни.

Несколько клиентов стоят в ожидании освободившегося столика. Если спросить об этом, то Крумег расскажет персонажам, что нанял одного из лучших поваров в Мулмастере и Крумег делает собственное пиво и эль у себя дома. Его напитки считаются одними из лучших в области.

После закрытия таверны, посетители разошлись, и обслуга ушла в свои комнаты на втором этаже здания. Крумег уходит вечером, желает искателям приключений удачи, а потом закрывает за собой дверь.

Игроки могут попытаться разработать детальный план действий насчет того где они расположатся и как будут патрулировать область. Если вы играете в режиме ограниченного времени, то пропустите приготовления и перейдите прямо к действиям.

> Когда вы приступаете к обязанностям, ниже пола таверны раздается треск, достаточно сильный для того, чтобы сотрясти все здание. Пыль поднимается из-под двери в подвал.
>
> Когда вы спускаетесь по ступеням в подвал, вы видите большую дыру, сделанную у северной стены подвала. Разбитые бочки с пивом, элем и вином лежат на полу.
>
> Среди беспорядка, щебня и разлитого алкоголя стоит женщина гном, одетая в пыльную кожаную броню зеленого цвета, и держит тисовый посох. На ее одежде зеленая брошь с изображением головы оленя.
>
> Увидев вас, она опускает свой посох и смотрит на вас сердито. «Назовите себя или ощутите мой гнев!»

Гномиху зовут Йовендель. Он друид и член Изумрудного Анклава. Брошь, которую она носит, делает ее принадлежность к Изумрудному Анклаву очевидной для искателей приключений.

Если персонажи не нападают и не делают чего-то откровенно глупого, то Йовендель делится следующей информацией. Если персонажи нападают, то она просто незамедлительно открывает под собой дыру, вместо того, чтобы сделать это в конце разговора.

- Йовендель живет в холмах к востоку от Мулмастера, патрулируя этот участок по приказу Изумрудного Анклава.
- Она заметила, кто некоторые из ее друзей роющих млекопитающих начали вести себя странно и стала это расследовать. Она последовала за семейством гигантских барсуков через туннели и в конечном счете оказалась здесь. Кажется, здесь есть сотовидные туннели, созданные какими-то тварями и туннели заброшенной шахты, которые здесь заканчиваются.
- «Я была в туннеле и слышала шум надо мной, но до того, как я поняла, что случилось, меня выкинуло через эту дыру. Я оказалась здесь, обрушившись прямо сквозь стену. Это было очень досадно. Но я уже пришла в себя.»

Немедленно после ее последнего утверждения, под Йовендель обваливается пол, и она падает, крича в темноте. Персонажи слышат ее гномьи вопли из глубины, низкие звуки грохота, похожего на землетрясение и затем тишина.

В гномью нору

Теперь искатели приключений сталкиваются с глубокой пропастью в полу подвала. Она всего 8 футов в диаметре, но невозможно увидеть где она оканчивается с обычным источником света. Экспериментальное бросание предметов вниз показывает, что глубина составляет как минимум 150 футов.

Персонажи, пытающиеся спускаться вниз без вспомогательного оборудования, должны пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15. До того, как они попытаются это сделать, им нужно сказать, что спуск вниз без соответствующей экипировки непростая задача и падение потенциально смертельно. Если персонаж проваливает проверку на 5 или более, то он или она падает. Опишите падение с ощущением и страхом неминуемой смерти. Пусть персонаж ударится о небольшой уступ 40 футами ниже, что нанесет 14 (4d6) дробящего урона, но остановит падение.

Если персонажи используют время на то, чтобы использовать веревку или другое альпинистское снаряжение, то они могут осторожно спуститься в пропасть без выполнения проверки. Если у искателей приключений нет веревки, то быстрый осмотр подвала выявляет 200-футовую веревку, свернутую в кольцо в соседнем углу.

Когда персонажи достигнут низа ямы, то вертикальная шахта выравнивается, позволяя идти по тоннелю, а не карабкаться. Удивительно, но гномихи Йовендель нигде нет. Друидка использовала дикую форму чтобы превратиться в птицу и избежать урона от падения, но ее по тоннелям преследовал анкхег. Туннели под таверной Бычья Яма имеют следующие свойства.

Общие черты

Сеть подземных туннелей имеет следующие свойства.

Потолки. Диаметр туннелей варьируется по высоте от нескольких дюймов до нескольких ярдов.

Освещение. Туннели полностью во тьме. Единственные источники света здесь те, которые персонажи принесли с собой.

Запахи. Вспаханная земля. Теплый, влажный воздух.

Звуки. Крошащаяся земля и камень.

Туннель продолжается на восток на 100 футов прежде чем разделиться на северную и южную ветви. Независимо от выбранного прохода, персонажи оказываются в настоящем лабиринте туннелей. Некоторые из этих проходов очень малы (подходят только для крошечных существ), однако другие велики настолько чтобы человек прошел в полный рост, как если бы эти туннели были сформированы очень большими роющими существами.

В любом случае, искатели приключений блуждают бесцельно, если не предпримут мер для фокусировки курса. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет заметить три отдельных набора свежих следов на рыхлой грязи: следы крошечных грызунов, крупные следы принадлежащие млекопитающему с большими когтями и следы инсектоидов. Все они идут в одном и том же направлении. Любой следопыт, который сделал зверей *своим избранным врагом* или выбрал Подземье в особенности класса *исследователь природы*, делает эту проверку с преимуществом.

Количество провалов, которое искатели приключений совершат до успешной проверки выслеживания, имеет значения для будущего столкновения. Независимо ни от каких провалов, они на правильном пути.

- ***Нет провалов.*** Если искатели приключений успешно выполняют первую проверку Интеллекта, то они автоматически замечают опасность обрушения, описанную ниже. И кроме того гигантские барсуки не застают персонажей врасплох.
- ***Один Провал.*** Персонажи сталкиваются с обвалом, но гигантские барсуки не застают их врасплох.
- ***Два или Более Провалов.*** Персонажи не только проваливаются, но и гигантские барсуки застают их врасплох в следующем столкновении.

Обвал

Когда персонажи двигаются по туннелю шириной 10 футов, позвольте игрокам объявить походный порядок группы. Первый персонаж или персонажи в порядке следования на дистанции 10 футов от этого персонажа имеют шанс заметить опасность в туннеле. Если искатели приключений проходят проверку выслеживания без провалов, то они автоматически замечают и могут избежать опасности обвала.

Когда они передвигаются по тоннелю, дорога персонажей пролегает через участок нестабильной земли или камня. Любой персонаж возглавляющий группу и прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 определяет опасность до того, как наступит на нее. Любой персонаж, который объявляет, что он активно ищет ловушки или опасности может заменить указанную выше проверку на проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15 или Мудрости (Выживание) Сл 15. Любые следопыты, у которых Подземье выбрано в качестве типа местности для классовой особенности *исследователя природы*, делают эту проверку с преимуществом. Если персонажи успешно заметили опасность, то они избегают ее без осложнений.

Если персонажи впереди проваливают эту проверку, то туннель обваливается когда они проходят по нему. Каждый персонаж должен успешно пройти спас бросок Ловкости Сл 10 или получает 7 (2d6) дробящего урона, оказывается сбитым с ног и схваченным падающей землей и камнем. Те, что успешно проходят проверку, уворачиваются и не получают урона. Персонажи могут откопать себя из рухнувшей массы и продолжить путь без проблем, но повернуть назад уже нельзя; идти можно только вперед.

Сумасшедшие барсуки

Пока искатели приключений идут по туннелю, он расширяется в пересечение двух туннелей 15-футовой ширины. Тут есть опорные балки и свежие признаки горных работ.

Общие черты

Эта область шахт имеет следующие свойства.

Потолки. Потолки туннеля 7 футов высотой.

Освещение. Туннель не освещен и полностью в темноте.

> Туннель по которому вы следуете внезапно меняет вид. Грубые стены, сделанные животными, сменяются ровными стенами в которых встречаются опорные балки и признаки горной добычи.

Пока персонажи осваиваются в новом окружении, появляется семья гигантских барсуков, за которой следовала Йовендель.

Если искатели приключений провалили две или более проверок при ориентировании в лабиринте, то барсуки автоматически застали их врасплох. В ином случае, инициатива определяется обычным образом.

> Пока вы осваивались в новой части туннелей, откуда-то сверху доносятся царапающие звуки. Несколько секунд спустя, гигантские барсуки вместе с землей и камнями сваливаются на вас душем из острых зубов и бритвенных когтей.

Четверо [giant badgers] **гигантских барсуков** околдованы ячейкой Культа Черной Земли, которая использует их для патрулирования шахт и участков туннелей. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 открывает вам, что их поведение неестественно, без сомнения это какой-то вид магического принуждения. В добавление, персонажи замечают что барсучьи зубы и когти кажутся сделанными из острого как бритва обсидиана - это определенно отклонение от нормы.

Персонажи могут попытаться использовать навык Приручение Животных, чтобы успокоить зверей, но магическое принуждение делает это чрезвычайно трудным. Однако, это возможно. Искатель приключений, прошедший проверку Мудрости (Приручение Животных) Сл 15, сбивает их с толку, что дает гигантским барсукам помеху на все их атаки до конца их следующего хода.

После боя персонажи замечают руку висящую вниз из отверстия откуда появились барсуки. Это небольшая земляная ниша в которой, находится труп человека определенно разорванный барсуками.

У него есть кое-какие принадлежности для горного дела, но больше нет никаких отличительных знаков. Он сжимает в руке окровавленную, не подписанную записку:

«Продолжайте попытки вытеснить владельца Бычьей Ямы. Если мародеров недостаточно, используйте существ при необходимости. Местоположение этого здания имеет ключевое значение для наших планов.»

В дополнение к записке, мужчина имеет свиток с заклинанием [scroll of speak with animals] *разговор с животными.*

Сразу же после находки улики и сокровища, искатели приключений слышат крики и борьбу в одном из проходов впереди.

Легкая гномья закуска

Сразу же после находки улики и сокровища, искатели приключений слышат крики и борьбу в одном из проходов впереди.

Общие черты

Эта область шахт имеет следующие свойства.

Потолки. Этот чертог имеет 15-футовые потолки.

Свет. Чертог не освещен.

Следуя на звуки битвы персонажи быстро достигают чертога. Они видят тревожное зрелище.

> В этом большом чертоге, большое насекомое - невероятно огромный богомол обхватывает своими жвалами гномиху, которую вы видели до этого в подвале таверны Бычья Яма. Она борется и кричит, в то время как насекомое чавкает и кислота стекает с его ужасных челюстей.

Бросайте инициативу как обычно. В свой ход, [ankheg] **анкхег** кусает гномиху, которая не может действовать в бою до тех пор пока захвачена тварью.

Анкхег не атакует персонажей. Если захват с гномихи сброшен, то существо атакует гномиху на следующий ход и возобновляет захват. Оно атакует персонажей только в том случае если не может атаковать гномиху.

Йовендель может выдержать 4 атаки до того как умрет. Она падает без сознания после второй успешной атаки против нее. Если персонажи случайно попадут по Йовендель, (например, атакой по области) то эти атаки засчитываются. Искатели приключений могут лечить ее, используя магию, добавляя один к итоговому количеству атак которое она может выдержать.

Если искатели приключений убивают анкхега, то это освобождает Йовендель. На одной из ног твари золотой браслет с изящными буквами магической надписи, вырезанными на нем. Если Йовендель выжила, то она благодарит искателей приключений и предлагает им 100 золотых монет за вещь, что вдвое больше того, что за нее предложит ювелир.

Если они отказываются отдать его Йовендель, то вещь рассыпается в пыль до того как они доберутся до места где они смогут ее продать. В этом случае персонажи не получают ничего.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены настройки сложности этого столкновения. Выберите один вариант.

- **Слабая группа:** хиты Анкхега уменьшены до 33.
- **Сильная группа:** хиты Анкхега увеличены до 46
- **Очень сильная группа:** хиты Анкхега увеличены до 52

Заключение

Следуя по туннелям шахты искатели приключений появляются на поверхности в двух милях к востоку от Мулмастера. Если они продолжают расследование, то персонажи выясняют, что шахта никому не принадлежит. Все считали, что шахты выработаны и город Мулмастер забрал их в свое владение. Считается, что сейчас там никто не работает.

Если персонажи спросят Йовендель о барсучьих когтях, то она выглядит обеспокоенной, но никак не может объяснить этот феномен.

Если персонажи расскажут Крумегу о том, что случилось и покажут ему записку, найденную на теле разорванном барсуками, то это доказательство может помочь ему убедить Солдатскую Братию Мулмастера начать расследование, а военные знают как делать такие вещи. Скоро с вандализмом будет покончено.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Гигантский Барсук [Giant badger]	50
Анкхег [Ankheg]	250*

(*Так как анкхег напрямую не атакует персонажей, то за победу над ним дается меньше опыта.)

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Йовендель	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Крумега	100
Золотой браслет	100

Свиток с заклинанием разговор с животными [scroll of speak with animals]

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или Книге Игрока.

Слава

Члены Изумрудного Анклава получают **одно очко славы** за спасение Йовендель от анкхега.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

> По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Анкхег [Ankheg]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (естественная броня), 11 если сбит с ног
Хиты 39 (6к10+6)
Скорость 30 фт., рытье 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	13 (+1)	6 (–2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки -
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6+3) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона кислотой. Если цель - это Большое существо или меньше, то оно схвачено (высвободиться Сл 13). До конца захвата анкхег может кусать только схваченное существо и имеет преимущество на броски на попадание по нему.

Струя Кислоты (Перезарядка 6). Анкхег плюет кислотой по линии 30 футов в длину и 5 футов в ширину, если он не схватил ни одно существо. Каждое существо в линии должно сделать спас бросок Ловкости Сл 13 и получить 10 (3к6) урона кислотой при провале или половину при успехе.

Гигантский барсук [Giant badger]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к8+4)
Скорость 30 фт., рытье 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 11
Языки -
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый Нюх. Барсук имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии.

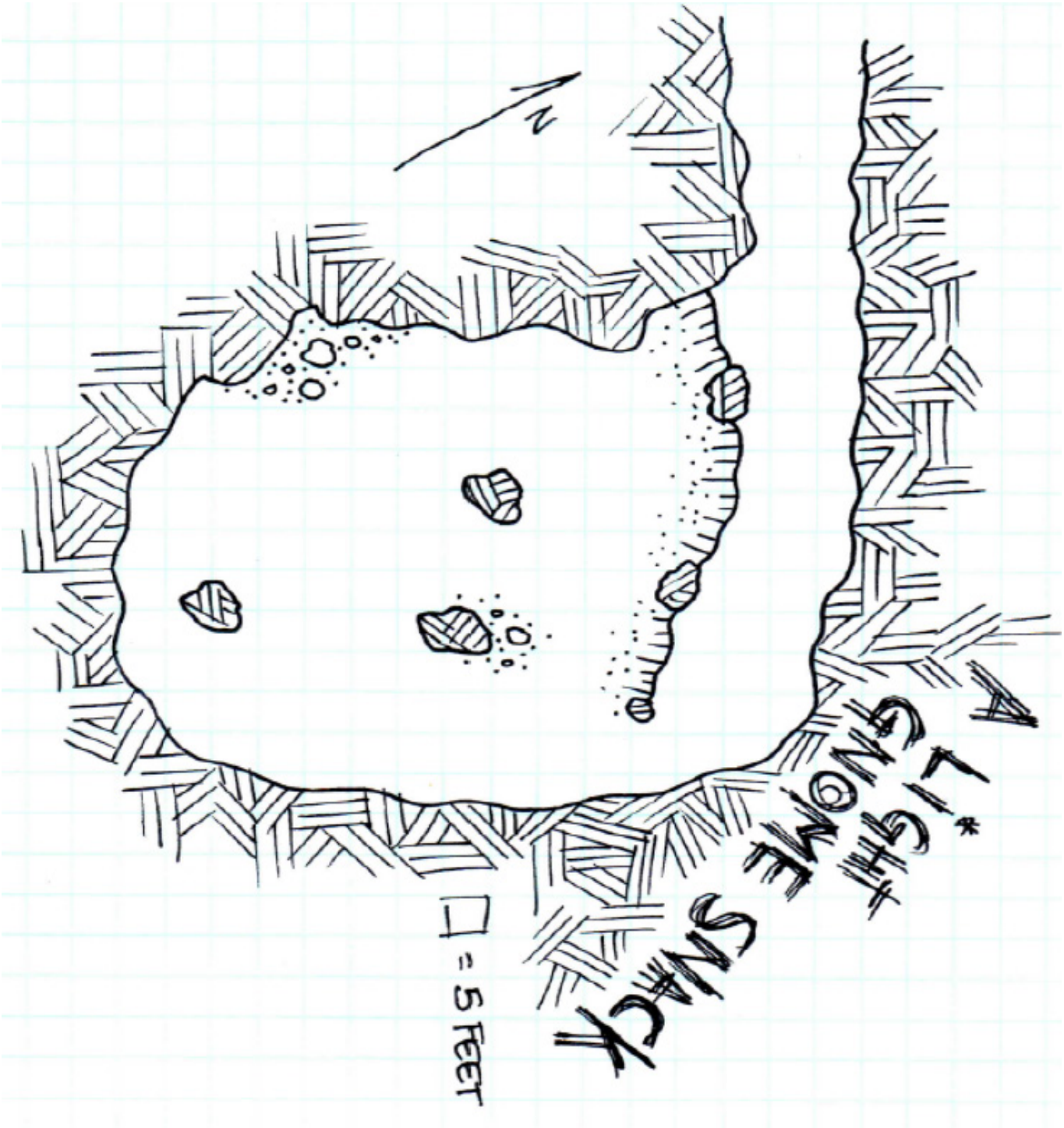
Действия

Мультиатака. Барсук делает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус: Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (2к4+1) рубящего урона.

Карта: легкая гномья закуска



Мини-приключение 4: Жадность словно бескрайние воды

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения если это нужно, а потом продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

Во время вашей смены на празднике в Особняке Со вы пересекаетесь со служанкой, молодой полуэльфийкой по имени Дилора. Она упала в углу кладовой, обхватив руками голову, слезы текут по ее лицу.

Если искатели приключений настаивают на том, чтобы она открыла причину своего страдания, она расскажет следующее:

Дилора всхлипывает и пытается остановить дрожь. «Я боюсь, что моя сестра сделала какую-то глупость. Она должна была помочь мне разносить сегодня еду, но не пришла. Вчера она рассказала мне о плане, по которому она станет богатой. Я сказала ей, что это слишком опасно, но я уверена, что она все равно попыталась его осуществить, и вероятно теперь мертва.

Дилора делает глубокий вздох чтобы успокоиться, а затем продолжает. «Есть место у моря, названное Последняя Капля. Я боюсь, что она хочет украсть подношения Амберли.»

Отыгрыш Дилоры

Дилора - старшая из шести дочерей полуэльфов в семье, которая одно время жила недалеко от Жентильской Твердыни. Тогда вся семья служила Жентам в разных ролях. Теперь же ее отец каменотес, а она работает на различных обслуживающих работах в городе. У нее серебристо-белые волосы ее матери лунного эльфа. У нее зеленые глаза и черные волосы отблескивающие синевой.

Она чувствует ответственность за своих младших братьев и сестер, и чувствует себя виноватой, что не смогла отговорить ее от этой авантюры.

С волосами в оригинале неясность, выберите какой-то один вариант.

Персонажи, которых привлекают только деньги, могут быть недостаточно мотивированы помочь бедному беженцу Жентов. Продолжите беседу по следующим пунктам.

- Сестру Дилоры зовут Лайрин и она младшая из 6 дочерей каменщика. Они беженцы в Мулмастере, как и многие другие Женты.
- Лайрин тренировали как воина, и она хотела присоединиться к Жентариму, которому некоторые из ее предков гордо служили в прошлом. Однако, она плохой пловец.
- Лайрин отчаянно пытается покинуть Мулмастер и Дилора знает, что ее сестра достаточно пожила в этом городе, терпя отношение жителей Мулмастера к ней, как к существу второго класса.
- Ходят слухи, что большое богатство покоится на дне моря под Последней Каплей и охраняется теми мертвецами, которые сбросились с тамошнего моста.
- Дилора не имеет никаких богатств, чтобы дать персонажам, если они соберутся помочь ей и ее сестре. Однако, вероятно, ее семья сможет наскрести немного золота, если персонажи смогут вернуть Лайрин назад.

Персонаж успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 10 знает о Последней Капле. Вот элементы дополнительной информации за каждые 5 очков, на которые они превзойдут Сл.

- Это священное место для верующих Амберли, злобной богини моря.
- Обычно те, кто желает безопасного возвращения своих близких, ждут их здесь и бросают разные побрякушки в попытке умиротворить Амберли.
- Иногда, те кто потерял близких в море бросаются с Последней Капли в надежде воссоединиться с теми, кого они потеряли.
- Считается, что любой, кто глуп настолько, чтобы попытаться украсть подношения Амберли, будет проклят на веки вечные.

Искатели приключений без проблем находят Последнюю Каплю.

Холодное погружение

Персонажи могут предвидеть проблемы, связанные с плаванием или дыханием под водой и поискать зелья или свитки позволяющие им дышать под водой или легче плавать, и т.д. Они не могут найти такие предметы, однако, если они проведут слишком много времени за поисками,то Дилора напомнит им о задании.

Последняя Капля - странное святилище Амберли в бухте Мулмастера - сделанное в форме каменного моста, расположенного между двумя утесами из островов бухты. Южная часть моста вырезана в виде хмурой девы, ее рот открыт в крике ярости. Вода падает изо рта в залив ниже по течению.

Когда персонажи достигают Последней Капли мост абсолютно пуст, за исключением единственный фигуры эльфа, одетого в рваные крестьянские одежды и лежащего на другой стороне моста, по всей видимости - малоимущий. Персонаж успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает потрепанную и потускневшую эмблему Жентарима, спрятанную за ремнем потертой сумки, которую мужчина носил через плечо.

Он не реагирует на присутствие искателей приключений, до тех пор пока они прямо не взаимодействуют с ним. Если персонажи заговорят с ним, он разглядывает их сквозь длинные темные волосы. Под неряшливыми волосами можно разглядеть эльфийские черты лица и это довольно неожиданно. Несмотря на внешний вид, эльф чисто выбрит, хорошо накормлен, ухожен и обладает острым зрением.

Эльф кажется умалишенным и говорящим несвязно, но это только уловка - персонаж успешно прошедший проверку Мудрости (Интуиция) Сл 10 легко замечает это. Если кто-либо из искателей приключений является членом Жентарима и носит знаки отличия открыто, то эльф бросает свой спектакль говорит с ними откровенно. В другом случае, чтобы извлечь из эльфа что-нибудь полезное, персонажи должны успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение, Обман или Запугивание) Сл 10. Если персонажи заметили, что он притворяется, то проверка проходит с преимуществом. Если эльф получает фактический вред (больше чем пустые угрозы), то он прыгает с моста и исчезает в воздухе до того как ударится о воду.

Если персонажи подружились с эльфом, то он открывает свое имя - Экварц, и что он член Жентарима и дает следующую информацию.

- Лайрин рассказала ему о своих планах, и эльф заключил с ней сделку. Если она сможет вернуться с описанием того, что покоится на дне Последней Капли, то Экварц организует ей членство в Жентариме.
- Жентарим узнали, что на дне Последней Капли может быть что-то большее чем мертвые тела и богатства из подношений.
- Экварц ждет, когда Лайрин вернется, хотя он начал думать что она могла погибнуть. Прошло уже почти 12 часов с тех пор как она нырнула и знаков от нее нет.
- Экварц заплатит персонажам 100 золотых монет если они прыгнут вниз и узнают, что случилось с Лайрин.
- Утесы из сланцевой глины вблизи Последней Капли отвесны и экстремально сложны для карабкания. Прыжок с моста кажется лучшим способом попасть вниз. Любой персонаж попытавшийся лезть в воду с утеса, должен выполнить проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Кроме того, проверка делается с помехой, так как несколько опор, которые здесь есть, состоят в основном из сыпучего сланца.

Если персонажи желают получить несколько монет, они должны пойти за Лайрин. Если они вернулись назад с девушкой и описанием того, что они там нашли, то Экварц выдает им 100 золотых монет.

Если персонажи не подружились Экварцем, то он не делает предложения и не разглашает сведения о его сделке с Лайрин.

Хоть в оригинале и написано Equarz gives them each 100 gp., но явно эти 100 зм на всю партию, а не каждому.

Испытание харизмы

Если искатели приключений ныряют с Последней Капли, то они не получают повреждений, но шокированы от попадания в ледяную воду. Что-то неестественное происходит с водой. Искатели приключений должны плыть чтобы двигаться, но они обнаруживают что плавать очень просто даже в броне. Сопротивления меньше, чем обычной воде. Возникает чувство, будто бы вода обнимала их любя, расступаясь по их желанию. Однако им по-прежнему нужно задерживать дыхание.

Помните, что персонажи не могут ни с кем говорить под водой. Позабавьтесь с этим, особенно если время вашей игры не ограничено.

Пока персонажи погружаются все глубже в море, они могут разглядеть происходящее внизу.

Воды у Последней Капли очень глубоки - глубиной по крайней мере 120 футов. Область под вами, куда вы спускаетесь, освещена отблеском от отвесной стены. Вы достигаете дна и видите безмятежный песок. Лайрин и богатство, о котором вы слышали, нигде не видно. Вопреки тому, о чем мифы и легенды предупреждали вас, здесь явно недостает трупов.

Свет здесь кажется исходит от печатей, вырезанных на отвесной стене внизу Последней Капли. Печати не принадлежат ни одному языку или алфавиту, который вы можете опознать.

Печати имеют следующие характеристики.

- Если персонаж колдует [detect magic] *обнаружение магии* (как-то выполнив вербальный компонент) пока исследует печати, то они испускают сильную ауру магии школы преобразования.
- Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10 покажет, что эти печати похожи на те, что используются в поклонении Амберли, но немного отличаются.
- Успешная проверка Интеллекта (Магия или Религия) Сл 10 откроет, что прикасание к печатям приводит в действие какие-то магические силы, хотя невозможно точно сказать какие.
- Печати являются источниками света и эффекта, позволяющего легче плавать в этой области. Эффект подавляется если коснуться печатей.

Единственный безопасный способ активировать печати - сделать это, произнеся специфическую молитву стихийному лорду. Поскольку персонажи не имеют возможности узнать это, единственная возможность пройти дальше - это прикоснуться к печатям и посмотреть что получится.

Если печати активированы без произнесения молитвы, магические эффекты печатей заканчиваются. До того момента как свет последней печати померкнет, персонажи могут как поверхность скалы превращается в странную стену полупрозрачной вспененной воды, за которой появляется сухой туннель на другой стороне. Мгновение спустя, вспененная вода вырывается из туннеля 60-футовым конусом.

Каждый персонаж в зоне поражения должен пройти спас бросок Телосложения Сл 10 или получить 3 (1к6) дробящего урона и отброситься на край конуса.

Пройдя странную водяную стену на поверхности скалы, персонажи видят сухой зал. Однако, чтобы пройти через стену, требуется уверенность и концентрация. Стена предназначена для защиты от тех, у кого не хватает силы воли или личности, которые ценятся среди последователей Амберли. Как только персонаж шагнул сквозь стену пенящейся воды, он должен сделать спас бросок Харизмы Сл 10. Провалившие спасбросок тоже проходят через стену, но они получают штраф во время столкновения в конце этого мини-приключения.

Грот смерти

Грот имеет следующие общие черты.

Потолки. Потолки грота 15 футов в высоту.

Освещение. Грот освещен шарами, испускающими магический зеленый свет.

Давай, Лайрин!

Когда все искатели приключений достигают безопасности в подводном проходе в системе туннелей, сперва они не слышат ничего, кроме болезненно громкого эха капающей воды. Затем они слышат стонущий звук, раздающийся в глубине прохода.

Последовав в проход на стонущий звук, персонажи пересекают туннель, который расширяется в грот. Хотя проход идет через грот, другого выхода из него не видно.

Грот очень ухабистый, неровный пол делает его пересечение трудным. Большая часть грота утоплена на 10 футов ниже уровня коридора, ведущего в него. Несколько областей поднятой земли находятся на одном уровне с коридором.

У дальней стороны грота, на возвышающейся области напротив стены по которой сочится вода, вы видите полуэльфийку, подходящую под описание Лайрин. Он вся мокрая, дрожит и кажется не совсем в сознании.

Если персонажи пытаются помочь Лайрин, то они видят, что она не дышит из-за того что вдыхала воду. Сильный хлопок по спине и успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 5 - это все что нужно чтобы Лайрин начала дышать и вернулась в сознание.

При успехе Лайрин рассказывает им (между приступами кашля), что она оказалась поймана в гроте и не может выбраться отсюда. Однако, она думает что водяные символы, которые появляются на стенах могут быть чем-то что откроет выход. К несчастью, она не может понять как вызвать символы. Она начинает описывать как зал наполнялся водой, но начинает паниковать и не может продолжить.

Если персонажи проверят ее утверждения, то увидят, что она говорит правду - водяная стена появилась в проеме, где они вошли в грот и теперь нет пути выбраться отсюда. Когда стена появляется, случаются две других вещи: вода начинает быстро заполнять грот и символы вспыхивают на стенах грота.

Испытание Интеллекта и Мудрости

Существует 2 набора символов, показанные в Раздаточном Материале 1. Все символы кажутся состоящими из воды, которая как-то стеклась и приняла определенную форму. Один набор появляется в поднятой области на южной стене, а другой в поднятой области на восточной стене. (рядом с которой вы нашли Лайрин).

Каждый набор символов представляет собой начало последовательности. Для того чтобы решить загадку и остановить поток воды в грот, искатели приключений должны понять какой следующий символ в последовательности. Персонажи могут просто нарисовать их пальцами на стене, чтобы добавить следующий символ в шаблон; вода принимает ту фигуру, какую они рисуют, неважно какую. Если они правильно угадывают следующий символ и рисуют его в последовательности, то символы ярко загораются и поток воды в грот замедляется.

Если они нарисовали неверный символ, то поток воды в грот ускоряется. Существует 2 раздаточных материала для каждой загадки - для игроков и ключ ответа.

Первый узор[1]

Над первым набором символов вода сливается в слова:

> «Вода течет непрерывно, постоянно, без остановки»

Ответ для этой загадки показывает внешний символ, вращающийся по часовой стрелке на четверть поворота, а внутренний символ вращается против часовой стрелки на одну восьмую круга. Этот узор изображен на Раздаточном Материале 1 Игрока и Раздаточном Материале 1 Мастера.

Второй узор

Над вторым набором символов вода сливается в слова:

> «Вода - это зеркало, которое отражает силу внутри нас.»

Символы во втором наборе - это числа от 1 до 5, рассматриваемые рядом с зеркалом. Следующий верный символ - это число 6 вместе со своим отражением. Этот узор изображен на Раздаточном Материале 2 Игрока и Раздаточном Материале 2 Мастера.[2]

1 Нумерация здесь и в Приложении у узоров отличается.

2 Раздаточный материал только один, номер 1. А вот на нем разные картинки есть «узор 1» и «узор 2».

После того, как персонажи нарисовали правильный символ в обоих узорах, водянистые стены в проходе исчезают и грот осушается до уровня поднятых областей, позволяя на них стоять.

Каждый раз когда персонажи рисуют неправильный символ или если прошло слишком много времени с тех пор как персонажи пытаются нарисовать следующий (по решению Мастера), персонажи получают 2 (1d4) дробящего урона от напора воды.

Если ясно, что персонажам нужны подсказки, позвольте сделать проверку Интеллекта Сл 10, чтобы дать подсказки для первого набора символов. Для второго набора, позвольте провести проверку Мудрости Сл 10 для подсказки.

Если персонажи просто не в состоянии понять загадку, то Лайрин дает достаточно подсказок для решения загадки. Нанесите не более 2к4 урона искателям приключений до того как давать им подсказки.

Глубинные стражи

Потолки. Потолок грота высотой 15 футов.

Свет. Грот освещен сферами дающими зеленый магический свет.

Срабатывание ловушки вызывает внимание стражей грота, 4 **жаболюда** [bullywugs] и 2 **гигантские лягушки** [giant frogs]. Эти земноводные существа патрулируют частично затопленные пещеры, расположенные под заливом Мулмастера.

Когда персонажи открывают чертог, вода стекает из комнаты, водяные стены пропадают. Однако, водоплавающие враги ждут, чтобы напасть или обобрать ваши трупы. Дайте искателям приключений один раунд чтобы приготовиться после того как вода уйдет и враги войдут в комнату, в случае если нужно полечить или возродить союзников.

В следствие частичного затопленного состояния грота, только несколько возвышающихся областей остались сухими, остальная часть грота погружена в воду на 10 футов. Чтобы перейти от одной сухой области к другой персонажи должны или плыть или прыгать.

Что еще хуже, магия камеры заставляет землю двигаться, внезапно погружая в воду сухие земли и образуя новые земли в других местах. (На карте сплошными линиями обозначены поднятые на текущий момент области, а пунктирными линиями обозначены области, которые могут стать поднятыми, когда другие станут затопленными.)

Любой персонаж, который провалил спас бросок Харизмы при проходе через водянистую стену ранее в мини-приключении, чувствует наблюдающий за ним глаз Амберли во время боя и все атаки против этого персонажа получают преимущество. Действием персонаж может попытаться сделать спас бросок Харизмы Сл 10 с преимуществом, чтобы окончить на себе этот эффект.

Если земноводные враги побеждают персонажей, то они не убивают их. Вместо этого они нокаутируют персонажей, забирают что-нибудь ценное что персонажи несут с собой и бросают их в портал. Авантюристы пробуждаются лежа в лужах на мосту Последняя Капля. Хуже того, теперь у них есть татуировка над правым глазом в виде стилизованной волны. Каждый персонаж получает сюжетную награду «Отмечен Сокрушительной Волной». (смотри Награды ниже).

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены настройки сложности этого столкновения. Выберите один вариант.

- **Слабая группа:** Уберите одного жаболюда
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одну гигантскую лягушку

Выход

После победы над жаболюдами и лягушками, персонажи могут взять Лайрин с собой пока они дальше исследуют чертоги. Лайрин рассказывать, что хоть она и не нашла сокровища под Последней Каплей, она нашла жемчужину в гроте. Она хочет отдать ее персонажам в качестве благодарности за спасение.

Персонажи не находят больше ничего в сети полузатопленных туннелей и скоро они находят странный портал.

> В конце ваших исследований, больше некуда идти и вы наконец добираетесь до водопада. Однако вместо того чтобы падать, он течет вверх. Отверстие 10 футов в диаметре в полу выбрасывает воду вверх. Но нет никакой дыры на потолке. Вода просто исчезает.

Персонажи, изучающие это могут быстро понять, что это эффект телепортации, но конечная точка назначения неизвестна.

Персонажи, входящие в восходящий поток поднимаются порталом и переносятся на верх Последней Капли, рядом с бьющим струей ртом статуи святиляща Амберли. Если персонажи решили загадки и победили земноводных врагов, на верхней части головы обнаруживается также синие вязкое зелье. Это [potion of water breathing] зелье дыхания под водой - может это подарок от Амберли?

Заключение

Если персонажи заключили сделку с Экварцем, то он ждет из там же. Он спрашивает о том, что они видели, и дает им деньги как и обещал. Если они не подружились, Экварц по прежнему здесь, даже если персонажи его раньше прогнали. Он говорит с Лайрин в поисках информации..

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Жаболюд [bullywug]	50
Гигантская лягушка [giant frog]	50

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Решение загадок (без подсказок)	20
Спасение Лайрин	20

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Экварца	100
Жемчужина	100

Зелье дыхания под водой [Potion of water breathing]

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера*.

Слава

Персонажи **члены Жентарима** получают **одно очко славы** за доклад о найденном Экварцу.

Друзья и враги

Персонажи могут получить следующую сюжетную награду.

Отмечен Сокрушительной Волной. Вас коснулась некая сила. Вы не знаете добрая или злая. Татуировка напоминает стилизованное изображение разбивающейся волны прямо под вашим правым глазом. Любые попытки ее убрать не помогают, а если вы ее прикроете, то она легко просачивается через любое немагическое покрытие, которое ржавеет, гниет или плесневеет перед тем как упасть. Эффекты этой отметки могут проявиться в будущих приключениях.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

> По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Жаболюд [Bullywug]

Средний гуманоид (жаболюд), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (шкурный доспех, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 20 фт., плавание 40 фт.

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

Навыки Скрытность +3 Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Жаболюдский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Жаболюд может дышать на воздухе и в воде.

Язык Лягушек и Жаб. Жаболюд может общаться простыми предложениями с лягушками и жабами, когда говорит на Жаболюдском.

Болотный Камуфляж. Жаболюд имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) при попытках спрятаться в болотистой местности.

Прыжок с Места. Жаболюд прыгает в длину на 20 футов, а в высоту на 10 футов с разбегом или без.

Действия

Мультиатака. Жаболюд делает две рукопашные атаки: одну укусом и одну копьем.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона.

Копье: Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона или 5 (1к8+1) колющего урона при использовании двумя руками в рукопашной атаке.

Гигантская лягушка [Giant frog]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 18 (4к8)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	13(+1)	11(+0)	2(–4)	10(+0)	3(–4)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 12
Языки --
Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Лягушка может дышать на воздухе и в воде.

Прыжок с Места. Лягушка прыгает в длину на 20 футов, а в высоту на 10 футов с разбегом или без.

Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 11). Пока захват не закончится цель схвачена, а лягушка не может кусать другую цель.

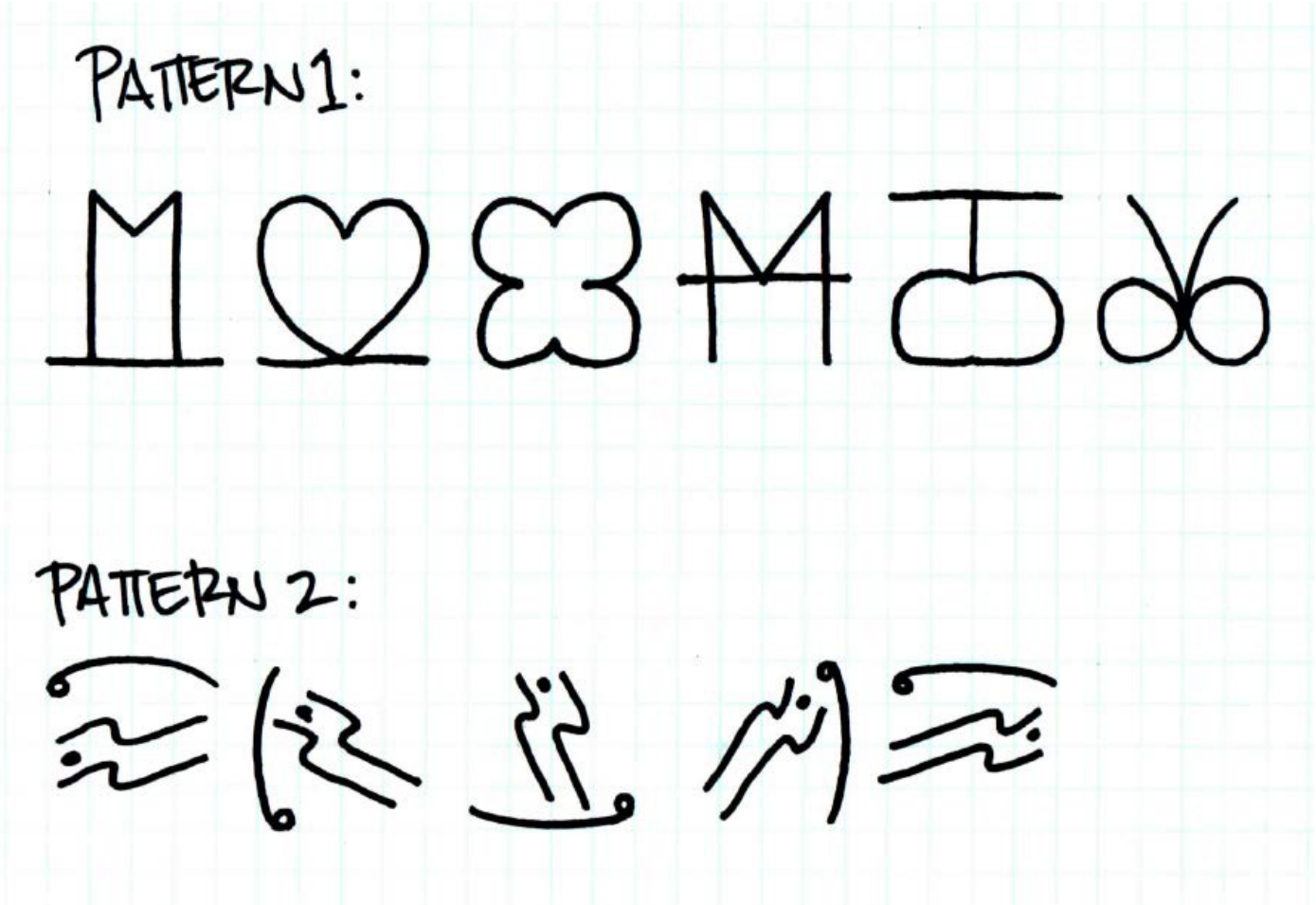
Глоток. Лягушка делает атаку укусом по Маленькой или меньше цели, которую держит в захвате. Если атака попадает, то цель проглочена, а захват заканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, имеет полное прикрытие от атак и других эффектов снаружи лягушки и получает 5 (2к4) урона кислотой в начале каждого хода лягушки. У лягушки одновременно может быть только одна проглоченная цель.

Если лягушка умирает, то проглоченное существо ей больше не опутано и может выбраться из тела за 5 футов скорости, оказавшись сбитым с ног на выходе.

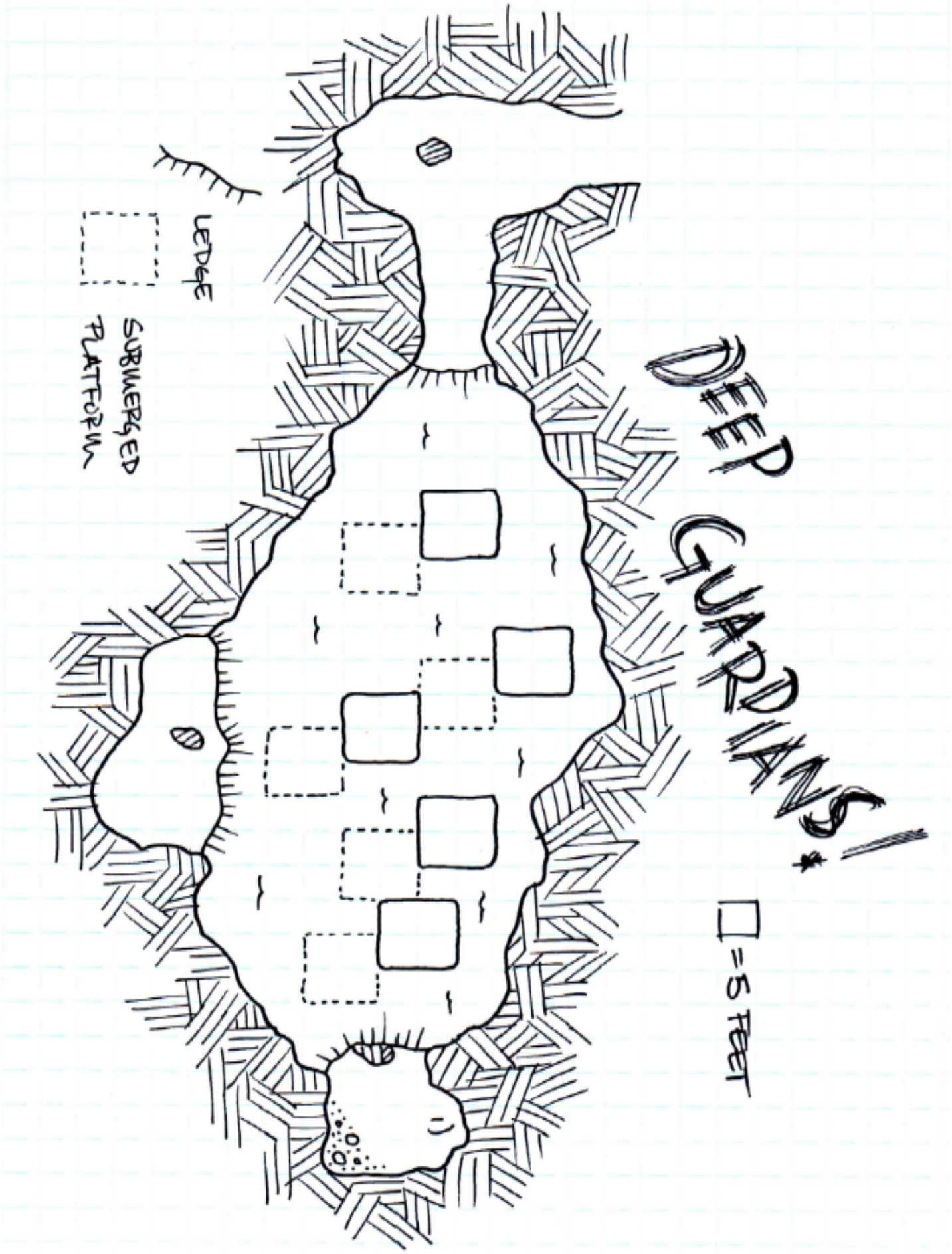
Раздаточный материал игроку 1: Испытание интеллекта и мудрости



Раздаточный материал мастеру 1
Испытание интеллекта и мудрости



Карта: глубинные стражи



Мини-приключение 5: Ужас словно тьма забвения

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения если нужно, а потом продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

В середине вашей смены в Особняке Со сегодня, отдых был прерван новостями о гражданских беспорядках где-то в Мулмастере. Слухов и намеков предостаточно, так что невозможно понять, что вызвало беспорядки, где они произошли, и были ли они на самом деле.

Госпожа Со приближается к вам, в сопровождении высокой лысой женщины в красной робе. С лёгким поклоном, она улыбается «Я слышала, что вам не привыкать к опасности, поэтому у меня есть к вам просьба. Моей подруге необходимо сопровождение домой, в Тэйское посольство.»

Женщина в красной робе вздыхает, улыбка играет на её губах, «Не будь глупой, мне не нужен эскорт. Эти слухи о беспорядках скорее всего преувеличены, а я вполне способна защитить себя самостоятельно, если возникнет такая необходимость.»

Госпожа Со качает своей головой. «Я не допущу этого. Я понимаю, на что вы способны, Тундрози. Но последнее что нам нужно, это чтобы вы использовали магию для того, чтобы усмирять недовольных горожан. Уже завтра пойдут слухи, что вы напали на них безо всякого повода. Позвольте этим способным наёмникам справиться с массами.»

Госпожа Со говорит героям, что они освобождаются от своих обычных обязанностей на время, пока они сопровождают Тундрози, Красную Волшебницу Тэя в Тэйское Посольство, где она живет и работает. В награду за это, она заплатит им сверхурочно, когда они вернутся в Особняк Со, после того как их подопечная будет в сохранности доставлена домой. Если герои спросят, сколько им заплатят, Госпожа Со попросту скажет, что это зависит от того, какие трудности встретятся им по пути. Разумеется, герои верят её щедрости, не так-ли?

Отыгрыш Тундрози

Тундрози просто подшучивала над своей подругой. Она не общается с персонажами во время путешествия, если её не спрашивают. Даже в этом случае её ответы будут краткими и поверхностными. Впрочем, у неё есть слабость - это дети любой из рас. Это определённо странно для Красного Волшебника, однако на самом деле она является шпионом Арфистов [Harper], работающим на Ястребов [Hawks]. Сохранять свой образ важно для неё, посему её ответы на вопросы персонажей будут короткими. Только угроза жизням детей может заставить её выйти из своего образа.

Обозлённая толпа

Красная Волшебница Тундрози не общается с персонажами во время путешествия, если её не спрашивают. Даже в этом случае её ответы будут краткими и поверхностными.

Путешествие из Особняка Со в Тэйское Посольство весьма недолгое, большая часть пути пролегает через безопасные части города. Маршрут пролегает через открытую площадь, где простым торговцам и фермерам позволено предлагать свои товары в определенное время по определённым дням. Случилось так, что открытый рынок сейчас работает на этой площади, и скоро произойдет нечто ужасное.

Определите, как идут герои относительно Тундрози. После этого прочтите:

Улицы города весьма пустынны, и те люди, которые вам встречаются расступаются перед вами, освобождая вам и вашей подопечной широкий проход. Выйдя на открытую площадь, Тундрози вытягивает несколько серебряных монет из своего напоясного кошеля, чтобы купить соломенную куклу у фермерской дочери и молодое, чумазое лицо девочки расплывается в широкой улыбке при виде блестящих монет.

«Эй вы!» Низкий лающий голос прорывается через площадь. Краснолицый дварф пробирается через свободное пространство с обвиняющим видом указывая пальцем на красную волшебницу. «Мой Папа умер в Криптгарденском Лесу, [Kryptgarden] сражаясь с такими как вы и вашими грязными когортами нежити. Почему б вам не избавить всех от вашей уродской компании и не пойти вон из нашего города!»

Открытая враждебность дварфа, кажется, нарушает зловещее молчание в отношении вашей подопечной. Прочие, ободрённые дварфом тоже начинают возмущаться и начинают доставать предметы, чтобы бросить в вас.

У персонажей есть один единственный шанс успокоить толпу до того, как они перейдут к насилию. До того, как они начнут действовать, вы можете позволить любому, кто желает понять настроение толпы совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10. При успехе, герои понимают, что эти люди движимы чем-то большим чем злоба, что-то неестественное повергает их в панику. Если эта проверка удалась, последующая проверка Магии Сл 15 позволит понять, что какие-то магические силы в области провоцируют этот страх, который приводит людей в ярость. Источник этого страха невозможно определить, даже при использовании заклинания обнаружения магии [detect magic] или подобных заклинаний прорицания.

Для успокоения толпы требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если проверка провалена, бунтующие простолюдины начинают бросать различные предметы в героев и Тундрози, причиняя 2 (1к4) дробящего урона каждому.

Если персонажи пытаются противостоять агрессии толпы другими способами, такими как Запугивание или применение заклинаний, вероятнее всего это усугубит ситуацию. Любые действия со стороны персонажей, которые усилят страх толпы вызовут более интенсивную жестокость, увеличивая повреждения причиняемые метаемыми объектами до 5 (2к4) дробящего урона. Мастеру следует определить, какие действия сработают для успокоения толпы, а какие действия лишь усугубят ситуацию.

Преуспеют ли герои в успокоении толпы, или получат урон от забрасывания, ситуация для всех вскоре станет еще хуже.

Демоническое вмешательство

После стычки с толпой, возникают демоны!

Стычка с толпой прерывается громким взрывом. Запах серы окутывает вас. На другой стороне площади, из огня, на котором раньше жарились каштаны, появляются два ужасных существа. Эти существа без сомнения демонические по природе: несмотря на то, что они размером с ребёнка, их раздутые, гниющие тела и острые когти отражают их опасную испорченность. Два подобных существа вылезают из чана с кипящей водой продавца поблизости. Насыпь рыхлой земли порождает ещё двух и из рассыпающегося ларька продавца воздушных змеев появляются последние двое.

Толпа рассеивается, их бегство сопровождается обвинениями в сторону красной волшебницы. Тундрози устало вздыхает, «Конечно.», прежде чем оградить пару детей от существ.

В первом раунде битвы, существа, восемь **мейнов** [manes] двигаются в сторону персонажей и атакуют. В начале третьего раунда, два **дретча** [dretch] появляются из здания на краю открытой площади, двигаясь в сторону ближайшего путешественника и атакуя. Когда это происходит, герои слышат песнопения, сопровождающиеся криком, исходящие их этого здания.

Настройка сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** Уберите четырёх мейнов
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте двух дретчей

Четыре Элемента

Здание, откуда герои слышали песнопения и крик — это лаборатория алхимика. Её житель пытался использовать стихии, чтобы призвать демонов, но потерял контроль над ними.

Оборудование здесь разбито и разбросано по всей комнате, и столы, на которых оно раньше стояло, разломаны и навалены к стене. Мёртвое тело, искалеченное различными типами ран, лежит в центре посреди обломков. Тело нарушило странный начерченный круг, и вокруг него разбросаны свечи. Труп сжимает в руке вырванную страницу.

В четырех углах комнаты присутствуют четыре странных феномена: огонь бушующий в воздухе, парящий шар плескающейся воды, свистящий вихрь и колонна сыплющегося песка. Каждые несколько секунд эти элементальные сущности пульсируют, когда они это делают, круг в центре здания пульсирует в ответ.

Страница в руках трупа заключает в себе сложные магические вычисления, однако одно простое утверждение нацарапано на её обратной стороне:

«Основные элементы нашего мира находятся в постоянном нескончаемом конфликте друг с другом. В то же время один не может существовать без другого, также не могут существовать при сближении друг с другом. Это действительно ужасно интересно.»

Персонажам будет легко понять, что области с четырьмя элементами питают круг в центре, и если их не изгнать, что-то проникнет в этот план существования через круг.

Для того, чтобы отключить силы элементалей, они должны быть затронуты элементом противоположным к ним. Так огонь должен быть затронут водой, и наоборот. Воздух должен быть усмирён землёй и наоборот. Любой тип элемента может быть использован - он не должен быть магическим. Выдохнуть воздух из лёгких в область земли даст необходимый результат, например, но на это нужно затратить действие.

Каждый следующий раунд, если одна из областей с элементами всё ещё активна, в круге появляется дретч и атакует. В дополнение к этому, в комнате находится квазит [quasit], который только-что убил её жителя, несмотря на то, что он находится в невидимости, когда персонажи впервые входят сюда. Он пытается сохранить портал открытым, отвлекая группу. Он пытается не быть уязвимым, так что он занимает позицию, атакует и убегает в тот же раунд, и затем снова использует невидимость, чтобы повторить атаку.

Заключение

После того, как персонажи закрывают портал, нарушив элементальные сферы, эффект страха, который окутывал область, рассеивается. Тундрози, Красная Волшебница заходит в здание, чтобы посмотреть, как дела у героев, после того, как она убедится, что дети на площади находятся в порядке.

Видя ситуацию, Тундрози изучает место и понимает, что случилось. Она призывает героев подойти поближе к ней и делает потрясающее откровение.

«Я собираюсь вам кое-то рассказать, и я должна быть уверена, что вы сохраните язык за зубами. На самом деле я не Красная Волшебница. Я проникла в их организацию по поручению Арфистов. А еще я член Ястребов, тайной организации в пределах Мулмастера.

Странные события творятся в Городе Опасностей в эти дни. Если вы друзья Мулмастера и мира в целом, будьте бдительны ко злу, которое было принесено сюда.»

За их храбрость и навыки в освобождении горожан Мулмастера от неизбежной смерти от рук призванных демонов, Тундрози вручит персонажам [potion of healing] *зелье лечения*. Она также даст им записку для Астрид Со, в которой будет детально описана храбрость, которую персонажи проявили для её защиты. Это обеспечит оплату в 200 золотых, когда они вернутся во Особняк Со.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Мэйны [Manes]	25
Дретч [Dretch]	50
Квазит [Quasit]	200

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Оплата от Со	200

Зелье исцеления [potion of healing]

Описание этой вещи может быть найдено в базовых правилах или в *Книге игрока*.

Слава

Персонажи **члены Арфистов** получают **одно очко славы** за закрытие портала с элементами.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете 100 опыта, 50 золотых монет и пять дней простоя за каждую сессию, которую вы проводите по этому мини-приключению.

> По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Дретч [Dretch]

Малый изверг (демон), хаотично злой

Класс Доспеха 11 (естественная броня)
Хиты 18 (4к6 + 4)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Сопротивление к Урону холод, огонь, электричество
Иммунитеты к Урону яд
Иммунитеты к Состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Бездны, телепатия 60 фт. (работает только на существ, которые понимают язык Бездны)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) колющего урона.

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., она цель. Попадание: 5 (2к4) рубящего урона.

Зловонное Облако (1/День). Облако радиусом 10 футов зловонного зеленого газа расширяется от дретча. Газ огибает углы и область его распространения слегка затрудняет видимость. Он длится 1 минуту или пока его не развеет сильный ветер. Любое существо, которое начинает свой ход в этой области должно успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 11 или отравиться до начала своего следующего хода. При таком отравлении цель может использовать или действие или бонус действие в свой ход, но не оба сразу, и не может использовать реакции.

Мейн [Mane]

Маленький изверг (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 9
Хиты 9 (2к6+2)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	9 (–1)	13 (+1)	3 (–4)	8 (–1)	4 (–3)

Сопротивление Урону холод, огонь
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, отравлен
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки понимает язык Бездны, но не может говорить
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (2к4) рубящего урона.

Квазит [Quasit]

Крошечный изверг (демон, перевертыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 13
Хиты 7 (3к4)
Скорость 40 фт.

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

Навыки Скрытность +5
Сопротивление Урону холод, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий от немагического оружия
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям отравлен
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Бездны, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Перевертыш. Квазит может использовать действие, чтобы превратиться в зверя, который напоминает летучую мышь (скорость 10 фт., полет 40 фт.), сороконожку (40 фт., карабкание 40 фт.) или жабу (40 фт., плавание 40 фт.) или назад в истинную форму. Его характеристики одинаковы в каждой форме, меняется только скорость. Любое снаряжение, которое он несет или носит не трансформируется. Он возвращается в истинную форму если умирает.

Сопротивление Магии. Квазит имеет преимущество на спас броски от заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Когти (Укус в Форме Зверя). Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона и цель должна успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 10 или получить 5 (2к4) урона от яда и отравиться на 1 минуту. Цель может повторять спас бросок в конце каждого своего хода, при успехе эффект заканчивается.

Испуг (1/День). Одно существо по выбору квазит в 20 футах от него должно успешно сделать спас бросок Мудрости Сл 10 или стать испуганным на 1 минуту. Цель может повторять спас бросок в конце каждого своего хода, с помехой если квазит находится в поле зрения, при успехе эффект заканчивается.

Невидимость. Квазит магически становится невидимым пока не атакует или использует Испуг, или пока не кончится концентрация (как у заклинания с концентрацией). Любое снаряжение, которое квазит несет или носит тоже становится невидимым.

Приложение мастера: сводка НИП

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

Постоянный НИП

Астрид Со (СО). Женщина человек, богатая торговка, амбициозна, нанимает персонажей для помощи в ее празднике на 10 дней.

Опциональный постоянный НИП

Сол (СОЛ). Мужчина полурослик, лакей в доме Астрид Со, любознательный, осведомленный и разговорчивый, его можно использовать для сообщения информации о Мулмастере, других слугах и гостях, или для предупреждения персонажей о возможностях работы. Сол может стать инструментом Мастера при игре нескольких приключений сразу для одной группы, он даже может убедить персонажей взять не очень оплачиваемую работу.

НИП в мини-приключении 1

Арне и Жак Крон (КРОН). Крепкие люди мужчины, члены Городской Стражи и братья Бинаси Крон.

Бинаси Крон (БИН-а-си КРОН). Женщина человек, временно служащая портнихой на Астрид Со, невысокая, крепкая, кажется привыкла к менее деликатному ручному труду чем шитье. Она напала на Ларча де Шуна, чтобы дать своим братьям возможность его похитить.

Ларч де Шун (ЛАРЧ де-ШУН). Восемнадцатилетний человек мужчина, цель семьи Крон для мести его старшему брату, жертва похищения.

Мод Крон. Мертвая женщина человек, ее отказ присоединяться к Плащам привел к ее изгнанию из города и последующей смерти от рук бандитов. Ее семья винит в этом Плащей и просит у Талоса помощи в возмездии.

Невлон де Шун (НЕВ-лон де-ШУН). Мужчина человек член Плащей, выискивает жителей Мулмастера, которые используют незаконную магию. Старший брат Ларча. Нанимает персонажей на поиски брата. Просклер (ПРОС-клер). Мужчина человек послушник Талоса, бога бурь. Послан помочь плану семьи Крон.

НИП в мини-приключении 2

Граф Блейзен Стоу (БЛЕЙ-зен СТОу). Мужчина человек, Клинок (правящий дворянин) поставил ультиматум сыну о неподходящей подруге 3 дня назад, а теперь хочет, чтобы персонажи вернули сына и привели домой. Илва (ИЛ-ва) (или Хельга или Илга). Женщина человек, официантка в Таверне Черный Клинок и Кровавый Кабан, беженка из Флана, была впечатлена проповедником, который побуждает людей найти огонь внутри себя.

Ма. Невысокая престарелая женщина человек, бармен в Таверне Черный Клинок и Кровавый Кабан. Моряки краснеют от ее ругательств, но она может разговориться за взятку.

Микси (МИ-кси). Молодая женщина полуэльф с короткими черными волосами и шрамами от ножа, полученными когда она была пиратом. Теперь она официантка в Черном Клинке и Кровавом Кабане. Друг Илвы.

Себастьян Стоу (СТОу). Мятежный 16 летний сын Графа Блейзена Стоу, влюбленный в Илву.

НИП в мини-приключении 3

Крумег (КРУ-мег). Невысокий мужчина человек с физическими чертами, которые говорят о предках орках. Владелец Таверны Бычья Яма, которую одолевают хулиганы.

Йовендель (ЙО-вен-дель). Женщина гномиха, друид и член Изумрудного Анклава.

НИП в мини-приключении 4

Дилора (ДИ-ло-ра). Женщина полуэльф (лунный), сейчас работает официанткой на празднике. Ее сестра Лайрин пошла на опасное дело к святилищу Амберли, богини моря.

Эквариц (Э-кварц). Мужчина эльф агент Жентарима переодетый в рубище. Он предложил Лайрин описать ему то, что находится в святилище, а не красть это, как вступительное испытание в Жентарим. Лайрин (Лай-РИН). Женщина полуэльф (лунный) сестра Дилоры, обученная как воин, но плохой пловец, задумала обокрасть святилище Амберли, чтобы получить достаточно денег и покинуть Мулмастер.

НИП в мини-приключении 5

Тундрози (ТУН-дро-зи). Женщина человек Красная Волшебница Тэи и подруга Астрид Со.

Пепелище Эльмвуда

Брошенный плот вплывает в гавань Мулмастера и несёт на себе молодую женщину. В бреду от голода она, кажется, способна произнести только два слова: «огонь и пепел». Единственной зацепкой о её личности является витиеватая татуировка. Женщина сошла с ума или происходит что-то скверное? Приключение для персонажей 1–4 уровня.

Код приключения: DDEX2-2



Участники проекта

Adventure Design: Daniel Helmick
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Kitar, schtormung, stivie, Gumeg
Редактор: stivie
Вёрстка: r0ot35
Версия: 1.0

Дебют: 13 марта 2015
Публикация: 1 апреля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - Пепелище Эльмвуда, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать готовых прегенеренных персонажей.

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

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 2 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение Силы Группы

Состав группы	Сила группы
3—4 персонажа, СУО равен	Слабая
3—4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6—7 персонажей, СУО равен	Сильная
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и Образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Лучше всего Мулмастер может быть охарактеризован как город прогрессирующего пессимизма. Город окутывает сильная негативная энергия, несмотря на производительный и трудолюбивый характер его людей. Мулмастерцы терпеливые, непреклонные, эксплуатируемые люди, борются за жизнь всеми силами в городе с волчьими законами, где широко распространена коррупция, а жизнь стоит дёшево.

Сообщество фермеров Эльмвуда лежит в двух часах пути на запад от Мулмастера. Большинство владений в Эльмвуде принадлежат Дому Калкин, дворянскому дому Мулмастера.

До событий приключения Культ Вечного Огня планировал доставить *сферу опустошения* [devastation orb] - могущественный и разрушительный магический предмет - в секретное здание капитула культа в гетто Жентов Мулмастера. На пути к городу *сфера опустошения* [devastation orb] преждевременно детонировала в деревне Эльмвуд - сметя ее с лица земли. По иронии судьбы, культистка, которая контролировала транспортировку сферы оказалась единственной выжившей. Одним махом, целая деревня Эльмвуд пропала с карты, а следующие пять дней Равиа плыла на куче обломков уничтоженного дома, то приходя в сознание, то отключаясь. В конце концов ее принесло в Бухту Мулмастера и спасла Городская Стража.

После коррумпированной Городской Стражи доклад, описывающий раненую молодую женщину, наконец добрался до Ястребов - тайной полиции Мулмастера. Один Ястреб, а именно Сарк Толливер узнал по описанию выжившей - фанатика культа, поскольку Толливер сам тайно служит Вечному Огню. Он отослал ее в приют под управлением мирских жрецов Илматера, а потом Толливер организовал охрану, чтобы никто не смог поговорить или добраться до Равии, пока ее не сочтут достаточно здоровой, чтобы заключить в камеру в тюрьме Толливера.

Раздраженная недостатком информации из Эльмвуда и хорошо знающая, что пленники Ястребов имеют вредную привычку исчезать, Зора Розалин Калкин разрабатывает план по освобождению выжившей в Эльмвуде из цепких когтей Ястребов, хотя совершенно очевидно, что та, кого она хочет спасти, причастна к разрушениям, которые уже так много стоили Зоре Калкин.

Обзор приключения

Пепелище Эльмвуда разделено на три части.

Часть 1. Нарушая закон. Зора Калкин просит искателей приключений освободить находящуюся без сознания Равию от ее охранников/лекарей в Доме Страданий около Крепости Южной Дороги, чтобы выслушать ее историю до того, как Ястребы заставят ее исчезнуть. После обмана или победы над стражниками, охраняющими Равию, искателей приключений замечают члены Городской Стражи, которых нанял Сарк Толливер, Ястреб предатель, который работает на Культ Огня. Вернувшись в Поместье Калкин, Зора Калкин и искатели приключений пытаются оживить Равию и выясняют, что она совсем без чувств и ей требуется еще время, чтобы отдохнуть и начать отвечать на вопросы.

Часть 2. Междоусобица. Толливер посылает группу шпионов и бандитов похитить восстанавливающуюся Равию посреди ночи. Затяжное сражение завязывается по всему поместью, и не менее трех групп оперативников желают укрыть от правосудия единственную выжившую из Эльмвуда. Предотвратить похищение Равии практически невозможно, но можно выследить или допросить пленного похитителя и узнать о месте в Гетто Жентов, куда наемникам было приказано доставить выздоравливающую женщину.

Часть 3. Пожар в Логове. Искатели приключений выслеживают похитителей до сгоревшего храма, который был посвящен Сайрику. Тщательный осмотр выявляет спрятанный храм внутри храма. После победы над стражем тайного храма Культа Огня, могущественным азером, искатели приключений идут дальше и сталкиваются с главой храма: Равией, восстановившейся и в регалиях фанатика Культа Элементального Огня. Только в этот момент искатели приключений узнают о смертельной угрозе Элементального Культа в Мулмастере.

Зацепки приключения

Персонажи игроков могут быть вовлечены в историю несколькими способами, иногда с помощью фракции персонажа.

На Помощь, На Помощь! Большинство компаний местных искателей приключений из Мулмастера уже давно на службе у той или другой группы. Зора Калкин оказывается в противоречивом положении, так как не может доверять никому, кто ее знает. Поэтому она предпочитает нанять группу искателей приключений не из города, так как они скорее всего не вовлечены в уничтожение Эльмвуда. Калкин обошла таверны и трактиры по всему городу и расклеила объявления где попросила заинтересовавшихся «свободных художников» встретиться с ней в трактире Плащ Путешественника, рассудив, что высокие цены заведения отпугнут авантюристов второго сорта.

Освобождение из-под Стражи. Во время предыдущих приключений в Мулмастере один или несколько тайных заклинателей в группе могли колдовать в границах города, не будучи членами Плащей. Зора Калкин достаточно влиятельна, чтобы потянуть несколько ниточек и снять обвинения при обещании больше не творить несанкционированную тайную магию в черте города.

Традиции Дворянства. Зора Розалин Калкин - член **Альянса Лордов**, как и ее отец, как и дед до него. Хоть они и не находятся вне закона в Мулмастере, но члены фракции привыкли делать свои дела тихо, так как Верховный Клинок традиционно не одобряет вступление Клинков и дворян в не-Мулмастерские организации. Зора Калкин, решив нанять помощь извне, немедленно идет на контакт с Альянсом Лордов, чтобы те предоставили ей имена групп искателей приключений с самой лучшей репутацией. Естественно, это оказывается группа игроков. ***Задание фракции:*** Предать правосудию тех, кто ответственен за уничтожение Эльмвуда. ***Условие выполнения:*** Победа над культистами в спрятанном Здании Капитула Вечного Огня в Гетто Жентов.

Те Кто Наблюдает. Из-за разрушений причиненных Эльмвуду и уничтожения прилежащих лесов, **Изумрудный Анклав** озабочен мощью, которая вызвала подобную катастрофу и возможностью того, что это произойдет снова. Так как Зора Калкин владеет большинством частных земельных участков в деревне, то высшие чины Анклава требуют от членов фракции найти ответы, и возможно подозревают что сама Зора к этому причастна. ***Задание фракции:*** Выяснить как произошло уничтожение Эльмвуда и кто за это ответственен. ***Условие выполнения:*** Находка дневника Равии, в котором описано вмешательство Культа Элементального Огня и использование *сферы опустошения* [devastation orb].

Часть 1: Нарушая закон

Приключение начинается, когда герои встречаются в Трактире Плащ Путешественника с Зорой Розалин Калкин, дворянкой Мулмастера. (К мужчинам и женщинам - главам дворянских домов в Мулмастере принято обращение зор и зора соответственно.)

Мулмастер ночью

Приключение начинается в Мулмастере рано вечером.

Общие свойства

Общие свойства улиц Мулмастера в это время ночи следующие:

Освещение. На главных улицах и бульварах города комбинация масляных уличных фонарей и звездного света ночного неба дают то яркое то тусклое освещение в зависимости от положения. Если искатели приключений перемещаются только по аллеям и переулкам, то освещение тусклое или отсутствует вовсе, в зависимости от описываемой ситуации.

Звуки. Несмотря на все недостатки, Мулмастер никогда не спит. Преступления совершаются всюду, но вдали от глаз. Районы богатых резиденций очень тихи по ночам, а в рынках и бедняцких кварталах в доках делаются дела и удовольствия подаются всю ночь. Грубый смех, громкая танцевальная музыка или торговцы краденым: все это можно встретить в зависимости от маршрута, который выберут искатели приключений. Заведения, которые заплатили Городской Страже, имеют стражников на улице. В бедных кварталах такой роскоши нет.

Плащ Путешественника

Плащ Путешественника это высококачественный трактир на границе Квартала Доков, который огибает самые богатые резиденции Мулмастера. Трактир удовлетворяет условиям богатых торговцев и иностранных сановников, и цены это отражают - простые комнаты стоят 12 зм за ночь, а цена за одни из двух апартаментов трактира в пять раз выше.

Войти в Плащ Путешественника - это как попасть в другой мир из нищеты Доков. Барная стойка сделана из цельного куска полированного мрамора, а мебель в общем зале красиво вырезана из мореного дуба высшего качества.

Общую залу Плаща Путешественника ограничивает дюжина кабинок, лавки которых украшены плисовой обивкой. Каждая кабинка может закрываться тяжелыми бархатными занавесками для приватности, а изнутри можно звонить в небольшой колокольчик для вызова официанта.

В это время дня кабинки обычно пусты. Сегодня не исключение; искателей приключений гладко выбритый бармен направляет в дальний конец зала, где в кабинке с открытыми занавесками, между двумя пустыми кабинками, одинокая темноволосая фигура спокойно потягивает красное вино из кубка.

Это Зора Розалин Калкин. Она высокая худая женщина около 35 лет. У Зоры Калкин короткие черные как смоль волосы, которые обрамляют ее бледное лицо. Обычно она носит нагрудник, эмалированный цветами ее дома; красный и кремовый, и настолько же впечатляющую рапиру на бедре. Поверх доспеха она носит длинное отделанное мехом пальто из красивой красной и кремовой кожи. Сегодня погода позволила ей выйти без плаща, который она обычно носит. Она вежлива, но сдержанна; дружелюбна, но беспристрастна; и кроме всего прочего она поразительно красива внешне.

Отыгрыш Зоры Розалин Калкин

Зора Калкин вполне отвечает представлениям о дворянке Мулмастера. Она вежлива хоть и слегка беспристрастна и конечно же, поразительно красива. Еще она весьма проницательна, может обрисовать удивительно детальную картину личности после небольшого разговора.

В Мулмастере нельзя дожить до почтенного возраста без здоровой подозрительности, а Калкин намеревается жить очень и очень долго. Говорят, что она действительно чувствует ответственность за людей, которые населяют ее владения, и напугана смертями, которые недавно произошли.

Игроки, успешно прошедшие проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечают, что крошечные золотые руны вышиты по воротничку ее блузки. Если указать на них, то Зора Калкин расскажет, что была членом Плащей в молодости, но после возвышения до главы Дома Калкин она покинула Плащей и перестала использовать магию (хотя она признает, что иногда использует заговоры). Однако, ей до сих пор нравится изучать теорию и другие знания по магии, и она до сих пор использует свои личные сигилы как подпись.

После того как гостям разливают вина, Калкин очерчивает ситуацию, подчеркнув следующее:

- Деревня Эльмвуд, изрядной частью которой владеет ее Дом, была сожжена дотла. Не было найдено ни физических ни магических признаков того, что вызвало разрушение. Никакая естественная причина не могла вызвать такое, и предполагается, что это было сделано неизвестной группой или группами.
- Одну молодую женщину принесло в Бухту Мулмастера через западные доки на самодельном плоте из бревен, досок и других материалов явно собранных в разрушенном городе. Она могла только лихорадочно, нечленораздельно что-то бормотать. Ее взяла под стражу Солдатская Братия и поместила в Дом Страданий - приют под управлением жрецов Ильматера около Крепости Южной Дороги.
- Один из контактов Зоры Калкин в Городской Страже сообщил, что высокопоставленный Ястреб, член секретной полиции Мулмастера, установил вокруг выздоравливающей женщины охрану, до тех пор пока ей не станет лучше. После чего ее переведут под опеку Ястребов. Время на исходе; женщину необходимо выкрасть и спрятать подальше сегодня ночью или Зора Калкин скорее всего никогда не узнает правду об уничтожении Эльмвуда.
- Зора Калкин подозревает, что когда женщина попадет по надзор Ястребов, то о ней больше никто ничего не услышит. Это не безосновательная паранойя; жителям Мулмастера известно, что Ястребы регулярно заставляют «исчезнуть» неугодных, которых признали дестабилизирующими элементами.
- Охранников из Городской Стражи не так легко снять с поста. Кроме того, Зора Калкин хотела бы, чтобы никто из них не погиб; это приведет к невообразимым беспорядкам, которые того не стоят.
- Жрецы могут начать протестовать, однако, Зора Калкин уверена, что их в целом гораздо легче убедить. Они знают какая судьба ожидает эту женщину в руках Ястребов, и скорее всего будут сотрудничать, если это будет в интересах женщины. В любом случае, им нельзя причинять вред никоим образом.
- Зора Калкин желает выяснить правду о разрушении любыми необходимыми способами, так как она считает себя стражем своих людей, а преступников должно придать правосудию.

Зора Калкин предлагает группе 150 зм за работу, если они приведут молодую женщину в Поместье Калкин - около Башни Тайной Мощи - до того как Ястребы возьмут ее под стражу для допроса. Она также советует очень благоразумно перемещаться по городу после освобождения девушки.

Мой персонаж не стал бы такое делать!

Законопослушные по мировоззрению персонажи могут начать спорить по поводу этого задания. В таком случае, упомяните тот факт, что ключевые организации Мулмастера удерживают власть с помощью сильного запугивания своих жителей. Законопослушно-добрые и законопослушно-нейтральные персонажи обычно придерживаются выполнения тех законов, которые служат справедливости и общему благосостоянию, а не тех, что были приняты с единственной целью - защита карманов богачей.

Или вы можете дать группе увидеть глубину коррупции воочию, которая распространена среди Городской Стражи, которая регулярно занимается вымогательством через протекционистский рэкет. Стражники трясут жителей чаще просто так, а проблемы решают посредством грубой силы. Все это персонажи могут увидеть пока идут к Приюту.

Дом страданий

Дом Страданий имеет следующие общие свойства:

Общие свойства

Общие свойства приюта следующие:

Площадь. Приют это большое прямоугольное здание 30 футов в ширину, 50 футов в длину и с потолками высотой 15 футов. Пол сделан из досок поверх твердой, плотной земли.

Меблировка. Все пространство здания заставлено раскладушками и другими самодельными кроватями. Боле чем на половине из них лежат раненые и немощные. Здесь мало сложного лечебного оборудования, хотя если персонажи захотят, то тут можно раздобыть достаточно материалов. чтобы сделать два *зелья лечения* [potion of healing], два комплекта целителя [healing kit] и два набора травника [herbalism kit]. Это, конечно же, вызовет подозрения.

Освещение. Свет в приюте дают в основном свечи от шести железных канделябров, стратегически расставленных по всему зданию. Внутри все залито ярким светом. Сейчас вечер, но темные и узкие улочки освещены светом фонарей.

Звуки. Здесь довольно много пациентов, тишина нарушается случайными разговорами жрецов, ходящих от одного пациента к другому, или грубым храпом спящего Городского Стражника. Стоны и плач больных и раненых.

Запахи. Болезненный запах смешивается с запахом горящего ладана на маленьком алтаре Илматера у южной стены приюта. Хоть приют и беден, но жрецы содержат его в максимально возможной частоте.

Двери приземистого кирпичного здания впереди вас открыты, встречая всех скудным комфортом, который предлагается внутри. Двое Городских Стражников у входа почти не обращают на вас внимания, когда вы заходите внутрь.

Внутри находится множество раскладушек и самодельных кроватей, больше половины которых занято. Шесть высоких железных канделябров дают яркий свет в скрупулезно вычищенном и скудно обставленном зале. Несколько людей одетых в серое с серыми тюбетейками ходят по помещению. Охранник из Городской Стражи стоит опершись на стену у кровати одной из пациенток, а его напарник присвоил себе один из нескольких стульев в комнате и храпит, закинув ноги на кровать пациентки. Его храп странно контрастирует со стонами из других областей зала.

Здание

Приют, который управляется жрецами Илматера (Бога Мученичества и Страдания), это очень неряшливое, но чистое убежище. Это довольно скудное пристанище для пациентов, у которых есть немногим более чем кровать и ночной горшок. У дальнего конца здания находится несколько келий 5 на 5 футов, в которых живут служащие жрецы. Легко заметить, что жрецов в 2 раза больше чем келий; скорее всего они делят кельи и работают и спят посменно. За кельями задняя дверь выводит на узкую аллею буквально в 5 футах от городской стены. Кучи грязных повязок связаны в тугие мотки - скорее всего их стирают или выбрасывают - и аккуратно сложены у двери.

Охранники

В Доме Страданий находится всего четыре **стражника** [guard]. Двое стоят у входа лицом к Крепости Южной Дороги, а двое других стоят на посту у самой пациентки. Один из них вертит в руках колоду игральных карт, а другой громко храпит, положив ноги на кровать. Нужно сказать, что именно эту пациентку скорее всего разыскивают персонажи.

Убедить стражников покинуть свой пост будет достаточно трудно; им дали прямой приказ следить за девушкой, пока она не окрепнет и ее не переведут в Крепость Южной Дороги под стражу Ястребов. Любой персонаж, который успешно пройдет проверку Харизмы (Обман) Сл 12, сможет обмануть стражников и они передадут ее персонажам. Та же самая Сл нужна, чтобы убедить их или запугать, но персонажи делают броски с помехой на такие проверки; стражники не хотят ослушаться приказа даже если хорошо их смотивировать. Однако, к счастью для искателей приключений, члены Городской Стражи Мулмастера не особенно принципиальны; они славятся своей продажностью. любая проверка Харизмы персонажем, который предлагает взятку в один золотой, делается с преимуществом. При успехе стражники покидают Дом Страданий. Однако, они вернутся через 15 минут, так как им объявят выговор за то, что они покинули пост. Если персонажи все еще в приюте по возвращении, то стражники попытаются их задержать. В таком случае персонажей забирают в Крепость Южной Дороги, откуда Зора Калкин вызволяет их под залог на следующее утро.

В любом случае, расположенные здесь стражники не ожидают абсолютно никаких неприятностей. При их возникновении они трубят тревогу; зовут подкрепление из сторожевого поста через дорогу. Подкрепление, состоящее из еще шестерых **стражников**, вступает в бой по инициативе в начале третьего раунда.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Подкрепление не приходит
- **Слабая группа:** Только четыре стражника приходят на подмогу
- **Сильная группа:** Замените двух стражников на посту у входа на двух головорезов [thug]
- **Очень сильная группа:** Замените двух стражников на посту у входа на двух головорезов; замените двух стражников в патруле подкрепления на двух головорезов

Персонал

Священники Илматера, восемь **обывателей** [commoner], работающие в приюте очень добрые и мягкие. Они переживают только о состоянии подопечных. То есть они сочувствуют планам персонажей забрать пациентку. Когда стражников убили, усмирили или разобрались с ними как-то еще, то они помогают персонажам приготовить девушку к путешествию. Они могут предоставить носилки, на которых ее можно нести по городу, но если у персонажей другие планы, то они помогут им в любом случае. Они, однако, не покидают приют вместе с персонажами; они помогают чем могут и остаются. У Илматерцев есть титулы кроме Брата и Сестры. Все они носят символ Илматера (две бледные руки с красной веревкой, обвязанной по запястьям) или на значке у сердца или на цепочке на шее.

Очень легко уговорить жрецов отпустить девушку, но персонажи должны убедить их, что с ней не случиться ничего плохого в пути. Жрецы настаивают, что по крайней мере ее надо нести на носилках по улицам. Предоставьте персонажам возможность придумать как убедить жрецов в чем-то еще. Здесь нельзя заменить изобретательность бросками.

Персонажи скорее всего не будут нападать на безоружных и беззащитных священников, но если они это сделают, то бой будет быстрым, жрецы не защищают себя и не атакуют персонажей - они лишь закрывают собой пациентов от искателей приключений, чтобы спасти больных. Если священник погибнет от руки персонажа, то это расценивается как предумышленное убийство.

Пациентка

Пациентка - это молодая девушка, у которой кроме множественных порезов и ушибов, наличествуют множественные ожоги правой стороны тела. Что хуже того, она похоже потеряла свой правый глаз судя по покрывающим его повязкам. Если спросить персонал о ее состоянии, то они ответят, что она в глубоком шоке и была сильно обезвожена когда ее нашли.

При тщательном рассмотрении ее тела можно обнаружить интересную татуировку, частично сожжённую. Успешная проверка Интеллекта (Магии) Сл 15 покажет, что татуировка похоже является модифицированной Старой Чондатанской руной «пламя».

Девушка Равиа может быть излечена. Если использовать *лечение ран* [cure wounds], комплект целителя или любую другую способность, то она очнется. Однако, она все еще очень слаба и дезориентирована из-за травм, которые она пережила в последние несколько дней. Она похоже не понимает, что происходит и почти не разговаривает. Когда она говорит, то может прошептать лишь слова «огонь и пепел». Кроме того, она может ходить с чужой помощью, но очень медленно. Это позволит искателям приключений довести ее до Поместья Калкин с минимумом подозрений, если они скроют ее весьма и весьма очевидные раны.

Сокровища

Если стражники убиты или побеждены, то у них с собой всего 25 зм, а один из них носит золотую цепь стоимостью 50 зм. Из приюта можно забрать два *зелья лечения*, два набора травника и два комплекта целителя, хотя зелья и наборы скорее всего предназначались пациентам приюта и Ильматерианцы на это сильно обидятся. Кроме того, если персонажи не убили никого из стражников в приюте, то Зора Калкин заплатит им дополнительно 25 зм.

Награда опытом

Если персонажи очень умно разобрались со стражниками или смогли избежать сражения, то начислите каждому персонажу по 25 опыта.

В пути

Искатели приключений вместе с бессознательной Равией должны пересечь город и попасть в Поместье Калкин. Зора Калкин проживает в примерно противоположной части города относительно Дома Страданий. Это будет долгое путешествие через районы разных социальных слоев, включая проход мимо Башни Клинков и Алтаря Черного Лорда.

Как они нас заметили?

Несмотря на все меры предосторожности, искателей приключений все равно заметят на пути в Поместье Калкин. В городе слишком много глаз, чтобы избежать внимания, и слишком многие работают на Ястребов доносчиками за деньги. Любой может получить деньги от Ястребов, Плащей или Клинков в обмен на информацию. Любой. Это основная тема, которая скоро начнет проявляться при почти любом взаимодействии с НИП в игре.

Путь от приюта до Поместья Калкин должен казаться рискованным и опасным независимо от любых приготовлений. Опишите пристальные взгляды прохожих на группу, не важно как они выглядят или как переносят девушку. Если они путешествуют пешком, то другие пешеходы и стражники замечают еле волочащую ноги девушку или девушку без сознания на носилках. Если они наняли повозку или фургон, то опишите как их недоброжелательно измеряют взглядом - как будто хотят ограбить или за ними последовать.

По готовности переходите к Части 2 ниже.

Часть 2. Междоусобица

Пока искатели приключений переходят из более бедных районов в более богатые, они замечают, что Городскую Стражу все больше замещают члены Солдатской братии - холодные профессионалы в полированных доспехах и с хорошим вооружением.

К этому моменту слух о местонахождении искателей приключений добрался до ушей Сарка Толливера, который теперь готовит нападение на Поместье Калкин за несколько оставшихся ночных часов.

Поместье Калкин

Поместье Калкин расположено в богатом районе около Башни Тайной Мощи в северо-западной части Мулмастера.

Когда персонажи добираются до Поместья Калкин, прочтите следующее.

> Несмотря на тусклый вечерний свет и то, что местность вам незнакома, вы легко находите Поместье Калкин. Трехэтажный особняк по каждой стене украшен огромными кремовыми и красными знаменами, расписанными гербом Дома Калкин.
>
> Как только вы ступаете на территорию Калкин, вы понимаете что все здесь хорошо освещено. Пара стражников стоит перед домом, открывает вам тяжелые дубовые двери и отходит в сторону, разрешая вам пройти. Очевидно, что вас ожидают.

По прибытии в поместье, искателей приключений встречает слуга Зоры Калкин - Досам. Он провожает персонажей в приватный кабинет Зоры Калкин на втором этаже. Он ведет непринужденную беседу, но не говорит ничего о договоренностях персонажей с его госпожой.

Отыгрыш Досама

Досам по всему его внешнему виду образцовый слуга, обращается к своей госпоже как «моя леди», а ко всем остальным как «сэр», «мадам» или «мисс». Досам - мужчина человек шестидесяти лет, почти шесть футов ростом, с короткими седыми волосами и лысиной.

Однако, у Досама есть секрет. Ему стало досаждать наследие его семьи и он желает большего. Поэтому он принял предложение от Ястребов и шпионит за своей госпожой и ее делами с Альянсом Лордов. Из-за этого его обычное радушие подточено подозрением и беспокойством.

Несмотря на свое предательство он все еще любит Зору Калкин как члена семьи и заботиться о ее здоровье.

Зора Калкин

Зора Розалин Калкин находится в своей библиотеке, просматривая книгу, когда входят искатели приключений.

> В этой комнате стоят высокие книжные шкафы вдоль стен, каждая из которых содержит сотни книг, томов и свитков на сотни различных тем. Огромное кресло стоит в углу, а рядом находится столик с изысканной масляной лампой.
>
> Зора Калкин пролистывает книгу, откинувшись в кресле, в момент вашего появления. «Рада, что вы вернулись» - говорит она и кладет книгу на стол. «Досам, пожалуйста, приготовьте комнаты молодой девушке и нашим гостям. А после этого, я уверена, что вы найдете для них что-то поесть.»

Досам удаляется выполнять поручение, а Зора Калкин просит одного или нескольких искателей приключений сопроводить его вместе с бессознательной девушкой и обезопасить место ее отдыха. Если кто-либо из персонажей остается, то она вкратце рассказывает о своих ожиданиях, в противном случае, она ожидает возвращения искателей приключений.

Из-за позднего часа Зора Калкин приглашает персонажей остаться в одной или нескольких из трех других неиспользуемых спален на втором этаже в качестве гостей. Она приготовила комнаты в предвкушении успехов своих планов, до того как ушла прислуга. Она не ждет никаких неприятностей от выжившей в Эльмвуде, но хотела бы, чтобы они были под рукой на случай, если та будет в негодовании, когда очнется. Зора Калкин уверяет персонажей, что награда ожидает их утром.

Учитывая поздний час, Досам готовит легкий ужин из мяса и сыра для Зоры Калкин и искателей приключений; он дополняет его вином, элем или чем-то еще, что желают выпить персонажи. У него даже есть бутылка охлажденного коровьего молока - большая редкость.

На остаток вечера у персонажей есть свободное время, которое они могут провести как пожелают. Вот несколько предположений.

- Любой персонаж с навыком Медицина или доступом к магическому лечению может посетить Равию, выдохшуюся от путешествия и уснувшую. Независимо от его успехов она все еще страдает; в лучшем случае она просыпает и шепчет «огонь и пепел» до того как снова уснуть.
- Зора Калкин искусная волшебница и любит обсудить магическую теорию. Те, кто желает потакать ее бесконечной болтовне, находят ее очень интересным собеседником.
- Кроме того, в доме есть хорошо оборудованная библиотека и у персонажей не будет недостатка в интересном чтиве.
- Кухня так же прекрасно оборудована и Досам рад приготовить им что угодно поесть или выпить.

Вне зависимости от того как они проводят свой вечер, Зора в конце концов уходит спать в свои покои. Она убеждается, что персонажи уяснили, что могут свободно перемещаться по ее владениям, но просит сильно не шуметь.

Искатели приключений могут ожидать неприятностей. В таком случае они могут выставить часовых. Отметьте, где и когда они это делают, так как это может быть важно во время начала нападения на поместье.

Когда персонажи улеглись спать, переходите к разделу Добро Пожаловать, Незваные Гости, ниже.

Добро пожаловать, незваные гости

Через три часа после того, как все легли спать, агенты Сарка Толливера и Культа Вечного Пламени осаждают Поместье Калкин, пытаясь украсть оттуда Равию. Толливер имеет головорезов и бандитов под своим командованием, а Культ Вечного Огня предложил посильную помощь в возвращении Равии.

Общее описание

Поместье Калкин имеет следующие общие свойства.

Площадь. Само поместье - это довольно большой двухэтажный особняк с длиной стен около 100 футов, включая площадку перед домом.

Освещение. Интерьер Поместья Калкин хорошо освещен масляными лампами в канделябрах вдоль стен главного зала и лестниц.

Звуки. Никаких. Зора Калкин проживает в большом доме одна. Кроме ее деятельности и шаркания Досама, ее слуги, дом обычно совершенно тих. Запахи. Пыльный воздух. Готовка. Алхимический запах. Меблировка. Диваны, кресла и множество столов. Канделябры висят с потолка и множество гобеленов украшают стены. Что угодно из этого можно использовать для театральных эффектов во время нападения.

Огонь. Каждая область столкновения имеет несколько областей горящей мебели и вещей. Эти области считаются труднопроходимым ландшафтом. Кроме того, любые существа, которые входят или начинают ход в этой области, должны пройти спас бросок Ловкости Сл 13 или получить 3 (1к6) урона огнем.

Во предрассветные часы Культ Вечного Пламени атакует.

> Тишина ночи нарушается громким треском где-то в особняке. Звуки криков и топающих ботинок раздаются по всему дому.

Эти звуки издают агенты Сарка Толливера и Культа Вечного Огня, идущие забрать Равию. Во время осады персонажи вступят в три столкновения подряд, выбранные Мастером случайно или по предпочтению. Когда столкновения выбраны, персонажи могут определить, где они происходят без бросков.

Искатели приключений

Персонажи начинают эту часть приключения либо спящими в одной из трех неиспользуемых спален особняка или не спящими в любом месте по их выбору. Однако, из-за очень позднего часа от игроков надо будет потребовать объяснить, почему персонаж не спит в кровати. Когда начинается осада, персонажи еще не отдохнули и не получают эффекты длинного отдыха. Заметьте, что штрафа персонажам за сон в доспехах нет, так как разумно предположить, что они будут это делать во время работы.

Комната Равии

Один или несколько персонажей могут захотеть остаться с девушкой. Позвольте им это сделать, однако тогда они должны «разделить группу», если хотят остановить агентов Толливера.

В таком случае вскоре показывается Досам в компании пары стражников дома в красных и кремовых цветах Дома Калкин. Проинструктировав искателей приключений, чтобы они спустились и отвадили тех, кто бы там ни был внизу, он со стражниками торопится в комнату Равии. Персонажи могут услышать щелчок замка на двери и звуки того, что может сойти за передвижение мебели для лучшей защиты Равии.

Персонажи не понимают, однако, что двое стражников это **шпионы** [spy], нанятые Сарком Толливером. Они здесь чтобы спасти Равию. Они конечно предпочитают остаться незамеченными для искателей приключений, но могут и напасть в подходящий момент (который может наступить, если группа разделится для охраны девушки и сражения с нарушителями внизу одновременно).

Оружия шпионов смазаны сонной смолой (смотри Врезку ниже). Если персонажи смогут избежать эффектов яда, то шпионы их не убивают, а только выводят из строя. Как расписано в «Перемещении между Столкновениями», выше, персонажи должны успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие), чтобы услышать друг друга, находясь в разных областях.

Если вся группа затаилась и осталась в комнате Равии, то два шпиона вместе с Досамом нападают. В то же время, враги содержащиеся в столкновении, выбранном Мастером, прорываются через дверь или окно комнаты (если это летающее существо). В конце четвертого раунда враги из второго столкновения вступают в бой, а потом и враги из третьего столкновения через четыре раунда после этого.

Когда шпионы остаются одни с Равией, они сбегают с ней через окно и спускаются вниз по веревке к ожидающему их фургону.

Сонная смола

Оружие шпионов покрыто густым и вязким ядом, который называют сонная смола. Когда цель получает по крайней мере 1 режущего или колющего урона от такого оружия, то она должна пройти спас бросок Телосложения СЛ 13 или стать отравленной на 10 минут. Цель теряет сознание при отравлении. Существо просыпается если получит урон или если другое существо действием его разбудит.

Столкновения

Большинство комнат особняка имеет вариант столкновения после начала осады. Персонажи не должны преодолевать их все. Вместо этого Мастер выбирает 3 столкновения, измененные, как указано ниже. Вскоре после того как искатели приключений завершили столкновение, начинается следующее. Из-за шума, вызванного существами в следующем столкновении, персонажи понимают куда идти дальше.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень Слабая:** 3 простых столкновения
- **Слабая:** 2 простых столкновения, 1 среднее столкновение
- **Средняя:** 3 средних столкновения
- **Сильная:** 2 средних столкновения, 1 сложное столкновение
- **Очень Сильная:** 3 сложных столкновения

Перемещение между столкновениями

Пока агенты Толливера пробиваются в дом в разных местах, персонажи должны перемещаться по дому между нападающими. Любой персонаж, который покидает комнату и идет в другую, тратит на это 2 раунда. Если место назначения на другом этаже, то время удваивается. Тут персонажи могут мыслить креативно. Если, например, персонаж находится на 2 этаже и бежит к столкновению на первом, то он может скатиться по перилам или просто спрыгнуть со второго этажа. В любом случае, распределите проверки характеристик или урон при надобности, но без излишеств. При успехе время на перемещение в следующую область уменьшается вдвое.

Если группа разделила свои силы, то чтобы услышать друг друга они должны пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, из-за расстояния между областями. Проверка совершается с помехой ввиду общего шума осады.

Поместье Калкин (первый этаж)

Первый этаж усадьбы представляет из себя серию комнат расположенных вокруг просторной центральной галереи.

1. Галерея (легкое)

Это просторная комната украшена бюстами, картинами и портьерами изображающими жизнь и историю Дома Калкин. Большая центральная лестница ведёт на лестничную площадку второго этажа. Канделябр из латуни и витиеватого хрусталя висит в центре комнаты около лестничной площадки второго этажа.

Группа из четырех **бандитов** [bandit] вошла в усадьбу через парадную дверь. Кроме своего обычного оружия, каждый из них несёт также факел (атака как у дубинки). Когда персонажи прибывают, бандиты заняты тем, что поджигают то, что висит на стенах и занавески. Нет никаких следов охраны, которая сторожила двери, когда персонажи входили в усадьбу.

2. Большой зал (легкое)

Эта комната пуста за исключением большого фортепиано в углу у большого камина. Оно декорировано обычным для роскошного образа жизни образом.

Здесь присутствуют **головорез** [thug] и два **мастиффа** [mastiff]. На мастиффах кожаные доспехи, что увеличивает их КД до 13.

3. Кухня (среднее)

Огонь горит в большом очаге на дальней стене комнаты. Широкая столешница идет вдоль стены, а на ней стоит множество горшков, кастрюль и другой кухонной утвари, расставленной и развешенной для удобства. Дверь слева ведет в небольшую кладовую, заставленную едой. Люк в полу кладовой ведет в подвал, где стоит несколько стоек с вином.

Культисты Вечного Огня призвали пять **дымных мефитов** [smoke mephit] из горящей кухни. Они поджигают комнату и устраивают погром.

4. Обеденный зал (сложное)

Это экстравагантный обеденный зал с большим камином у дальней стены и длинным столом из темного дерева в центре. Кремовые и красные гобелены висят по стенам. Бронзовая люстра с витиеватым хрусталем висит в центре комнаты.

Окованная железом повозка, несущая трех **огненных змеев** [fire snake], ведомая двумя паникующими лошадьми пробила стену обеденного зала. Огненные змеи вышли из повозки и начали крушить все и вся.

5. Библиотека (среднее)

В этой комнате стоят высокие книжные полки вдоль стен, каждая из которых содержит сотни книг, томов и свитков на сотни различных тем. Огромное кресло стоит в углу, а рядом находится столик с изысканной масляной лампой.

Здесь находятся **фанатик культа** [cult fanatic] и четыре **культиста** [cultists]. Они ищут полезные книги, а все остальное поджигают. Когда персонажи сюда приходят, то большая часть полок и их содержимого горит. Горящую книгу можно использовать как импровизированное метательное оружие (1к4 дробящего урона плюс 1 урона огнем).

6. Гардероб (среднее)

Эта маленькая тесная комната содержит обычные частные вещи и красивый медный таз на столе, полный чистой воды. Едкие высушенные травы и надушенные портьеры скрывают все неприятные запахи, которые обычно возникают в такой комнате.

Трое **магминов** [magmin] выбрались из гардероба и находятся в коридоре, отделяющем библиотеку от кабинета. Они покрыты вонючими, горящими остатками того, через что они сюда добирались. Любое существо в 5 футах от магмина должно пройти спас бросок Телосложения Сл 10 или отравиться до тех пор, пока не перестанет находиться в 5 футах от магмина.

7. Салон (сложное)

Эта комната меблирована удобными диванами и креслами, покрытыми простынями от пыли. Очевидно, что у Зоры Калкин не было компании довольно давно.

Здесь находятся **ветеран** [veteran] и **головорез** [thug], и они утаскивают все, что могут найти. Каждый вооружен факелом в дополнение к обычному оружию (считать дубинкой). Они игнорируют спящую дворянку, но персонажи должны действовать аккуратно, чтобы не навредить ей в бою.

> По тексту Зора спит в своих покоях 5, а Равия отдыхает на втором этаже в одной из комнат 1-4. В комнате не должно быть дворянки.

Поместье Калкин (2 этаж)

Второй этаж поместья похож на первый, но используется немного реже.

1, 2, 3 или 4 неиспользуемая спальня (простое)

Эта скромно обставленная спальня полна мебели, покрытой простынями для защиты от пыли и вредителей. В отличие от предыдущих комнат тут нет никаких декораций.

Здесь находятся три **паровых мефита** [steam mephit], каждый из них держит факел и ликующе поджигает все вокруг.

5. Покои Зоры Калкин

В этой большой комнате стоит красивая кровать с балдахином из темного дерева с прекрасными драпировками. С каждой стороны у изголовья стоит столик с масляной лампой. На одном столике лежит открытая книга страницами вниз.

В момент прихода персонажей Зора Калкин спит в кровати. Несмотря ни на какие попытки, они не могут ее разбудить. Персонажам не известно, что Досам подлил зелье в ее вино за ужином и погрузил ее в глубокий сон. Никакими толчками разбудить ее нельзя. Никакие заклинания и способности, которые лечат яды или болезни также не помогают.

Досам надеется, что она проспит все нападение и ей не причинят вреда.

6. Офис Зоры Калкин (сложное)

Это хорошо обставленная комната со столом у окна, заваленным стопками бумаги и книг. В центре комнаты стоит еще один стол.

Пылающий череп [flameskull] был призван для поддержки нападения Сарка Толливера на поместье Калкин. Существо использует свой огненный луч, чтобы поджечь всё в комнате.

Сожжение дома

Во время столкновений огонь занимается по всему особняку. Стены вскоре покрываются огнем, воздух у потолка наполняется дымом и т.д.

После того как персонажи пережили все три столкновения, они возвращаются в комнату Равии и обнаруживают, что дверь закрыта и забаррикадирована. Никто не отвечает на стук. После достаточного количества попыток взлома и разбивания двери, они обнаруживают, что девушка пропала (вместе с Досамом и двумя стражниками дома, которые с ним были, если они использовались). Если персонажи возвращаются к Зоре Калкин, то обнаруживают ее спящей в кровати и в безопасности.

Через 5 минут (50 раундов) после начала нападения, дом начинает рушиться. Если по какой-то причине персонажи все еще в особняке, то они получают 3 (1к6) урона огнем каждый раунд и должны делать спас бросок Телосложения Сл 10 и получать один уровень истощения при провале от дыхания дымом, если они все еще внутри. Если искатели приключений в этот момент не вернутся за Зорой Калкин, то ее поглотит огонь и она умрет.

После того как все выбрались из огненного ада, персонажам нужно решить что делать дальше. Сейчас немногим позднее трех часов ночи, так что найти кровать и закончить долгий отдых было бы идеальным решением. Разрешите им самим принимать решение - оно мало на что повлияет.

Если персонажи чудесным образом смогли предотвратить похищение Равии агентами Толливера, то она просто исчезает во время неразберихи, вызванной пожаром. Последний персонаж, который ее видел, находит лишь кучу тлеющей золы на ее месте.

Тушение пожара

Если персонажи потратят слишком много времени на тушение огня перед тем как идти к следующему столкновению, то огонь в следующей комнате разгорится сильнее. В таком случае немногое может помочь им кроме заклинания *сотворение воды* [create water], а использование его обычно означает уменьшение количеств лечения. Награждайте тех, кто мыслит быстро и нестандартно, и пытается замедлить/остановить пожар дополнительной минутой за каждую удачную попытку, до того как дом начнет рушиться.

Награда опытом

Если персонажи смогут остановить агентов Толливера или культа и не дать им заполучить Равию, то начислите каждому из них по 25 опыта.

Куда же теперь?

На следующее утро Зора Калкин (если она мертва, то Пьерон Рэмдон) вручает группе дополнительно 100 зм за защиту поместья.

Зора Калкин (Пьерон) делится следующей информацией.

- Калкин (Пьерон) намерена вернуть Равию. К несчастью из-за наркотика, который ей подлили и ингаляции дымом (или, в случае Пьерона, его изувеченной ноги), она (он) не в состоянии сама выследить нападавших.
- Следы показывают, что повозка была припаркована под окном комнаты Равии. Они ведут от Поместья Калкин. Другие члены Альянса Лордов проследили путь повозки до Гетто Жентов на южном краю города.
- Там след обрывается. Несмотря на несколько часов поисков, им не удалось найти ни повозку ни ее обитателей.
- Выследить похитителей можно одним из двух самых очевидных способов: либо следовать по следам повозки либо расспросить любых диверсантов, которых искатели приключений взяли живьем во время нападения на особняк.

Если персонажи пощадили одного из преступников, то она разглашает следующую информацию.

- Ей заплатил посредник и она понятия не имеет на кого работала. Она ужаснулась, когда увидела, что какие-то монстры присоединились к нападению.
- Ее и других похитителей проинструктировали свалить девушку без сознания на кучу мусора в аллее позади неиспользуемого храма Сайрика.
- Пленная не знает зачем их послали привести девушку, только то, что им было приказано спалить после этого дом. «Старый дворецкий» должен был помочь им пробраться в дом поместья.

Что? Зора Калкин мертва?

Если Зора Калкин была убита во время нападения, то к искателям приключений подходит представитель Альянса Лордов, Пьерон Рэмдон.

Отыгрыш Пьерона Рэмдона

Пьерон Рэмдон - бывший солдат из Кормира, который переехал в район Лунного Моря в поисках богатства. Пьерон внушительный мужчина и сильно хромает из-за травмы полученной во время своей солдатской жизни.

С тех пор дела у него шли неплохо. Он выглядит более менее привлекательным мужчиной с темными волосами и глазами как и в молодости, разве что волосы стали более серыми, а пузо более круглым. У него рокочущий голос, который требует повиновения.

Переходите к «Часть 3. Пожар в Логове», когда искатели приключений готовы войти в Гетто Жентов.

Часть 3. Пожар в Логове

Искатели бродят идут по песчаным, убогим улочкам Гетто Жентов, чтобы найти единственную выжившую после разрушения Эльмвуда.

Гетто Жентов

Когда Жентильская Твердыня была разрушена, многие Женты сбежали в Мулмастер в поисках убежища. Мулмастер, однако, не сильно заинтересовался в их поддержке. Несмотря на это, Совет Клинков в конце концов разрешил беженцам обосноваться в городе, хотя до сего дня, к ним все еще относятся как к чужакам. По большей части они проживают в самой южной части города в расползшихся гетто, которые прилегают к стенам Мулмастера. Их облагают большими налогами, отказывают в праве считаться гражданами города и их преследует правительство и население.

Когда искатели приключений узнают о старом храме Сайрика или просто охотятся за уликами, пытаясь выяснить местонахождение похитителей, им приходится говорить с местными жителями, чтобы это узнать, даже если это просто указания в направлении храма. Чужаку почти невозможно ориентироваться на улицах Гетто Жентов.

Разговорить местных может быть довольно трудно, но персонажи в конце концов выясняют куда идти. Однако, если время позволяет, это отличная возможность познакомить персонажей с этой частью Мулмастера. Вот некоторые советы по отыгрышу столкновений.

Персонажи не из Жентарима, Благородные, Чужеземцы. Попытки получить какие-то ответы от населения привлекают к персонажам злобные взгляды и даже плевок или два. Даже взятки похоже не помогают; местные выдумывают любую ложь, которую смогут, за шанс получить быстрые деньги. Если искатели приключений слишком светят деньгами, пока пытаются умаслить местных, то их даже могут привести в западню, где в темной аллее на них набросится банда из трех **бандитов** [bandit].

Члены Жентарима, Преступники, Бродяги. Эти персонажи выясняют, что к ним здесь относятся хорошо - за исключением Городской Стражи, конечно.

Прочие. Личности такого рода чувствуют себя где-то посередине. Требуется слегка поспрашивать по округе, но если обронить пару монет, то их приводят к бывшему храму Сайрика без инцидентов.

Когда группа готова двигаться к заброшенному храму Сайрика и тайному Зданию Капитула Вечного Огня, расположенному внутри, переходите к разделу, озаглавленному «Дом Лжи».

Дом Лжи

Маленький храм, посвященный Сайрику стоит разрушенный уже несколько десятилетий. Войти в храм Сайрика так же просто, как войти в постоялый двор. Каждое окно разбито несколько десятков лет назад и забито досками, а доски потом были сняты и сожжены в кострах, что пролило дневной свет в разрушенное здание. Церковные скамьи постигла та же судьба. Сейчас только следы на полу отмечают, где раньше стояли скамейки.

Лишь одно напоминает о поклонении Сайрику: священный алтарь бывшему Повелителю Убийств все еще здесь. Уничтожить скамейки это одно, но никто в своем уме не будет красть мраморный алтарь. Именно из-за веса нечестивой репутации Сайрика тайный храм под храмом избегал ограбления столько лет.

Найти тайный проход под алтарем оказывается на удивление просто. Любой персонаж, который осматривает помещение, видит вокруг алтаря знаки недавнего присутствия. Пыль вокруг него вся в отпечатках ног и кажется, что сам алтарь отъезжал в сторону. После этого легко заметить секретный рычаг позади мраморного алтаря. При его активации алтарь отъезжает в сторону и открывает лестницу, ведущую вниз.

Здание Капитула Вечного Огня

Сразу же после попадания в секретный чертог под храмом Сайрика становится ясно, что архитектура здесь совершенно другая.

Общие свойства

Здание капитула имеет следующие общие свойства.

Площадь. Это зал 40 на 40 футов с тонкой архитектурой. Он кажется похож на дварфийскую архитектуру, но это не так - и дварфы замечают это сразу же. Несколько жаровен установлено в зале, они пустые и не горят.

Руны. Руны в фут шириной покрывают стену стройными рядами. Хоть они и кажется вырезанными в стене, при близком рассмотрении оказывается, что они выжжены в камне с невероятной точностью. Руны являются формой Игнана; любой, кто может это прочесть, интерпретирует их как перечисление разных аспектов огня.

Освещение. Когда персонажи входят в тайное Здание Капитула, во входной комнате абсолютно темно, так что присутствует только то освещение, что они взяли с собой. Позже, когда здесь начнется столкновение, элементальные символы Огня начинают немного светиться, и дают тусклый свет по всему храму.

Звуки. Осыпающаяся пыль. Стрекот вредителей. Треск Пламени.

Запахи. Горелая плоть и волосы. Тлеющие угли.

1. Пламенная идеология

Пока искатели приключений приближаются к дальнему концу комнаты, они тут же замечают одну огромную, три фута в высоту, руну, нанесенную на то, что кажется дверью, вырезанной из цельного куска вулканического стекла, такой тонкой, что кажется почти прозрачной. Любой, кто может читать на Игнане, определяет символ как «Глаз Пламени».

Если персонажи пытаются коснуться или как-то еще взаимодействовать с каменной плитой, то алтарь в храме наверху внезапно скользит обратно на свое место и закрывает путь наверх.

> Как по сигналу низкий, хриплый голос разносится по залу и говорит на Всеобщем. «КТО СПАЛИТ МИР ДОТЛА?»

Единственный правильный ответ на эту загадку - это пароль, который использует Культ, «Имикс, слуга Старшего Ока,» произнесенная на Игнане. Любой другой ответ вызывает появление группы мефитов, обязанных защищать тайный храм.

> Жаровни в комнате вспыхивают огнем, а воздух наполняется едким дымом. Из тлеющих теперь чаш выползают несколько маленьких крылатых фигур и двигаются в вашу сторону, и злоба горит в их светящихся глазах.

Использование неверной фразы вызывает трех **магмовых мефитов** [magma mephit] и двух **дымных мефитов** [smoke mephit], которые нападают на группу.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите двух магмовых мефитов и одного дымного мефита
- **Слабая группа:** Уберите двух магмовых мефитов
- **Сильная группа:** Добавьте одного магмового мефита и двух дымных мефитов
- **Очень сильная группа:** Добавьте трех магмовых мефитов и одного дымного мефита

После того как мефиты побеждены, огненная сущность рун затухает до цвета обычного камня и каменная плита открывается сама собой, и ведет дальше в Здание Капитула.

Сокровища

Довольно странно, но после смерти в останках мефитов можно найти драгоценные камни. Они теплые на ощупь и стоят в сумме 50 зм.

2. Кельи

Дверь ведет в коридор шириной 10 футов, с тремя комнатами по каждой стороне и двумя железными дверьми на другом конце.

Исследование комнат показывает, что сейчас они используются как жилые. В каждой комнате есть грубая кровать из дерева и сена, стеллаж для оружия, стойка с доспехами и металлический сундук. Три сундука пусты. Два сундука не заперты и в них есть только одежда и в общей сложности 5 зм. Однако, сундук в последней комнате заперт. Любой персонаж, использующий набор инструментов вора и прошедший проверку Ловкости Сл 20 открывает сундук.

Сокровища

Внутри лежат несколько наборов одежды, дневник обернутый в промасленную кожу, кучкой сложенные 95 зм и зелье лечения [potion of healing]. Равиа (смотри Область 3, ниже) носит с собой единственный ключ от этого сундука. Персонажи могут поломать сундук, но это очень сложно и вызовет ужасный шум (КД 19, 18 хитов).

Кроме сундука в комнате стоит *посох очарования* [staff of charming] Равии, прислоненный к стене.

Дневник представляется очень интересным. Это собственность самой Равии и в нем есть несколько важных записей.

- Две страницы относятся к *сфере опустошения* [devastation orb]. Равиа мало что знает о сферах, поэтому в дневнике нет ничего об их создании или использовании, но есть слух, что такие вещи могут вызвать невероятный разрушительный эффект как от огненного шторма или даже вулкана.
- На одной странице описано как Равиа планирует получить груз в Эльмвуде и доставить его в Мулмастер. Время визита Равии совпадает со временем уничтожения Эльмвуда.
- Несколько записей упоминают о плане по силовой вербовке в поклонники Вечного Огня через магический посох и ритуальный круг. Ранние эксперименты похоже привели к полному уничтожению сознания субъекта, но более поздние записи свидетельствуют, что процесс был доведен до совершенства.
- Одна запись упоминает «приручённого Ястреба», и намекает, что в организации есть предатель, который может сотрудничать с Культом Вечного Огня.

Все что осталось в храме, расположено за двойными дверями в конце коридора. Железные двери не позволяют подслушать что там, но можно услышать как на другой стороне громко говорит женщина, хотя слова разобрать не удается.

3. Храм Имикса

Этот зал является главным во всем храме Имикса. Он профессионально высечен из того-же камня, но покрыт отчеканенными бронзовыми пластинами.

Искатели приключений появляются в сердце Здания Капитула, храма, посвященного Имиксу. Там несколько культистов в кожаных фартуках и бриджах, типичных для кузнецов, стоят вокруг жаровни. На платформе около Равии стоит работа всей их жизни; это кажется стилизованный бронзовый доспех.

Внутренний зал имеет странную форму, почти как язык пламени. У дальнего конца огромная, 10 футов в ширину жаровня яростно полыхает. Вокруг жаровни группа людей стоит и монотонно бубнит. Они одеты только в тяжелые кожаные фартуки и бриджи, а на голове у них толстые непрозрачные очки. Пот течет по их голым плечам в этой душной комнате. Знакомо выглядящая девушка стоит на поднятой платформе с дальней стороны жаровни. Около нее на платформе стоит нечто похожее на большой бронзовый доспех. Похоже он только что из кузницы, поскольку все еще раскален докрасна от жары.

Мужчина аккуратно делает шаг в сторону доспеха, но отскакивает из-за боли в последний момент - похоже что из-за сильного жара. Двое рабочих позади него, однако, предвидят такое поведение и впихивают его тело в доспех.

Раздается душераздирающий крик и запах горелой плоти и волос наполняет воздух пока обитатель костюма кричит в непостижимой агонии. Дым сочится и клубится из брешей в доспехе, а языки пламени появляются из шеи. Через несколько мгновений вся голова окутывается пламенем.

Дюжину ужасающих стуков сердца спустя последние крики затихают. Однако, к вашему удивлению, нечестивое существо оживает и прыгает в жаровню - достает оттуда огромный раскаленный докрасна боевой молот и бросается в вашу сторону!

Культист был «благословлен» Имиксом и стал **азером** [azer]. Азер нападает на группу вместе с пятью **культистами** [cultist] (включая Равию), которые здесь присутствуют. Все культисты сражаются насмерть.

Легкий способ создания азера

Обычно азер создается с помощью части внутреннего огня создателя, которая потом вселяется в тело, которое создатель делает сам. Однако в этом случае, Имикс даровал культу способность заключать духи давно умерших азеров в такие тела посредством жертв и молитв. Это несколько похоже на заклинание восставший труп [animate dead] - богохульство над естественным порядком вещей. Если бы какой-то азер увидел такое зверство, то его ярость была бы неутолимой.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите пятерых культистов, так как их поглощает пламя во время оживления азера
- **Сильная группа:** Замените одного культиста на фанатика культа [cult fanatic]
- **Очень сильная группа:** уберите пятерых культистов, добавьте двух фанатиков культа

Сокровища

Персонажи находят железный ключ, который открывает сундук Равии на одном из культистов (или фанатиков культа).

Отыгрыш Равии

Равия - жестокая, вредная и совершенно убежденная в том, что ее нельзя остановить, женщина. Теперь, когда она вернулась в свой культ, она с наслаждением насмехается над искателями приключений и их потешными попытками, особенно если Зора Калкин была убита во время нападения на Поместье Калкин.

Чтобы заставить их паниковать, она также описывает в красочных деталях разрушение Эльмвуда *сферой опустошения* [devastation orb], которая у нее была.

Заключение

Раскрытие и победа над Равией и ее культистами, а так же откровения, содержавшиеся в дневнике, сразу же осматриваются нетерпеливым покровителем искателей приключений, будь то Зора Калкин или Пьерон Рэмдон.

- Если Калкин жива, то она приглашает персонажей остаться с ней на ночь, чтобы они смогли рассказать ей все детали расследования и чувствовали себя комфортно. Если Поместье Калкин выстояло, то она удваивает награду за освобождение Равии из приюта.
- Кроме того, Зора Калкин благодарна персонажам за собственное спасение. Любые персонажи заклинатели получают сюжетную награду «Носитель Плаща» (смотри Друзья и Враги, ниже).
- Если Поместье Калкин не выстояло, или с группой имеет дело Рэмдон, то Альянс Лордов дает Калкин или Рэмдону достаточно средств, чтобы выплатить начальную награду за спасение.
- Примерно пятнадцать минут спустя после начала обсуждения последних событий группой и покровителем, к ним прибывает Сарк Толливер в сопровождении пятнадцати членов Солдатской Братии (все ветераны [veteran]). Он немедленно требует отдать ему дневник для внутреннего расследования среди Ястребов. Зора Калкин так напугана, что отдает его незамедлительно. На самом же деле, Сарк Толливер уничтожает дневник сразу же после ухода, стирая все улики своего участия.

Отыгрыш Сарка Толливера

Сарк Толливер работает на Элементальные Культы, но не является их членом. У него есть сводный младший брат, которому промыли мозги в Культе Огня, и его удостоверили, что младший Толливер выживет, только если Сарк будет сотрудничать с лидерами Культа. Это значит, что он активно шлет доклады лидерам Культа и скрывает информацию, которая может указать на существование Культа, его местонахождение и мотивы.

Сарк Толливер не любит бросаться угрозами или рубить с горяча. Любые угрозы он произносит нарочито мягким голосом, хотя ему редко приходится к ним обращаться, так как за ним стоит вес его организации. У него тяжелый взгляд и он видел несчетное множество ужасных вещей. На его хмуром, изможденном лице много морщин, но его возраст определить трудно, возможно из-за выбритой головы и лица. Его оружие потерто годами и выглядит скорее практичным, чем экзотичным.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Стражник [Guard]	25
Обыватель [Commoner]	10
Головорез [Thug]	100
Шпион [Spy]	200
Бандит [Bandit]	25
Дымный Мефит [Smoke mephit]	50
Огненный змей [Fire snake]	200
Мастифф [Mastiff]	25
Фанатик культа [Cult fanatic]	450
Культист [Cultist]	25
Магмин [Magmin]	100
Ветеран [Veteran]	700
Паровой Мефит [Steam mephit]	50
Пылающий череп [Flameskull]	1100
Магмовый Мефит [Magma mephit]	100
Азер [Azer]	450

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Пощадили охранников в приюте	25
Уберегли Равию во время рейда	25
Зора Калкин осталась в живых	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Зоры Калкин	150
Вещи стражников в приюте	25
Золотая цепь стражника в приюте	50
Не убили Городскую Стражу в приюте	25
Защитили поместье	100
Драгоценные камни из мефитов	50
Кельи культистов	5
Клад монет в комнате Равии	95

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Посох очарования [Staff of charming]

Посох, редкий (требуется настройка)

Этот посох выполнен из куска бледного белого дерева, с навершием в виде сокола, отлитого из серебра. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

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

Слава

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

Персонажи из **Альянса Лордов** [Lords'Alliance] получают **одно дополнительное очко славы** за разгром культистов в Здании Капитула Вечного Огня в Гетто Жентов.

Персонажи **Изумрудного Анклава** получают **одно дополнительное очко славы** за доклад по информации из журнала Равии о вмешательстве Культа Элементального Огня и роли сферы опустошения [devastation orb] в уничтожении Эльмвуда.

Друзья и враги

Персонажи имеют возможность получить следующую сюжетную награду во время игры.

Носитель Плаща. Если ваш персонаж является арканным (не божественным) заклинателем, то Зора Калкин предлагает спонсировать ваше вступление в Братство Плаща. Хотя вступление в Плащи обязательно для любых тайных заклинателей, которые хотят остаться в Мулмастере на продолжительное время, и спонсорство не требуется, поддержка Зоры Калкин естественно принесет свою пользу.

Время простоя

Каждый персонаж получает десять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

Награда Мастера

Вы получаете 200 опыта, 100 зм и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

Внимание

Правила получения наград мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной онформации ознакомьтесь с *Руководством Мастерра по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Стражник [Guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Обыватель [Commoner]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

Головорез [Thug]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Шпион [Spy]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Расследование +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое Действие. Шпион может в каждом своём ходу бонус действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая Атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Бандит [Bandit]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) рубящего урона.

Лёгкий Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8+1) колющего урона.

Дымовой Мефит [Smoke merphit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к6+5)
Скорость 30 фт., полет 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Иммунитет к Урону огонь, яд
Иммунитет к Состояниям отравлен
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Ауран, Игнан
Опасность 1/4 (50 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда мефит умирает, он оставляет после себя сферу облака дыма с радиусом 5 футов. Видимость в сфере сильно затруднена. Ветер рассеивает облако, в другом случае оно стоит 1 минуту.

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

Действия

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

Пепельное Дыхание (Перезарядка 6). Мефит изрыгает 15-футовый конус тлеющего пепла. Каждое существо в этой области должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 10, или ослепнуть до конца следующего хода мефита.

Огненный змей [Fire snake]

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Уязвимость к Урону холод
Сопротивление к Урону дробящий, колющий и режущий от немагического оружия
Иммунитет к Урону огонь
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает Игнан, но не может говорить
Опасность 1 (200 опыта)

Горящее Тело. Существо, которое касается змея или бьет его рукопашной атакой с дистанции 5 футов, получает 3 (1к6) урона огнем.

Действия

Мультиатака. Змей делает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) колющего урона плюс 3 (1к6) урона огнем.

Хвост. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона огнем.

Мастифф [Mastiff]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 5 (1к8+1)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки --
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый Слух и Нюх. Мастиф получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), опирающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона. Если цель - существо, то оно должно успешно сделать спас бросок Силы Сл 11 или окажется сбитым с ног.

Фанатик культа [Cult fanatic]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8+6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всебщий)
Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная Преданность. Фанатик получает преимущество на спас броски против очарования и страха.

Колдовство. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спас броска от заклинаний 11, +3 к попаданию заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [scared flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1го уровня (4 ячейки): *приказ [command], нанесение ран [inflict wounds], щит веры [shield of faith]*
2го уровня (3 ячейки): *удержание личности [hold person], божественное оружие [spiritual weapon]*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Культист [Cultist]

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная Преданность. Культист совершает с преимуществом спас броски от очарования и испуга.

Действия

Скимитар. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

Магмин [Magmin]

Маленький элементаль, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (естественная броня)
Хиты 9 (2к6+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Сопротивление Урону дробящему, колющему и рубящему от немагического оружия
Иммунитеты к Урону огонь
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Игнан
Опасность 1/2 (100 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда магмин умирает, он взрывается огнем и магмой. Каждое существо в 10 футах от него должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 11, и получает урон огнём 7 (2к6) при провале или половину этого урона при успехе. Поджигаемые объекты, которые никто не несет и ни на ком не надеты воспламеняются.

Огненное Освещение. Бонус действием магмин может поджечь или потушить себя. В зажженном состоянии он испускает яркий свет в радиусе 10 футов от себя и тусклый свет в радиусе еще 10 футов.

Действия

Касание. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 7 (2к6), если цель это существо или поджигаемый объект, то он поджигается. Пока существо действием не потушит огонь, оно получает урон огнём 3 (1к6) в конце каждого своего хода.

Ветеран [Veteran]

Средний гуманоид (любая раса), 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 Всеобщий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает атаку и им.

Длинный Меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Паровой Мефит [Steam mephit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт., полет 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Иммунитеты к Урону огонь, яд
Иммунитет к Состоянию отравлен
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Игнан
Опасность 1/4 (50 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Каждое существо в 5 футах от него делает спас бросок по Ловкости Сл 10, и получает урон огнём 4 (1к8) при провале.

Врожденное Колдовство (1/день). Мефит с рождения может колдовать *размытый образ* [blur] без использования материальных компонентов. Его врожденное колдовство основано на Харизме.

Действия

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 2 (1к4) и урон огнём 2 (1к4).

Паровое Дыхание (Перезарядка 6). Мефит изрыгает 15-футовый конус обжигающего пара. Каждое существо в этой области должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 10, получая урон огнём 4 (1к8) при провале и половину этого урона при успехе.

Пылающий череп [Flameskull]

Крошечная нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13
Хиты 40 (9к4+18)
Скорость 0 фт., полет 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Магия +5, Восприятие +2
Сопротивление к Урону электричество, некротический, колющий
Иммунитет к Урону холод, огонь, яд
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, парализован, отравлен
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Всеобщий
Опасность 4 (1100 опыта)

Освещение. Огненный череп испускает тусклый свет в радиусе 15 футов или яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый еще на 15 футов. Он может переключать режимы освещения действием.

Сопротивление Магии. Огненный череп имеет преимущество на все спас броски от заклинаний и других магических эффектов.

Омоложение. Если огненный череп уничтожен, то он восстанавливает все хиты через один час если его останки не окропить святой водой, или не сколдовать на них *рассеять магию* [dispel magic] или *снятие проклятия* [remove curse].

Колдовство. Огненный череп - заклинатель 5 уровня. Его заклинания основываются на Интеллекте (спас бросок от заклинаний Сл 13, +5 на попадание заклинаниями). Ему не требуются соматические или материальные компоненты для колдовства. Огненный череп имеет следующие приготовленные заклинания волшебника:

Заговор (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*
1 уровень (3 слота): *волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2 уровень (2 слота): *размытый образ [blur], пылающий шар [flaming sphere]*
3 уровень (1 слот): *огненный шар [fireball]*

Действия

Мультиатака. Огненный череп дважды использует Огненный Луч.

Огненный Луч. Дальнобойная Атака Заклинанием: +5 к попаданию, дальность 30 фт., одна цель. Попадание: 10 (3к6) урона огнем.

Магмовый Мефит [Magma mephit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 22 (5к6+5)
Скорость 30 фт., полет 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +3
Уязвимость к Урону холод
Иммунитет к Урону огонь, яд
Иммунитет к Состоянию отравлен
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Игнан, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда мефит умирает, он взрывается и выбрасывает лаву. Каждое существо в 5 футах от него делает спас бросок по Ловкости Сл 11, и получает урон огнём 7 (2к6) при провале или половину при успехе.

Обманчивая Внешность. Пока мефит не двигается его не отличить от обычной кучи магмы.

Врожденное Колдовство (1/день). Мефит с рождения может колдовать *раскаленный металл* [heat metal] (спас бросок Сл 10) без использования материальных компонентов. Его врожденное колдовство основано на Харизме.

Действия

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) рубящего урона и 2 (1к4) урона огнем.

Огненное Дыхание (Перезарядка 6). Мефит изрыгает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 11, получая урон огнём 7 (2к6) при провале и половину этого урона при успехе.

Азер [Azer]

Средний элементаль, законопослушно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (естественная броня)
Хиты 39 (6к8+12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Тел +3
Иммунитет к Урону огонь, яд
Иммунитет к Состоянию отравлен
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Игнан
Опасность 2 (450 опыта)

Горящее Тело. Существо, которое касается азера или бьет его рукопашной атакой с дистанции 5 футов, получает 5 (1к10) урона огнем.

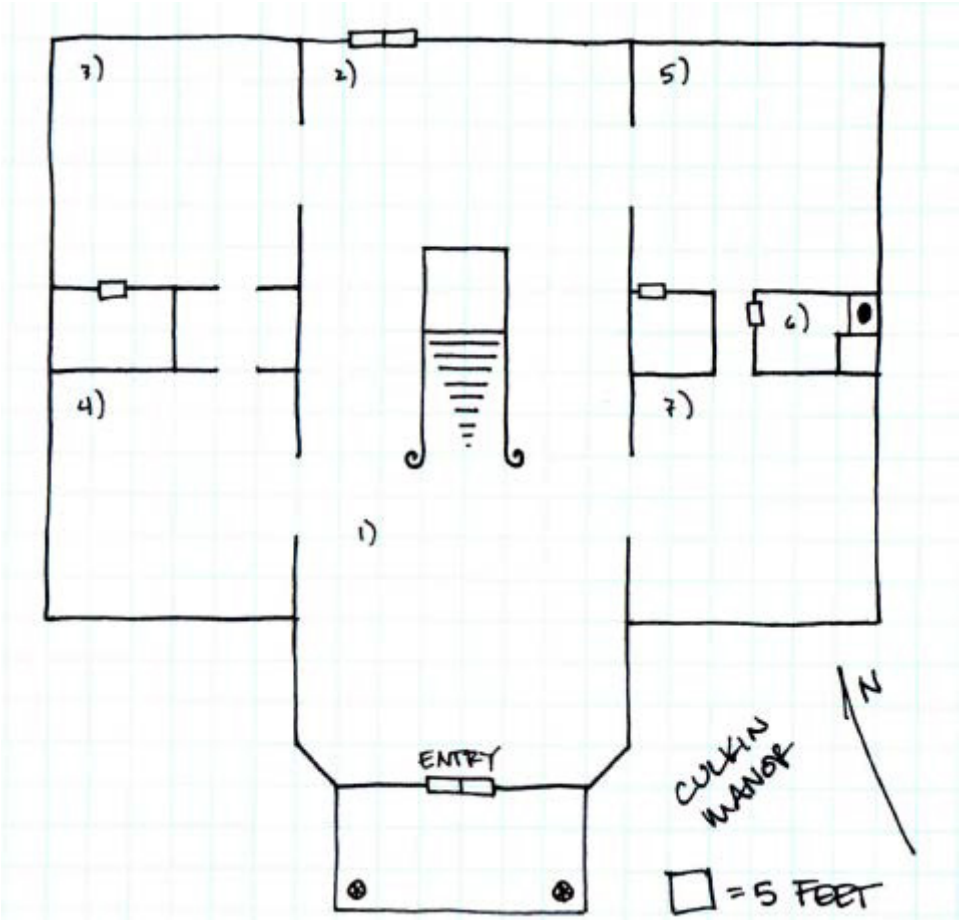
Горящее Оружие. Когда азер наносит попадает металлическим оружием ближнего боя, то наносит дополнительно 3 (1к6) урона огнем (включено в описание атаки).

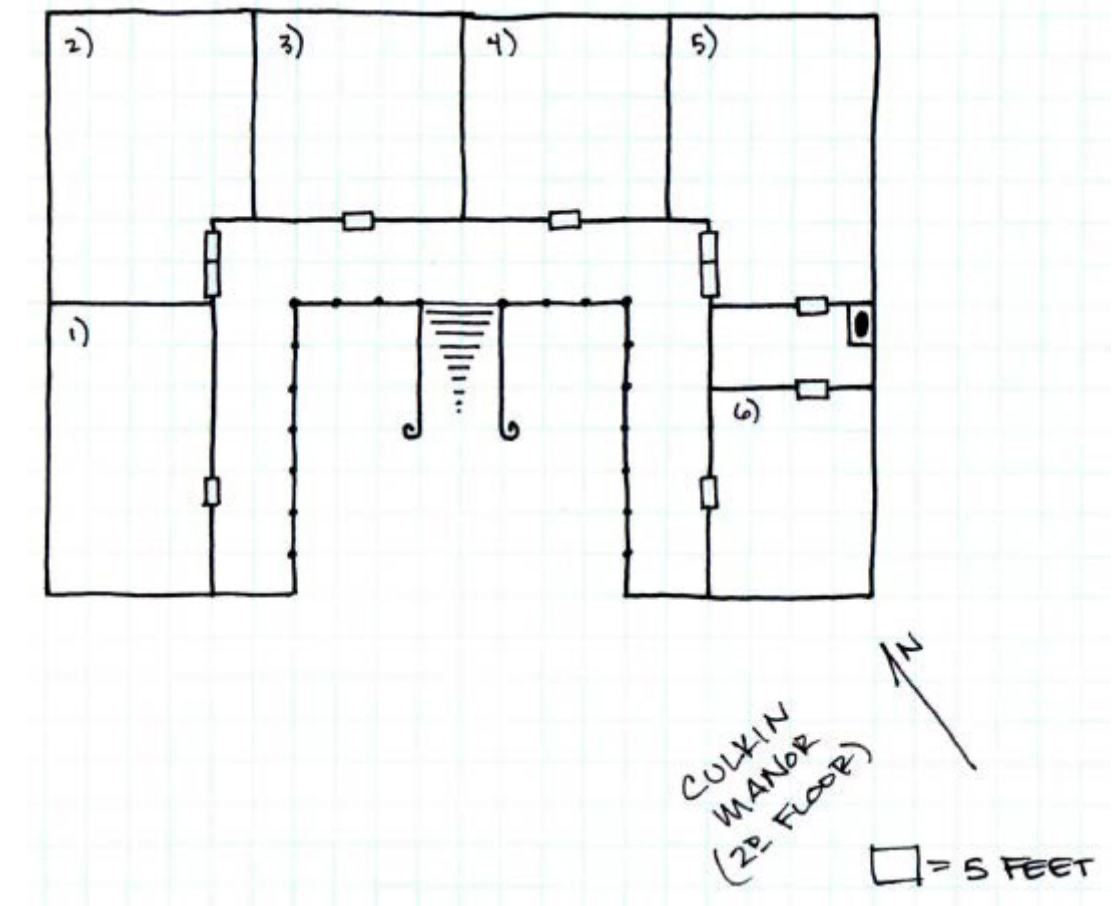
Освещение. Азер испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов.

Действия

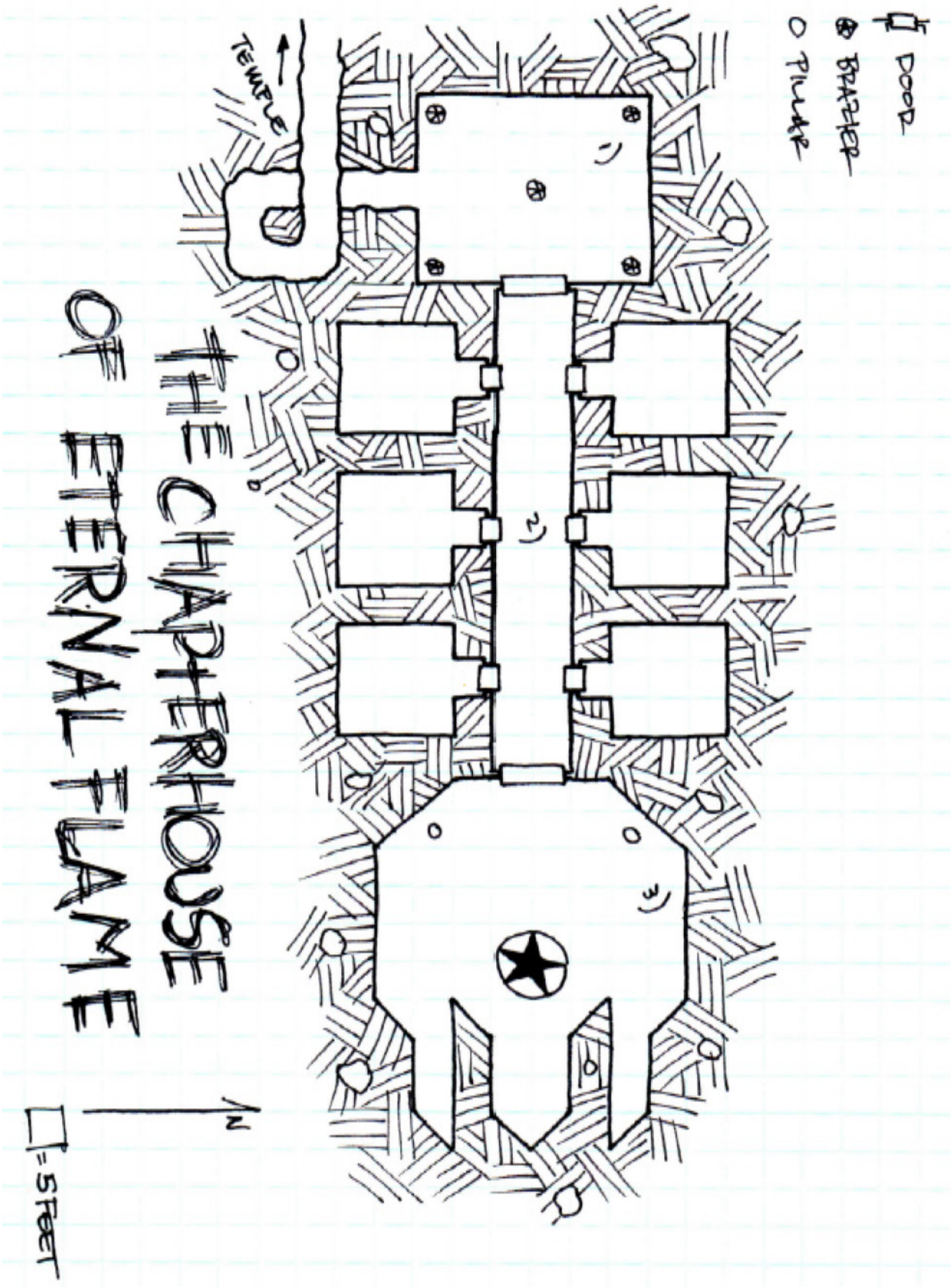
Боевой Молот. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8+3) дробящего урона или 8 (1к10+3) дробящего урона при использовании двумя руками в ближнем бою плюс 3 (1к6) урона огнем.

Карта 1: Поместье Калкин





Карта 2: Здание Капитула Вечного Огня



Приложение мастера: сводка НИП

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

Зора Розалин Калкин (ЗО-ра роз-а-ЛИН КАЛ-кин). Женщина человек глава благородного дома Мулмастера с обширными владениями в ныне разрушенной деревне Эльмвуд. Цвета этого дома - кремовый и красный. Ей около тридцати пяти, она высока, с черными как смоль волосами и бледным цветом лица, была членом Плащей до возвышения до главы ее дома.

Равиа (ра-ВИ-а). Женщина человек, сильно раненный член Культа Вечного Огня. Она перевозила сферу опустошения [devastation orb], когда та преждевременно детонировала в деревне Эльмвуд. Ее нашли плывущей на плоту из обломков и без сознания.

Досам (ДО-сам). Мужчина человек дворецкий семьи Калкин. Несмотря на преданность Зоре Калкин, он принял предложение от Ястребов шпионить за своей семьей и их делами с Альянсом Лордов. Это заставило его подчиниться Сарку Толливеру (смотри ниже).

Пьерон Рэмдон (ПЬЕР-он РЭМ-дон). Мужчина человек, родом из Кормира, член Альянса Лордов. Появляется только если погибает Зора Калкин. Сильно хромает, темные волосы с проседью, имеет рокочущий голос.

Сарк Толливер (САРК ТОЛЛ-и-вер). Мужчина человек член Ястребов (тайная полиция), работает на Элементальные Культы скорее по принуждению, а не ради веры. Его выбритая голова и изможденное лицо делают определение его возраста трудным, но взор его тяжел. Он командует мягким голосом и обычно получает мгновенное повиновение без лишних угроз.

Затонувшая башня

Вы повстречались с персонажем, утверждающим, что он является членом Братства Плащей, расследующим необычные инциденты, связанные с некоторыми из его собратьев. Благоразумие жизненно важно, ибо ходят слухи о том, что существует связь между обитателями Башни Тайной Мощи и одним из элементальных культов. Сможете ли вы раскрыть истину? Приключение для персонажей 5–10 уровней.

Код приключения: DDEX2-3



Участники проекта

Adventure Design: Mike Shea
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: schtormung, DUNGEONS_GUEST, Kitar, Gumeg
Редактор: stivie
Вёрстка: r0ot35
Версия: 1.0

Дебют: 20 марта 2015
Публикация: 1 апреля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - Затонувшая Башня, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 5-10 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 6 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер и Затопленном Лесу [Flooded Forest] к югу от города.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 3 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение Силы Группы

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

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и Образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Около века назад, зыбкий союз между Мулмастером и Жентаримом привел к постройке Жентаримской наблюдательной башни на побережье в половине дня пути на юг от Мулмастера. Однажды, во времена ранней Магической Чумы, башня была полностью покрыта массивным грязевым оползнем, и оставалась скрытой практически столетие.

Несколько месяцев назад, серия мощных штормов бушевала на восточном побережье Лунного моря, расчистив верхушку этой башни, разрушенной десятилетиями давления грязи и населённая ужасными чудовищами.

Обнаружив башню, сектанты Культа Сокрушительной Волны раскопали её залы, и использовали находящийся там алтарь Бейну [Bane] как свой собственный. Там они изучали артефакт, которым владели, известный под названием Сфера Живой Воды [Orb of Living Water].

Два месяца назад, член Братства Плащей по имени Дрэйсон Файвстар [Drayson Fivestar] наткнулся на башню во время своих исторических исследований этой области. Исследуя башню, он был схвачен Культом Сокрушительной Волны. Вместо того, чтобы убить его, лидер этой секты, жрец по имени Тэрус [Therus] использовал Сферу Живой воды [Orb of Living Water], и писания их ордена, чтобы вовлечь его в культ. Затем они отправили его назад в Мулмастер для того, чтобы он набирал последователей для Культа среди почитателей Амберли.

В минувшие два десятка дней, Дрэйсон читал промокший фолиант, данный ему Тэрусом и распространял учение Культа Сокрушительной Волны среди последователей Амберли. Слухи о его проповедях обратили на себя внимание Риды, Утешительницы Штормов, высшей жрицы Амберли, которая настроила против его ереси своих наиболее жестоких последователей. Три ночи назад, ночью, эти последователи напали на Дрэйсона и убили его, скинув его тело из святилища Амберли вниз во тьму.

Заинтересованный в причинах смерти своего партнёра и заинтересованный в писаниях Культа Сокрушительной Волны, Салвар Брикс, убеждённый последователь Братства Плащей начал расследование смерти своего партнёра, что привело к нападению на него тех же самых убийц, прикончивших Дрэйсона Файвстара. Группа путешественников мешает нападению и оказывается втянутой в план Салвара по раскрытию тайны смерти Дрэйсона и секретов Затонувшей Башни.

Обзор приключения

Приключение начинается с того, что путешественники прерывают нападение убийц, последователей Амберли на Салвара Брикса. Всегда цепляющийся за любую возможность Салвар быстро убеждает атаковавших его в том, что путешественники пришли к нему на подмогу. И искатели приключений неожиданно для себя оказываются вовлечёнными в битву.

После победы над последователями Амберли Салвар незамедлительно награждает путешественников и просит посетить его в Башне Тайной Мощи следующим утром. На следующее утро в Башне Тайной Мощи Салвар рассказывает о своем расследовании убийства его партнёра - Дрэйсона Файвстара, и о загадках Затонувшей Башни. У Салвара имеется один из артефактов Дрэйсона из башни - промокший фолиант, в котором описан необычный культ, известный как Культ Сокрушительной Волны, и артефакт из башни, известный как Сфера Живой Воды.

Салвар просит путешественников расследовать смерть Дрэйсона, разузнать об участии в этом последователей Амберли и детали открытий Дрэйсона, сделанных в башне.

Путешественники могут расследовать смерть Дрэйсона множеством разных способов, включая расспрашивание высшей жрицы Амберли, разыскав его секретную лачугу около доков, или расспрашивая хозяина бара в таверне, где Дрэйсона видели в последний раз.

В это время, Салвар занимается нахождением расположения Затонувшей Башни. Владея этой информацией, Салвар просит путешественников самостоятельно исследовать саму башню и добыть Сферу Живой Воды, описанную в фолианте и подтверждённую записями Дрэйсона.

Уже лучше понимая ситуацию, путешественники отправляются в Затонувшую Башню, где они встречают членов Культа Сокрушительной Волны и монстров, населивших башню за последние 100 лет. На нижних уровнях они повстречаются с Тэрусом и существом, которое он призвал. Затем путешественники возвращаются в Мулмастер, имея при себе сферу.

Зацепки приключения

Салвар Брикс [Salvar Brix] всегда отличался харизмой, зная, что именно мотивирует тех, кого он хочет направить на достижение его собственных целей. Будучи спасённым, Салвар предлагает группе денежное вознаграждение и рассказывает про богатства Затонувшей Башни, которыми могут завладеть путешественники, если исследуют её.

Если путешественники больше заинтересованы в информации, чем в материальных выгодах, Салвар готов помочь им и в этом. Всё, что не выходит за пределы откровенного предательства Братства Плащей, для Салвара является честной сделкой.

Часть 1: Освобождение Салвара Брикса

Нападение на Салвара

Приключение начинается с момента, когда группа сталкивается с нападением на Салвара Брикса. В начале приключения прочитайте нижеследующий текст.

> Прогуливаясь по городу вблизи доков, вы слышите хаос битвы впереди вас. Четверо человек лежат мёртвыми, а один из них отползает в вашу сторону, остатки магической энергии окружают его руку. Группа сурово выглядящих матросов преследует ползущего человека. Поношенные, протертые морем кожаные доспехи защищают их загорелую кожу со множеством татуировок. Они, кажется, удивлены вашим присутствием.
>
> Человек ползущий в вашу сторону оборачивается к вам, его глаза наполнены молчаливой просьбой. Он оборачивается обратно, к нападающим.
>
> «Похоже моё подкрепление прибыло.»
>
> Лидер нападающих стискивает зубы и обхватывает рукоять своего скимитара ещё крепче.
>
> «Тогда они умрут вместе с тобой, еретик.»

Вне зависимости от того, что путешественники думают про эту ситуацию, битва неизбежна. Лидер атакующих не будет оставлять в живых свидетелей того, что они сделали с этим человеком.

Человек на улице не способен больше защищать себя, потратив свои заклинания на мёртвых противников (ни один из его заговоров не является боевым).

Лидер атакующих является капитаном бандитов [bandit captain] возглавляющим четырёх головорезов [thugs] и берсеркера [berserker]. Эти бойцы хорошо подготовлены к битве. Головорезы используют как дальние, так и ближние атаки, в зависимости от того, что более оправдано тактически. Берсеркер предпочитает нападать на заклинателей, в то время, как капитан бандитов атакует любых целителей, а головорезы нападают на всех прочих бойцов.

Настройка Сложности Столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите берсеркера и одного головореза
- **Слабая группа:** Уберите берсеркера
- **Сильная группа:** Добавьте ещё одного берсеркера
- **Очень сильная группа:** Добавьте ещё одного берсеркера и ещё двух головорезов

Когда нападающие на него побеждены, человек очень благодарен. Он представляется как Салвар Брикс, член Братства Плащей и исследователь в Башне Тайной Мощи. Он нанял одного из погибших людей в качестве телохранителя, но быстро уволил мертвеца, ввиду его бесполезности.

Салвар показывает квадратный медальон, который подтверждает его причастие к Братству Плащей. Все подобные маги, живущие в Мулмастере подтверждают свое членство таким образом.

Применение Тайной Магии в Мулмастере

Применение тайной магии [arcane magic] строго регулируется в Мулмастере. Если любой из персонажей использовал тайную магию во время битвы с Амберлантами [Umberlants], используйте нижеследующую таблицу.

- ***Заклинания 3 уровня или ниже.*** Поблагодарив их за оказанную помощь, Салвар спросит, как долго маги проживают в городе. Если ответ будет менее трёх месяцев, он милостиво улыбнётся, и напомнит, что им нужно зарегистрироваться и присоединиться к Плащам, прежде чем истекут шесть месяцев.
- ***Заклинания уровня 4 и выше.*** Поблагодарив их за оказанную помощь, Салвар спросит, как долго маги проживают в городе. С суровым видом он предупредит их, что несмотря на его спасение, подобная магия не должна применяться в городе и персонажи должны немедленно присоединиться к Плащам, даже если три месяца ещё не истекли.

Заметьте, что если персонажи уже являются членами Плащей, он поблагодарит их по имени, прежде чем будет сделано какое-либо вступление.

Отыгрыш Салвара

Салвар - напористый и амбициозный маг, желающий улучшить своё положение в Башне Тайной Мощи. Хоть он и не очень могуществен (он примерно соответствует магу 5 уровня), Салвар часто умеет использовать ситуацию для своей выгоды, подбирая правильные слова, играя на мотивации тех, чьей поддержки он ищет. Он тепло и обходительно общается с теми, кто может помочь ему, и быстро отвергает тех, кто не может.

Салвар происходит из благородной семьи, и верит, что за деньги можно купить всё, включая верность, хотя лично он заинтересован в могуществе запретной магии и знаний, утерянных для большинства смертных. Он уверен, что его убитый друг Дрэйсон Файвстар был близок к подобному открытию.

Когда его спросят о произошедшем, Салвар объяснит, что он расследовал смерть его дорогого друга, члена братства Плащей и дружественного исследователя Башни Тайной Мощи по имени Дрэйсон Файвстар. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 откроет, что Салвар не совсем честен. На самом деле, они были скорее соперниками, чем друзьями, и Салвар больше заинтересован в исследованиях Дрэйсона, чем в свершении правосудия.

Измотанный после нападения Салвар отклоняет дальнейшие расспросы. Он даёт путешественникам пергамент с его личной печатью. Это, как он объяснит, позволит получить бесплатную пищу, выпивку и комнату в комфортном Плаще Путешественника [The Traveler's Cloak]. Плащ Путешественника - это высококлассная гостиница на краю квартала с доками, которая борется за звание самого богатого жилья в Мулмастере. Она обслуживает богатых купцов и иностранных гостей, что отражается в ценах - одна комната стоит 12 золотых за ночь, а цена за один из двух люксов гостиницы в пять раз больше.

Он приглашает путешественников встретиться с ним следующим утром в Башне Тайной Мощи. Он обещает, что это будет стоить того. Эта же записка позволит им миновать охрану башни.

Сокровища

Путешественники не найдут ничего ценного ни у кого из атакующих, кроме лидера группы, который носил скимитар, украшенный драгоценными камнями и эфесом в виде переплетенных щупалец осьминога, стоящий 50 золотых монет.

Дальнейшие события

Путешественники также обнаружат множественные татуировки на побеждённых, и на капитане бандитов будет наиболее заметная из них, татуировка изображающая женщину с телом кракена и торсом женщины, разламывающая корабль надвое в бушующем море. Тату покрывает большинство его груди и верхнюю часть рук. Успешная проверка Мудрости (Религия) Сл 13 даст понять, что изображённая женщина - это Амберли, Королева Глубин.

Если кто-то из атакующих остался в живых, то они будут хранить молчание. Успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 может заставить их провозгласить Салвара еретиком против Королевы Глубин, лезущим в дела, в которые ему не следовало совать нос. Они истинные фанатики Амберли и желают воздать Салвару то же самое наказание, что и Дрэйсону. На самом деле это те же самые атакующие, что убили партнёра Салвара, Дрэйсона, двумя днями ранее. Теперь же они желают уничтожить всех, кто связан с утонувшим, кого они смогут найти.

Путешественники вольны провести вечер так, как они считают нужным. Если они спросят про Салвара в Плаще Путешественника, то узнают, что он произошёл из богатой семьи и он запросто даст монетку тем, кто может помочь ему, или обладает тем, что ему нужно. Эта гостиница действительно на голову выше большинства других в Мулмастере. Бар в общей комнате представляет из себя сплошную плиту из полированного мрамора, а мебель искусно окрашена и вырезана из дуба высочайшего качества. По краям основной области расположена дюжина кабинок, скамейки в которых покрыты плюшевой обивкой. Каждая кабинка оснащена набором тяжёлых бархатных штор для обеспечения приватности и маленьким колокольчиком, в который можно позвонить изнутри, чтобы позвать прислугу. Комнаты тоже комфортны и обставлены хорошей мебелью. Гостиница в основном полагается на высокие цены, чтобы в ней не останавливались обычные путешественники, так что персонажи могут столкнуться с некоторой неприязнью, в зависимости от их манер и стиля одежды.

Взаимодействие со своими фракциями

У Изумрудного Анклава [Emerald Enclave] нет контактов, находящихся в городе в данное время.

Арфисты подтвердят, что Салвар член Плащей и они будут очень заинтересованы во всём, что персонажи смогут узнать о любых конфликтах касающихся Плащей, или внутри этой фракции. Это квалифицируется как ***задание фракции***, которое персонаж может выполнить, сообщив, что в плащах может быть кто-то, на кого повлиял Культ Сокрушительной Волны и информацию о предметах, отданных Салвару.

Альянс Лордов похвалит персонажей за то, что они оказали помощь Салвару, и будет заинтересован в том, что ещё ему понадобится от них.

Будучи несколько подозрительными в отношении правительственных организаций внутри Мулмастера, Орден Перчатки призывает их опасаться потенциальной интриги.

С Жентаримом в это время связаться не удастся, несмотря на то, что их агенты находятся в городе.

Встреча с Салваром Бриксом

На следующий день Салвар Брикс ожидает их в Башне Тайной Мощи.

Башня Тайной Мощи

Персонажи могут узнать следующую информацию при удачной проверке Интеллекта (История) Сл 12.

Баланс сил в Мулмастере был шатким на протяжении веков, и большинство из этих веков, правители Мулмастера относились к магии как к чему-то, чего следует опасаться и контролировать. Любой применяющий магию и проживающий в городе более 3 месяцев, показывающий некоторый уровень способностей в магии (уровень 4 или выше) должен присоединиться к Плащам в Башне Тайной Мощи. Это даёт им доступ к обширной библиотеке и лаборатории, но заставляет их регистрироваться в реестре магов города и присягать на верность Клинкам, 16-ти лордам, которые правят Мулмастером.

По их прибытию, прочтите следующее.

> Высокая стена окружает комплекс Башни Тайной Мощи. Бдительные стражи в стальных доспехах охраняют большие обитые железом ворота. Рассмотрев метку Салвара, они позволят вам войти в городок состоящий из приземистых строений, окружающих высокую серую каменную башню. Две массивные статуи приставлены к железным дверям башни. Их головы поворачиваются вам вслед.
>
> По прибытии в башню вас встретит и поприветствует помощник, который проводит вас вдоль узких каменных лестниц мимо множественных лабораторий и конференц-залов, заполненных членами Братства Плащей с надвинутыми на голову капюшонами, до скриптория Салвара. Он улыбается при вашем появлении. Множественные свитки, пергаменты и старые отсыревшие книги загромождают его стол.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 14 позволит группе, окинув взглядом его записи, понять над чем он работает. Они видят странный текст, написанный на неизвестном языке, и изображения обширных морей и непонятных существ. Когда их глаза пробегаются по тексту, они слышат зловещий шёпот в глубине своего разума, но он быстро прекращается, так как Салвар закрывает книгу, которую изучает.

Салвар расскажет путешественникам о следующих моментах.

- Друг Салвара, писец Дрэйсон Файвстар, недавно обнаружил этот том в руинах в находящейся неподалёку башне покрытой в прошлом оползнем. Дрэйсон называет её в своих записях - Затонувшая Башня.
- Дрэйсон обнаружил руины два месяца назад и пропал, исследуя её, почти на месяц, вернувшись другим человеком.
- Когда он вернулся, то сразу углубился в свои исследования и проводил значительную часть времени в баре около доков, под названием Ржавый Клин [Rusty Chock] рассказывая о каком-то водном культе местным матросам.
- Он также проводил значительную часть времени изучая этот том и прочие записи культа в его личной комнате вблизи от доков, которую он снял.
- Два дня назад Дрэйсон пропал. Салвар расспрашивал о нём и узнал, что он покончил с жизнью прикрепив к своим ногам грузы и сбросившись в воду неподалёку от Храма Амберли.
- Салвар отправился в Ржавый Клин, чтобы спросить про своего друга. Там он не получил ценной информации. Спустя короткое время после ухода из таверны, он был атакован и спасён путешественниками.

После того, как он объяснит детали смерти Дрэйсона, он попросит группу помочь со следующими задачами.

- Салвар желает раскрыть обстоятельства смерти Дрэйсона и нападения на него. Он не верит, что смерть Дрэйсона была суицидом. Салвар беспокоится, что за нападением стоит церковь Амберли, и хочет узнать, было ли оно спровоцировано церковью. Он предлагает посетить храм Амберли неподалёку от доков.
- Салвар также желает получить любые улики, которые мог оставить Дрэйсон. Апартаменты Дрэйсона являются тем самым местом, где они могут находиться. Салвар рассказывает путешественникам, как их можно найти.
- Салвар также думает, что путешественники могут узнать больше об атаке, посетив таверну Ржавый Клин, где Дрэйсон провёл свой последний вечер.
- В то время, как путешественники будут расследовать смерть Дрэйсона, Салвар полагает, что он сможет расшифровать некоторые из записок Дрэйсона, которые остались в Башне Тайной Мощи, чтобы определить местонахождение Затонувшей Башни и о том, что может находиться внутри. Для этого ему потребуется день.

Вознаграждение

Салвар предлагает группе 10 платиновых монет (100 зм) за их успешную работу в городе и предполагает, что можно получить намного больше, если исследовать Затонувшую Башню. Без сомнений в её глубинах кроются значительные богатства.

Альянс Лордов

Персонажи, которые сообщат Альянсу Лордов о том, что Салвар попросил их расследовать, получат ***задание фракции*** продолжать работу и информировать их о том, что удастся узнать. Убийство члена Плащей серьёзная проблема и они желают решить дело быстро.

Часть 2: Расследование смерти Дрэйсона Файвстара

В этом месте у путешественников появляется несколько путей, по которым они могут пойти для расследования смерти Дрэйсона Файвстара. Улики, которые они найдут, помогут им в дальнейшем путешествии. Путешественники вольны посетить любую из этих локаций в произвольном порядке и могут пропустить любую из них. В зависимости от времени вашей игры, вы можете решить смотивировать их вернуться к Салвару на закате солнца.

Управление временем

В этом приключении имеется множество сцен расследования и много вариантов для исследования. Важно, чтобы вы эффективно управляли временем и заставляли события происходить так, чтобы игроки смогли отыграть всё приключение за отведённое на это время. Ниже приводится временная шкала для приключения.

- **1 Часть:** 45 минут
- **2 Часть:** 45 минут
- **3 Часть (области 1-6):** 45 минут
- **3 Часть (области 7-11):** 30 минут
- **3 Часть (заключительная секция):** 45 минут
- **Заключение:** 15 минут

Если это расследование в Главе 2 начинает затягиваться, напомните игрокам, что день подходит к концу, и им следует возвращаться к Салвару прежде чем исследовать все три локации. По тем причинам, что ни одна из этих локаций не содержит ключевой информации для проведения 3 части, можно пропустить одну из сцен во второй части.

Святилище Амберли

Прочитайте следующее, когда путешественники придут сюда.

Последняя Капля [The Last Drop] - это странное святилище Амберли в Бухте Мулмастера - выполненное в форме каменного моста расположенного между двумя утёсами нависающих над заливом. Южная сторона моста выполнена наподобие хмурой девы, её рот раскрыт в яростном крике. Вода стекает из её рта вниз в залив. Её волосы вырезаны в виде штормовых облаков.

У моста матрос что-то бормочет себе под нос и бросает по золотой монете в её рот и в море, перед тем как уйти с поникшей головой. Полдюжины прочих матросов стоят на коленях, лежат ничком или стоят и шепчут молитвы Королеве Глубин.

Женщина стоит около южного конца моста, в робе с завязками и узорами, напоминающими свитые щупальца. Палица с навершием выполненной в виде лица Амберли свисает с её поношенного кожаного ремня. Её седые волосы и серые глаза напоминают штормовые моря.

Женщина, представившаяся Ридой Утешительницей Штормов, является высшей жрицей Амберли в Мулмастере.

Отыгрыш Риды

Рида - бесстрастная и расчётливая жрица. Она заняла своё положение в суровой борьбе, как политической, так и силовой, и после устранения поддержки предыдущего высшего жреца, предварительно размозжив его череп на дуэли на пристани, железной палицей изготовленной в виде головы Амберли, которую она всегда носит с собой. Не являющаяся жестокой по природе, она видит в жестокости явное средство, которое позволит ей по завершению её борьбы, выстоять во главе, держа последователей Амберли в постоянном страхе. Ей удалось продержаться, следуя этому плану, в течение двух десятилетий, уничтожая всё, что могло представлять угрозу её позиции в церкви.

Когда путешественники попадают к ней, Рида холодна к группе, однако не враждебна. Риду окружает пять последователей (**Головорезы** [thug]), для защиты, и она способна защитить себя как **священник** [priest], если потребуется. Если она будет атакована, она выпьет *зелье неуязвимости* [potion of invulnerability].

Риду нелегко обмануть (требуется успешная проверка Харизмы (Обман) Сл 18), но если найти к ней подход, она может быть убеждена (успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 13) сказать больше, чем она сказала бы в обычном случае. В течении беседы Рида расскажет следующее.

- Рида уверена, что в Мулмастере появился новый культ, который именует себя Культ Сокрушительной Волны. Она уверена, что Дрэйсон знал что-то об этом культе и распространял его вести среди её последователей.
- Рида уверена, что потеря последователей Амберли повлечет за собой могущественные бури, уничтожив сотни кораблей и тысячи жизней. Этот новый культ подвергает опасности всех в Лунном Море.
- Рида объясняет, что среди последователей Амберли нет строгой иерархии, и она не особо властна над их действиями. Успешная проверка Интеллекта (Проницательность) Сл 15 даст понять, что это не совсем правда. Она не отдавала прямых приказов убивать кого-то, но она точно давала прихожанам понять, что будет как нельзя лучше, если бы проповедники Культа Сокрушительной Волны встретили объятия Амберли.
- Успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 разозлит Риду, но она откроет, что верит что между Культом Сокрушительной Волны и Братством Плащей есть связь. Она верит, что Дрэйсон был шпионом, и, вероятно, действия Салвара доказывают это.

Рида настолько же заинтересована в том, чтобы побольше узнать о группе, насколько они заинтересованы в деталях о смерти Дрэйсона. Во время беседы она задаёт вопросы о Дрэйсоне, Салваре и Затонувшей Башне. Её цель - сдерживать этот новый культ и не дать ему возможности влиять на последователей Амберли.

За пригоршню львов

Если группа убедит Риду в том, что они не являются простыми пешками Салвара, то она может попробовать нанять их для того, чтобы они принесли ей то, что интересует Салвара в Затонувшей Башне. Тьма нарастает в Башне Тайной Мощи, скажет она, и этот артефакт, чем бы он ни был, подпитывает эту тьму. Если группа принесёт ей артефакт из Затонувшей Башни она щедро оценит его в золотых «львах».

Награда опытом

Если персонажам удалось узнать, что Рида не сама организовала атаку, однако верит, что Братство Плащей связано с Культом Сокрушительной Волны, начислите каждому игроку 400 опыта.

Апартаменты Дрэйсона

По возвращении из плена в Затонувшей Башне, Дрэйсон снял дешёвые апартаменты в доках, в которых он мог изучать то, что он нашёл, и принимать местных матросов в Культ Сокрушительной Волны. Он всегда был немного эксцентричным, и его соратники в Башне Тайной Мощи не подозревали, что он начал работать на Культ, но, разумеется, заметили перемены. После его убийства последователи Амберли прочесали его апартаменты, чтобы найти любых других последователей и избавиться от них.

Апартаменты представляют из себя однокомнатную лачугу над веревочным магазином в двух кварталах от доков. Когда группа прибывает туда, они видят, что дверь выломана, а довольно дорогой замок уничтожен. Прочитайте следующее:

> Солнечный свет проникает через щели между прогнившими досками, которые формируют грубые стены апартаментов. Узкая кровать перевёрнута, и соломенный матрац распотрошён. Два сундука были основательно разломаны, комната забросана обрывками одежды. Большой дубовый письменный стол перевёрнут набок и брошен в центр комнаты.
>
> Вся стена была грубо изрисована изображением титанической волны, вздымающуюся над флотом крошечных кораблей под незнакомым небом. Ниже имеется несколько надписей, на незнакомом тёмном языке. Над ними дописано красной краской одно единственное слово «Еретик».

Путешественникам становится ясно, что апартаменты Дрэйсона уже были тщательно и грубо обысканы. Вся ценная информация уже была изъята или, вероятно, уничтожена.

Рисунки на стене - это продукт больного разума. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 12 позволит понять, что она не изображает ни одного мира, которые могли бы видеть путешественники. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 18 откроет, что, вероятнее всего, это элементальный план воды. Судя по масштабу картины, разрушительная сущность имеет титанические размеры.

Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 15 даст понять, что картина не изображает ни Амберли, ни одного из морских богов, известных в Фаэруне.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволит понять, что язык тёмных надписей Первородный. Тот, кто может говорить на первородном может прочесть это как «Сокрушительная Волна Поглотит Всё»

Сокровища и улики

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит обнаружить, что две из досок в полу под кроватью отличаются от других. Подняв их, можно обнаружить тайник чуть ниже пола и чуть выше потолка магазина с пенькой. Внутри тайника находится несколько свитков и странный идол волны, возвышающейся над крошечным городом, выполненный из голубого камня. Идол стоит 100 золотых при продаже на улицах Мулмастера, однако Салвар предложит в два раза больше, если идол будет предложен ему.

Свитки содержат невообразимые бредни о Культе Сокрушительной Волны и иллюстрируют омерзительные ритуалы проводимые на алтаре в центре огромного океана. Впрочем, что более важно, они содержат записи Дрэйсона о его плене в Затонувшей Башне и о том, как Культ Сокрушительной Волны открыл ему глаза. Пробежавшись взглядом по строчкам, путешественники выяснят множество интересных деталей, включая следующее:

«Пол над офицерскими казармами насквозь прогнил. Не безопасно! Что-то извивается в темноте.»

«Тэрус [Therus] применил несколько стражей [wards] для защиты башни. Я должен помнить две фразы для прохождения!»

«Что-то ужасное блуждает в грязи в лаборатории советника. Тэрус требует, чтобы мы избегали этих залов.»

«Тэрус говорит, я не единственный из Плащей, кто узрел путь Сокрушительной Волны. Кто же остальные?»

«Всегда голоден. Воплощение Сокрушительной Волны требует больше преданных себе в пищу. Я должен посылать больше.»

На куске пергамента, Дрэйсон нацарапал две фразы на Первородном. Они могут быть переведены любым, кто говорит на этом языке, или при успешной проверке Интеллекта (Магия или Религия) Сл 15. Фразы гласят:

«Прилив Поднимается.» «Прими Холодное Море.»

Эти две фразы последовательно требуются для прохождения стражей Тэруса, которые он наложил на Затонувшую Башню (символ в Области 2, и символ в Камерах).

Награда опытом

Если группа обнаружила личные записки Дрэйсона и вернула идола Салвару, каждый персонаж получает 400 опыта.

Ржавый Клин

Когда путешественники войдут в таверну Ржавый Клин, прочитайте следующее.

> Едкий запах соли, прогорклого мяса и крепкого рома висит в воздухе в главной комнате Ржавого Клина. Бар расположен вдоль левой стены комнаты, а оставшаяся часть таверны уставлена половиной дюжины столов. Сомнительные жидкости разлиты на полу, некоторые уже подсохли, а некоторые ещё свежие. Гниющие верёвки и шесты со ржавыми крючками украшают стены. Над дверью в заднюю комнату висит картина с изображением двух сине-зелёных волн, одна закручивается налево, а другая направо.

Ржавый Клин - это один из дюжин малых баров и гостиниц, которые обслуживают матросов низшего класса, которые часто бывают в Мулмастере во время своих путешествий по Лунному Морю. Принадлежащий бывшему матросу Бэнкину Роуду [Benkin Rould], бар вмещает две дюжины посетителей за шестью столами и баром. Пища здесь плохая, а грог, хоть и крепкий, ещё хуже.

Отыгрыш Бэнкина

Бэнкин Роуд - это человек-матрос шестидесяти лет. Его кожа грубая, тёмная и покрыта шрамами. Немного есть того, чего бы не повидал этот старый матрос-ветеран в своё время в морях. Хотя он и не большой любитель Риды Утешительницы Штормов (он считает её немного более манипулятивной, чем следует быть жрице Амберли), он все-таки боится гнева Амберли. Он считает, что Дрэйсон получил то, что заслуживал, по мнению Бэнкина, за кощунственные слова против Королевы Глубин.

Количество посетителей в баре зависит от времени суток. В баре всегда имеется около полудюжины матросов, которые тратят свои скромные сбережения на дешёвый алкоголь Клина. Ближе к вечеру место наполняется более сомнительными персонажами.

Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10 позволит понять, что символ, нарисованный над задней дверью, является символом Амберли, Королевы Глубин.

Если спросить его про Дрэйсона, Бэнкин скажет, что видел кого-то похожего разок другой. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 даст понять, что он знает намного больше. Успешная проверка Харизмы (Запугивание, Убеждение или Обман) Сл 15 заставит его рассказать больше. Бэнкин объяснит, что он знал Дрэйсона, и что тот был проблемой в его бизнесе. Дрэйсон начал посещать бар месяц назад. Он приходил не для того, чтобы расспрашивать, как предполагал Салвар, а для того, чтобы проповедовать о некоем новом боге, называемом Сокрушительная Волна. Что хуже, некоторые из наиболее впечатлительных матросов начали слушать его. Множество раз он вступал в споры с клиентами бара, которые, в основном, почитали и боялись Амберли. Слова Дрэйсона были очень опасными.

В ночь его смерти, Дрэйсон, к своей глупости, проповедовал слишком яро. Бэнкин опасался, что может начаться кровопролитие, так как в ту ночь в баре находилось множество верных последователей Амберли и Риды, Утешительницы Штормов. Они ничего не сказали, однако внимательно слушали его, не выпивая, и последовали за ним, когда он вышел.

На следующее утро, Бэнкин услышал от матроса, что последователи навалились на Дрэйсона вскоре после того, как покинули бар. Они вонзили ему нож в спину, связали цепями ноги и сбросили через перила в море возле святилища Амберли.

Матрос рассказывал, что у Дрэйсона шла кровь из пронзённой печени, но когда его сбрасывали во тьму, он не прекращал проповедовать «Сокрушительная Волна поглотит всех!» сказал он. Матрос, который описывал это, отплыл вчера утром.

Если в Ржавом Клине произойдёт стычка, в бой присоединятся несколько **обывателей** [commoner], три **бандита** [bandits] и **головорез** [thug]. Если сейчас утро - там будет только три обывателя. Вечером обывателей будет девять.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите одного бандита
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного головореза

Награда опытом

Если группа убедила Бэнкина раскрыть всю информацию, которую он знает о смерти Дрэйсона, каждый персонаж получает по 200 опыта.

Возвращение к Салвару Бриксу [Salvar Brix]

После своих расследований, путешественники возвращаются к Салвару Бриксу, который внимательно выслушивает то, что они выяснили. Если путешественники утверждают, что Дрэйсон проповедовал о Культе Сокрушительной Волны, то он отвергает эту идею. Дрэйсон был исследователем, как и все остальные Плащи. Он не следовал догмам. Должно быть его увлеченные расспросы были приняты за проповедь.

Он также быстро отвергает мысль о том, что кто-то из членов Братства Плащей принадлежит к Культу Сокрушительной Волны. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволит выявить то, что он не уверен в своём утверждении.

Салвар доволен вестью о том, что Рида Утешительница Штормов напрямую не санкционировала нападение.

Салвар платит путешественникам 10 платиновых монет (100 золотых) за расследование смерти Дрэйсона и переговорами с Ридой. Сейчас у него есть новая работа для них.

Пока они расследовали смерть Дрэйсона, Салвар выяснил месторасположение Затонувшей Башни. Башня, которая по-видимому, когда-то являлась дозорной башней Жентарима находится в половине дня пути на север вдоль побережья. Почти век назад, грязевой оползень покрыл башню, но недавно, мощные шторма расчистили верхушку затерянной башни и открыли проход внутрь.

Исследования книги Салваром открыли кое-что ещё. Книга и её автор путешествовали с каким-то артефактом, который считается священным у этого странного Культа Сокрушительной Волны. Плащи были бы очень рады заполучить этот артефакт и изучить его тайны. За возвращение этого артефакта, Салвар заплатит путешественникам 100 платиновых монет (1,000 зм).

В случае согласия, Салвар даст путешественникам карту с путем к Затонувшей Башне. Салвар беспокоится, что если члены этого культа всё ещё находятся там, они могут переместить артефакт. Кроме того, почва вокруг башни всё ещё нестабильна. Очередной шторм может вновь затопить башню грязью. Нужно торопиться, объясняет он.

Часть 3: Затонувшая Башня

Затонувшая Башня находится в крутом холме из вязкой грязи. Потоки воды стекают по холму вниз в море в нескольких милях отсюда. Густые лозы свисают с мёртвых деревьев, делая башню трудной для обнаружения. Можно заметить лишь кусочек верхней части башни, там, где грязь была смыта штормами.

Здесь можно увидеть отпечатки ботинок, входящие и выходящие из башни.

Общие Свойства

Большинство башни осталось затопленной грязью, с обнажённой крышей и верхними зубцами. Грязь, за десятилетия проломила множество стен, втекала через окна, залив множество комнат башни и просачивалась сквозь стены.

Потолки. Потолки внутри башни двенадцати футов высотой, сделаны из камня с подпорками из прогнившего дерева.

Свет. В башне нет естественного освещения. Когда Культ путешествует по башне, они используют факелы.

Звуки. Путешественники могут слышать звуки капающей воды и неожиданные шлепки грязи, которая продолжает просачиваться в башню.

Запах. То что гнило в грязи веками, придаёт постоянный запах гниения всей башне.

Отдых внутри башни

Когда они прибывают, путешественникам становится ясно, что блуждающие стаи крыс [swarm of rats], неожиданный патруль Культа и стойкий неприятный запах в воздухе сделают невозможным длительный отдых внутри башни. Впрочем, Область 8 (когда она будет очищена от обитателей) и области 1 и 3 могут относительно долго находиться в безопасности для того, чтобы совершить там короткий отдых. Если они настаивают на попытке совершить короткий отдых, бросьте 1к6. При выпадении 1 или 2, они атакованы группой последователей **Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reavers] в количестве 1 на каждого персонажа. При 3 или 4 они атакуются **стаями крыс**, которые проползут сквозь трещины в стенах, по одной стае на персонажа.

При их последней встрече с Салваром, он ясно даст им понять, что очень важно как можно быстрее вынести из башни все, что они смогут найти, потому что очередной оползень может опять накрыть башню, или Культ может переместить артефакт куда-то ещё.

1. Зубцы башни

Верхние зубцы - это единственная открытая часть башни. В ней находятся два возможных входа в остальную башню. Когда путешественники достигнут бойниц, прочитайте следующее.

> В самой гуще болот, сотни футов плотной грязи расступаются, обнажая каменную крышу и бойницу Затонувшей Башни. Половина крыши всё ещё покрыта грязью. Глубокая яма, в которой, возможно, когда-то зажигали огни, которые можно было заметить издалека с Лунного Моря. Сломанная лестница ведёт вниз в захороненную башню, а часть каменной крыши раскололась, открывая подгнившие деревянные поддерживающие балки и тени комнаты внизу.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит заметить следы, частично размытые недавним дождём, которые уводят вниз по лестнице. Успешный бросок Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит понять, что подгнившие подпорки в дыре могут легко проломиться, и открыть проход в 6 область.

Если персонаж исследует сгнившие балки, то **камень обваливается под его ногами**. Персонаж должен сделать спас бросок Ловкости Сл 15 или провалиться через проломившиеся доски, получая 5 (1к10) дробящего урона, и приземлиться в 5 области.

2. Площадка 3 этажа

Когда путешественники отправятся вниз по лестнице, прочитайте следующее.

> Полуразрушенная лестница ведёт в тёмный коридор. В южной части зала находится пара открытых сгнивших деревянных дверей с засовом из ржавого железа.
>
> Дрейк, сжимающий диск с изображением лучей, испускающихся из скипетра с навершием в виде черепа, изображён на северной стене.
>
> Разваливающаяся каменная лестница уводит вглубь башни.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 12 позволит обнаружить отпечатки следов, которые ведут несколько раз к и от двери на юге. Полукруги на полу возле дверей дают понять, что двери недавно открывались и закрывались.[1]

Площадка под дверью на юг зачарована ***Охранными Рунами*** [glyph of warding] наложенными Тэрусом. Только члены Культа Сокрушительной Волны, включая Дрэйсона, знают секретную фразу для прохода. Любой, кто попытается открыть дверь не сказав фразы, «*Прилив Поднимается*» активирует ловушку. Это одна из фраз, которую Дрэйсон написал в своих записях.

Для того, чтобы обнаружить эту ловушку, нужно пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, и она может быть убрана лишь при срабатывании, применения пароля или *рассеивания магии* [dispel magic]. При срабатывании, руна взрывается на весь зал; любой, находящийся в зале должен успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 15 или получить 22 (5к8) огненного урона. Те, кто преуспеют, получат только половину этого урона.

Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 позволит понять, что этот символ принадлежит Жентариму. Члены фракции Жентарим совершают эту проверку с преимуществом. Символу более 100 лет.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 даст понять, что множество отпечатков ног ведут вниз по лестнице, но лишь немногие ведут в коридор на юг.

Награда опытом

Если группа преодолела или расколдовала *Охранные Руны* [glyph of warding], то наградите каждого персонажа 100 опыта.

3. Офис командира

Когда путешественники войдут в 3 область, прочитайте следующее.

> Похоже, эта комната когда-то была офисом командира башни. Несмотря на то, что в комнате нет грязи, сырость оставила свои следы на мебели внутри неё. Большой дубовый стол прижат к дальней стене неподалёку от комода из лиственницы.

1 К какой из дверей? Видимо, эта дверь не отмечена на карте?

Этот офис когда-то принадлежал командиру, управляющему смотровой башней. Сырость заставила дверцу комода набухнуть и крепко застрять. Персонаж, прошедший успешно проверку Силы (Атлетика) Сл 16, ломает дверь, которая рассыпается от напора. В качестве альтернативы, дверь может быть уничтожена (Класс Доспехов 13, 15 хитов).

Сокровища

В сундуке также содержится ритуальная чёрная железная палица, украшенная святым символом Бэйна, стоящая 180 зм.

4. Комнаты офицеров

Когда путешественники будут исследовать 4 область, прочитайте следующее.

> Внешняя восточная стена комнаты обрушилась, почти позволив грязи залить комнату застойной грязью, которая разлилась до коридора.

В комнате нет ничего ценного, десятилетия пребывания в грязи уничтожили все.

5. Комнаты командира

Когда путешественники достигнут 5 области, прочтите следующее.

> Остатки большой кровати покрыты грязью, которая просочилась через наружную стену башни. Обитый железом сундук наполовину погребен в гнилой, покрытой грязью кровати.

Если путешественники падают через крышу сверху, они приземляются в грязь покрывающую кровать.

Множество **стай насекомых** [swarms of insects] (один стая на персонажа), гнездятся в этой комнате. Если путешественники упали в эту комнату из 1 области, то стаи застают персонажа врасплох и атакуют.

Если путешественники входят из коридора, то насекомые не атакуют до тех пор, пока кто-то не побеспокоит кровать. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает, что матрас вокруг сундука шевелится.

Сокровища

Вытаскивание сундука потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15. При провале сундук упадает в грязь, и путешественникам удастся достать лишь половину денег из сундука. Сундук легко открывается после извлечения из грязи.

Сундук содержит монет и драгоценных камней на 220 зм.

6. Лаборатория

Когда путешественники достигнут 6 области, прочтите следующее.

> Гнилостный воздух выходит из комнаты перед вами. Выгравированный в полу круг указывает на то, что эта комната служила магической мастерской или комнатой для вызова существ.
>
> Множество книжных полок стоит вдоль северной стены.

Эта комната служила магической лабораторией советника. Советник использовал круг на полу как для призыва существ из других планов существования, так и для темных экспериментов. Энергия круга сохранилась, однако она ослабла и со времён Магической Чумы [Spellplague] стала весьма нестабильной. Комната также стала домом для двух **черных слизей** [black puddings].

Слизь неподвижна, когда путешественники входят. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит понять, что часть грязи, похоже, пульсирует. В противном случае, когда путники достигнут центра комнаты слизи застают их врасплох.

Из-за странной и нестабильной магии комнаты, любое применение заклинания имеет потенциальный хаотический эффект. После того, как было применено заклинание, бросьте 1к10. При выпадении 1 или 2, целью заклинания становится заклинатель, вместо выбранной цели. При 3-4, заклятие проваливается и не вызывает никаких эффектов. При выпадении 5-10 заклинание действует обычным образом. Чародеи с дикой магией в качестве происхождения чародея, могут кинуть куб дважды и выбрать любой результат.

Заметьте, что если вы отстаёте по времени, то завершите это столкновение быстро, оно не должно превратиться в простое и монотонное снижение хитов у слизей.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** хиты каждой Чёрной Слизи [Black pudding] снижены до 51.
- **Слабая группа:** хиты каждой Чёрной Слизи [Black pudding] снижены до 68.
- **Сильная группа:** хиты каждой Чёрной Слизи [Black pudding] увеличены до 102.
- **Очень сильная группа:** хиты каждой Чёрной Слизи [Black pudding] увеличены до 119.

Развитие событий

Все книги в книжном шкафу сгнили и промокли от векового воздействия грязи и влаги. На кожаных корешках книг можно прочесть *«Тайны Лунного Моря»*, *«Исследовательские Записи: 1402 ЛД»*, и *«Королевства Иных Планов»*. Однако страницы книг покрыты чёрной плесенью, и разобрать написанное невозможно.

Повреждённые Оружия и Броня

У некоторых персонажей может быть броня или оружие, которые подверглись коррозийной способности Чёрной Слизи. Как указанно в блоке характеристик этого монстра, эти штрафы являются постоянными. Персонаж может:

Починить Повреждённую Экипировку. Для того, чтобы починить повреждённый комплект доспехов или оружия, персонаж должен потратить время простоя равное общему штрафу всех испорченных предметов. Например, если к концу битвы оружие персонажа получило штраф -3, а латный доспех персонажа снизил Класс Доспеха до 13 (штраф -5), починка экипировки займёт всего 8 дней простоя в дополнение к соответствующей стоимости проживания. Комплекты брони и оружия уничтоженные Чёрной Слизью не могут быть восстановлены.

Замена Повреждённой Экипировки. В качестве альтернативы, персонаж может просто купить вещь, которую нужно заменить. Однако, повреждённая экипировка бесполезна и не может быть продана.

Сокровища

Один из Чёрных Слизей проглотил сапфир стоимостью 200 золотых. Драгоценный камень можно получить после того, как Слизь будет убита, однако если персонаж возьмёт его голыми руками, он получит 4 (1к8) урона кислотой от останков Слизи.

7. Казармы

Когда путешественники достигнут 7 области, прочтите следующее.

> Полуразрушенная лестница ведёт в следующий длинный зал. Свет просачивается из трещин в восточной стене. Множество кроватей расположены ровными рядами вдоль стен. Высокая деревянная балка прислонена к стене у выхода на лестницу.

Один **последователь Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reaver] стоит на страже в этой комнате, повёрнутый лицом к лестничной площадке. В настоящий момент он опирается на бочку, нанося символы на своё предплечье. Бочка даёт ему укрытие против любых атак со стороны лестничной площадки. Этот головорез закричит, вызывая тревогу, (предупреждая головорезов [thugs] и фанатиков культа [cult fanatics] в области 8) и потянет за верёвку в свой первый ход.[2]

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 17 позволит понять, что деревянная балка появилась здесь недавно и она, судя по всему, подпирает тяжёлую железную опускную решётку. Впрочем, нельзя увидеть, что культисты в башне привязали к балке верёвки и спрятали их в грязи по краю пола. Одна верёвка тянется в область 8, а другая - туда, где сейчас находится головорез. Действием существо может потянуть верёвку, что вызовет падение и закрытие решётки, если он заметит, что возникли какие-то проблемы.

Если балку убрать, то железная решётка, которую она поддерживала, падает на пол. Любое существо, находящееся в области, куда падает решётка (на карте отмечено «X»), должно успешно сделать спасбросок Ловкости Сл 13 или получить 11 (2к10) урона, и быть сбитым с ног и опутанным решёткой. Любое существо, которое использует действие, может поднять решётку при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Любая попытка сделать это существом, придавленным решёткой, совершается с помехой из-за неудобного положения.

Если существо, не находящееся рядом с решёткой атакует цель на другой стороне, цель атаки получает преимущества укрытия.

Враги и тактика

В раунд, следующий за криком тревоги головореза, два **Последователя Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reavers] из 8 Области потянут за верёвку, которая ведёт к ловушке с решётками, если она ещё не была активирована. Сразу же после этого они войдут в 7 Область и вступят в рукопашное сражение с любыми персонажами в области. Если никто из персонажей не вошёл в комнату, они находят укрытие и стреляют из своих арбалетов через решётки.

В то же время, два **глублюдка** [fathomers] в 8 области будут метать *мистические заряды* [eldritch blast] в персонажа с наименьшей бронёй, которого они оба могут видеть. Два оставшихся **Последователя Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reavers] будут кидать метательные копья из-за стены.

2 В области 8 далее по тексту нет ни головорезов, ни фанатиков.

Награда опытом

Если группа проходит стража в 7 Области незаметно и избегает урона или придавливания решёткой, то начислите каждому персонажу по 100 опыта.

8. Обеденный зал

Когда путешественники достигнут области 8, прочтите следующее.

> В центре этой протяжённой комнаты находятся большие столы, один из которых был приподнят и перевёрнут каскадом грязи с севера. Другой стол установлен правильно, и вокруг него находится дюжина стульев. Очевидно, он использовался недавно. Развалины кухни, которую сейчас заполнил грязевой оползень, могут быть видны через обвалившуюся стену на северо-западе.

Эта комната когда-то использовалась как столовая для солдат. Коридор на запад уводит вниз в 11 область.

Четыре **Последователя Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reavers] (бывшие последователи Амберли, завербованные Культом Сокрушительной Волны) и два **глублюдка** [fathomers] (давние последователи культа) расположились в этой комнате. Если они услышат что-то в 7 области, они проверят её и потянут за верёвку, чтобы скинуть решётку, попытавшись разделить группу. В противном случае, они атакуют, когда заметят нарушителей.

Глублюдки [fathomers] сражаются, прячась за сломанными столами, получая укрытие от дальнобойных атак. Если их вытесняют оттуда, один из них использует *перевертыш* [shapechanger] для того, чтобы превратиться в Водяную Змею [water serpent], в то время, как другой использует *прикосновение вампира* [vampiric touch] на ближайшего врага.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите одного глублюдка
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте двух Последователей Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reavers]

Развитие событий

Понадобится успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15, чтобы заставить головорезов говорить. При успехе они расскажут, что были наняты в Культ Сокрушительной Волны Дрэйсоном и уверовали, что Амберли - это всего лишь пешка в руках более могущественной силы, находящейся в пучинах вод. Они никогда не бывали под башней (смотри Алтарь, ниже) и только однажды видели Тэруса. Если путешественники успешно пройдут проверку Харизмы (Запугивание, Обман или Убеждение) Сл 15, то головорезы опишут существ в 11 области и скажут, что туда не может пройти никто, кроме Тэруса и гостей, которых он пригласил.

Если будет захвачены фанатики, они не станут отвечать на расспросы. Вместо этого, они произнесут одно единственное слово на Первородном и их тела обратятся в плотную солёную воду. Это сила, которой их обучили записи Культа и Тэрус, что позволяет им стать едиными с Сокрушительной Волной.

Заметка по планированию времени

С этого момента путешествия у вас должен оставаться в запасе примерно один час. Если у вас меньше времени, будьте готовы быстро проводить битвы с элементалами и скелетами, чтобы вовремя поспеть к заключительной битве.

9. Разрушившаяся уборная

Когда путешественники войдут в 9 область, зачитайте следующее.

> Густой смрад обдувает вас из обрушившихся руин уборной. Накопившиеся за века черные нечистоты кишат огромными опарышами.

Если кто-то решится порыться в отстое, он найдёт золотое кольцо стоимостью 50 золотых, которое упало сюда около сотни лет назад.

10. Сторожка

Когда персонажи войдут в эту комнату, зачитайте следующее.

> Хотя здесь сыро, эта комната, похоже, хорошо сохранилась. Массивный круглый дубовый стол расположен среди кучи прогнивших деревянных стульев. Воздух в этой комнате не такой смрадный, как в остальной части башни.

Несмотря на то, что в этой комнате мало ценного, путешественники могут легко понять, что если подготовить место, то здесь можно совершить короткий отдых в безопасности.

11. Изолированная оружейная

Когда путешественники достигнут 11 области, прочтите следующее.

> То, что судя-по всему когда-то было входом в башню, было захоронено и заполнено грязью, которая втекла внутрь с юго-восточной стороны.
>
> На уцелевшей стене находится дверь, ведущая на юг, в то время как дверь на северо-западной стене давным-давно была сорвана с петель потоком грязи. Глубокий бассейн с водой находится в центре каменного пола. В северо-восточном углу комнаты находится винтовая лестница, ведущая вниз, по её ступеням стекает вода.

Когда путешественники входят в воду в центре комнаты, или находится поблизости, появится один **водный элементаль** [water elemental] и нападает. Здесь также находятся два **Последователя Культа Сокрушительной Волны** [crushing wave reaver] - каждый со странным резервуаром. В свой ход они извлекают резервуары и швыряют их, высвобождая две **водные аномалии** [water weird]. Водная аномалия умирает, если находятся за пределами разлитой воды из уничтоженных резервуаров. Поэтому головорезы стараются разлить содержимое разбиваемых резервуаров по всей комнате, чтобы максимально увеличить досягаемость аномалии. По крайней мере один из головорезов швырнёт резервуар в бассейн в центре комнаты, который достаточно глубок, чтобы скрыть персонажа по голову. Если головорез, несущий странный резервуар будет убит до того, как швырнуть его, он падает. Резервуар разбивается, и высвобождается водная аномалия.

Пол, усыпанный камнями и глубокая вода является труднопроходимой местностью.

Странный резервуар

Этот здоровенный стеклянный резервуар загерметизирован большой пробкой (из пробкового дерева). При метании (до 20 футов) стекло разбивается, высвобождая водную аномалию. Вода из разбившегося резервуара создаёт лужу радиусом в 5 футов.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного водного элементаля [water elemental]
- **Слабая группа:** Уберите одного Последователя Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reaver] и одну водную аномалию [water weird]
- **Сильная группа:** Добавьте одного Последователя Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reavers] и одну водную аномалию [water weird]
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного водного элементаля [water elemental]

Алтарь

Когда путешественники спустятся по спиральной лестнице, прочтите:

> Построенные некогда человеческими руками, эти залы сейчас покрыты вековой грязью и гнилью. Грязная солоноватая вода возвышается по лодыжку для человека, по колено для дварфа и по бедро для халфлинга. Пол под водой неровный и под наклоном. Земля громыхает, и башня наверху немного двигается.

У путешественников должно возникнуть чёткое понимание того, что над их головами находятся сотни футов неустойчивой грязи и камней. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 подтвердит, что эти залы вскоре будут похоронены под грязью. Дварф может сделать эту проверку с преимуществом.

Вода является труднопроходимой местностью для любого существа меньше Среднего размера.

Камеры

Когда путешественники продолжают свой путь, прочтите следующее:

> Стены коридора расширяются, открывая покрытые грязью железные прутья. Гнилая опухшая рука, покрытая лозой, вцепилась в прут, возвышаясь над водой в одной из камер.

В этих камерах содержались заключенные и жертвы пыток Жентарима, которые находились здесь, когда обрушился оползень.

Охранные руны [glyph of warding] скрыты в этой комнате невысокой водой, которая заполняет её. Обнаружение Охранных Рун требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 15. Руны могут быть убраны заклинанием рассеять магию [dispel magic]. При срабатывании, руны призывают восставший труп [animate dead].

Если группа заходит в зал с камерами, руны срабатывают и призывают по два **скелета** [skeletons] на каждого члена группы. Эти скелеты - бывшие солдаты Жентарима и их пленники. Если любой из членов группы говорит слова «Прими Холодное Море», то скелеты прекращают свою атаку. В противном случае, скелеты атакуют каждого члена группы сразу после того, как поднимаются из-под воды, окружая группу.

Алтарь

Когда путешественники продолжают свой путь, прочтите следующее:

> Коридор выводит в большой зал. Углы зала в данный момент скруглились от обрушившихся камней и скопившейся там грязи. Вершины скамеек выглядывают из-под воды.
>
> Огромная статуя мускулистой фигуры стоит на возвышающейся платформе в дальнем конце комнаты. Её голова отколота и в её вытянутой руке находится кружащаяся голубая сфера, которая освещает комнату своим тусклым светом. Человек, очертания которого находятся в постоянном волнообразном движении, стоит на коленях перед статуей, его голубые одеяния колыхаются в воде у его колен. Вода кружится и слабо течёт под воздействием голубого света в центре комнаты. Он оборачивается и улыбается.

Тэрус, **жрец Сокрушительной Волны** атакует в одиночку. Он владеет *трезубцем предупреждения* [trident of warning], который предупредил его о готовящемся нападении группы. Он подготовился к битве, применив заклинание *размытый образ* [blur] и выпив *зелье сопротивления к огню* [potion of fire resistance]. Духовные стражи [spiritual guardians] окружают его в форме кружащихся призрачных тайфунов. Тэрус призывает *метель* [sleet storm] на вражеских заклинателей и *удержание личности* [hold person] на бойцов. Имейте ввиду, что если он колдует *удержание личности* [hold person], его заклинание *размытый образ* [blur] заканчивается.

Когда здоровье Тэруса достигнет 0 очков здоровья, прочтите:

> Человек широко улыбается и сплёвывает полный рот крови, «Вы искренне верите, что Ольгидра [Olhydra] оставила бы меня беззащитным? Без возможности отомстить за мою собственную смерть? Глупцы!»
>
> Вскоре его улыбка переходит в гримасу страдания и агонии, так как он удваивается в размерах в своей талии и изрыгает поток кристаллической голубой воды. Его громко рвёт, и поток становится такого размера и напора, которого не смог бы вызвать ни один человек.
>
> Вода бурлит и пенится перед ним, и многоглавое чудище, состоящее из полосок окрашенной кровью воды возникает изнутри. Обезвоженное тело Тэруса сжимается, лишённое всех его внутренних жидкостей, словно выжатая тряпка.

Элементальное существо в форме **гидры** [hydra] и **водная аномалия** [water weird] бросаются вперёд из центра комнаты. Будучи существом элементального плана воды, гидра состоит из текущей прозрачной воды покрытой кровью Тэруса. Гидра нападает с бездумной яростью, нацеливая свои укусы против всех, до кого достаёт, и предпочитая кусать множество целей, вместо одной, кроме тех случаев, когда у неё нет другого выбора.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите водную аномалию; снизьте хиты гидры до 126; гидра обладает тремя головами
- **Слабая группа:** хиты гидры снижены до 149, гидра обладает четырьмя головами; водная аномалия появляется в начале второго раунда
- **Сильная группа:** Замените одну водную аномалию [water weird] водным элементалем [water elemental]
- **Очень сильная группа:** Добавьте одну водную аномалию [water weird]

Дальнейшие события

Сфера на алтаре является *Сферой Живой Воды* [Orb of Living Water], которую ищет Салвар Брикс. Согласно своему названию, сфера является шаром воды, который постоянно вращается. Его можно взять и проткнуть так, словно вонзаешь что-то в чашу с водой, однако он сохранит свою сферическую форму.

Когда существо касается её, оно слышит глубокий и низкий голос, говорящий с ним на странном диалекте Первородного. Каждый, кто понимает Первородный слышит фразу «Отдайся Сокрушительной Волне» повторяющуюся снова и снова и сводящую с ума.

Если они исследуют близлежащую комнату, выяснится, что Тэрус использовал её как личный кабинет и спальню, используя скорее снаряжение для походов, а не настоящую мебель.

Сокровища

Тэрус не владел ничем ценным, за исключением *трезубца предупреждения* [trident of warning].

Награда опытом

Если персонажи добыли Сферу Живой Воды, начислите каждому игроку по 500 опыта.

Заключение

Победив местную группу Культа Сокрушительной Волны, путешественники могут вернутся в Мулмастер со *Сферой Живой Воды*. В этот момент у путешественников возникает множество возможностей.

Во-первых, они могут вернуть сферу Салвару Бриксу в Башню Тайной Мощи. Он наградит их кошельком с содержимым в 100 пм и скажет, что они отлично поработали на Братство. Он быстро отклоняет любые вопросы касаемо связи между Братством Плащей и Культом Сокрушительной Волны. Все тайные заклинатели в группе получают сюжетную награду «Носитель Плаща» (смотри Друзья и Враги, ниже).

Вместо этого, группа может вернуть сферу Риде на алтарь Амберли. Она останется верной своему обещанию, заплатив группе 1,000 зм Кормирским золотом. Если группа спросит её, что она намерена делать с ней, она ответит, что вскоре никто уже не сможет увидеть эту сферу снова.

Если группа не уверена в правдивости Салвара или Риды, то она может решить уничтожить, спрятать, или сохранить сферу у себя. Её окажется очень сложно будет уничтожить, она восстанавливается от ударов и разрезов. Даже после нагревания сфера будет восстанавливать свою форму по мере того, как испарившаяся вода будет охлаждаться. При хранении сферы, группе постоянно будут сниться кошмары о пустынном бескрайнем океане, который желает схватить их и унести в солёное море. Они также могут решить просто спрятать сферу. Однако, кто знает, кто сможет наткнуться на неё потом?

Фракционная альтернатива. Персонажи, являющиеся членами фракций могут вместо этого предложить сферу своей фракции. Особенно это обрадует Арфистов, и, несмотря на то, что Альянс Лордов не одобряет нарушение контракта, они все равно будут довольны. Две этих фракции имеют достаточно ресурсов, чтобы наградить героев тем-же количеством золота, что и Салвар. Три прочие фракции имеют меньшее количество ресурсов, и могут заплатить лишь половину от этой суммы.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя Врага	Опыт за Врага
Капитан бандитов [Bandit captain]	450
Головорез [Thug]	100
Берсерк [Berserker]	450
Бандит [Bandit]	25
Обыватель [Commoner]	10
Последователь Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reaver]	100
Стая крыс [Swarm of rats]	50
Рой насекомых [Swarm of insects]	100
Чёрная слизь [Black pudding]	1,100
Глублюдок [Fathomer]	450
Водный элементаль [Water elemental]	1,800
Водная аномалия [Water weird]	700
Скелет [Skeleton]	50
Тэрус, жрец Сокрушительной Волны [Therus, Crushing Wave priest]	450
Гидра [Hydra]	3,900

Небоевые награды

Задача или Достижение	Опыт на Персонажа
Узнать историю Риды	400
Найти тайник Дрэйсона	400
Узнать историю Бэнкина	200
Избежать огненных рун	100
Избежать ловушки с решёткой	100
Получение Сферы	500

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **3000 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **4000 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Скимитар с драгоценными камнями	50
Идол Дрэйсона	200
Первое вознаграждение Салвара	100
Фигурная булава из воронёного железа	180
Сундук командира	220
Сапфир Чёрной слизи	200
Утерянное кольцо	50
Финальная награда	1,000

Трезубец Предупреждения

Оружие (трезубец), необычное (требуется настройка)

Любой, владеющий этим оружием из необычной, голубой стали чувствует себя необыкновенно самоуверенным. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера.*

Зелье сопротивления огню

Зелье, необычное

Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера.*

Зелье Неуязвимости

Зелье, редкое

Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера.*

Слава

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

Персонажи из фракции **Альянса Лордов** получают **одно дополнительное очко славы** за предоставление фракции информации о том, что они обнаружили по поводу смерти Дрэйсона Файвстара и прочей деятельности Культа Сокрушительной Волны.

Персонажи из фракции **Арфистов** получают **одно дополнительное очко славы** за передачу версии Риды о том, что среди Плащей (кроме Дрэйсона) имеется кто-то подверженный влиянию Культа, и за информацию по Культу Сокрушительной Волны.

Время простоя

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

Друзья и Враги

У персонажей появляется возможность получить следующее вознаграждение в курсе этой игры.

Носитель Плаща. Если ваш персонаж является тайным заклинателем, то Салвар Брикс предлагает спонсировать ваше вступление в Братство Плаща. Хотя вступление в Плащи обязательно для любых тайных заклинателей, которые хотят остаться в Мулмастере на продолжительное время, и спонсорство не требуется, поддержка Салвара естественно принесет свою пользу.

Награда Мастера

Вы получаете 400 опыта, 200 зм и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

> **Внимание**
>
> Правила получения наград Мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Головорез [Thug]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Капитан бандитов [Bandit captain]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 65 (10к8+20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Спас Броски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4, Обман +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любые два
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашных атаки: две атаки скимитаром и одну атаку кинжалом. Или две дальнобойные атаки кинжалами.

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

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона.

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, капитан должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

Обыватель [Commoner]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

Берсерк [Berserker]

Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 67 (9к8+27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода, берсерк может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Секира. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

Бандит [Bandit]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) рубящего урона.

Лёгкий Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8+1) колющего урона.

Последователь Культа Крушащей Волны [Crushing Wave reavers]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Навыки Атлетика +4 Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Длинный Меч Акульих Зубов. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) рубящего урона или 7 (1к10+2) рубящего урона при использовании двумя руками. Последователь наносит дополнительную кость урона этим мечом, если цель не носит брони.

Метательное Копье. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Стая крыс

Средняя стая из Крошечных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 24 (7к8 - 7)
Скорость 30 фт.

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

Сопротивление к урону дробящий, рубящий, колющий
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный, ошеломлён
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки –
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый Нюх. Стая крыс имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на обонянии..

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

Действия

Укусы. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в клетке со стаей. Попадание: 7 (2к6) колющего урона или 3 (1к6), если у стаи половина или менее хитов.

Рой насекомых

Средняя стая из Крошечных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (естественная броня)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 20 фт., карабкание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (–5)	7 (–2)	1 (–5)

Сопротивление к урону дробящий, рубящий, колющий
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, паралич, окаменение, сбитый с ног, опутанный, ошеломлён
Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8
Языки –
Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Укусы. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в клетке со стаей. Попадание: 10 (4к4) колющего урона или 5 (2к4) колющего урона, если у роя половина или менее хитов.

Водный элементаль [Water elemental]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14 (естественная броня)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт., плавание 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Сопротивления Урону кислота; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям истощен, схвачен, парализован, окаменен, отравлен, сбит с ног, опутан, без сознания
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван
Опасность 5 (1,800 опыта)

Водная Форма. Элементаль может войти на клетку враждебного существа и остановиться там. Он может проходить сквозь проемы в 1 дюйм шириной без усилий.

Заморозка. Если элементаль получает урон холодом, то он частично замерзает; его скорость уменьшена на 20 футов до конца его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Элементаль делает две атаки ударами.

Удар. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

Прилив (Перезарядка 4-6). Каждое существо в клетке с элементалем должно сделать спас бросок Силы Сл 15. При провале цель получает 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Если она Большая или меньше, то она еще и схвачена (Сл высвобождения 14). До конца захвата цель опутана и не может дышать, если только она не умеет дышать под водой. Если спас бросок успешен, то цель выталкивается из клетки с элементалем.

Элементаль может схватить одно Большое существо или до двух Средних или меньше существ одновременно. В начале каждого хода элементаля, каждая схваченная цель получает 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Существо в 5 футах от элементаля может вытащить существо или объект из него, сделать действием успешный спас бросок Силы Сл 14.

Черная слизь [Black pudding]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 7
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 20 фт., карабкание 20 фт.

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

Иммунитет к Урону кислота, холод, электричество, рубящий
Иммунитет к Состояниям ослеплен, очарован, оглушен, истощен, испуган, сбит с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 4 (1,100 опыта)

Аморфность. Слизь может проходить сквозь проемы в 1 дюйм шириной без усилий.

Разъедающая Форма. Существо, которое касается слизи или попадает по ней рукопашной атакой, находясь в 5 футах от нее, получает 4 (1к8) урона кислотой. Любое немагическое оружие, сделанное из металла или дерева, попавшее по слизи, разъедается. После нанесения урона это оружие получает постоянный и накапливающийся штраф в -1 к броскам урона. Если штраф увеличивается до -5, то оружие ломается. Немагические снаряды, сделанные из металла или дерева, которые попадают по слизи, уничтожаются после нанесения урона.

Слизь может проесть немагический слой дерева или металла, толщиной 2 дюйма, за 1 раунд.

Паучья Ходьба. Слизь может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Псевдопод. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона плюс 18 (4к8) урона кислотой. Кроме того, немагическая броня, которую носит цель, частично разъедает и она получает постоянный и накапливающийся штраф в -1 к КД. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Реакции

Разделение. Когда слизь Среднего размера или больше подвергается рубящему урону или урону электричеством, то она разделяется на две новые слизи, если у нее не меньше 10 хитов. У каждой новой слизи количество хитов равно половине хитов изначальной слизи, округленной вниз. Новые слизи на один размер меньше изначальной.

Глублюдок [Fathomer]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 (13 с *доспехами мага* [mage armor])
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Магия +2, Восприятие +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Акван, Всеобщий
Опасность 2 (450 опыта)

Перевертыш (2/День). Глублюдок может использовать действие, чтобы превратиться в Среднюю змею состоящую из воды, или назад в свою истинную форму. Все, что глублюдок носит или несет с собой, превращается вместе с ним, и недоступно пока глублюдок не вернется в свою истинную форму. Он возвращается в свою истинную форму по прошествии 4 часов, или потратить еще одно использование этой черты. Если глублюдок теряет сознание или умирает, то он также возвращается в свою истинную форму.

В форме змеи глублюдок получает скорость плавания в 40 футов, способность дышать под водой, иммунитет к урону ядом, а так же сопротивление к урону огнем и дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия. Он также имеет иммунитет к следующим состояниям: истощен, схвачен, парализован, отравлен, опутан, сбит с ног, без сознания. Змеиная форма может входить на клетку с враждебным существом и останавливаться там. Кроме того, если вода может пройти через проем, то и змей может это сделать без усилий.

Доспех Ольгидры (Только в Форме Человека). Глублюдок может неограниченно колдовать доспехи мага [mage armor] без материальных компонентов.

Колдовство (Только в Форме Человека). Глублюдок – заклинатель 5 уровня. Его колдовские способности основаны на Харизме (спас бросок Сл 12, +4 к попаданию заклинаниями). У него две ячейки 3 уровня, которые он восстанавливает после завершения короткого или долгого отдыха, и он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение [chill touch], мистический заряд [eldritch blast], волшебная рука [mage hand]*
1 уровень: *доспех Агатиса [armor of Agathys], поспешное отступление [expeditious retreat], сглаз [hex]*
2 уровень: *невидимость [invisibility]*
3 уровень: *прикосновение вампира [vampiric touch]*

Действия

Удушение (Только в Форме Змея). Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) дробящего урона. Если цель Средняя или меньше, то она схвачена (Сл высвобождения 12). До окончания захвата цель опутана и глублюдок не может удушать другую цель.

Кинжал (Только в Форме Человека). Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Водная аномалия [Water weird]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 58 (9к10 + 9)
Скорость 0 фт., плавание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление Урону огонь; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям истощен, схвачен, парализован, отравлен, опутан, сбит с ног, без сознания
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает Акван, но не может говорить
Опасность 3 (700 опыта)

Невидим в Воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Связь с Водой. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожена.

Действия

Удушение. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: 13 (3к6 + 3) дробящего урона. Если цель Среднее существо или меньше, то оно схвачено (Сл высвобождения 13) и его подтягивает на 5 футов в водной аномалии. До конца захвата цель опутана, водная аномалия пытается ее утопить, и не может душить другую цель.

Скелет [Skeleton]

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс Доспеха 13 (остатки доспеха)
Хиты 13 (2к8+4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Уязвимость к Урону дробящий
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям очарование, истощение, отравление
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Короткий Лук. Дальнобойная Атака Оружием. +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Тэрус, жрец Сокрушительной Волны [Crushing Wave priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Всеобщий
Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Тэрус - заклинатель 5 уровня. Его заклинательная способность - Харизма (спас бросок Сл 13, +5 к попаданию заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой описано в этом приложении):

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение [chill touch], волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation], луч холода [ray of frost]*
1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat], ледяной кинжал* [ice knife*], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur], удержание личности [hold person]*
3 уровень (2 ячейки): *метель [sleet storm]*

Действия

Трезубец. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Ледяной кинжал* [ice knife*]

1 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и кидаете его в существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания и промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны успешно сделать спасбросок Ловкости, иначе получат урон холодом 2к6.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Гидра [Hydra]

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (естественная броня)
Хиты 172 (15к12 + 75)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Навыки Восприятие +6
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки —
Опасность 8 (3,900 опыта)

Задержка Дыхания. Гидра может задержать дыхание на 1 час.

Множество Голов. Гидра имеет 5 голов. Пока у нее больше одной головы она имеет преимущество на спас броски от ослепления, очарования, оглушения, испуга, ошеломления и потери сознания.

Когда гидра получает 25 или больше урона за один ход, одна из ее голов умирает. Если умирают все головы, то умирает и гидра.

В конце каждого хода она отращивает две головы за каждую из голов, которые умерли после ее прошлого хода, если только она не получала урон огнем с прошлого хода. Гидра восстанавливает по 10 хитов за каждую выросшую таким образом голову.

Реагирующие Головы. За каждую голову гидры после первой она получает одну дополнительную реакцию, которую можно использовать только для атак по возможности.

Бессонная. Пока гидра спит, по крайней мере одна из ее голов бодрствует.

Действия

Мультиатака. Гидра делает столько атак укусом, сколько у нее голов.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 10 (1к10 + 5) колющего урона.

Раздаточный материал игрокам: Записки Дрэйсона Файвстара

«Пол над офицерскими казармами насквозь прогнил. Не безопасно! Что-то извивается в темноте.»

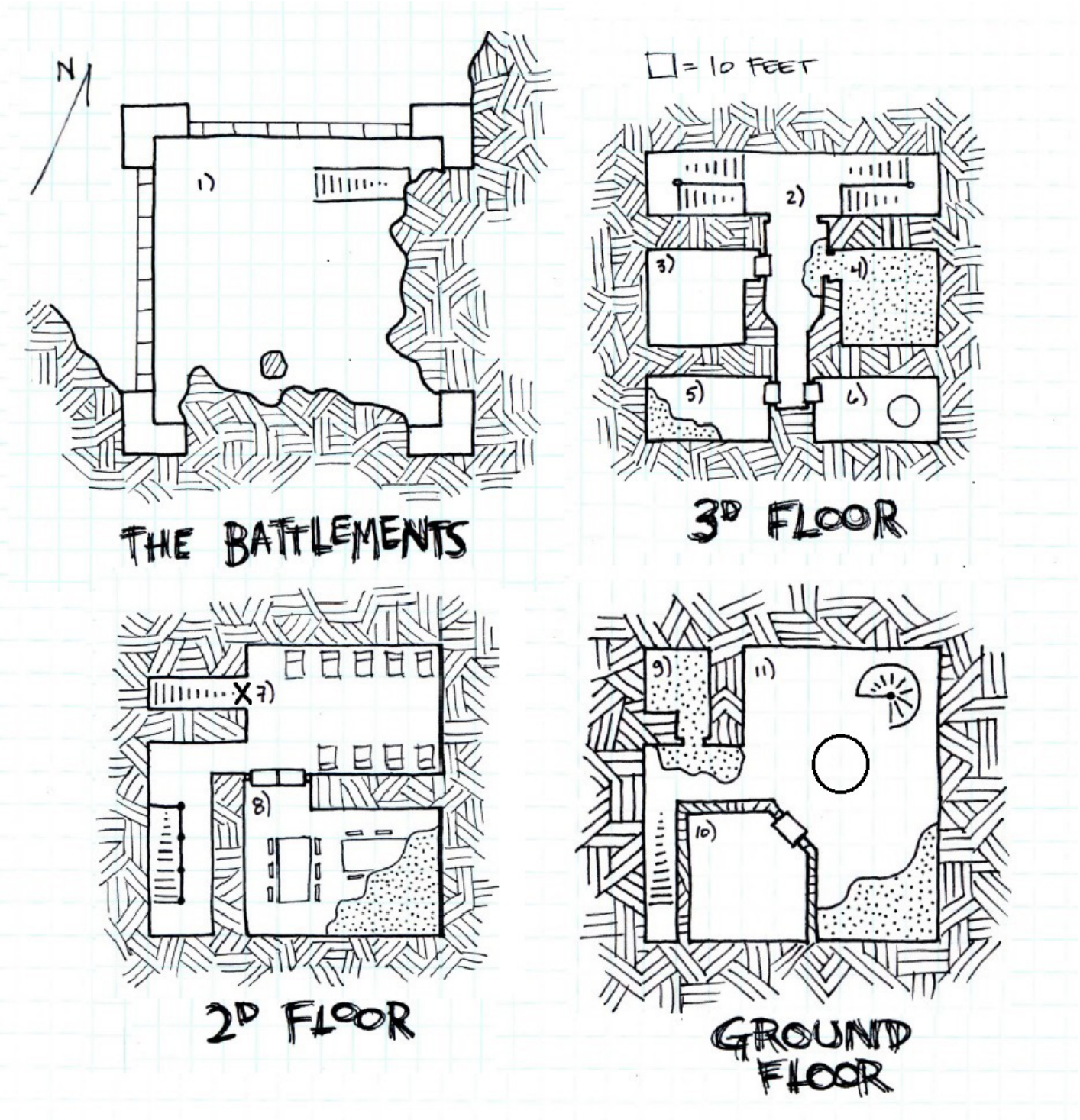
«Тэрус применил несколько стражей [wards] для защиты башни. Я должен помнить две фразы для прохождения!»

«Что-то ужасное блуждает в грязи в лаборатории советника. Тэрус требует, чтобы мы избегали этих залов.»

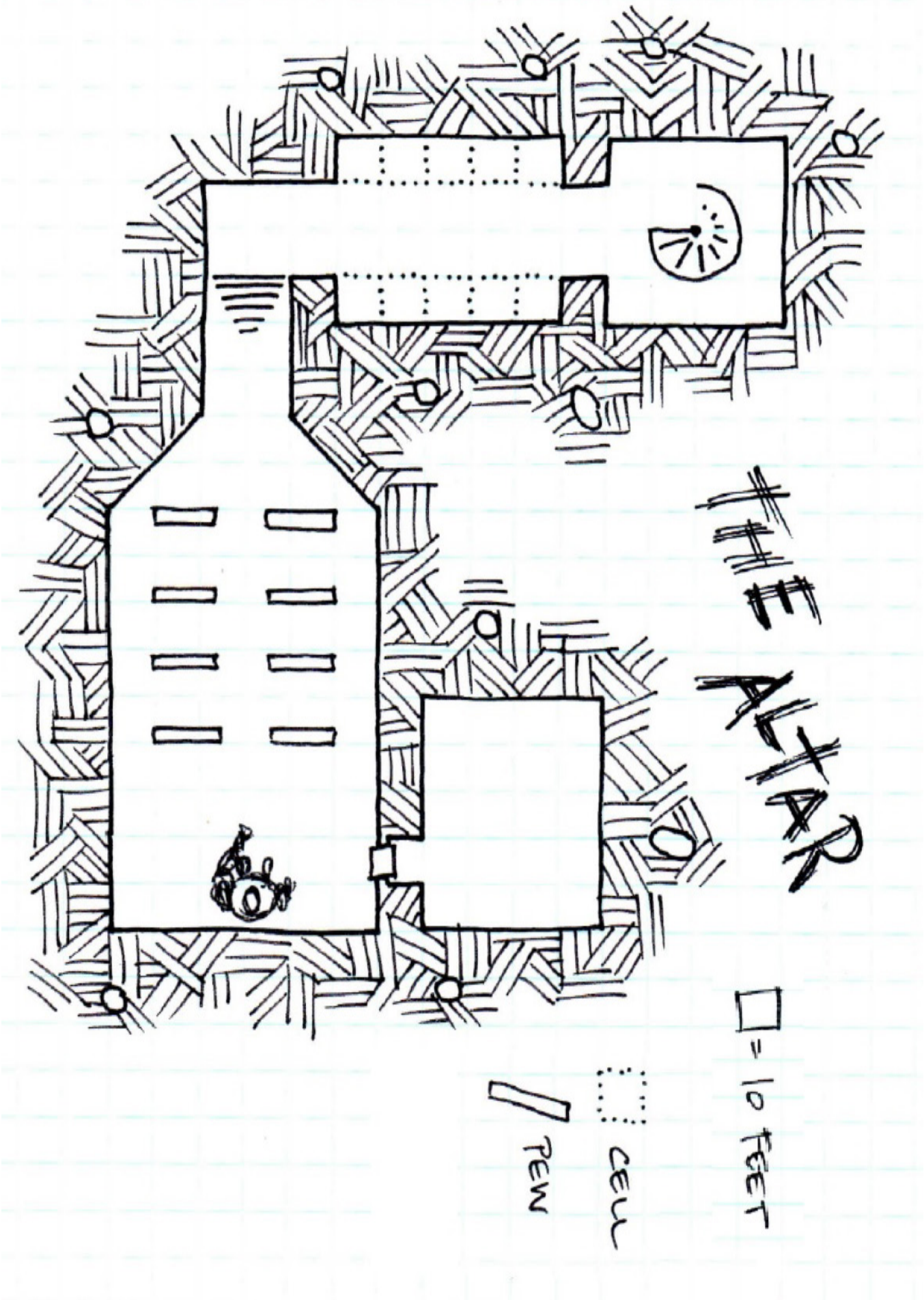
«Тэрус говорит, я не единственный из Плащей, кто узрел путь Крушащей Волны. Кто же остальные?»

«Всегда голоден. Воплощение Крушащей Волны требует больше преданных себе в пищу. Я должен посылать больше.»

Карта 1: Затонувшая Башня



Карта 2: Алтарь



Приложение мастера: сводка НИП

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

Бэнкин Роуд (БЕНК-ин р-О-уд). Мужчина человек около 60 лет, бывший моряк, приверженец Амберли, на данный момент управляет Таверной Ржавый Клин.

Дрэйсон Файвстар (ДРЕЙ-сон ФАЙВ-стар). Мертвый мужчина человек, член Братства Плащей и член Культа Сокрушительной Волны

Рида Утешительница Штормов (РИ-да). Верховная жрица Амберли в Мулмастере в течение последних двадцати лет. Манипулирующая и пытливая, она считает новый культ ересью и угрозой своей власти.

Салвар Брикс (САЛ-вар БРИКС). Мужчина человек, член Братства Плащей, использует свою богатую родословную и шарм везде где только может. Нанимает персонажей помочь расследовать что делал Дрэйсон перед тем как умереть.

Тэрус (ТЭ-рус). Мужчина человек, лидер ячейки Культа Сокрушительной Волны, расположенной в Затонувшей Башне. Промыл мозги Дрэйсону Файвстару, чтобы тот вступил в культ и послал его обратно в Мулмастер вербовать других.

Бойня в шахтах Каменного Шпиля

Испещрённые жилами драгоценных пород и камней, горы Каменного Шпиля на западе давно являются ценным ресурсом для всех, кто может добывать в них руду. Одна из таких шахт прекратила работу, и единственное, что заботит больше, чем просрочка поставок — это судьба Солдатской Братии, отправленной выяснить, что случилось с шахтёрами. Хоть шахта и находится в регионе гор, когда-то контролируемом дварфами-затворниками, клан Ладваказар не так дерзок, чтобы нарушать давний мир с Мулмастером. Или всё-таки мог бы? Приключение для персонажей 5-10 уровней.

Код приключения: DDEX2-4



Участники проекта

Adventure Design: Will Doyle
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Kitar, DUNGEONS_GUEST, stivie
Редактор: stivie
Вёрстка: r0ot35
Версия: 1.0

Дебют: 20 марта 2015
Публикация: 1 апреля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - *Бойня в Шахтах Каменного Шпиля*, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона *Элементальное Зло*.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 5-10 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 6 уровня**. Персонажи 4 уровня могут потратить 20 дней простоя, чтобы поднять свой уровень до 5. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер и Затопленном Лесу [Flooded Forest] к югу от города.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 6 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение Силы Группы

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

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и Образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Выбитый в земле упавшей кометой, Зал Падающих Камней - это место паломничества для Культов Элементального Зла. Осколки разбитой кометы, держащиеся в воздухе посредством дикой стихийной силы, считаются воплощением господства Огремоха над Элементом Земли. После падения культисты стекались в пещеру, чтобы помолиться камням и отдать почести Тирану Черной Земли.

Со временем дварфийский клан Ладваказар выдворил культистов из гор. Они заключили пакт с могущественными элементальными духами, чтобы это сделать, которых погребли в Зале как стражей, на случай если культисты вернутся. Пакт навсегда изменил всех потомков клана, укрепил кожу дварфов и увел потомков глубоко под землю.

Старатели из Мулмастера в конце концов захватили Зал, который они переназвали в Шахту Упавшего Камня. Десятилетиями благородные лорды города получали прибыль из ее богатых железом руд, жестоко игнорируя протесты затворнического клана Ладваказар.

После того как медуза и ее свита горгулий узнали про комету из языческих текстов, они захватили шахту в надежде объединиться с Лордами Элементального Зла. Шахтеры были порабощены и их заставили работать после уничтожения погребенных в зале дварфийских стражей. Когда Мулмастер послал солдат расследовать прекращение поставок руды, медуза вернула их окаменевшие, сломанные тела на автоматической шахтерской тележке для руды.

Чувствуя, что Культы Элементального Зла вернулись, клан Ладваказар вернулся, чтобы пробудить их погребенных стражей. Горгульи отогнали их, и король клана был смертельно ранен. Клан дварфов планирует продолжать сражаться, но их положение выглядит мрачно.

Обзор приключения

Это приключение разбито на четыре части.

Часть 1: Сражение в Яме. Подозрение в убийстве солдат пало на клан Ладваказар. Персонажей нанимают это расследовать и посетить местную бойцовскую арену, чтобы найти изгнанного члена клана. Чтобы получить искомую информацию персонажам придется войти на арену самим.

Часть 2: Северная Дорога. Персонажи отправляются в горы, чтобы исследовать Шахту Упавшего Камня. По прибытии они обнаруживают, что клан Ладваказар вернулся, чтобы освободить шахту от медузы. На смертном одре король дварфов просит персонажей отважиться спуститься в шахту и пробудить элементальных стражей его предков.

Часть 3: Шахта Упавшего Камня. Персонажи исследуют шахту, сражаются с медузой и пытаются пробудить погребенных стражей.

Часть 4: Возвращение. Вернувшись к королю дварфов, персонажи получаются последнее задание: доставить меч короля его брату в Мулмастер. По прибытии недобросовестная глава преступности пытается обманом забрать у них меч.

Темп приключения

Приключение рассчитано на 4 часа игры. Используйте таблицу, приведенную ниже, для расчета времени, настраивая темп так, чтобы укладываться в расписание. На большом публичном событии вам придется следить за временем.

В зависимости от того, какую зацепку приключения вы выберете, некоторые сцены могут сыграны вне последовательности событий. В Шахте Упавшего Камня возвращение дварфов Ладваказар можно использовать, чтобы ускорить события и перейти к заключению, если вы отстаете по времени.

Темп приключения

Сцена	Время Игры (Основные Моменты)
Сражение в Яме	60 мин (сражение, социальное взаимодействие)
Северная Дорога	30 мин (сражение, социальное взаимодействие)
Шахта Упавшего Камня	120 мин (сражение, исследование)
Возвращение	30 мин (социальное взаимодействие)

Зацепки приключения

Приключение начинается в Мулмастере, известном портовом городе на юго-восточном побережье Лунного Моря. Используйте одну из следующих зацепок для того, чтобы втянуть игроков в историю, или выдумайте свою. Помните, что можно использовать несколько зацепок, особенно если персонажи не знакомы друг с другом.

Наемные Агенты. Персонажи с предысториями Преступник, Благородный или Солдат, или принадлежащие к фракции Альянс Лордов, вызываются на встречу с Грошином Лором, главой полувоенного отделения Солдатской Братии под названием Ястребы. Если вы выберете эту зацепку, то отыграйте «Встречу с Рвущим Когтем», описанную ниже.

Членам Альянса Лордов велят встретиться с Грошином Лором и выполнить любые особые задания, которые он может им дать.

Пропавший солдат. (Очень подходит тем персонажам, для которых Мулмастер - родной город) Друг солдат не вернулся из разведывательного задания из Шахты Упавшего Камня, и его или её старшие по званию мешкают с ответом. Расспросы привели персонажа на встречу с Грошином Лором из Ястребов. Помните, что персонажи могут просто отправиться в путь сами. Если они выберут последний вариант, играйте Часть 1 приключения с того момента, как персонажи вернулись в Мулмастер с мечом Айорна Ладваказара.

Кровь для Кабаньей Ямы. Персонажи наслаждаются плодами своих трудов. Так как группе не удалось договориться остановиться в одном месте, то вы поселились в разных местах. Где-то по пути домой, возможно, из-за эля в Пьяном Башмаке или, возможно, из-за несвежего мясного пирога, который вы купили у лоточника по пути к последней таверне, вы останавливаетесь. Последнее, что вы помните - это что часть вашей группы остановилась и проблевалась в подворотне, и страшную головную боль, а затем вы просыпаетесь и понимаете, что вас скоро выбросят на арену таверны Черный Клинок и Кровавый Кабан.

Заработок Денег. Истории о гладиаторских боях на арене таверны Черный Клинок и Кровавый Кабан и о ставках на них, соблазнили персонажей попытать удачу, некоторых на сражение на арене, некоторых на работу в толпе.

Встреча с Рвущим Когтем

Ястребы проводят тайные операции по всему Лунному Морю по велению Верховного Клинка Мулмастера, Джейсин Дрейкхорн. Персонажи встречаются с Рвущим Когтем Грошином Лором на узком мостике через канал около городских доков. Солдаты охраняют оба конца моста, чтобы никто не смог подслушать. Грошин Лор предоставляет следующую информацию:

- Был потерян контакт с Шахтой Упавшего Камня - самым большим источником железа для города. Солдаты, отправленные это расследовать, были превращены в камень, а их останки были возвращены в Мулмастер на запряженной в вола телеге без возницы.
- Ястребы подозревают, что за убийствами стоит клан Ладваказар. Дварфы ранее протестовали против шахтерских работ города, которые велись, по их словам, на святой земле. Известно, что у короля дварфов есть прирученный василиск.
- Один из дварфов Ладваказаров участвует в сражениях на арене таверны Черный Клинок и Кровавый Кабан. Он точно знает больше о мотивациях своего клана.

Грошин Лор предлагает группе 1000 зм за расследование шахты и уничтожение любых присутствующих там угроз. Верховный Клинок Дрейкхорн не хочет, чтобы ее инвесторов отпугнули истории о пропавших солдатах, так что Грошин требует, чтобы задание было выполнено в режиме секретности. Если персонажи согласятся, то он расскажет им как добраться до шахты Упавшего Камня.

Отыгрыш Грошина Лора

Тэйские палачи искалечили Грошина Лора в молодости, сделав из него живой гобелен шрамов. На его правой руке не хватает двух пальцев, и он ходит с помощью трости. Очаровательный шпион обычно маскирует свои раны покровами иллюзий, но при случае оставляет их видимыми, чтобы запугать кого-нибудь.

Цитата: *Железо - кровь этого города. Если сердце перестанет прокачивать ее через тело, то тело умрет.*

Задание фракции: Альянс Лордов

Грошин Лор отводит в сторону всех персонажей членов **Альянса Лордов** и дает им следующее задание.

Получить Записи. Важная деловая информация о дворянах города содержится в кабинете надзирателя и Альянс Лордов желает, чтобы персонажи вернули ее.

Часть 1: Освобождение Салвара Брикса

Черный Клинок и Кровавый Кабан устраивает кровавые состязания для дворянской элиты города. Их владелица, глава преступности Гетмедра Дармов, использует игрища для проворачивания скверных делишек среди аристократии.

Черный Клинок и Кровавый Кабан

Таверна располагается в сети грязных улочек к востоку от городского маяка. Скульптура нанизанного на вертел кабана висит над дверью. Прибыв как раз к вечеру дня проведения боев, персонажам приходится протискиваться меж припаркованных карет и вооруженной охраны, чтобы попасть вовнутрь.

Внутри, облицованная камнем бойцовская яма утоплена в пол общей залы. Хулиганы от души пируют гигантским жареным кабаном, а благородные отдыхают в верхних галереях. **Гетмедра Дармов** сидит на троне в общей зале, при ней маг **Девамари** в черной маске. Игры должны начаться со следующим колоколом, примерно через полчаса после прихода персонажей.

Поиски дварфа

Знаменитый «Каменный Дварф» должен биться в сегодняшних играх. Это финальная схватка сезона, где Дармов традиционно выпускает пленного монстра против своих чемпионов. Выжившие делят золотой приз, и к ним относятся как к королям до начала следующего сезона.

Персонажи могут опросить толпу и выяснить следующую информацию:

- Вопреки всему загадочный «Каменный Дварф» пережил весь сезон сражений. Дармов проиграла на нем кучу денег и планирует покончить с ним сегодня в красочной манере.
- Дварф живет в загоне для гладиаторов под таверной. Туда не допускаются гости: войти могут только чемпионы, которые показали себя на арене.
- Дварф принадлежит к загадочному клану Ладваказар. Его прозвали «Каменный Дварф», потому что в крови его народа течет кровь элементалей и она дает им каменную кожу.
- Любой может войти в сегодняшнюю схватку как претендент. В яме можно пользоваться магией, но помощь извне строго запрещена. Те, кто одолеют монстра, делят банк в 400 зм между собой.

Персонажи, которые ищут встречи с Каменным Дварфом сначала должны поговорить с Гетмедрой Дармов. Она жаждет, чтобы дварф сгинул, а финальная схватка так близка, что Дармов отказывается дать персонажам поговорить с ним до окончания шоу. Но ей все равно любопытно узнать по какому поводу персонажи хотят с ним поговорить, и она пытается выудить из них любую информацию перед тем как отказать.

Отыгрыш Гетмедры Дармов

Дармов одевается в безвкусную кожу и кружева, а ее спутанные волосы выбриты вдоль одного бока. Ее связи в преступном мире делают ее полезным инструментом для знати, но будучи низкородной, она никогда не станет одной из них. Встречаясь с персонажами, Дармов устраивает целое представление, показываю голову последнего, кто посмел ей грубить, которая теперь лежит на тарелке с крышкой сбоку от нее.

Цитата: *«Думаешь, что ты какой-то там герой? Я видела кучу таких как ты, приходивших сюда. Вы все умираете одинаково.»*

После запрета Дармов у персонажей остается три возможных варианта; войти на арену и выиграть доступ к загону гладиаторов, вломиться в загон до испытания или ждать и надеяться, что дварф выживет. Если игроки придумают план получше, то смело давайте им возможность его воплотить: впереди будет еще достаточно испытаний!

Сначала шахты, потом бойцовская яма?

В некоторых случаях персонажи пойдут искать Буна Ладваказара или Каменного Дварфа после посещения шахт, чтобы отдать ему меч и сообщение от его брата. Нужно совсем немного поисков, чтобы узнать, что Каменный Дварф сражается на арене Черного Клинка и Кровавого Кабана. Дармов все еще желает узнать почему персонажи желают с ним увидеться. Убежденная, что меч может дать дварфу преимущество в бою, она отказывает персонажам.

Задание фракции: Жентарим

Саэрол Данонбрил, шпион Жентов, подходит к любому персонажу, который тоже является членом Жентарима. Данонбрил говорит, что его прикрытие может быть раскрыто, и просит персонажей завершить его задание вместо него.

Отравить Дуэлянта. Один из сегодняшних претендентов, Лантанец дуэлянт Одрик СеТурн, вымогает деньги из дворянина, союзника Жентарима. Женты пообещали, что сегодня он умрет, и дали задание Данонбрилу отравить его. Шпион вручает персонажу одну дозу бледной настойки (из Руководства Мастера Подземелий, смотри ниже) и торопит их пробраться в загон гладиаторов и отравить питье СеТурна.

Бледная настойка (поглощаемый)

Существо, подвергнувшееся этому яду, должно успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 16 или получить 3 (1к6) урона ядом и стать отравленным. Отравленное существо должно повторять спас бросок каждые 24 часа, получая 3 (1к6) урона ядом при каждом провале. Пока существо отравлено, урон, нанесенный ядом, нельзя вылечить никак. После трех успешных спас бросков эффект оканчивается и существо может восстановить хиты обычным образом.

Кабанья Яма

«Кабанья Яма» - это не обычная арена. Смертельные загадки расставлены для претендентов, чтобы проверить их остроумие во время боя.

Горящие факелы освещают утопленную, выложенную камнем комнату, забрызганную кровь. Десятифутовая бронзовая статуя сидит со скрещенными ногами на полу, ее руки сжимают железную урну, поставленную на ее голову. У статуи нет глаз, только две зияющие глазницы. В двух комнатах поменьше, по бокам статуи, бронзовые руки вытягиваются из настенных досок, и каждая держит сияющий солнечный камень в открытой ладони. Над всем этим слышны крики толпы через деревянные решетки на потолке.

Восемь опускных решеток расположены по краю арены, к каждой ведет лестница для выхода на арену. Большие двойные двери расположены в северной и южной стенах арены.

Общие свойства

Арена имеет следующие общие свойства:

Потолки. Арена имеет 20 футов в высоту.

Освещение. Горящие факела дают яркий свет.

Ворота. До начала каждой схватки, претендентов разделяют между решетками. Если персонаж вызывается добровольцем, то вы должны поставить его к случайной решетке.

Большие двери ведут в загон гладиаторов: одни для входа чемпионов сезона, а другие для местных гладиаторов. Рабы открывают ворота лебедкой по команде Дармов. Попытка открыть ворота силой требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 18.

Статуя. Если оба солнечных камня поместить в пустые глазницы статуи, то она отпустит урну. В урне содержатся зелье большого лечения [potion of greater healing], зелье сопротивления огню [potion of fire resistance] и зелье героизма [potion of heroism]. Чтобы взобраться на статую и вставить солнечный камень в глазницу, требуется успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Солнечные камни. Каждая из вытянутых ладоней в комнатах по бокам статуи держит по одному солнечному камню. В них кроме того находится ловушка - придавленная солнечным камнем, который они держат. Если убрать солнечный камень и тут же не положить что-то в руку того же веса, то **поток нефти** [stream of naphtha] выстрелит струей из спрятанного в стене сопла. Любой персонаж, активно обыскивающий вытянутую ладонь, который успешно пройдет проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает ловушку на ладони. С ловушкой можно справиться двумя основными способами:

- Персонажи могут оценить нужный вес для того, чтобы предотвратить срабатывание ловушки, успешно пройдя проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15.
- Кроме того, персонаж, владеющий инструментами вора, может обезвредить ее при успешной проверке Ловкости Сл 15

Если ловушку не обойти и не обезвредить, то она срабатывает при передвижении солнечного камня. Любой персонаж в 5 футах от ладони успешно делает спас бросок Ловкости Сл 15 или становится пропитанных липкой, огнеопасной жидкостью. Пока ее полностью не смыть персонаж получает уязвимость к урону огнем.

Проведение испытания

Сегодняшнее испытание разбито на две части. В первой, претенденты сражаются с местными гладиаторами за место в финале. Те, кто выживут, присоединятся к чемпионам этого сезона в битве против свирепого монстра.

Правила Кабаньей Ямы

Только одно правило существует в Кабаньей Яме: никакой помощи извне. Верный Дармов маг - **Девамари**, на самом деле доппельгангер, колдует *обнаружение магии* [detect magic] в начале схватки и потом тайком передвигается в толпе. Если жульничество замечено, то шесть **ветеранов** [veteran] Дармов вытаскивают всю группу на улицу и нападают. В таком случае каждый охранник вооружен парой дубин (считать дубинкой [club]). Если охранник уменьшает хиты персонажа до 0, то этот персонаж теряет сознание и не умирает. Характеристики охранника изменены следующим образом:

Мультиатака. Ветеран делает две атаки дубинкой. Если он держит дубинку и в другой руке, он может сделать и третью атаку дубинкой.

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

Другие претенденты

Если персонажи вызвались состязаться, сделайте еще одного-двух **соперничающих претендентов**. Считайте этих НИП пушечным мясом для повествования, подтасовывайте броски для требуемого драматического эффекта. То же самое делайте и с Каменным Дварфом, когда он появится: он должен быть частью представления, но не красть минуту славы у игроков.

Схватка 1: Клыки Химеры

Первая схватка - это претенденты против трех **бойцов кабаньей ямы** [boar pit fighter]: так называемых «Клыки Химеры.»

> Двери арены распахиваются и три мускулистых гладиатора выходят в свет факелов. На одном одета окровавленная голова козла, на другом голова льва, а на последнем череп дракона. Толпа ревет, когда они сотрясают своим оружием: шипастой пикой, перчатками с когтями и булавой с горящей головой.

Бойцы кабаньей ямы хорошо используют свои особые атаки и дерутся как команда. Если дела у персонажей будут идти плохо, то удары гладиаторов могут достаться другим вышедшим вместе с персонажами на арену претендентам, либо эти претенденты могут побежать за солнечными камнями, чтобы отвлечь врагов.

Любовь толпы

Любой персонаж, который нанес критический или последний удар по гладиатору, может тут же попытаться пройти проверку Харизмы (Выступление) Сл 12 и выиграть поддержку толпы. Преуспевшие персонажи получают Вдохновение.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите одного бойца кабаньей ямы
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного бойца кабаньей ямы

Схватка 2: Выпускайте зверя!

После победы над бойцами кабаньей ямы Дармов представляет чемпиона этого сезона: Буна Ладваказара, знаменитого Каменного Дварфа.

> Под фанфары труб открывается вторые ворота. Сероокожий дварф выходит вперед, держа наточенный каменный топор. Толпа начинает скандировать: «Каменный Дварф! Каменный Дварф! Каменный Дварф!»

Если на арене присутствует один или несколько персонажей, то Бун ворчит, что против них ничего не имеет: все, кто сможет победить зверя, разделят приз. Одрик Се Турни может быть вместе с Буном, в зависимости от действий игроков (если персонажей из Жентарима нет, то его можно не упоминать совсем).

> Слышится крещендо барабанов и первые ворота снова распахиваются. Оттуда изрыгается пламя и крылатый, похожий на льва зверь выпрыгивает на арену. У монстра три лающие головы: козла, льва и дракона.

Химера [chimera] сражается насмерть. Если Бун Ладваказар остается с ней один на один, то сражается мужественно, но вскоре погибает. К всеобщему удивлению его тело быстро рассыпается в пыль. Если к Буну в бою присоединяются более 2 персонажей, то Дармов добавляет еще и двух **львов** [lion].

Развитие событий

Персонажей, которые выживут на арене, будут чествовать как чемпионов. Явно расстроенная Дармов выдает им приз (400 зм), и бойцов торопят идти в загон гладиаторов. Теперь персонажи могут поговорить с Буном Ладваказаром (смотри ниже). Если вы использовали зацепку «Кровь для Кабаньей Ямы», то Дармов отбрасывает возможность отравить их, говоря, что они и так ей уже слишком многого стоили, чтобы сводить счеты.

Получение опыта

Если персонажи обошли или отключили нефтяную ловушку, то начислите каждому игроку по 150 опыта.

Сокровища

Банк в 400 золота делится между выжившими. Если персонажи поместили *солнечные камни* в глазницы статуи, то они могут забрать *зелье большого лечения*, *зелье сопротивления огню* и *зелье героизма*, если они не использовали их во время испытания.

Кроме того, чемпионам даруется бесплатная еда, выпивка и постой в Черном Клинке и Кровавом Кабане на следующие три месяца (90 дней комфортного существования)

Проникновение в загон гладиаторов

Загоны гладиаторов расположены под таверной.

Вход гладиаторов

Запертая дверь ведет в загоны из общей залы. **Ветеран** [veteran] стоит у двери, что делает вход невозможным, если только его не отвлечь или не одурачить. Ключ прикреплен к кольцу на его поясе. О любой попытке взломать замок из общей залы (требуется успешная проверка Ловкости Сл 15) доложат стражникам.

Передвижение по загонам

Карта арены показывает загоны гладиаторов. Рабы доложат о нарушителях Дармов, но их легко обойти, если персонажи будут красться в тенях. Благодаря тусклому освещению персонаж имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытности) (у рабов пассивное Восприятие 9). Дармов реагирует силой на проникновение, посылая **Девамари** и восемь **ветеранов** [veteran] на расследование. Если битва начнется до схватки, то **бойцы кабаньей ямы** присоединятся через 1к4 + 2 раунда. Пойманных персонажей выбросят на арену для развлечения.

Комнаты Буна

Бун Ладваказар спокойно разговаривает с персонажами, если к нему обратиться (смотри «Разговор с Буном Ладваказаром», ниже). Он не верен Дармов и не позовет стражу, если только ему не угрожать. Он также предупреждает персонажей о статуе и о том, что в руках с солнечными камнями ловушка. Он не знает как она работает, только то, что если ловушку отключить, то можно добраться до урны в руках статуи и получить предметы, которые могут помочь. Если персонажи обыщут комнаты в его отсутствие, то найдут письмо, адресованное его брату (Раздаточный Материал Игрока 1)

Комнаты Одрика

Кувшин с водой расположен прямо у прихожей к комнатам Одрика Се Турни. Чтобы отравить воду персонаж должен успешно пройти проверку Ловкости (Скрытность) Сл 15. При провале проверки Одрик, соперник по состязанию, узнает о вторжении и отправляется выяснить что произошло. Одрика нет, если нет персонажей членов Жентарима.

Отравление воды

Если Одрик отравлен, то он быстро погибает на арене. Сделайте акцент на его злобности: он известен ударами в спину другим гладиаторам, чтобы забрать банк себе, и убил множество невинных в организованных «дуэлях чести». Отыгрывайте дуэлиста достаточно развязно и игроки будут довольны тем, что он умрет.

Разговор с Буном Ладваказаром

Если искатели приключений говорят с Буном Ладваказаром, то он предоставляет им следующую информацию:

- Клан Ладваказар злится на город за шахтерские работы на его территории. После многих отказов в просьбе о переговорах благородные лорды города решили добиться своего силой.
- Шахта Упавшего Камня была построена вокруг загадочного Зала Падающих Камней. Сотни лет назад клан Ладваказар выдворил поклонников элементального бога из Зала и поклялись защищать его до конца света.
- Элементальные духи заточены в Зале как стражи. Дварфы боятся, что шахтеры могут случайно навредить им.
- Брат Буна Айорн - король клана Ладваказар. Братья поругались давным-давно и Бун был изгнан из клана. Теперь он жаждет смерти, которая принесет ему славу в посмертии.

Бун просит персонажей доставить письмо о примирении своему брату (Раздаточный Материал Игрока 1). Он уверяет их, что письмо послужит доказательством того, что они пришли с миром, и позволит им договориться об условиях перемирия. Если вы использовали зацепку «Кровь для Кабаньей Ямы», то Бун обещает им свой выигрыш в сезоне за доставку письма (1000 зм.) Чтобы добраться до твердыни клана, персонажам нужно пройти через Шахту Упавшего Камня.

Отыгрыш Буна Ладваказара

Как и у всех в его клане, у Буна Ладваказара крепкая серая кожа с каменными наростами на плечах, предплечьях и бровях. Его диалект тяжело понять и его эмоции неощутимы. Он говорит краткими предложениями с необычно длинными паузами между каждым утверждением.

Цитата: *«Жители города. Так быстро забывают. Под этими горами есть зло. Давно забытое зло.»*

Шпион Дармов

Если персонажи сражались на арене, то Дармов посылает Девамари невидимо проследить за их встречей. Сделайте проверку Ловкости (Скрытность) Девамари с преимуществом против самого большого пассивного Восприятия в группе. При провале персонаж нечаянно слышит как неподалеку кто-то двигается и Девамари быстро отступает. Если же Девамари проходит проверку, то он докладывает Дармов и она планирует ограбить персонажей по возвращении из шахты.

Часть 2: Северная Дорога

Шахта Упавшего Камня расположена в Горах Каменного Шпиля, примерно в 90 милях на юго-восток от Мулмастера. Персонажи идут 50 миль вдоль Северной Дороги, а потом отправляются по извилистому тракту, известному как Путь Руды. В общей сложности путь занимает пять дней пешком.

Постоялый двор Очаг на Пороге

«Очаг на Пороге» - это последний дружелюбный постоялый двор, расположенный в предгорьях, который путешественники встречают перед тем, как отправиться по горному Пути Руды.

> Высокий бражный зал стоит у дороги. Теплый свет льется из окон, а запах жареного кабана доносится изнутри. Стая грифонов нежится на соломенной крыше таверны и смотрит на вас с интересом.

Таверна обслуживает лесорубов и следопытов. Грифоны преданны посетителям следопытам, так как они кормят их, чтобы те не ели лошадей посетителей. Персонажи, которые провели вечер в таверне, узнают следующие слухи:

- Путешественникам, которые направляются в горы, советуют быть настороже, так как йети с Ледника Белого Змея неистовствуют в этих местах.
- Метели отрезали путь к Шахте Упавшего Камня. Солдаты из города пришли расследовать, но неизвестно что они там нашли. Через несколько ночей кто-то заметил как тележка солдат двигалась обратно.
- Грифонам в последнее время не по себе. Следопыты, вернувшиеся с гор, заметили крылатых существ, кружащихся над шахтой.

Если персонажи спросят о полетах на грифонах, то им скажут, что это можно делать лишь тем, что «показал себя в горах». Пока что персонажи не достойны.

Задание фракции: Арфисты

Отыгрывайте эту встречу только если в группе есть персонажи **Арфисты**. Пока группа говорит с местными, сидящий неподалеку полуэльф показывает символ Арфистов и подзывает персонажей поближе. Он представляется как **Сирдж Винтермелт**, следопыт из Арфистов. Персонажи, которые участвовали в DDEX1-9 *Бандиты Железного Пути*, могли освобождать Сирджа из плена в Королевском Костре.

Арфисты хотят, чтобы персонажи освободили любых пленных или порабощенных шахтеров, которых найдут в Шахте Упавшего Камня. Благородные лорды Мулмастера изгнали своих врагов в шахту и многие из этих рабов должны знать что-то полезное для Арфистов. У Сирджа есть и другие дела, так что он просит персонажей исследовать шахту раз они туда направляются. Персонажи Арфисты получают следующее задание фракции.

Спасти Шахтеров. Арфисты не терпят рабство! Они просят персонажей освободить хотя бы десять шахтеров из плена.

Вой в метели

Путь Руды проходит по ледяным уступам и очень опасен в плохую погоду. Шторма налетают вскоре после того как путники покинули таверну и длятся десять дней. Из-за ужасной погоды каждый персонаж должен успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 12 или получить 1к4 уровня истощения из-за путешествия (персонажи, плохо одетые для холодной погоды получают помеху на этот бросок).

Во время пути в горах эхом разносятся завывания йети. Когда персонажи подходят к шахте йети подбираются достаточно близко. После трудного дня пути персонажи утомлены и замерзают: в точности то, что йети и нужно.

> Впереди обледенелый веревочный мост перекинут через глубокое ущелье. По одну сторону от дороги находится крутой склон а по другую находится отвесный обрыв. Как только видите это, кровь застывает в жилах от эха завываний сверху и вы слышите зловещий грохот. Это лавина!

Дайте игрокам один раунд на то, чтобы отреагировать и потом ударьте по ним **лавиной**. Чтобы спрятаться за укрытием, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 10. Все персонажи должны успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 13 или окажутся погребены. Персонажи, которые обнаружили укрытие или выполнили другое достойное действие, делают этот бросок с преимуществом. Персонажи, провалившие бросок, получают 22 (4к10) дробящего урона и опутаны до тех пор, пока не пройдут успешно проверку Силы (Атлетика) Сл 15. Все оставленные без присмотра лошади, животные и тележки автоматически сбрасываются с обрыва и разбиваются о скалы в 200 фт. внизу. После схода лавины к выжившим спускаются два **йети** [yeti].

Тактика

Йети нападают на группу, пытаясь заблокировать дорогу с двух сторон. Если враги парализованы леденящим взглядом йети, то они пытаются выкинуть их с обрыва в следующий ход.

Прибытие Ладваказаров

Если персонажи победили, то запах крови вскоре привлекает еще больше йети. К счастью дварфы Ладваказары стоят лагерем неподалеку и быстро реагируют на звуки конфликта.

> Кровь йети еще теплится на снегу, а вы слышите еще больше завываний со стороны гор. Большая группа лохматых монстров приближается, но внезапный звук рога отпугивает их. На дальней той стороне ущелья вы видите отряд дварфов с каменной кожей, вооруженных кремневыми топорами и молотами. Во главе строгая женщина дварф ведет на серебряной цепи восьминогую рептилию.

Капитан, воительница дварф по имени **Лларзона**, имеет приказ никого не пускать через пропасть к Шахте Упавшего Камня. Прирученный василиск рядом с ней принадлежит ее отцу, Королю Айорну Ладваказару. В ее отряде десять дварфов.

Добавьте напряжения в эту сцену. Лларзона не любит тратить время на пришлых и обращается с ними бесцеремонно. Если персонажи докажут, что хотят помочь, то Лларзона неохотно отведет их к своему отцу. Тех же, кто покажет письмо Буна Ладваказара, доставляют к королю немедленно.

Умирающий король

После провала их первого нападения дварфы отступили в ближайшую пещеру, чтобы позаботиться о своем умирающем короле.

Низкая пещера прорезает горный массив. Около дюжины дварфов зажались внутри, многие ранены. Примерно в центре на скалистой плите лежит чернобородый дварф, его пальцы сомкнуты на рукояти древнего меча. Его тело похоже превращается в камень и сливается с породой под ним.

Дварфы Ладваказары возвращаются к земле после смерти. Король Айонр получил смертельный удар и никакая магия не может его спасти, после того как изменения начались. После того как Лларзона объясняет Айорну, что персонажи пришли помочь, он передает им следующее:

- Медуза и ее свита горгулий захватили Шахту Упавшего Камня и поработили шахтеров. Медуза использует рабов, чтобы раскопать и уничтожить элементальных стражей дварфов.
- Зала Упавшего Камня была когда-то местом поклонения Культов Элементального Зла. Медуза планирует использовать камни как канал для общения с Элементальными Лордами.
- Дварфы пришли в пещеру, чтобы пробудить своих стражей, но были отбиты. Дварфы не могут покинуть своего короля, и в результате этого рискуют, что без их вмешательства стражи могут быть уничтожены.

Король просит персонажей войти в шахту и пробудить стражей. Лерзона и ее воины отказываются покидать короля, так что персонажи должны идти одни. Если персонажи согласятся, то Лларзона дает им набросок карты шахты: дайте игрокам Раздаточный Материал Игрока 2.Для того, чтобы пробудить стражей, нужно сказать специальные командные слова, написанные на карте, и сказать в специальных, отмеченных на карте местах. Если персонажи страдают от истощения, Лларзона дает им огненного дварфийского спирта и он тут же оканчивает это состояние.

Письмо Буна

Если королю передать письмо Буна Ладваказара, то он очень тронут. В слезах он просит персонажей поторопиться и прийти к нему, после выполнения задания в шахте, потому что у него для них есть еще одно поручение.

Отыгрыш Айорна Ладваказара

Айорн Ладваказар известен как проницательный, но упрямый правитель. Молодой король одет в черную кольчугу и носит магический пояс дварфов [belt of dwarvenkind]. Смерть приближается к нему и он осознал тщетность братской междоусобицы, и желает примириться с братом. Поэтому Айорн желает поверить в доброту чужаков; хотя по правде у него осталось не так много вариантов.

Цитата: *«Камни зовут меня. Простите мне мои проступки, предки, и даруйте мне место в вашем Каменном Зале.»*

Задание фракции: Изумрудный Анклав

Любой персонаж, владеющий навыком Природа, узнает в этих командных словах на Раздаточном Материале Игрока 2 друидические слова силы. Персонажи из Изумрудного Анклава получают следующее задание фракции:

Защитить Стражей. Стражи - могущественные первобытные существа, которых нужно сохранить. Изумрудный Анклав желает сохранить жизнь любым таким существам, на которых наткнутся персонажи.

Часть 3: Шахта Упавшего Камня

Шахта расположена всего лишь в полумиле от лагеря дварфов.

> Дорожка поднимается к спящему шахтерскому лагерю, уютно расположившемуся между рукавов горной породы. К западу рельсы для шахтерских тележек уходят в тёмный тоннель в горе. Сарай для припасов стоит неподалеку, вокруг него навалены бочки и ящики. Второй тоннель выходит на утес в тридцати футах над сараем.
>
> К востоку стоит двухэтажная лебедочная рядом с обычными конюшнями. Талая вода падает с уступа и вертит колесо, прикрепленное к стене лебедочной.

Шахтерский лагерь выглядит работоспособно, но рабочих здесь нет. Дайте игрокам Раздаточный Материал Игрока 3 и позвольте исследовать область. Нагоняйте напряжение, но продолжайте игру в бодром темпе: настоящая опасность лежит внизу.

В шахту ведут три пути: лифт в лебедочной (область 1), западная лестница (область 4) и по путям шахтерских тележек (область 5). Каждый вход ведет в разные области шахты.

Шахта Упавшего Камня

Обычно шахтеры добывают железо из богатых залежей, окружающих Зал Упавшего Камня, которое переплавляется в слитки в подземной литейной. Под игом медузы шахтеры трудятся, чтобы освободить погребенных стражей Зала.

Общие свойства

Поверхности в шахте образованы из руд глубокого фиолетового цвета с ржавыми пятнами там, где вода просачивается через породу.

Потолки. Потолки имеют 10 футов в высоту в тоннелях и поднимаются на высоту 40 футов в комнатах. Тоннели от 5 до 10 футов в ширину.

Видимость. Шахта едва освещена, так как пар и дым клубятся в воздухе. Из-за плохой видимости проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, делаются с помехой.

Звук. По шахте эхом раздается какофония ударов киркой, звон цепей и бульканье расплавленного железа. Проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе, делаются с помехой. Если произойдет сражение, то враги вне области не будут встревожены.

Бадьи для Руды. Водяное колесо приводит в движение цепь бадей для руды в цепи, движущейся против часовой стрелки, от **обогатительного цеха** (область 6) к доменным печам в **литейной** (область 8). При проходе через эти комнаты деревянные колонны поддерживают бадьи на высоте 30 футов от пола. В каждой бадье для руды может безопасно спрятаться одно существо Среднего размера.

Река. По шахте течет подземная река. Течение слишком вялое, чтобы быть угрозой для пловцов, а ржавые осадочные породы дают преимущество любому, кто пытается спрятаться под поверхностью потока.

Статуи. Окаменевшие тела жертв медузы разбросаны по всей шахте: в основном это рабочие и воины дварфы. Поломанные горгульи кучами лежат вокруг наиболее яростно сражавшихся дварфов.

Столкновение с медузой

Медуза не обитает в каком-то фиксированном на карте месте: вместо этого она постоянно перемещается. Чтобы определить ее начальное местоположение, сделайте бросок 1к6, когда персонажи впервые войдут в шахту.

Местонахождение медузы

1к6	Место
1	***Обогатительный Цех (6).*** Медуза выстроила здесь шахтеров и окаменяет тех, кто ей не нравится.
2	***Кабинет Надзирателя (7).*** Медуза произносит напыщенную речь перед своими големами из плоти о своей предстоящей славе.
3	***Литейная (8).*** Медуза приговаривает шахтера к утоплению в расплавленном железе.
4	***Северо-западные Тоннели.*** Медузы стегает шахтеров кнутом, чтобы они лучше работали.
5	***Зал Падающих Камней (9).*** Медуза молит Огремоха подать ей знак, который приведет к оставшимся стражам.
6	***Юго-восточные Тоннели.*** Горгульи охотятся на шахтера, которого медуза считает симпатичным, и им приказано принести ей его глаза.

Медуза [medusa] скачет на своем **кошмаре** [nightmare] в новую область каждые 10 минут. Если она входит в область с персонажами, сделайте бросок застала ли она их врасплох. Избегайте прямого столкновения, вместо этого заставляйте ее держаться позади и наблюдать из укрытия: ее любимая стратегия - нападать из засады на персонажей по одному и вновь отступать во мрак. Если зажать ее в угол, то она сражается насмерть.

Сокровища

С собой медуза носит золотое ожерелье, сделанное в виде змеи (100 зм), нефритовый наруч (100 зм) и ключ от сундука с сокровищами из кабинета надзирателя (Область 7). У нее с собой также и древняя табличка с иероглифами, на которой описана история культа о Зале Падающих Камней.

Отыгрыш Медузы

Атиа Скорво была деспотичной чессентийской королевой, чья красота была так велика, что ни один поклонник не мог удовлетворить ее. В поисках идеального мужа она казнила самых привлекательных кандидатов и сшивала их лучшие части вместе, получая таким образом новые идеальные тела. За ее жестокость боги наказали ее и заставили вечно жить в виде медузы.

Атиа носит длинное платье из прекрасной крокодильей кожи, а вместо волос у нее шипящая масса кобр. Из-за тщеславия она требует, чтобы жертвы прославляли ее до того, как она обратит их в камень. Те, кто красноречиво превозносят ее, могут ненадолго отложить свою участь. Атиа обожает предательство, иногда предлагает союз своим пленникам, а потом бессердечно уничтожает их.

Цитата: *«Я ль на свете всех милее?»*

Спасение шахтеров

Как показано на карте, команды порабощенных **шахтеров** трудятся по всей шахте. Шахтеры прикованы цепями к тяжелым шарам, но могут использовать свои инструменты и освободиться, если отвлечь **горгулью** [gargoyle] надзирательницу. Горгулий, которых можно встретить вне пронумерованных областей, можно атаковать, не боясь встревожить остальных.

Шахтеры боятся медузы и отчаянно хотят сбежать. Чтобы сплотить шахтеров и заставить их сражаться с горгульями, нужно успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 20.

Задание фракции: Орден Перчатки

Первые спасенные персонажами шахтеры просят освободить храм Грумбара (Область 10). Шахтеры ужасно боятся Повелителя Земли и страшатся, что он проклянет их за то, что они покинули его храм. Персонажи из Ордена Перчатки получают следующее задание:

Освятить Храм. Древний храм Грумбара, построенный Ладваказарами, нужно очистить от зла. Чтобы выполнить условия этого задания, персонажи должны удалить кровавый символ Огремоха с колонны в Области 10.

Пробуждение стражей

Стражи, два **галеб дура** [galeb duhr], погребены в областях, отмеченных на карте. Каждый страж покоится в зачарованном оцепенении, и вся их ментальная энергия сфокусирована на подавлении элементальной энергии осколков кометы. Медуза уничтожила стража, отмеченного как «ладжол» на карте игроков, но еще не нашла остальных.

При произнесении командного слова около стража, он вырывается из под земли и незамедлительно укатывается защищать шахту от нечеловеческих посторонних. Страж двигается к ближайшей пронумерованной области и сражается с любыми присутствующими горгульями, что дает шахтерам возможность освободиться и сбежать. Если персонажей там нет, то предполагайте, что каждый страж может уничтожить шесть горгулий до того, как уничтожат его. Горгульи, уничтоженные стражами, все равно приносят опыт группе.

Страж, который выживает в бою, катится к следующей пронумерованной области. Только тот персонаж, который пробудил его, может им командовать; используя жесты, если не знает Террана. После очистки шахты от врагов стражи уходят под землю.

Возвращение дварфов

Если вы отстаете от расписания, то сделайте так, что Лларзона и ее отряд входят в шахту на помощь персонажам. Используйте дварфов для пробуждения оставшегося стража или для того, чтобы зачистить горгулий после того, как персонажи победили медузу.

1. Лебедочная

Главная штольня шахты начинается под лебедочной опускается на 500 футов вниз к литейной (Область 8). Водяное колесо сбоку здания управляет гигантским воротом, который поднимает обработанную руду из плавильни на платформу подъемника. Ворот, разгрузочный док и подъемник составляют нижний этаж лебедочной.

На верхнем этаже находятся спальня с двухъярусными кроватями, столовая и кухня. Все выглядит так, как будто шахту покидали в спешке: еда лежит на тарелках, посуда разбросана по полу, а скудные пожитки шахтеров все еще находятся под кроватями.

Управление подъемником

На данный момент платформа подъемника поднята к лебедочной. Платформа примерно двадцать на двадцать футов размером и может выдержать до тридцати шахтеров. Хлипкие перила отделяют пассажиров от долгого падения на пол литейной.

Рычаг в лебедочной управляет подъемником. Когда рычаг установлен, у платформы уходит 5 минут на полный спуск или подъем из шахты. Колокол внизу шахты используется для подачи сигнала в лебедочную снизу.

Подъемником не пользовались уже неделю и **черная слизь** [black pudding] обосновалась на половине пути в шахту. При проходе подъемника слизь перетекает на платформу и нападает на всех присутствующих персонажей. За каждый раунд ее присутствия на платформе ее коррозивная форма прожигает два дюйма дерева. После шести раундов платформа разрушается и все пассажиры падают на пол литейной в 200 футах внизу. У падающих персонажей есть лишь одна попытка схватиться за канат подъемника при успешной проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15 или они падают к своей почти неизбежной смерти.

2. Конюшня

В конюшне находятся пять покрытых льдом статуй привязанных лошадей, которых медуза жестоко обратила в камень, когда они в панике вскочили на дыбы. Неподалеку припаркована тележка, загруженная железными слитками для Мулмастера.

Сокровища

Железные слитки стоят в сумме 150 зм, но персонажам нужно найти вола, чтобы дотащить тележку до рынка. В рюкзаке, брошенном в тележку, находятся ценности: четыре блестящих драгоценных сердолика, стоимостью 50 зм в общей сложности.

3. Склад

На этом складе находится шахтерское оборудование и припасы. Бочки с водой и мешки с углем для литейной сложены снаружи.

Выживший полуросли к

Персонаж, вошедший в здание, вскоре обнаруживает, что здесь кто-то спит.

> У задней части помещения загадочно стоит одинокий приоткрытый сундук. Внутри вы видите разбросанные объедки, наполовину полное ведерко воды и грязное меховое одеяло. Здесь кто-то спит!

Полуросли к повар шахтеров спрятал свою дочь в сундуке, когда горгульи впервые напали. Одиннадцатилетняя **Люп Беррипип** прячется здесь с тех самых пор. Она видела, как погибли солдаты, пришедшие для расследования, и убеждена, что та же судьба постигла и ее отца внизу. Она не способна сбежать из лагеря из-за снежных бурь и стала экспертом по избеганию патрулей горгулий.

Люп собирает еду, когда персонажи прибывают. Она знает о чужаках, но беспокоится в основном о том, что они предупредят горгулий о ее тайнике. Если персонажи заговорят с ней, то она может предоставить им следующую информацию:

- Медуза поработила шахтеров и увела их под гору. Солдаты, которые пришли это расследовать попали в засаду и были обращены в камень.
- Медуза требует, чтобы к ней обращались как «Королева Скорво». Услышав это, любой персонаж, имеющий профессионализм в Истории может вспомнить легенду Атии Скорво при успешной проверке Интеллекта (История) Сл 15.
- Медуза забавляется со своими жертвами мужчинами и просит описать ее красоту до того, как она обратит их в камень. Те же, кто впечатлит ее, иногда получают отсрочку приговора.
- Медуза передвигается на демоническом скакуне, а иногда ее сопровождают два чудовищных воина, сшитых из разных частей тела.

Люп знает три входа в шахту и может объяснить куда они ведут. Она не знает, что ее отец Омбул еще жив и его держат в плену в Зале Падающих Камней (область 9).

Получение опыта

Если воссоединить Омбула и Люп, то каждый персонаж получает по 300 Опыта.

4. Западные Ступени

Этот вход расположен в 30 футах над землей. Внутри туннель оказывается неиспользуемой шахтой, которая опускается на 500 футов вниз к Залу Падающих Камней (область 9).

> Глубокий зев шахты открывается перед вами. Уставившись вниз вы видите дюжины неиспользуемых тоннелей, распространяющихся во всех направлениях, связанных каменными ступенями. Грязная вода струится по стенам, покрывая брызгами ступени.

Скользкие Ступени. Персонажи без альпинистского снаряжения должны делать проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 каждые 100 футов, или поскользнуться и потерять равновесие. Позвольте персонажу сделать Спас Бросок Ловкости Сл 15, чтобы удержаться; при падении дайте каждому соседнему персонажу шанс сделать проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы поймать падающего.

Тоннели Шахты. Неиспользуемые тоннели, выходящие из главной шахты, заканчиваются тупиками.

Дрожь земляных акул

Шахта проходит через охотничьи угодья **булетт** [bulette] (смотри область 5). Если эти монстры живы, то они копают вслед персонажам, после того как они спустились на середину шахты. Это столкновение происходит только один раз.

> Стены трясутся и слышится зловещий гул. Шум становится все громче и секции лестницы вокруг вас осыпаются в шахту!

Каждый персонаж должен успешно пройти спас бросок Ловкости Сл 15, чтобы избежать опасности; при провале и четном значении падающие камни наносят персонажу 22 (4к10) дробящего урона. При провале и нечетном значении персонаж соскальзывает и падает (дайте ему такой же шанс удержаться как описано выше). После всех бросков булетты роют дальше и уходят.

> Вал шахты внезапно расширяется, как будто что-то огромное прокопалось вглубь. Слышен заглушенный рев и гул затихает.

5. Узкоколейная дорога для вагонеток

Рельсы заходят в шахту с поверхности, и пара вагонеток стоит в начале туннеля. Пути петляют по туннелям и заканчиваются в **литейной** (область 8), пройдя через **обогатительный цех** (область 6). Каждая вагонетка выдерживает трех персонажей Среднего размера или меньше и контролируется простым ручным тормозом. Масляные фонари вделаны в передние части вагонеток.

Погоня на вагонетках

Вибрации вагонеток, едущих по туннелям, вскоре привлекают пару голодных **булетт**. Так как страж в Области 6b уничтожен, освобожденная энергия кометы привлекает земляных акул как огонь мотыльков. Оставшийся страж не дает чудовищам войти на нижние уровни, так что эти туннели стали их охотничьими угодьями.

> Внезапно туннель сотрясается и каменная пыль сыпется с потолка. Со звуком похожим на раскат грома два плавника, покрытых тяжелой чешуей, поднимаются из пола и плывут к вам. Пока звери приближаются туннель понемногу разрушается.

Пробуждение булетт обрушивает туннель на любых персонажей, которые хотят остаться и сражаться, так что единственный разумный вариант - сбежать на вагонетках. Если персонажи проигнорировали вагонетки на поверхности, то еще несколько припаркованы в туннеле. Вагонетки быстро набирают скорость и вскоре несутся вниз по тоннелю, а булетты преследуют их.

Эффекты погони

Чтобы управлять погоней, **сделайте бросок по следующей таблице за каждую занятую вагонетку в начале раунда**. Это определит общий эффект, который действует на каждого пассажира в начале хода.

Эффекты погони

1к6	Эффект
1	***Резки поворот.*** Персонажи должны успешно пройти спас бросок Ловкости Сл 10 или они собьются с ног в вагонетке и пропустят свой ход.
2	***Спуск.*** Вагонетка быстро ускоряется и удаляется от булетт, предотвращая рукопашные атаки в этот раунд. Если персонаж использует действие, чтобы нажать на тормоз, то булетты приближаются ко всем остальным пассажирам на остаток раунда.
3	***Низкий потолок.*** Персонажи должны успешно пройти спас бросок Ловкости Сл 14 или получить 16 (3к10) дробящего урона.
4	***Сближение путей.*** Персонажи могут использовать действие и перепрыгнуть в другую вагонетку. Для этого нужно пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15: при провале персонаж сбит с ног в своей тележке.
5	***Пароотводы.*** Персонажи должны успешно пройти спас бросок Телосложения Сл 10 или получить 11 (2к10) урона огнем и ослепнуть до конца своего хода.
6	***Затяжной поворот.*** Любые преследующие булетты вынуждены рыть путь вдоль вагонетки, чтобы не отстать. Атаки по булеттам в этом раунде имеют преимущество.

Преследующие булетты должны рыть со всей скорости, чтобы не отставать от вагонеток. Они остаются на дистанции рукопашного боя если не указано иное.

Тактика булетт

В ход чудовищ каждая преследующая булетта вырывается из земли и кусает одного из пассажиров вагонетки. При попадании еще половину этого урона получает и вагонетка (смотри ниже). Если булетта выбирает *прыжок смерти* [deadly leap], то она врезается в вагонетку и немедленно падает обратно. Эта атака не может выбросить пассажиров за борт, но наносит полный урон тележке в дополнение к урону пассажирам. После использования *смертельного прыжка* булетта должна потратить целый раунд, чтобы догнать вагонетку.

Повреждение вагонеток

Каждая вагонетка может выдержать 50 хитов урона перед тем, как сойти с путей. При сходе, все пассажиры получают 11 (2к10) дробящего урона и сбиты с ног в пустом пространстве вне вагонетки. Столкновения всегда происходят в более широких секциях туннеля, так что сейсмический эффект булетт не обрушивает потолок, когда они приближаются. Персонажи, чьи вагонетки уничтожены, могут найти другую на другом, близлежащем участке путей.

5В: Расщелина

Погоня заканчивается здесь после 10 раундов сражения. Вагонетки персонажей прокатываются по мосту, а любые преследующие земляные акулы падают в расщелину под ними. Через несколько секунд тележки появляются в обогатительном цеху (область 6).

6. Обогатительный цех

Добытая руда разбивается на куски приемлемого размера в обогатительном цеху перед отправкой в литейную.

Рабочие столы уложены разбитой рудой и расположены по всему залу. Пути для вагонеток проходят с севера на юг и гремящая вереница ведер с рудой пересекает зал по цепи под потолком. К западу большая арка ведет к литейной, а на востоке тяжелая деревянная дверь с надписью «Надзиратель».

Четыре **горгульи** секут команду **шахтеров**, работающих на северном склоне. Если нарушителей заметят, то горгульи нападают. В команде рабочих состоит восемь рабов.

Свойства области

У этой области следующие свойства:

Ведра с Рудой. Ведра подняты всего на пару футов над землей и в них легко забраться.

Пути для вагонеток. Пути ненадолго выравниваются перед тем, как погрузиться в южный туннель. Если персонажи садятся в вагонетки, то горгулья переключает пути на тупиковую ветку. Если вагонетка идет на скорости, то персонаж, держащий тормоз, должен успешно сделать спасбросок Ловкости Сл 15, чтобы остановить вагонетку до того, как она сойдет с путей.

6В: Сломанный страж

Медуза нашла одного из стражей, и теперь его обломки лежат в конце этого туннеля.

Туннель оканчивается в горе обломков. Раскопки шахтеров открыли громадную гуманоидную форму, погребенную в камне. Его каменное тело разрушено и зияющие дыры проделаны в лице и груди.

Страж давно погиб; его застали врасплох и уничтожили до того как он очнулся от магического оцепенения.

7. Кабинет надзирателя

Медуза сделала кабинет надзирателя своим. Пока она патрулирует шахту, ее любимые големы сторожат здесь ее сокровища.

Зал с низким потолком обустроен как рабочий кабинет. Стол засыпанный бумагами стоит у дальней стены и под ним находится небольшой железный сундук.

Два **голема из плоти** [flesh golem] стоят неподвижно с каждой стороны двери, и нападают из засады на любых нарушителей. Один голем закрывает дверь при атаке: пока он остается тут любой персонаж, пытающийся силой войти снаружи, должен сначала победить голема в состязании Силы. Если персонаж пытается пробиться, то дверь имеет 15 КД и 25 хитов.

Свойства области

У этой области следующие свойства:

Пергамент. Эти письма содержат деловую переписку между надзирателем шахты и своими хозяевами в Альянсе Лордов (именно эти документы просил вернуть Грошин Лор своих союзников).

Железный Сундук. Этот запертый сундук содержит сокровища медузы (смотри ниже). Если персонаж пытается сдвинуть защелку, то дуговой разряд электричества от замка бьет его на 22 (4к10) урона электричеством, со спас броском Ловкости Сл 20 для ополовинивания урона. Ловушку можно обнаружить и обезвредить двумя удачными проверками Интеллекта (Магия) Сл 15. Медуза носит ключ при себе; при использовании ключа сундук можно открыть безопасно.

Сокровища

В сундуке содержится портрет Королевы Скорво до ее трансформации в медузу (250 зм), серебряная сетка для волос (50 зм), медная чаша с гравировкой двора Королевы Скорво (50 зм) и 50 зм.

8. Литейная

Руда из цепи ведер вываливается в плавильни литейной, где превращается в расплавленное железо.

Рябь от жара затрудняет видимость в этой комнате. Три гигантских плавильных печи, сделанные в форме человеческой головы, стоят у западной стены. Подвешенная цепь ведер с рудой проходит прямо над печами, где ждущие рабы используют крюки, чтобы сбросить руду в огонь. Расплавленное железо капает из сморщенных ртов печей и льется в огромную ванну бурлящего металла, которая тянется по всей комнате.

Подземная река вьется под гигантскими печами и уходит в глубь в туннель на юго-запад. У северного края реки водяное колесо приводит в движение клацающую цепь ведер. Прямо неподалеку ствол шахты выходит из комнаты и железный колокол закреплен на стене у основания.

К востоку, неотесанные ступени поднимаются к арке в горной породе. Пути вагонеток входят в комнату с юго-востока и заканчиваются парой тупиков. Большая арка в южной стене выходит в комнату, залитую зеленым светом.

Пять **горгулий** [gargoyle] надзирают над рабами в этой комнате. Если горгулья замечает врага, то она визжит союзникам, и они нападают вместе. Здесь на горгулий работают двенадцать рабов.

Свойства области

У литейной есть следующие особенности:

Балкон. Каменный балкон находится на высоте 30 футов и у него нет перил.

Цепь Ведер. Рабы медузы продолжают обрабатывать руду; только чтобы освободить место для продолжения ее раскопок. Если раб переворачивает ведро, в котором прячется персонаж, дайте персонажу сделать спас бросок Ловкости Сл 12, чтобы удержаться до того, как упасть в плавильную печь.

Шахта Подъемника. Ствол шахты соединяется с **лебедочной** в 500 футах сверху (область 1). В обычных условиях для вызова платформы подъемника используется колокол.

Озеро Расплавленного Железа. Существо, оказавшееся в озере получает 44 (8к10) урона огнем при попадании и в начале каждого хода, если остается там. Если выбраться оттуда, то расплавленный металл, приставший к телу, наносит 11 (2к10) урона огнем в начале каждого хода в течение 1к3 раундов.

Плавильные печи. Печи имеют в высоту 30 футов, и сзади к ним приделаны лестницы. Персонажи, забравшиеся на печь, могут легко залезть в ведро на цепи; любая присутствующая горгулья замечает их. Существо, упавшее в печь или начинающее свой ход внутри, получает 22 (4к10) урона огнем.

9. Зал Падающих Камней

Парящие осколки кометы бросаются в глаза в этой комнате.

> Куполообразный зал открывается перед вами. Пять каменных осколков висят в воздухе в центре комнаты, это пористые кристаллы, которые окрашивают стены комнаты иноземным зеленым светом. Осколки висят по восходящей спирали, а нижний осколок висит всего в пяти футах от земли.
>
> Куча деревянных обломков, лестниц и строительных лесов примыкает к южной стене. Ведра с рудой проходят через эту секцию на подвешенной цепи и исчезают в тоннеле высоко в северо-восточной стене. Два туннеля шахты выходят на юго-восток на уровне подъемного крана.
>
> Река цвета ржавчины обнимает западный периметр комнаты, а потом удаляется на юго-запад. Грубые деревянные мосты переброшены через реку для доступа ко второй паре туннелей шахты в западной стене.

Шесть **горгулий** [gargoyle] охраняют эту комнату. На самом верхнем осколке кометы одна из горгулий наблюдает за пятью связанными по рукам и ногам пленниками. Если рабы восстают, то у этой горгульи приказ убивать пленников одного за другим.

Всего двадцать рабочих обрабатывают южный склон породы. Один из этих рабочих - это **Омбул Беррипип**, отец выжившей девочки полуслика, прячущейся на складе (область 2).

Свойства области

У этой области следующие особенности:

Осколки Кометы. Элементальная энергия держит осколки на весу и укрепляет кожу любого, кто на нем стоит. Пока персонаж касается осколка он получает сопротивление урону от немагического оружия и иммунитет к окаменению. Персонажи должны проходить проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы перепрыгивать с осколка на осколок.

Цепь Ведер. В цепь ведер можно легко забраться с обломков. Персонажи, едущие в ведрах из северо-западного прохода, проезжают в 10 футах от пленников, которых держат на самом верхнем осколке кометы. Чтобы прыгнуть из ведра на осколок, нужно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Строительные Леса. Леса 30 футов в высоту наполнены рабами. Персонажи, карабкающиеся по лесам, передвигаются по трудному ландшафту.

10. Храм Грумбара

Дварфы Ладваказары построили этот храм столетия назад, чтобы почтить своего первобытного бога Грумбара. Медуза недавно осквернила алтарь и перепосвятила его Огремоху.

> Базальтовая колонна, чьи стороны образуют равносторонний треугольник, возвышается над полом этого грота. Древняя печать - три горы земли - отчеканена на одной стороне колонны, а поверх него намазан треугольный символ свежей кровью. У основания колонны кровавый труп лежит на куче старых, сожженных подношений.

Поколениями шахтеры делали подношения Грумбару на удачу под горой. Тело принадлежало надзирателю шахты, чьей кровью намазали символ Огремоха на колонне.

Персонаж, который успешно пройдет проверку Интеллекта (Религия) Сл 15, может определить колонну как алтарь Грумбару - элементальному повелителю земли. Если бросок превзойдет Сл 20, то персонаж распознает кровавый символ как принадлежащий Огремоху - элементальному принцу зла, сопернику Грумбара.

Очищение храма

Если символ Огремоха счищен с колонны, то Грумбар посылает пророческое видение в знак благодарности. Если медуза еще жива, то все персонажи получают следующее видение:

> Вы стоите на горном плато, а над вами красные небеса. Внезапно, мерцающая зеленая комета падает на землю перед вами, осыпая вас пылью. Несколько мгновений спустя вы поднимаетесь на обломках кометы, а ваши тела крепнут там, где вы касаетесь этих камней. Грохочущий голос распевно говорит «Стойте крепко на упавшем камне, и змея не будет иметь над вами власти.»

Видение намекает, что осколки камня в области 9 защищают от взгляда медузы. После чего все персонажи получают второе видение; если медуза мертва, то это первое и последнее видение, которое они получают.

> Вы стоите во тьме, а вокруг вас кружат жонглёры огнём. Фигура в капюшоне выходит на свет, ее лицо окутано тенью. Рука в перчатке протягивается к вам, как будто ожидая платы; другая поднимается и снимает фарфоровую маску из-под капюшона. Грохочущий голос распевно говорит «Снимите маску с обманщика и он рассыплется.»

Это подсказка о событиях в будущем: доппельгангер Девамари попытается украсть меч Айорна Ладваказара у группы.

Часть 4: возвращение

Зачистив шахту персонажи возвращаются в Мулмастер, чтобы получить свою награду. До того как они уйдут умирающий король просит их о последней услуге: доставить его меч брату.

Возвращение к королю

Все шахтеры, которых спасли персонажи направляются на юг на свободу. Если персонажи вернутся в пещеру дварфов, Лларзона скажет, что ее отец зовет их. Айорн очень рад услышать о триумфе персонажей, но отчаянно хочет загладить вину за свои ошибки при жизни. Король рассказывает им следующую историю.

- Десять лет назад Айорн и его брат Бун нашли древний меч в горном ручье. Они постоянно ругались о том кому стоит им владеть; ссора, которая в конце концов привела Буна к изгнанию.
- Меч излучает магию, но Айорн никогда не понимал природы этого зачарования.
- Король сожалеет, что покинул брата и просит персонажей доставить ему меч, как последний акт примирения. В качестве награды он предлагает им свой *пояс дварфов* [belt of dwarvenkind].

После окончания речи король рассыпается в пыль. Если персонажи согласны выполнить его последнюю волю, то Лларзона отдает им его пояс дварфов и меч.

Бун мертв

Возможно, что персонажи не помогли Буну и он погиб. В таком случае король или его дочь настаивают, чтобы персонажи забрали меч, так как он не принес клану ничего кроме горя.

Меч

Загадочные руны украшают клинок этого полуторного меча, и сверкающий рубин украшает яблоко. Если сколдовать *обнаружение магии* [detect magic] над мечом, то он излучает ауру некромантии. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) Сл 10, понимает, что этот меч обладает смутным сознанием и открывает свою истинную силу только в руках избранного обладателя. До тех пор он является обычным полуторным мечом.

Меч Рассендила

Меч Айорна когда-то принадлежал Рассендилу Уомдолфину, предыдущему Верховному Клинку Мулмастера. Рассендил захватил власть у своего брата близнеца Сельфарила, чью душу запер в драгоценный камень в яблоке своего меча. Маскируясь под близнеца Рассендил правил городом много лет пока не был убит во время восстания варваров в Горах Каменного Шпиля. Судьба меча Рассендила и души Сельфарила будет раскрыта позже в этом сезоне. Пока что персонажи должны вернуть меч в Мулмастер.

Полет грифонов

После смерти короля в клан Ладваказар приходят неожиданные гости.

Из входа в пещеру слышны вздохи. Дварфы расступаются, и стая грифонов выходит вперед - те же звери, которых вы видели раньше у постоялого двора Очаг на Пороге. Грифоны преклоняют колени перед вами.

«Вы освободили их небо от горгулий», шепчет Лларзона, «Теперь они почтут за честь нести вас.»

Грифоны могут перевезти персонажей назад в Мулмастер; после чего они возвращаются в горы. Пролетая над метелями персонажи возвращаются домой через три часа. Если у персонажей есть свои ездовые животные, то Лларзона предлагает отвести животных до Таверны Очаг на Пороге.

Фестиваль огненной ночи

Персонажи возвращаются в Мулмастер к наступлению ночи. Это фестиваль огненной ночи - священный день для поклонников Латандера, которые поддерживают горящий огонь от заката до следующего утра. Для большинства Мулмастеритов это просто еще один повод напиться.

Сегодня Фестиваль Огненной Ночи. Толпы гуляк, многие с горящими шестами, наполняют улицы города. Костры горят на перекрестках, а ларьки с элем и едой расположились на главных проездах.

Спросите куда направляются игроки. Путешествие через толпу будет медленным, так что им нужно будет знать куда идти после городских ворот.

Обман Дармов

Если Дармов подслушала встречу персонажей с Буном, то ее шпионы ожидают их возвращения. Об их прибытии докладывают доппельгангеру **Девамари**, который тенью преследует их в толпе, используя *чтение мыслей* [read thoughts], чтобы определить куда они идут и зачем. Его приказы просты - украсть их самые ценные сокровища - и вскоре он решает просто забрать у них королевский магический меч.

Девамари использует *перевертыша* [shapechanger] и *малую иллюзию* [minor illusion], чтобы замаскироваться под Буна Ладваказара и перехватывает персонажей, когда они приходят в Черный Клинок и Кровавый Кабан.

Артисты на улицах окружают Черный Клинок и Кровавый Кабан. Пока вы локтями прокладываете себе путь вы видите как Бун Ладваказар выходит из таверны перед вами. Он поднимает каменную руку в приветствии когда группа жонглеров огнем вихрем проносится мимо.

Бун заявляет что наткнулся на персонажей при выходе из таверны. Сделайте проверку Харизмы (Обман), чтобы узнать обманет ли доппельгангер персонажей. После броска сравните результат с пассивной Мудростью (Проницательность) каждого персонажа. Если Девамари провалился, то персонаж замечает нечто странное в поведении Буна: незнание своего прошлого, или что-то что входит в противоречие с тем, что он говорил раньше. Если на него надавить, то Девамари сбегает в толпу. Дайте ему возможность сбежать, но не толкайте к ней: если его зажать в угол, то доппельгангер сражается насмерть.

Если персонажи не распознали обман Девамари, то важно уточнить, что меч был отдан Буну ***снаружи*** Черного Клинка и Кровавого Кабана.

Храните это в тайне!

Если персонажи не подозревают Буна, то не давайте им понять, что они что-то здесь упустили. Играйте эти последние сцены, не упуская ничего и закончите приключение на мажорной ноте. Игроки не должны знать, что они отдали меч мертвого короля одному из своих врагов!

Встреча с Грошином Лором

Грошин Лор встречается с персонажами в аллее около доков. Рвущий Коготь остается верен своему слову: отдает каждому персонажу обещанную награду за их услуги. Перед уходом он предупреждает персонажей, что они могут понадобиться ему в будущем.

Встреча с Буном Ладваказаром

Персонажи находят Буна в таверне. Он рад услышать о прощении своего брата и принимает меч с благодарностью. Он говорит персонажам, что чувствует нужду обдумать свою судьбу, так что хоть он пока и не будет покидать Мулмастер, сражаться на арене он прекратит. Если персонажи расскажут ему о доппельгангере, он не сможет пролить свет на обман. Если персонажи заметят обман Девамари, или если доппельгангер и не делал этого, важно отметить, что меч был отдан Буну ***внутри*** Черного Клинка и Кровавого Кабана.

Бун Ладваказар мертв

Возможно, что персонажи не помогли Буну на арене и в результате он погиб. Это может случиться и после того как персонажи вернутся из шахт. Меч излучает магию, но похоже у него нет больше никаких магических атрибутов. Если персонаж оставляет его себе, то он работает как обычный длинный меч [longsword]. В этом случае персонаж может отдать меч своей фракции или оставить себе. Лишь один персонаж может принимать такое решение.

Заключение

Железо вновь течет рекой в Мулмастер. Если персонажи освободили шахтеров, то распространяются слухи о них, как об освободителях. Такие разговоры могут достичь ушей новых врагов в Мулмастере.

Элементельная угроза устранена и молодая королева клана Ладваказар ведет свой народ обратно под землю. Где-то в отдаленном городе, меч ее отца и заточенная душа Сельфарила Уомдолфина ожидают своего обещанного судьбой владельца.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя Врага	Опыт за Врага
Ветеран [Veteran]	700
Боец кабаньей ямы [Boar pit fighter]	700
Каменный дварф [Stone dwarf]	700
Химера [Chimera]	2,300
Лев [Lion]	100
Йети [Yeti]	700
Черная слизь [Black pudding]	1,100
Булетт [Bulette]	1,800
Голем из плоти [Flesh golem]	1,800
Горгулья [Gargoyle]	450
Атиа Скорво, медуза [Atia Scorvo, medusa]	2,300
Кошмар [Nightmare]	700
Девамари, доппельгангер [Devamari, doppelganger]	700

Небоевые награды

Задача или Достижение	Опыт на Персонажа
Отключить или обойти ловушку Нафта	150
Воссоединить Омбула и Лупе	300

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **3000 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **4000 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Сокровища медузы	200
Приз Кабаньей Ямы	400
Сокровище в конюшне	200
Сокровища в кабинете Надзирателя	400
Награда Буна	1000

Пояс дварфов

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот крепкий пояс инкрустирован драгоценными камнями с пряжкой из полированного камня. Он никогда не пачкается. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье сопротивления огню

Зелье, необычное

Описание зелий можно найти в базовых правилах или в Руководстве Мастера Подземелий.

Зелье большого лечения

Зелье, необычное

Описание зелий можно найти в базовых правилах или в Руководстве Мастера Подземелий.

Зелье героизма

Зелье, редкое

Описание зелий можно найти в базовых правилах или в Руководстве Мастера Подземелий.

Слава

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

Персонажи из **Жентарима** получают **одно дополнительное очко славы** за успешное и незаметное отравление Одрика.

Персонажи из **Альянса Лордов** получают **одно дополнительное очко славы** за получение деловых документов из Кабинета Надзирателя.

Персонажи **Арфисты** получают **одно дополнительное очко славы** за освобождение по крайней мере десяти рабов.

Персонажи из **Изумрудного Анклава** получают **одно дополнительное очко славы** за то, что оставили в живых двух последних стражей.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете 400 опыта, 200 зм и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

> **Внимание**
>
> Правила получения наград Мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Головорез [Thug]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Ветеран [Veteran]

Средний гуманоид (любая раса), 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 Всеобщий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает атаку и им.

Длинный Меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Боец кабаньей ямы [Boar pit fighter]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс Доспеха 15 (клепанная кожа)
Хиты 58 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	16(+3)	14(+2)	10(+0)	12(+1)	15(+2)

Спас Броски Сил +5, Лов +5
Навыки Атлетика +5, Запугивание +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Всеобщий
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрость. Боец кабаньей ямы имеет преимущество на спас броски против испуга.

Действия

Мультиатака. Боец кабаньей ямы делает две атаки выбранным рукопашным оружием. Если на нем перчатки с когтями, он может сделать еще две дополнительные атаки.

Пика (Боец с головой козла). Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) колющего урона. Если боец кабаньей ямы попадает в цель с разбега, то она падает с ног.

Перчатки с Когтями (Боец с головой льва). Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) рубящего урона.

Горящая Кувалда (Боец с головой дракона). Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) дробящего урона плюс 3 урона огнем.

Огненное Дыхание (Перезарядка 6, боец с головой дракона). Боец кабаньей ямы плюет маслом изо рта на горящую кувалду, выпуская 10-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно сделать спас бросок Ловкости Сл 15, получив 18 (4к8) урона огнем при провале или половину при успехе.

Каменный дварф [The stone dwarf]

Средний гуманоид (дварф), нейтральный

Класс Доспеха 15 (естественная броня)
Хиты 67 (9к8 + 27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	16(+3)	16(+3)	10(+0)	12(+1)	15(+2)

Спас Броски Сил +5, Лов +5, преимущество против яда
Навыки Атлетика +6, Запугивание +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Всеобщий, Дварфийский
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрость. Каменный дварф имеет преимущество на спас броски против испуга.

Действия

Мультиатака. Каменный дварф делает две атаки ручным топором.

Ручной Топор. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Химера [Chimera]

Большое чудовище, хаотично-злое

Класс Доспеха 14 (естественная броня)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +8
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 18
Языки понимает Драконий, но не может говорить
Опасность 6 (2,300 опыта)

Действия

Мультиатака. Химера делает три атаки: одну укусом, одну рогами и одну когтями. Если ее огненное дыхание доступно, она может использовать его вместо укуса или рогов.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Рога. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (1к12 + 4) дробящего урона.

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Огненное Дыхание (Перезарядка 5-6). Голова дракона выдыхает огонь в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно сделать спас бросок Ловкости Сл 15, получив 31 (7к8) урона огнем при провале или половину при успехе.

Лев [Lion]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Острый Нюх. Лев имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии.

Тактика Стаи. Лев имеет преимущество на бросок на попадание по существу, если хотя бы один из союзников льва находится в 5 футах от этого существа и дееспособен.

Наскок. Если лев переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, непосредственно перед попаданием по ней атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Прыжок с разбега. Лев может частью своего перемещения, после разбега в 10 футов, прыгнуть в длину на 25 футов.

Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона.

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

Черная слизь [Black pudding]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 7
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 20 фт., карабкание 20 фт.

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

Иммунитет к Урону кислота, холод, электричество, рубящий
Иммунитет к Состояниям ослеплен, очарован, оглушен, истощен, испуган, сбит с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 4 (1,100 опыта)

Аморфность. Слизь может проходить сквозь проемы в 1 дюйм шириной без усилий.

Разъедающая Форма. Существо, которое касается слизи или попадает по ней рукопашной атакой, находясь в 5 футах от нее, получает 4 (1к8) урона кислотой. Любое немагическое оружие, сделанное из металла или дерева, попавшее по слизи, разъедается. После нанесения урона это оружие получает постоянный и накапливающийся штраф в -1 к броскам урона. Если штраф увеличивается до -5, то оружие ломается. Немагические снаряды, сделанные из металла или дерева, которые попадают по слизи, уничтожаются после нанесения урона.

Слизь может проесть немагический слой дерева или металла, толщиной 2 дюйма, за 1 раунд.

Паучья Ходьба. Слизь может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Псевдопод. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона плюс 18 (4к8) урона кислотой. Кроме того, немагическая броня, которую носит цель, частично разъедает и она получает постоянный и накапливающийся штраф в -1 к КД. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Реакции

Разделение. Когда слизь Среднего размера или больше подвергается рубящему урону или урону электричеством, то она разделяется на две новые слизи, если у нее не меньше 10 хитов. У каждой новой слизи количество хитов равно половине хитов изначальной слизи, округленной вниз. Новые слизи на один размер меньше изначальной.

Йети [Yeti]

Большое чудовище, хаотично-злое

Класс Доспеха 12 (естественная броня)
Хиты 51 (6к10 + 18)
Скорость 40 фт., карабкание 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +3
Иммунитет к Урону холод
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Йети
Опасность 3 (700 опыта)

Боязнь Огня. Если йети получает урон огнем, он имеет помеху на броски на попадание и проверки способностей до конца своего следующего хода.

Острый Нюх. Йети имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии.

Снежный Камуфляж. Йети имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) при попытках спрятаться в снежной местности.

Действия

Мультиатака. Йети может использовать свой Леденящий Взгляд и сделать две атаки когтями.

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

Леденящий Взгляд. Йети выбирает целью одно существо, которое может видеть не далее 30 футов от себя. Если цель может видеть йети, то должна успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 13 против этой магии или получить 10 (3к6) урона холодом и стать парализованной на 1 минуту, если только у цели нет иммунитета к холоду. Цель может повторять спас бросок в конце каждого своего хода, прекращая этот эффект на себе при успехе. Если спас бросок цели успешен или эффект на ней заканчивается, цель иммунна к Леденящему Взгляду всех йети (но не отвратительных йети [abominable yeti]) на 1 час.

Шахтер [Miner]

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Всеобщий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Кирка. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона.

Булетт [Bulette]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (естественная броня)
Хиты 94 (9к10 + 45)
Скорость 40 фт., копание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Восприятие +6
Чувства зрение в темноте 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки --
Опасность 5 (1,800 опыта)

Прыжок с Места. Булетт прыгает в длину на 30 футов, а в высоту на 15 футов с разбегом или без.

Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 30 (4к12 + 4) колющего урона.

Прыжок Смерти. Если булетт прыгает по крайней мере на 15 футов во время движения, она может использовать это действие, чтобы приземлиться на ноги в месте где находится одно или несколько существ. Каждое из этих существ должно успешно сделать спас бросок Силы или Ловкости Сл 16 (на выбор цели) или стать сбитым с ног и получить 14 (3к6 + 4) дробящего урона плюс 14 (3к6 + 4) режущего урона. При успешном спас броске существо получает только половину урона, не сбито с ног и отталкивается на 5 футов от местоположения булетт в незанятое место по выбору существа. Если незанятых мест в радиусе нет, то существо сбивается с ног и падает на месте булетт.

Горгулья [Gargoyle]

Средний элементаль, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (7к8 + 21)
Скорость 30 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (–2)	11 (+0)	7 (–2)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, окаменение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Терран
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока горгулья остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

Действия

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

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

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

Голем из плоти

Средняя конструкция, нейтральное

Класс Доспеха 9
Хиты 93 (11к8+44)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (–1)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Иммунитет к урону электричество, яд; дробящее, колющее, режущее от не магического и не адамантитового оружия
Иммунитет к состояниям очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Понимает все языки своего создателя, но не может говорить
Опасность 5 (1800 опыта)

Берсерк. Если голем начинает свой ход с 40 или менее хитами, бросьте к6. При результате 6, голем становится берсерком. В этом состоянии, голем атакует ближайшее существо, которое видит. Если в пределах его передвижения и досягаемости его атак нет существ, голем атакует объекты, отдавая преимущество объектам, меньше его по размерам. Войдя в это состояние, голем остаётся в нём пока не будет уничтожен или пока не восполнит все свои хиты. Создатель голема, находясь не далее 60 футов от него, может попытаться успокоить его, обращаясь к нему твёрдо и убедительно. Голем должен иметь возможность слышать его. Создатель должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если он преуспеет, голем выходит из состояния берсерка. Если голем вновь получит урон пока его хиты ниже 40, он может вновь войти в состояние берсерка.

Боязнь огня. Если голем получает урон огнём, он получает помеху на атаки и проверки характеристик до конца его следующего хода.

Неизменная форма. Голем иммунен к любым заклинаниям или эффектам, которые должны изменять его форму.

Поглощение Электричества. Когда голем подвергается урону электричеством, он не получает урона, и вместо этого, восполняет количество хитов, равное нанесенному урону электричеством.

Сопротивление магии. Голем получает преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Магическое оружие. Вооружённые атаки голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем проводит две атаки ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

Атиа Скорво, Медуза [Atia Scorvo, Medusa]

Среднее чудовище, законопослушно-злая

Класс Доспеха 15 (естественная броня)
Хиты 127 (17к8 + 51)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Восприятие +4, Скрытность +5
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Всеобщий
Опасность 6 (2,300 опыта)

Окаменяющий Взгляд. Когда существо, которое может видеть глаза медузы, начинает свой ход не далее 30 футов от нее, медуза может заставить его сделать спас бросок Телосложения Сл 14, если она дееспособна и может видеть существо. Если спас бросок провален на 5 очков или больше, то существо тут же окаменевает. В другом случае, существо, которое провалило спас бросок, начинает обращаться в камень и становится опутанным. Опутанное существо должно повторить спас бросок в конце своего следующего хода и окаменеть при провале или окончить эффект при успехе. Окаменение длится пока существо не освободят заклинанием высшее восстановление [greater restoration] или другой магией.

Если существо не застали врасплох, то оно может отвести глаза и избежать спас броска в начале своего хода. Если существо делает это, то не может видеть медузу до начала своего следующего хода, когда оно снова может отвести глаза. Если между этим существо посмотрит на медузу, оно должно немедленно сделать спас бросок. Если медуза видит отражение себя на полированной поверхности не далее 30 футов от себя и в области яркого света, то она, в соответствии с проклятьем, сама подвергается этому эффекту.

Действия

Мультиатака. Медуза делает три атаки ближнего боя - одну змеиными волосами и две коротким мечом, или две дальнобойные атаки своим длинным луком.

Змеиные Волосы. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом.

Короткий меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный лук. Дальнобойная Атака Оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Кошмар [Nightmare]

Большой изверг, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (естественная броня)
Хиты 68 (8к10 + 24)
Скорость 60 фт., полет 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Иммунитет к Урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки понимает Бездны, Всеобщий и Инфернальный, но не может говорить
Опасность 3 (700 опыта)

Дар Сопротивления Огню. Кошмар может даровать сопротивление к урону огнем любому, кто скачет на нем.

Освещение. Кошмар испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе еще 10 футов.

Действия

Копыта. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) дробящего урона плюс 7 (2к6) урона огнем.

Эфирный Шаг. Кошмар и до трех существ по согласию в 5 футах от него магически входят в Эфирный План из Материального и наоборот.

Девамари, Доппельгангер [Dewamari, Doppelganger]

Среднее чудовище (перевертыш), нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +6, Проницательность +3
Иммунитет к Состояниям очарован
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Всеобщий
Опасность 3 (700 опыта)

Перевертыш. Доппельгангер может использовать действие, чтобы превратиться в Маленького или Среднего гуманоида, которого видел, или вернуться в свою истинную форму. Его характеристики, в отличие от формы, одинаковы в каждой форме. Любое снаряжение, которое он носит или несет с собой, не трансформируется. Он возвращается в свою истинную форму после смерти.

Сидящий в Засаде. Доппельгангер имеет преимущество на броски на попадание по любому существу, которое застал врасплох.

Внезапная Атака. Если доппельгангер застал врасплох существо и попал по нему атакой в первом раунде боя, то цель получает дополнительно 10 (3к6) урона от атаки.

Действия

Мультиатака. Доппельгангер делает две атаки в ближнем бою.

Удар. Рукопашная Атака Оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) дробящего урона.

Чтение Мыслей. Доппельгангер магически читает поверхностные мысли одного существа не далее 60 футов от себя. Эффект может преодолевать преграды, но 3 фута дерева или земли, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в радиусе доппельгангер может продолжать читать ее мысли, пока его концентрация не прервется (как концентрация на заклинании). Читая разум цели, доппельгангер имеет преимущество на проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Обман, Запугивание и Убеждение) против цели.

Раздаточный материал игроку 1

Король Айорн

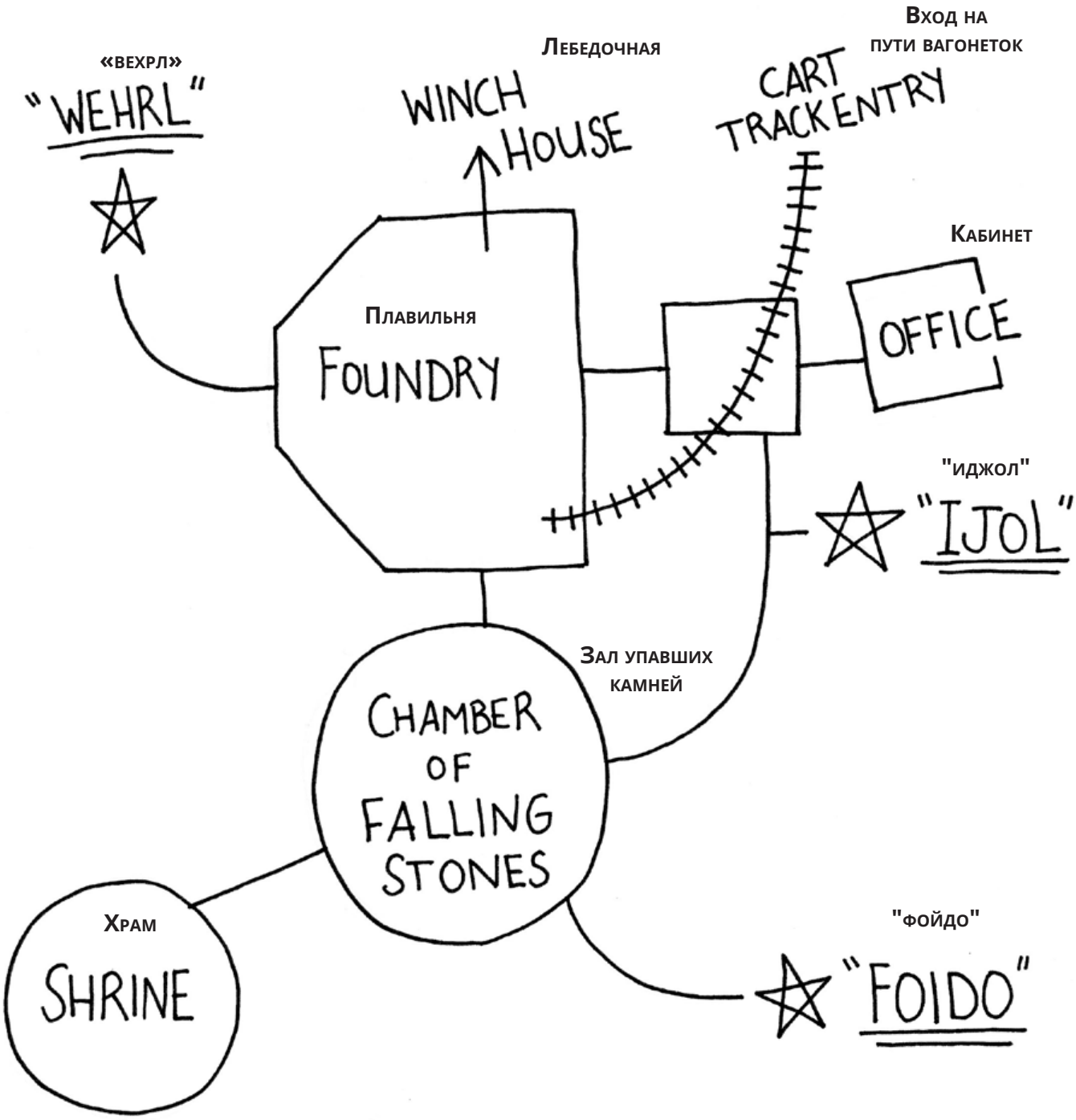
Я не могу доставить это письмо лично: к тому моменту, как ты прочтешь это, я уже вернусь к камням. Славная смерть. Я надеюсь.

Я хочу, чтобы ты знал, что я прощаю тебя. Братья не должны враждовать так долго из-за куска металла. Пусть наша вражда кончится с моей смертью!

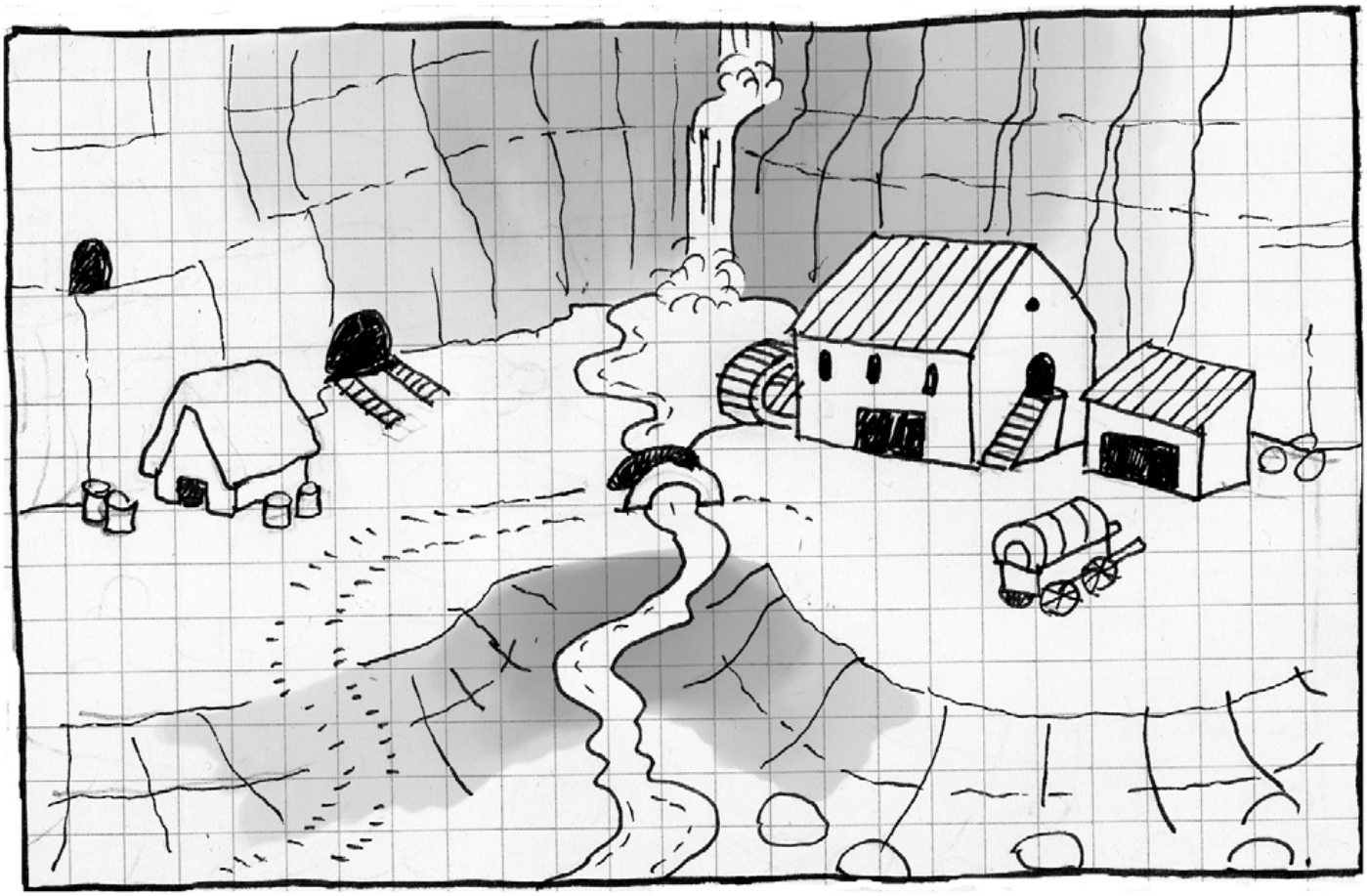
Избавь носителя сего свитка от своего гнева. За годы моего изгнания я узнал, что люди не знают истинного значения Зала Падающих Камней. Их заботит только железо. Их жизни так коротки, что они не боятся зла, что живет под горой. Их не сильно заботят Стражи, которых там поместили наши предки для защиты. Если это навлечет на них беду, то пусть будет так.

До встречи в залах наших предков.
Твой брат,
Бун

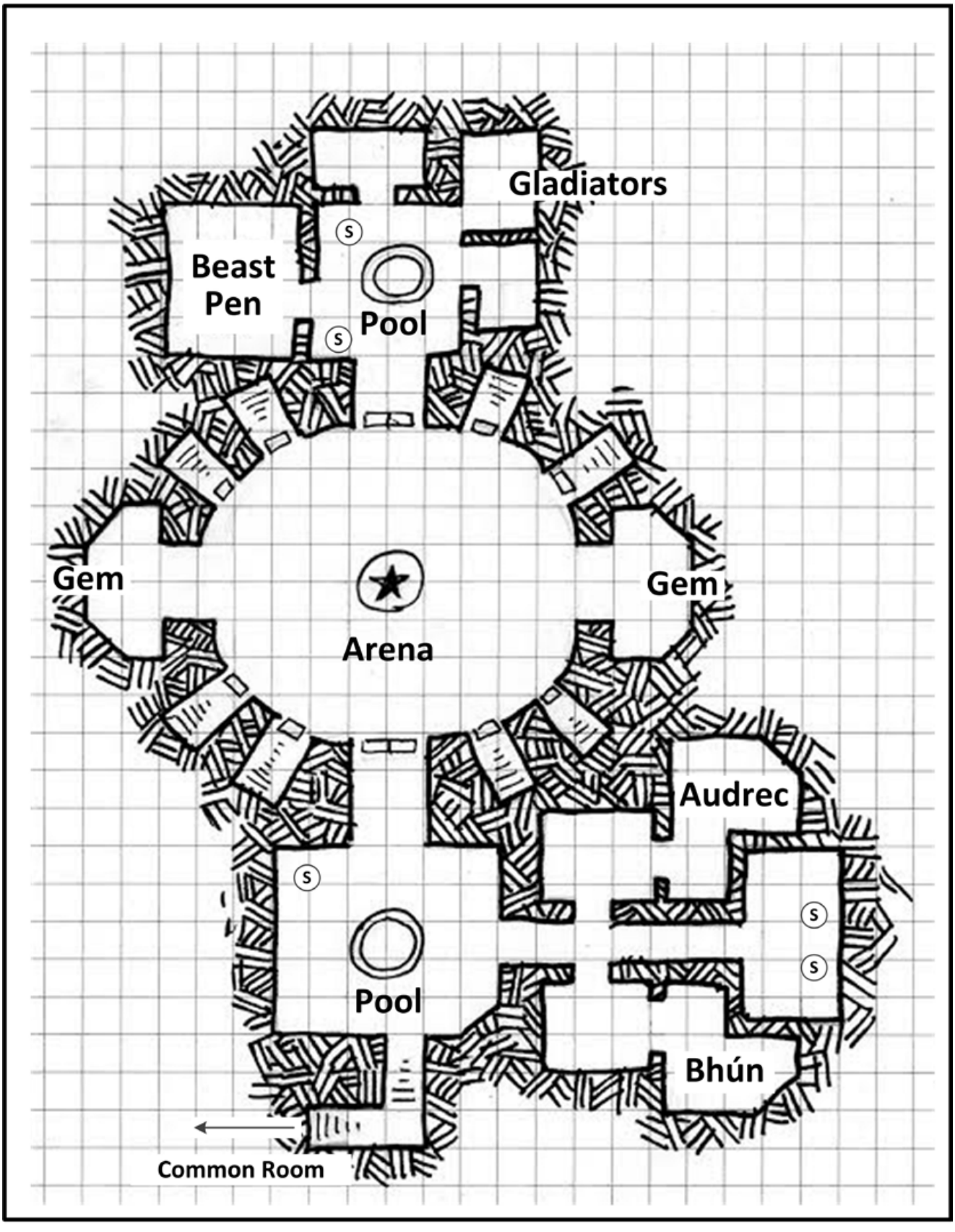
Раздаточный материал игроку 2



Раздаточный материал игроку 3



Карта 1: Кабанья Яма

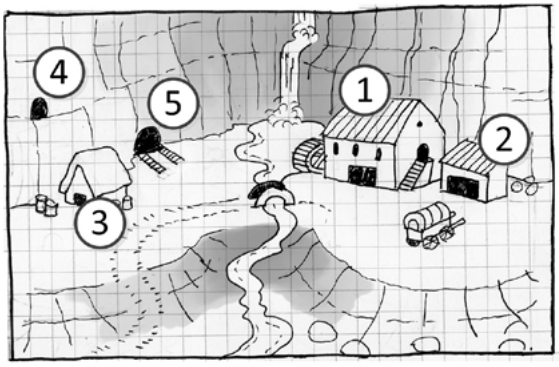


Карта 2: Шахта Упавшего Камня

==========

На карте не указан масштаб и направление на север.
Север – сверху, исходя из описания некоторых комнат.

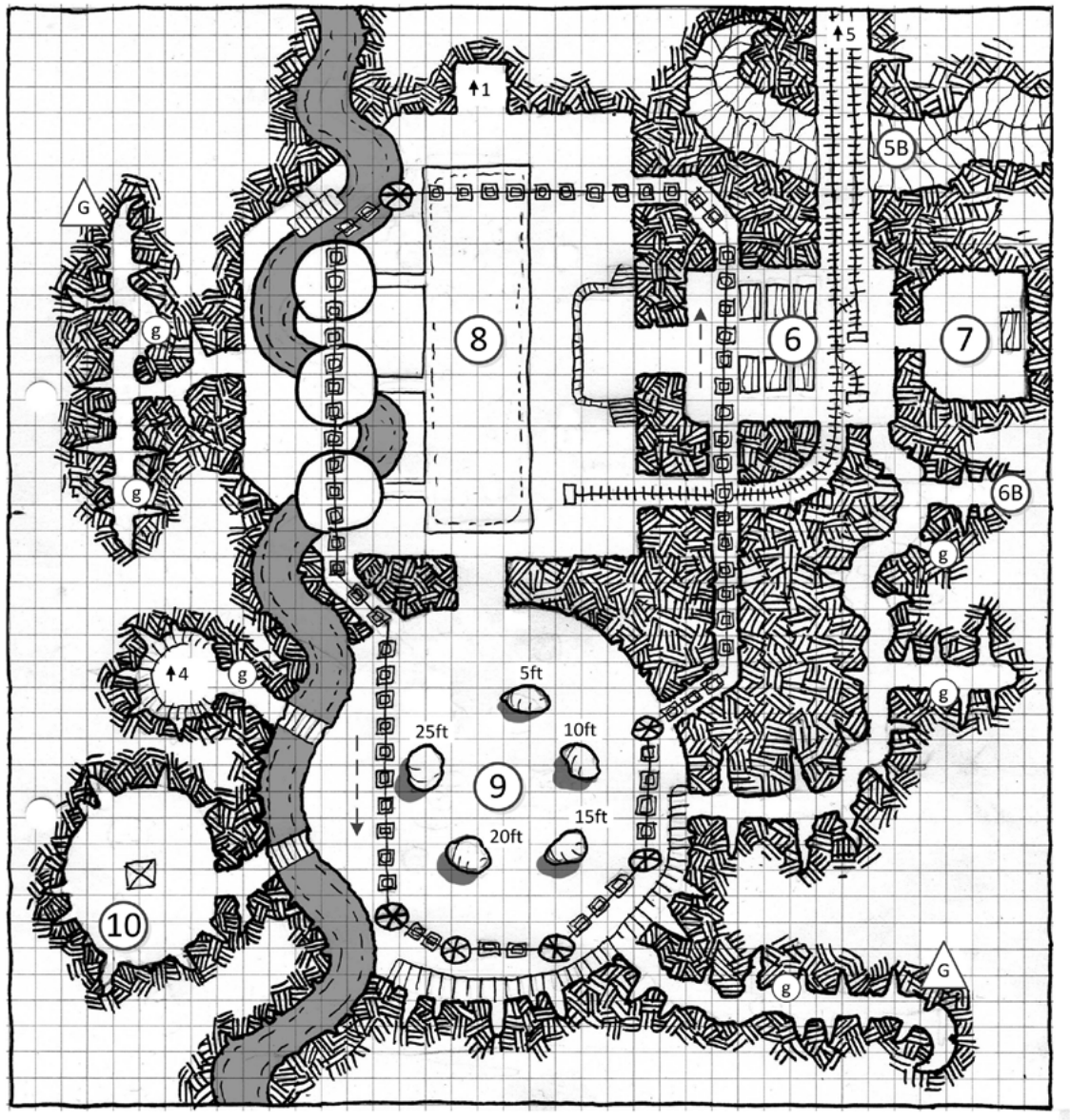
==========



Шахта упавшего камня

1: Лебедочная
2: Конюшня
3: Склад
4: Западные Ступени
5: Узкоколейная Дорога для Вагонеток
6: Обогатительный Цех
7: Кабинет Надзирателя
8: Литейная
9: Зал Упавших Камней
10: Храм Грумбар

g = Горгулья+4 шахтера G = Погребенный Страж



Приложение мастера: сводка НИП

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

Атиа Скорво (А-ти-а СКОР-во): Древняя королева Чессента, теперь ставшая медузой.

Бун Ладваказар (БУН Лад-ВА-ка-зар): Дварф боец в яме на аренах Мулмастера.

Девамари (Дев-а-МАР-и): доппельгангер, служащий Гетмедре Дармов.

Гетмедра Дармов (Гет-МЕД-ра ДАР-мов): Хозяйка рекетиров Таверны Черный Клинок и Кровавый Кабан.

Грошин Лор (ГРО-шин Лор): Лидер Ястребов; тайного подразделения Солдатской Братии.

Айорн Ладваказар (Ай- ЁРН Лад-ВА-ка-зар): Король дварфов из клана Ладваказар, брат Буна Ладваказара.

Лларзона Ладваказар (ЛЛАР-зо-на Лад-ВА-ка-зар): Воинственная дочь короля Айорна.

Огни киторна

Во время летней засухи по Мулмастеру прокатилась серия поджогов. Обвинения в этих деяниях, как выражение народного недовольства, посыпались на тэйцев, жителей гетто, буйных матросов, беженцев из Флана и многих других. Сможете ли вы раскрыть эту тайну до того, как город будет охвачен огнём? Приключение для персонажей 1–4 уровня.

Код приключения: DDEX2-5



Участники проекта

Adventure Design: John Rossomangno
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: vanillaDM, schtormung
Редактор: stivie
Вёрстка: r0ot35
Версия: 1.0

Дебют: 13 марта 2015
Публикация: 1 апреля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - Огни Киторна, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи более высоких уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать готовых прегенеренных персонажей.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер и Затопленном Лесу [Flooded Forest] к югу от города.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 2 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение Силы Группы

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

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и Образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Дворяне Мулмастера недавно стали публично соревноваться в проявлениях богатства способствуя взрывному развитию искусства, что в обычной ситуации сложно ожидать от в остальном серьезного и прагматичного населения города. Большинство работ возвеличивает покровителей художников, либо через лестные изображения, либо показную трату материалов, но некоторые из работ имеют политический подтекст. Клинки, правящий совет Мулмастера, обеспокоены этими радикальными произведениями, и даже втайне сговариваются собрать их раньше, чем соперники.

В то же самое время, когда Клинки прибегают к помощи Ястребов, коварных агентов разведки Солдатской Братии, чтобы избавиться от опасных работ, сезон жестокой жары и суровой засухи ставит город на грань. Зловоние городского пекла и скрытый страх того, что продовольствия не хватит, вызывают гнев и негодование среди простолюдинов Мулмастера. Слухи и беспокойства о беспорядках и неизбежном жестком ответе Городской Стражи как пожар разносятся среди жителей Мулмастера.

Пока Клинки, благородные лорды и простолюдины заняты этими насущными проблемами, культы Элементального Зла стремятся высвободить разрушительные силы в городе. В частности, Культ Вечного Пламени видит в невыносимой жаре Киторна предзнаменование, и через невольный сосуд, вдохновленного безумием художника Андрика Госа, намеревается предать город разрушительному пожару.

Обзор приключения

Находясь на празднике одного из членов Благородных Домов, партия становится свидетелем маловероятной атаки еще более невероятного противника. Проведя расследование, они вскоре узнают, что картина, подаренная жене благородного господина, содержит ключ к пониманию того, что произошло.

Исследование работ и художника вскоре показывает, что его произведения провоцируют опасные действия по всему городу и вдохновляет сжигать все вокруг у тех, кто слишком долго их рассматривает. Партия может собрать подсказки в доме художника, художественной галерее и среди поклонников его творчества. Они могут связать эти улики с одним покровителем, который кажется удивительно сильно поддерживающим работу художника и который фактически является членом Культа Вечного Пламени, стремящегося распространить хаос и разрушение в Мулмастере через художника.

Партия может попытаться помешать покровителю, участвующему и в других заговорах, и понять, что художник писал свой шедевр изображая, и таким образом оживляя, магминов, которые начинают пробиваться через город сжигая его, пока персонажи не вмешаются.

Зацепки приключения

Приключение начинается в «Помаши и подмигни» и несколько зацепок берут начало из атаки на Тиегу Гос и реакции персонажей на последующие события. Герои могут быть приглашены на вечеринку, чтобы показать связь благородной семьи с искателями приключений и тем самым озадачить представителей других благородных домов. В качестве альтернативы, персонажи могут быть незваными гостями, желающими получить немного бесплатной еды и напитков или завести знакомства среди богатой элиты Мулмастера.

Обратитесь к первому эпизоду приключения, чтобы ввести персонажей в игру и для получения дополнительных зацепок.

Часть 1: Тлеющее недовольство

Приключение начинается в «Помаши и подмигни», популярном танцевальном зале в Мулмастере, где Зор Фолтин Гос проводит вечеринку по случаю дня рождения его жены.

После того, как праздник прерывается из-за эффектов живописи Андрика, партия начинает свое расследование произошедшего и идет по следам в различных местах по всему Мулмастеру.

После того как они получили достаточно улик, чтобы направиться дальше, перейдите к Части 2: «Обжигающий Обман».

Помаши и подмигни

«Помаши и подмигни» - популярный танцевальный зал, посещаемый как людьми с небольшими доходами так и богатыми в поисках буйных развлечений.

Общие характеристики

Внешние стены здания сделаны из камня и известкового раствора. Они окрашены в синие оттенки, в виде повторяющегося рисунка волны, это одно из немногих зданий в Мулмастере, которое отличается цветом от красных и серых кирпичных и каменных домов.

Если не сказано иное, его внутренние стены - деревянные.

Потолки. Потолки высотой 10 футов по всему заведению, кроме главного зала и танцпола, где они достигают высоты 20 футов.

Освещение. Яркий свет, если не указано иное. Большие декоративные канделябры висят над танцполом, их свет дополняется двумя большими очагами и настенными светильниками по всему периметру «Помаши и подмигни».

Звук. Смех и голоса, в честь праздника, создают шум настолько громкий, что трудно слышать людей, которые говорят нормальным тоном, если только они не находятся рядом.

Окруженные скучными по цвету зданиями, типичными для Мулмастера, синие волны «Помаши и подмигни» создают атмосферу веселья. Посетители входят через большие, ярко выкрашенные, синие двери. Каждый раз, когда двери открываются, легкая музыка и веселые крики изнутри попадают на улицы серого города.

Несмотря на шумную атмосферу и дикую развязность некоторых завсегдатаев, большая часть этой энергии превращается в танец, а насилие здесь очень редко, за исключением вспышек ревности, которые достигают апогея в звонкой пощечине или жестком толчке. Вышибалы вмешиваются и провожают проблемных гуляк на улицу, а угроза вызова городской стражи успокаивает большинство нарушителей спокойствия без дальнейших инцидентов.

«Помаши и подмигни» переполнены большинство вечеров, но из-за сегодняшнего праздника шумный танцевальный зал наводнен больше, чем обычно.

1. Фойе

Обычно, за вход в «Помаши и подмигни» берут 2 серебряных, но в этот вечер не взимается плата. Пара **головорезов** [thug] наблюдает за входными дверьми, вмешиваясь в любую неприятность, которую они обнаруживают, или если их зовут другие сотрудники заведения.

Небольшая толпа гуляк пробирается мимо двух массивных швейцаров, которые вежливо кивают. Попадая в удивительно теплое здание, некоторые из них снимают тяжелые отделанные мехом пальто и передают их с несколькими монетами через стойку, слуге в нише слева.

Далее вы видите толпу завсегдатаев, собравшихся вокруг L-образной стойки бара в три группы и нескольких барменов, которые их обслуживают. Из-за угла справа вы слышите ритмичный стук ног в такт веселой джиге и прерывистые возбужденные крики.

В конце ночи или в случае серьезных проблем парадные двери могут быть закрыты тяжелой деревянной балкой. Закрыть дверь требует полного действия. Если дверь закрыта, то чтобы взломать ее, нужно пройти проверку Силы Сл 15.

2. Гардероб

Благодаря огню больших очагов и жару тел танцоров, в «Помаши и подмигни» исключительно тепло. Многие завсегдатаи оставляют свои пальто, плащи и одежду для холодной погоды здесь, а затем возвращаются за ними в конце ночи. Им выдают вырезанные деревянные жетоны и соответствующие жетоны заправляют в оставленную одежду.

Чтобы оставить здесь пальто необходимо заплатить 1 серебряный. Любой персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 5, замечает, что большинство плащей и пальто свалены в кучу в задней части комнаты. Чтобы найти любой предмет одежды, который «хранится» здесь, нужно потратить полные две минуты. Однако, если доплатить дварфу, он будет держать одежду легко доступной, а не похороненной в одной из куч.

Дверь в гардеробную обычно закрывается изнутри, но любой, у кого есть набор воровских инструментов, может вскрыть замок пройдя проверку Ловкости Сл 15. Любой персонаж, который проводит пять минут, тщательно исследуя различные предметы одежды, находит в сумме 10 золотых монет, в виде пустяковых безделушек. Однако, если дварф замечает это, он тут же предупреждает двух вышибал в фойе о воровстве.

3. Основной бар

Люди толпятся вокруг бара на протяжении всего вечера, но два бармена легко и быстро справляются с обслуживанием клиентов.

Несмотря на то, что в честь праздника Зоров Госов все напитки бесплатные, многие завсегдатаи подкидывают небольшое количество монет для более внимательного и быстрого обслуживания. Хотя все рады пить бесплатно, немногие завсегдатаи, похоже, склонны злоупотреблять выпивкой.

4. Танцевальный зал

Самое большое помещение в «Помаши и подмигни» - это большой танцевальный зал. Между танцами, гуляки сменяют друг друга и партнеров, и атмосфера в сочетании с алкоголем, текущим рекой, заставляет многих Мулмастерчан слегка ослабить бдительность.

Танцевальный зал - отличное место для сбора информации и слухов о социальной жизни в Мулмастере среди тех, кто регулярно присутствует на вечерних празднествах. Персонажи, которые смешиваются с толпой и преуспевают в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10, узнают описание ключевых личностей (перечисленных ниже) или, основываясь на своих вопросах и на ваше усмотрение, подсказки, которые могут быть полезны в дальнейшем приключении.

5. Сцена для исполнителей

Конферансье полуэльф, Мейрим Тем и сопровождающие его музыканты играют почти каждую ночь в «Помаши и подмигни». Труппа наблюдает за толпой и выбирает мелодии, которые держат всех в хорошем настроении и периодически позволяет отдыхать под более медленные композиции.

Музыканты принимают заявки при условии, что те не противоречат праздничному настроению вечеринки, не являются немодными или просто неприемлемыми песнями.

Мейрим часто прерывается и подходит к одному из столов в танцевальном зале, чтобы быстро выпить и поболтать с завсегдатаями. Однако, труппа продолжает играть в его отсутствие.

Отыгрыш Мейрима Тема

Мейрим знает почти каждую песню из любой культуры по всему Фаэруну. Он изучает музыку и искусство отдаленных местностей. И, когда искусство среди дворян становится товаром, положение Мейрима быстро улучшается.

К сожалению, это внимание стало причиной «звездной болезни». Он напыщен и высокомерен и склонен к истерике, если ему не удается добиться своего.

Мейрим знает о «Галерее Железного Сердца» и может направить туда персонажей с интересом к искусству. Он также много знает о взаимоотношениях Бризиков из-за его регулярного присутствия в «Помаши и подмигни». Он близок с мужем и женой, поэтому он осторожен, чтобы не сказать ничего, что, по его мнению, может повредить их репутации.

Цитата: *«Эммм, но ведь это же прошлогодняя песня!».*

6. Частный балкон

Этот балкон поднимается примерно на 10 футов над танцполом и имеет свой собственный бар. Обычно, здесь находятся посетители, которые устали от танцев или ищут более тихое место для того чтобы поговорить. Сегодня вечером, однако, весь балкон был заказан Фолтином Госом. Он и его жена Тиега Гос находятся здесь со своими лично приглашенными гостями.

Ката Бризик помогает бармену и лично следит, чтобы нужды дворян были удовлетворены.

Когда придет время, перейдите к нападению Каты на Тиегу. Обратитесь к разделу «Прерванный Праздник», в конце этого раздела приключения.

Деревянные перила с металлическими балясинами в стилизованных волновых узорах отделяют балкон от танцпола десятью футами ниже. Хорошо одетые клиенты занимают высокие круглые столы рядом с перилами, и еще больше гостей садится за скопление столов рядом с очагом, меньшими, по сравнению с теми, что рядом с танцевальным залом.

Вторым баром, который менее загруженный, чем тот, что внизу, заправляет седовласый джентльмен. Улыбающаяся женщина в красном платье помогает ему с другой стороны барной стойки, ловко раздавая напитки и поддерживая непринужденный разговор.

Гости собираются вокруг мужчины и женщины в тщательно скроенной, украшенной мехом одежде и восхищаются картиной в изысканной позолоченной раме, висящей около очага.

Несмотря на то, что Фолтин Гос зарезервировал балкон для особых гостей, никто не стоит у основания лестниц, чтобы запретить подняться другим посетителям. Приличия и вежливости кажется вполне достаточно, чтобы не дать обычным людям присоединиться к знати на этом балконе.

Персонажи могут самостоятельно найти вход на балкон или быть приглашенными туда (см. врезку «Разжигание Огня» ниже). Однако, если они не были лично приглашены Фолтином, в качестве зацепки приключения, персонажи быстро осознают, что на них взирают свысока или попросту игнорируют благородные гости, если только они не преуспеют в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если вся партия здесь, эта проверка может быть сделана как групповая. Любой персонаж с предысторией Дворянин [Noble] или Артист [Entertainer] делает эту проверку с преимуществом.

Если они будут хорошо приняты, партия может быть посвящена в сплетни и информацию, известные исключительно знати Мулмастера. Это еще одна возможность для персонажей получить какую-то важную информацию или подсказки, которые они могли упустить ранее.

Картина Андрика

Фолтин Гос преподнес в подарок свое супруге ее портрет, нарисованный его племянником Андриком. Картина затронута тем же безумием, что и Андрик.

На великолепной картине изображена Тиега Гос, она одета в официальное алое платье. Белый мех покрывает ее плечи, а шею украшает золотая брошь. Она стоит рядом с ярким пламенем, которое может быть большим камином или даже костром, и художник отразил свет этого огня в деталях ее фигуры, от бликов в ее глазах до блеска на металле ее брошки.

Сходство Тиеги на изображении и в жизни поразительно, даже с учетом того, что Андрик позволил себе некоторые вольности, чтобы убрать признаки возраста, которые имеются в реальной жизни.

Если спросить о картине, Тиегу или Фолтина, то они признаются, что она не позировала для портрета и что Андрик нарисовал замечательный портрет по памяти. Платье и мех - вещи, которые она носила в прошлом, но, если спросить конкретно о брошке, Тиега задумается на мгновение, прежде чем ответить, что у нее никогда не было такого украшения.

Любой персонаж, который изучает картину и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, замечает, что огонь, изображенный на картине, получил гораздо большее внимание, чем Тиега по количеству мазков кисти и поразительному уровню реализма. Кажется, что именно пламя является предметом картины, а изображенная женщина была всего лишь еще одним фрагментом фонового пейзажа. Любой персонаж, владеющий навыком обращения с инструментами художника, делает эту проверку с преимуществом.

Разжигание огня

Персонажи должны присутствовать на балконе, чтобы стать свидетелем нападения на Тиегу Гос, как описано в «Прерванном Празднике». Если они не пойдут туда сами, вот несколько идей как они могут туда попасть.

- Партнер по танцу персонажа может быть благородным человеком, приглашающим его или ее на балкон. Его или ее товарищи могут сопровождать персонажа туда.
- Один из дворян хочет разрешить какой-либо спор, и, заметив персонажа, спрашивает его о помощи, считая, что он или она может помочь в разрешении спора.
- Фолтин Гос знаком с подвигами одного или нескольких персонажей и чувствует, что их известность может поддержать его собственную репутацию.

7. Зал обслуги

Этот узкий коридор и лестница не такой изысканный и не выглядит так же, как остальная часть «Помаши и Подмигни». Это чисто функциональная область, используемая персоналом для обеспечения балкона едой с кухни, без необходимости перемещаться в переполненном танцевальном зале.

Если какие-либо сотрудники замечают здесь персонажей, они вежливо сопровождают их обратно в общие залы «Помаши и Подмигни». Если их просьба будет проигнорирована, они немедленно сообщают Эрдану и вышибалам.

Секретные двери. Никому, кроме Эрдана и Каты Бризик, не известно, что две секции стены на противоположных сторонах коридора могут быть отодвинуты как двери, когда нажимается секретный рычаг у основания стены. Одна из дверей ведет в кабинет Эрдана, а другая в его личное хранилище. Двери могут быть обнаружены при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

8. Кабинет Эрдана

Эрдан управляет своим бизнесом здесь в те дни, когда в «Помаши и Подмигни» тихо. Стол и комод содержат различные книги и контракты с поставщиками и артистами.

Дверь с кухни всегда закрыта. У Эрдана и Каты есть по ключу от нее. Персонаж с набором воровских инструментов может взломать замок, успешно пройдя проверку Ловкости Сл 15, но любой, на достаточно людной кухне, может заметить эту попытку.

Эрдан хранит небольшую шкатулку в ящике стола. Любой, у кого есть воровские инструменты и успех в проверке Ловкости Сл 20, может открыть ее и обнаружить внутри 25 зм.

Секретная дверь. Паранойя Эрдана побудила его сделать этот путь для побега. С этой стороны секретная дверь выглядит как каменная кладка, как и остальные стены, с рычагом, похожим на тот, что находится в зале обслуживания. Дверь может быть обнаружена с помощью проверки Интеллекта (Расследование) Сл 20.

9. Хранилище Эрдана

Частично хранилище, частично винный погреб, эта область используется Эрданом для хранения его богатства, большая часть которого состоит из редких вин и ликеров. На протяжении многих лет он собирал эти бутылки и изредка предлагает некоторые из них состоятельным посетителям. Эрдан также хранит доходы «Помаши и Подмигни» здесь, прежде чем они будут доставлены в ближайший банк, что происходит каждые несколько дней, или распределены в качестве заработной платы для его сотрудников.

Около 500 бутылок различных размеров и форм входят в коллекцию Эрдана. Украсть всю коллекцию почти так же сложно, как найти покупателей для каждой из бутылок, не попавшись при этом Эрдану или властям. Персонаж, который делает успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, может найти легко реализуемых вин на 25 зм.[1]

Секретные двери. С этой стороны секретная дверь выглядит как каменная кладка, как и остальные стены, с рычагом, похожим на тот, что находится в зале обслуживания. Одна ведет в зал прислуги. Другая приводит в узкую улочку за «Помаши и Подмигни» и не может быть открыта снаружи.

Двери могут быть обнаружены с помощью проверки Интеллекта (Расследование) Сл 20. Для каждой требуется отдельная проверка.

10. Кухня

Работа на кухне «Помаши и Подмигни», кипит всю ночь. Запросы Фолтина Госа и его благородных друзей, в сочетании с желанием Эрдана произвести на них впечатление, заставили поваров работать в бешеном темпе.

Из-за активности работников, здесь можно пройти незаметно, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10. Однако, если задержаться здесь (например, чтобы вскрыть замок в кабинете Эрдана), то сотрудники могут обратить внимание на персонажей и попросить их уйти, прежде чем позвать охранников заведения.

Здесь есть дверь, ведущая на улицы Мулмастера. В течение дня её держат запертой, но ночью персонал обычно держит дверь открытой, чтобы пропустить немного свежего воздуха в душную кухню. Дверь может быть закрыта и заперта изнутри.

Сокровище

Персонажи, ищущие в гардеробе, находят 10 зм в виде безделушек после пяти минут. Поиск в кабинете Эрдана дает 25 зм в шкатулке в ящике письменного стола, и персонажи могут найти 25 зм в виде редких ликеров и вин в хранилище Эрдана.

Завсегдатаи и незваные гости

Фолтин Гос позволил владельцу «Помаши и Подмигни» Эрдану Бризику открыть свое заведение для публики во время вечеринки (чтобы уменьшить плату за проведение вечеринки для Тиеги, его жены), так что веселье распространяется и на тех, кто не был приглашен, большинство людей присоединяются к празднованию либо в надежде произвести благоприятное впечатление на членов дворянской семьи, либо ради бесплатной выпивки.

Если персонажи не были специально приглашены семьей Гос (см. «Зацепки приключения», в начале), допустим, что они попадают на праздник в «Блики на Волнах» вечером случайно.

Используйте приведенные выше нумерованные области, позволяя персонажам свободно перемещаться по заведению и общаться на вечеринке, а так же встречаться и знакомиться с важными участниками праздника, прежде чем приступать к событиям «Прерванный праздник» ниже. Предполагается, что персонажи входят в «Помаши и Подмигни» через фойе (область 1).

Зор Фолтин Гос

Темные волосы Фолтина тронуты сединой, а его карие глаза покраснели из-за частого проведения ночей за выпивкой. Большим рукам человека не чужда работа в кузнице (там, где его семья накопила большое состояние), а его приметные габариты в равной степени сочетают в себе мышцы и жир.

Отыгрыш Зора Фолтина Госа

Как и можно было ожидать, Зор Гос - невыносимый дворянин. Большинство бесед с ним в конечном итоге переходит на его персону, в ходе которых он грубо исправляет любого, кто не обращается к нему должным образом - Зор Гос. Однако, если к ему обращаются проявляя уважение, соответствующее его положению, он общается тепло и радушно.

Цитата: *«Я уверяю, все эти развлечения для вас (зевок), наслаждайтесь».*

1 В оригинале 50 золотых, но дальше по приключению в этом месте везде указано 25 монет.

Зора Тиега Гос

Тиега вышла замуж и стала членом семьи Гос десять лет назад, но она не находит привлекательным дело металлообработки.

Несмотря на то, что Тиега на несколько лет старше Фолтина, у нее роскошные черные волосы, не тронутые сединой. В отличие от супруга, богатая жизнь дала ей не так много мускулов на ее низкорослой фигуре.

Отыгрыш Зоры Тиеги Гос

Зора Тиега Гос - полная противоположность ее мужу. Там, где он высокомерен и напыщен, она удивительно приземлена и дружелюбна. Она быстро теряет интерес к собеседнику, когда разговор заходит касательно ее статуса или состояния ее мужа. Она обожает искусство, знания и настоящую жизнь в полной мере - качества, которые совершенно не сочетаются с именем Гос.

Цитата: *«Я не собственность моего мужа!»*

Эрдан Бризик

Талантливый полуэльф-танцор, а также находчивый предприниматель, вместе со своей женой Катой, Эрдан считает, что ему повезло, что он объединил свои интересы в столь прибыльное предприятие в Мулмастере. В результате Эрдан постоянно боится любых ошибок, которые могут стоить ему его бизнеса и социального положения.

Отыгрыш Эрдана Бризика

Эрдан говорит и движется, как будто он на сцене перед аудиторией, полной людей. Он красив и кокетлив. Нередко можно застать Эрдана в компании постоянных клиенток и легко заметить ревнивые взгляды их мужей, устремленные на него.

Несмотря на все это, он параноик, до смерти боится быть использованным или, что еще хуже быть ограбленным.

Цитата: *«Прррриветик...»*

Ката Бризик

Как правило, Ката всегда прекрасна выглядит, она собрана и обращается к завсегдатаям и персоналу размеренным и задумчивым тоном. Ее поведение начало меняться после воздействия на нее картины Андрика (см. Область 6 ниже), и ее обычно хорошо причесанные каштановые волосы дикой копной обрамляют ее лицо. Легко заметить ее широко распахнутые глаза, и на ее лице часто появляется маниакальная усмешка, а иногда она не к месту и взволнованно поднимает интонации голоса.

Отыгрыш Каты Бризик

Таланты Каты в танце и бизнесе превосходят способности даже ее искусного мужа. Однако ее таланты редко демонстрируются, так как ей отводится роль управляющего повседневными делами «Помаши и Подмигни», а Эрдан каждую ночь общается с богатыми покровителями, заставляя Кату ревновать. Она надеется, что недавно возросший интерес к искусству в городе может заинтересовать знать в танцевальных представлениях и что она может продолжить жизнь как танцовщица и художница и оставить бизнес в руках мужа.

Цитата: *«Вы не видели моего мужа?»*

Прерванный праздник

Позвольте персонажам провести некоторое время на празднике и встретиться с одним или несколькими важными участниками. Когда праздник идет полным ходом, и когда один или несколько персонажей оказываются на отдельном балконе (Область 6) в присутствии и Тиеги и Каты, происходит следующее событие.

Странная сила картины Андрика, завораживающая своих зрителей и делающая из них пироманов, овладевает Катой.

> Тиега улыбается, глядя на картину. Ката, совладелица «Помаши и Подмигни», делает шаг вперед с высоким стаканом крепкого спиртного напитка, запах которого легко учуять даже издалека. Без предупреждения она выплескивает напиток в лицо Зоры Гос. Несколько случайных капель попадают на ближайшую масляную лампу и вспыхивают. Через мгновение, яркое пламя расцветает там, куда попал выплеснутый напиток, включая лицо Зоры Гос.
>
> Ее крики наполняют воздух, смешиваясь с мерзким запахом горящей плоти и волос. Гости впадают в панику и бегут от пламени, в то время как Ката, словно завороженная, смотрит на пламя, танцующее над горящей женщиной и картиной позади нее.
>
> «Так прекрасно, так великолепно», - говорит она практически шепотом.

Если персонаж сразу не предпринимает попытки погасить пламя, либо накрыв его, либо облив Тиегу большим количеством воды, она быстро сгорает и гибнет. В противном случае она выживает, но ужасно обгорает. Красота, которой она когда-то обладала, сгорела, оставив лишь ужасные шрамы.

Огонь вокруг не собирается успокаиваться и быстро распространяется по полу и стене, набрасываясь на картину, которая также практически мгновенно сгорает. Гости в панике бегут, спасая собственные шкуры, быстро превращаясь в неуправляемую испуганную толпу, несущуюся за входную дверь с криками «Огонь!» и «Помогите!».

Если толпа каким-то образом не будет успокоена кем-то, то часть людей будет растоптана, ранена и убита огромной массой гостей, пытающихся спастись из горящего здания «Помаши и Подмигни».

В течение одного раунда пламя распространяется по стенам, подпитываясь картинами, нарисованными крайне горючими красками. Очевидно, что «Помаши и Подмигни» сгорят в пожаре. Любой персонаж, который **пытается справиться с огнём**, должен успешно сделать спасбросок по Конституции Сл 10 или 3 (1к6) урона огнем и получить 1 уровень истощения из за вдыхания дыма. Сложность спасброска увеличивается на 2 каждый раунд после этого.

Обвинения

Каждый из участников праздника реагирует на события по-разному:

Зор Фолтин Гос. Когда он приходит в себя, Зор Гос требует, чтобы персонажи задержали Кату и вызывали Городскую стражу. Если они отказываются, то другие гости делают это вместо них. Он рассказывает о произошедших событиях, настаивая на том, что Ката пыталась убить его прекрасную жену. Если спросить, почему Ката, возможно, хотела убить его жену, предложения Зора Госа варьируются от мелкой ревности, до того, что она убийца, нанятая другой благородной семьей, или же «она сброд, обижающийся на тех, кто по праву владеет Мулмастером».

Зора Тиега Гос. Если она еще жива, Зора Гос, ничего не может сказать. Если она не исцелена с помощью магии, то она без сознания. Даже если её лечат, она приходит в себя только чтобы кричать в агонии от боли, которую причиняют ей ожоги, покрывающие ее тело, и она в шоке от произошедших событий.

Эрдан Бризик. Эрдан твердо уверен, что его жена невиновна, настаивая на том, что она не сделала ничего, чтобы умышленно причинить вред Зоре Гос. Насколько он знает, Ката восхищалась прекрасной дворянкой. Если надавить на него, то Эрдан признает, что он немного флиртовал с благородной женщиной, и что даже если Ката приревновала его, то совершить нападение умышленно она просто не могла.

Ката Бризик. Ката не отвечает и не сопротивляется задержанию. Ее взгляд расфокусирован и обращен к ближайшему пламени. Кажется ничто не сможет вырвать ее из этого состояния.

Расследование

Зор Гос и Эрдан Бризик единодушны в том чтобы не доверять расследование городской страже. Фолтин беспокоится о том, что если речь идет о соперничающей дворянской семье, то городская стража может быть подкуплена соперниками, и он так никогда и не узнает, кто действительно несет ответственность за нападение. В то время как Эрдан опасается, что городская стража сочтет это простым делом и казнит его жену, не разбираясь что же произошло на самом деле.

По отдельности, оба обезумевших мужа готовы предложить персонажам награду за то, чтобы узнать, почему Ката напала на Тиегу. Эрдан предлагает 50 зм за доказательства, которые могли бы оправдать его жену или, по крайней мере, спасти ее от казни. Фолтин обещает 100 зм, если персонажи найдут того, кто стоит за атакой, и «расправятся с ними, как с собаками». Во время разговора он не будет прямо говорить об этом, но Фолтин ожидает от партии, что они убьют его врагов, и всячески намекает на это.

У персонажей есть достаточно времени, чтобы поговорить со свидетелями до того, как прибудет городская стража. Многие из гостей праздника остаются, обеспокоенные состоянием Тиеги (или Фолтина, если его жена умерла). Настроение мрачное, но люди готовы отвечать на вопросы. Важно отметить, что в силу характера вечеринки, большинство присутствующих находятся в состоянии алкогольного опьянения. Тем не менее, их все еще можно допросить, но любые проверки, сделанные для этого, имеют помеху, а провал означает, что свидетель забыл, не видел или недолюбливает и просто враждебно относится к искателям приключений.

Персонажи, задающие вопросы завсегдатаям и персоналу «Помаши и Подмигни» о ночных событиях, должны сделать проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15, Харизмы (Запугивание) или Харизмы (Убеждение) (основываясь на действиях персонажей). Сделайте по одной проверке на персонажа, так как время ограниченно, скорым прибытием городской стражи. Каждая успешная проверка дает одну из следующих частей информации. Каждая из этих подсказок дает возможность направить персонажей во вторую часть приключения, поэтому убедитесь, что они уходят, по крайней мере, с одной из них. Если вся партия не может собрать какую-либо информацию, один из свидетелей идет на встречу персонажам, чтобы предложить одну из этих улик партии:

- Ката разговаривала с тэйцем, Азаком Троумом, ранее вечером. Его нигде не было видно после нападения.
- Один свидетель услышал, как тэйец спросил у Каты, как найти художника. Узнав имя художника, он, похоже, заметил влияние картины на Кату и ушел.
- Персонал «Помаши и Подмигни» может дать подробное описание тэйца, и они знают, что он живет в небольшом доме недалеко от посольства Тэй.
- Несмотря на трагические события, несколько знатных господ только и говорят, что о красоте картины Андрика, кажется, что они больше огорчены уничтожением картины, чем травмами или смертями случившимися этим вечером.
- Некоторые люди ведут себя странно при обсуждении картины. Они явно влюблены в нее - почти до одержимости, но это проходит со временем. Ясно, что эффект не коснулся всех, но успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15, показывает, что те, кто более эмоционален, реагируют на этот эффект сильнее, чем другие. Ката, как известно, была невероятно страстным человеком, когда дело доходило до искусства, танца или кокетливого поведения Эрдана.
- Картина была повешена в «Помаши и Подмигни» рано утром в день вечеринки. Ката лично проследила за этим и несколько раз в течение дня замечала ее необычайную красоту.
- Фолтин замечает, что он не видел художника, его племянника, в течение декады. Когда Фолтин посетил дом Андрика несколько дней назад, художника не было дома - Фолтин не счел это подозрительным тогда, потому что его племянник склонен к ветреному поведению. Фолтин боялся, что порученная племяннику картина не будет завершена в срок. Его опасения были напрасны, когда курьер доставил её за день до вечеринки с короткой запиской от Андрика, в которой тот извинялся за задержку и утверждал, что ему пришлось ждать «поразительного вдохновения».
- Во время предыдущих посещений «Помаши и Подмигни», Тиега Гос регулярно танцевала с Эрданом до позднего вечера. Однако, несмотря на время, проведенное с Эрданом, ее поведение не было неприемлемым в глазах Фолтина и это было вполне нормально для Эрдана. Ката, однако, явно завидовала тому вниманию, которое Эрдан уделял Зоре Гос.

Прибытие Городской стражи

Любая готовность людей, разговаривать с персонажами или отвечать на их вопросы, исчезает, когда прибывает патруль из восьми городских стражников и тут же оцепляет район вокруг «Помаши и Подмигни». Лидер патруля, Мелори Остер, стремится арестовать хоть кого-нибудь как можно быстрее, виновного или нет, - чтобы продемонстрировать свою важность и незаменимость как своим начальникам так и присутствующей здесь знати.

Если не остановить их, они немедленно арестуют Кату, несмотря на протесты Эрдана. После взятия под стражу, Ката будет заключена в тюрьму и казнена в течение нескольких дней, если не будут представлены весомые доказательства ее невиновности. Если какой-либо из персонажей пытается договориться с Мелори и добивается успеха в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15, Мелори соглашается отложить суд над Катой на пару дней, дав партии время на проведения всестороннего расследования. В противном случае ее осудят и, вероятнее всего, повесят уже на следующее утро. Зор Гос приходит в ярость, услышав, что суд над Катой будет перенесен, неважно на сколь короткий срок.

После того как Кату заковывают в кандалы и увозят, Мелори приказывает закрыть «Помаши и Подмигни» до тех пор, пока вопрос не разрешится. Его патруль затем выгоняет всех из бара, применяя силу против любого, кто сопротивляется.

Награда опытом

Если персонажи тушат огонь, предотвращая смерть Тиеги, наградите каждому персонажу по 50 опыта.

Если персонажи успешно договорились с городской стражей и отложили решение о судьбе Каты, начислите каждому персонажу по 50 опыта.

Развитие событий

Персонажи должны закончить первую часть приключения выяснив, что подтолкнуло Кату Бризик на преступление и как минимум одна зацепка приведет их к продолжению в Части 2. Основываясь на полученной партией информации перейдите к соответствующему месту.

Часть 2: Обжигающая Ложь

Вторая часть приключения рассказывает о различных местах, которые могут исследовать персонажи для поиска ответов. Подсказки могут вести их через различные локации и даже заставлять их возвращаться в некоторые места по нескольку раз, если появится больше информации.

После того, как они определили роль Андрика в этом деле и вычислили Дориль Сайр, переходите к заключительной Части 3: Пылающее столкновение.

1. Дом Андрика Госа

Фолтин может сказать персонажам место нахождения его племянника. Политика семьи оставила Андрика с небольшим богатством после смерти его родителей, и его, иногда странное, поведение привело к тому, что никто из семьи Гос не захотел взять молодого человека в свою семью. Художник использовал свои скудные средства, чтобы купить себе маленькое однокомнатное жилье по соседству с зловонной гаванью.

Входная дверь заперта, окно закрыто. Изнутри не доносится ни единого звука. Замок может быть взломан персонажем с воровскими инструментами, при успешной выполненной проверке Ловкости Сл 15, или дверь может быть выбита с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15. Жители замечают незнакомых людей в этом районе, но вызывают городскую стражу, только если дверь Андрика выбита.

Небольшая, единственная комната едва вмещает в беспорядке разбросанные художественные принадлежности, которыми завален пол и почти все плоские поверхности. Кровать была перевернута, чтобы служить в качестве низкой полки для хранения, теперь уже высохшей, краски и множества банок с водой и плавающими в ней кистями.

Три мольберта окружают маленький деревянный стол, почерневший от сажи, покрытый расплавленными восковыми свечами, сгоревшими до основания, пеплом, обугленными веточками и даже небольшими корягами.

Обгоревшие дрова заполняют крошечный очаг до предела, уложенные так плотно, что даже если и попробовать зажечь здесь огонь, гореть он все равно не будет, из-за нехватки воздуха. Скомканная почерневшая бумага вклинивается среди дерева на дне кучи.

Андрик перестал работать здесь более недели назад. После завершения настенной росписи на рынке Жентов его охватило маниакальное творчество, которое мешало ему спать. Он блуждал по улицам, покупая краски и кисти, какие только желал, и рисовал везде и всюду, то что ему нравилось.

Те небольшие запасы еды что были у него в маленьком шкафу, уже съели крысы, и успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 поможет определить, что Андрик не был здесь больше недели.

Мольберты вокруг стола содержат незавершенную картину пламени. Эти работы так и не были завершены, потому что Андрик почувствовал, что пламя, которое он рисовал, было слишком маленьким. Его «моделью» был костер, который он развел прямо на столе.

Бумага в камине была частью попытки создать более крупный огонь для позирования Андрику. Среди почерневшей бумаги есть два интересных обрывка: приглашение в «Галерею Железного Сердца» и набросок большой настенной росписи, сделанный углем.

Приглашение в галерею

Это письмо было написано куратором галереи Железного Сердца и было получено Андриком, когда он все еще здесь жил. Половина письма сгорела. Разобрать можно только следующие строки:

«... такими просвещенными и благородными людьми, как Дориль Сайр и Тиега Гос. Таким образом, с большим удовольствием я приглашаю вас показать свои работы в Галерее Железного Сердца в течение не менее трех месяцев, чтобы мулмастерчане смогли увидеть ваш гений и мы смогли бы заинтересовать еще больше людей истинным искусством.

С восхищением, Джурина Плем.»

Персонажи могут легко найти «Галерею Железного Сердца». Они уже знакомы с Тиегой Гос, но имя Дориль Сайр совершенно незнакомо. Любые проверки Интеллекта, сделанные для того чтобы вспомнить информацию об имени Дориль Сайр, автоматически терпят неудачу. Однако, персонаж, который поспрашивает на улицах, может сделать проверку Харизмы Сл 20. Хотя крайне маловероятно, что они найдут того, кому знакомо это имя, но в случае успеха они узнают, что он довольно своеобразный покровитель искусств. Он практически неизвестен за пределами очень узких кругов, но, по слухам, является простым, хотя и специфическим стеклодувом. Если персонаж, делающий проверку, уже говорил с Джуриной Плем и узнал что-то о нем, тогда сложность проверки уменьшается на 10 и делается с преимуществом. В любом случае, никто не знает, где он, или о его связи с художественной карьерой Андрика Госа.

Если персонажи захотят использовать приглашение и познакомиться с его отправителем, Джуриной Плем, перейдите к «Галерее Железного Сердца» ниже. Если персонажам удастся узнать о Дориле Сайре и они пожелают расследовать его действия, перейдите к «Святыне Стеклодувов» (часть 3, ниже).

Эскиз росписи

Это ранний эскиз фрески, которую хотел заказать Азак Троум.

Покрытый пятнами сажи, этот наспех сделанный древесным углем рисунок изображает ближайшие окрестности. Большое здание в центре этого изображения залито пламенем, но, при ближайшем рассмотрении, пламя ограничено краями здания, как будто здание украшено изображением пламени, а не поглощено им.

На краю страницы начертаны слова «Азак Троум», за которыми следует вопросительный знак.

Андрик пересекся с Азаком Троумом на вечеринке, и тейец предложил идею настенной росписи, пока они обсуждали искусство. В то время Троум подозревал, что у Андрика были особые способности, когда дело касалось рисования, и ему было любопытно изучить его более масштабное произведение. Андрику идея понравилась, но по мере того, как его творческое вдохновение поглощало его, он забыл о Троуме, но не забыл о росписи.

Азак Троум. Если персонажи не узнали об Азаке Троуме в «Бликах на Волнах» или не встретили его с тех пор, успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 расскажет, что имя может быть тэйским по происхождению. Если персонажи поспрашивают вокруг (успешная проверка Харизмы Сл 15), персонажей направят в сторону дома Троума. Если они находятся рядом с посольством Тея при проведении проверки, то она делается с преимуществом. Если персонажи решили вести расследование в этом направлении то перейдите к дому Азака Троума, ниже.

Здание. Опознать здание нарисованное на эскизе очень сложно, так как это просто грубый набросок. Любой персонаж, преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, распознает здание как старый склад в гетто Жентов. Любые персонажи, родом из Мулмастера, делают эту проверку с преимуществом. Если персонажи решили вести расследование в этом направлении то перейдите к Рынку Жентов ниже.

2. Дом Азака Троума

Расположенный в тихом районе рядом с посольством Тэй, небольшой домик Азака Троума стоит посреди крохотного двора, окруженного низким железным забором.

Тэйец приходит и уходит в любое время дня и ночи - но соседи совершенно не против этого. Его соседи никогда не замечали, что он делает что-то не так, но они очень подозрительно относятся к тэйцу, потому что, *«он несомненно, один из тех грязных некромантов».*

Персонажи не знают, но Ястребы уже давно подозревали Троума в шпионаже, и держали его под пристальным наблюдением. Если приключенцев видели говорящими с ним, то на них нападают в тот момент, когда они уходят из поля зрения дома Азака. Если они видят как партия вламывается в дом, агенты следуют за ними внутрь дома и пытаются захватить хотя бы одного из них для допроса.

Разговор с Азаком

Если Троум дома, когда появляются персонажи, он отвечает на их вопросы, но он внимателен и очень осторожен в любых ответах, которые дает. Он делает все возможное, чтобы определить мотивацию партии, не разглашать характер своей работы для тэйского посольства и скрыть свой интерес к необычным талантам Андрика.

- Он признается, что был в «Бликах на Волнах», как в ночь нападения, так и до этого. Он немного знаком с Катой. Пару раз они разговаривали о живописи, но не более того.
- Азак говорит, что знает об Андрике, но утверждает, что никогда не встречался с художником лично. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15, определяет что это ложь. Если ему показывают эскиз фрески из дома Андрика или если ему говорят, что его видели рядом с росписью на рынке Жентов, Азак признает, что он понял, что искусство Андрика оказывает особое влияние на зрителей. Он считает, что это влияние может быть использовано для *«целого ряда полезных целей»,* но не уточняет для каких.
- Тэйец потерял след художника неделю назад, когда Андрик перестал приходить домой. С тех пор он пытается найти художника, посещая места, где тот творил, в надежде, что Андрик там и расскажет Троуму, над чем он сейчас работает. Именно поэтому Троум регулярно бывает в «Галерее Железного Сердца» и поэтому он также присутствовал на вечеринке в «Помаши и Подмигни».

Отыгрыш Азака Троума

Тэйец до мозга костей, Азак все просчитывает и хитрит. У него огромное эго, которое сдерживается невероятным терпением. Его голова гладко выбрита, но у него нет ни одной татуировки, которые обычно делают красные волшебники.

Цитата: *«Ясно. Однако, объясните мне, как это влияет на государство Тэй?».*

Обыск дома

Азак отказывается разрешать персонажам обыскивать его дом и нападает на них, если они пытаются это сделать против его воли. Если начинается драка, два **шпиона** [spy] - Ястребы, следящие за Троумом, - слышат звуки боя и прибывают в конце второго раунда. Они сосредотачивают свои атаки на персонажах, но также следят за тем, чтобы Азак не сбежал. Они не боятся убивать, но стараются оставить в живых по крайней мере одного персонажа для допроса.

В качестве альтернативы, партия может вломиться в дом, когда Азак уезжает. Его передняя и задняя двери заперты на замки, которые могут быть открыты персонажем с воровскими инструментами, которые успешно выполняют проверку Ловкости Сл 15. Внутри дома маленькое рабочее пространство покрытое скучными дипломатическими документами о развитии деловых и торговых связей с Мулмастером. Скрытое пространство под половицей (замеченное при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15) содержит пачку документов, описывающих:

- Потенциальная провокация мятежа в гетто Жентов, чтобы ослабить нынешний Совет Клинков.
- «Меч Рассендила». Любой персонаж, который успешно прошел проверку Интеллекта (История) Сл 10, опознает Рассендила Уомдольфина как предыдущего Верховного Клинка.
- Заметки о том, что произведение Андрика похоже способно воздействовать на уже эмоционально разогретого зрителя. Азак попросил деньги спонсировать художника у его покровителей в посольстве, но безрезультатно. Он удивлен тем, что Андрик нарисовал на рынке Жентов по своему собственному желанию, а не за деньги, и теперь Азак надеется повлиять на Андрика, не предложив никакой оплаты, когда он увидит его в следующий раз.

Ястребы

Специальным агентам армии Мулмастера поручаются специализированные, часто тонкие операции, в том числе шпионаж за населением города и всякими подозрительными элементами.

За тейцем внимательно следят, и Азак подозревается (совершенно справедливо) в шпионаже. Агенты Ястребов почти все время следят за его передвижениями и домом. Они выходят на сцену в самый неудобный момент и, подозрительные по своей природе, обвиняют персонажей в работе с тейцами. Они ничего не знают об Андрике или Культе Вечного Пламени.

После ухода из дома Троума, два **шпиона** [spy] начинают следовать за персонажами, и нападают на партию когда не будет свидетелей, в надежде задержать хотя бы одного для допроса. Их главное правило - сначала атаковать, а потом задавать вопросы, но персонаж, которому удалось выполнить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 11, может заработать несколько мгновений на то чтобы поспорить с ними. Любой персонаж, сражающийся с Ястребами с пассивным восприятием 13 или выше, понимает, что шпионы, кажется, нападают, чтобы усмирить, а не убить.

Сокровище

У одного из Ястребов есть серебряное кольцо стоимостью 20 зм.

Настройка сложности столкновения

Если партия сражается с Ястребами, вот рекомендации по корректировке сложности этой схватки. Они не суммируются.

- **Очень слабая партия:** замените двух шпионов тремя стражниками [guard]
- **Слабая партия:** замените двух шпионов шестью стражниками
- **Сильная партия:** добавьте одного шпиона
- **Очень сильная партия:** добавьте двух шпионов

3. Галерея Железного Сердца

Бывшая, до недавнего времени, залом для оружия и доспехов, изготовленных семейными кузницами Гос, галерея Железного Сердца была превращена в дом искусств. Несколько членов семьи Гос предвидели растущий интерес к произведениям искусств в Мулмастере и захотели занять эту нишу на ранней стадии, чтобы получить максимальную прибыль от дорогих предметов искусства.

Галерея открыта с полудня до позднего вечера и находится под наблюдением Джурины Плем, которая приходит за несколько часов до открытия и уходит через несколько часов после того, как двери запираются.

Длинная узкая галерея освещена огромным количеством фонарей, свисающих со стен и потолка. Их свет искусно направлен на десятки картин, которые покрывают стены, а также на несколько небольших скульптур.

В задней части комнаты находятся несколько стендов с пыльными доспехами и оружием, которые в настоящее время служат не более чем вешалками для верхней одежды.

Молодая женщина отворачивается от нескольких мужчин и женщин, взволнованно обсуждающих картину. Она спешит к вам с широко раскрытыми глазами, в своем необычном платьем из переплетенной ткани, шелестящей вокруг нее и звоном десятков браслетов каждом запястье. «Добро пожаловать, любители искусства, в возрождение великих талантов Мулмастера!»

Большинство работ, представленных на выставке, принадлежат Андрику, а картины других художников явно используются, чтобы занять освободившееся место, когда одну из них покупают и уносят. Персонажи могут свободно осматривать произведения, хотя Джурина настаивает, чтобы они их не трогали.

Картины, которые находятся ближе всего к двери, представляют собой очень реалистические портреты и пейзажи типичных людей и мест Мулмастера: дворянин в красивой одежде, зажигающий молитвенную свечу Вокин, потный кузнец, выковывающий меч, освещенный светом, разливающимся из дверей литейной.

Далее в галерее, работы более детализированные: рука, убирающая или заменяющая стеклянную крышку ярко горящей масляной лампы, костровая яма с десятками, танцующих или бегущих в тени на заднем плане, ног.

В задней части галереи картины представляют собой почти полностью абстрактные работы красных, оранжевых и желтых оттенков которые, кажется, каким-то непостижимым образом удерживают в полной неподвижности пламя, захватывая саму его суть. Тем не менее, картины, похоже, содержат другие объекты, такие как лица, здания, но всегда покрытые пламенем.

Персонаж, который осматривает картины и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, замечает, что брошь, которую носила Тиега Гос на ее портрете, является общей чертой большинства картин.

Стол в задней части галереи используется для регистрации покупателей картин, поставок и квитанций. Среди имен есть Фолтин Гос (отметка доставки портрета в «Помаши и Подмигни»), Азак Троум (записка с его адресом), а также бумаги на ряд картин, купленных кем-то по имени Дориль Сайр и доставленные в ряд домов и предприятий в качестве подарков.

Джурина Плем

Семья Гос наняла Джурину, чтобы продавать картины в галерее, но время, которое она привела в окружении работ Андрика, изменило ее. Когда она не озабочена объяснением работ посетителям, она зажигает лампу за лампой. Она говорит быстро и много жестикулирует, всегда чуть не опрокидывая одну из бесчисленных масляных ламп в галерее.

- Если ее спрашивают об Андрике, то ее переполняют эмоции, она смеется и плачет, поскольку считает себя благословленной, работая в окружении «таких фантастических произведений». Ей наконец то представилась возможность встретиться с ним лично, несколько дней назад, когда его покровитель Дориль Сайр привел его сюда.
- Она описывает Андрика как гениального художника. Она утверждает, что он не интересуется тем, за сколько его картины продают. По факту он просто хотел побольше рисовать, но ему было не комфортно оттого, что ему за это платят. Джурина заметила, что его руки всегда двигаются, как будто он все еще держит кисть.
- Джурина услышала, как он разговаривал с Дорилем о творении для более широкой аудитории, и что-то, что его покровитель от всей души поощрял, говоря: *«Отдайте свое искусство, массам и оденьте улицы в свое искусство. Сделайте город одним из своих шедевров»*. Она подозревает, что Андрик начнет бесплатно рисовать свои картины по всему городу, которые она описывает как *«работы благородного и бескорыстного ума!»*
- Она уважает Дориля как невероятного покровителя искусств, но, если специально спросить, она признает, что никогда не слышала об этом человеке, пока он вдруг не решил финансировать Андрика с бесконечным запасом золота для красок, кистей и всего остального, чего требовал художник.
- На вопрос, где найти Дориля, она говорит, что она не знает, потому что он не заглядывал в галерею с тех пор, как они приходили вместе с Андриком. Тем не менее, она думает, что он может быть в кузнице или где-то еще в похожем месте, потому что он сказал Андрику, что художник может найти вдохновение, глядя в печь в его магазине. Если персонажи хотят узнать больше о Дориле, перейдите к Святыне Стеклодувов (Часть 3, ниже).
- Она также видела, как Дориль разговаривал с тэйцем, Азаком Троумом, о росписи где-то в кварталах Жентов, но у нее еще не было времени увидеть этот шедевр (к большому разочарованию). Эта роспись находится в гетто жентов, и ее легко найти, если поспрашивать на улицах. Если персонажи хотят исследовать рисунок, перейдите к Настенной Росписи Рынка Жентов, ниже.

Защита галереи

Если кто-то входит в галерею ночью, когда Джурины нет, или если Джурина произносит командное слово, «смалт», **оживленный доспех** [animated armor] и три **летающих меча** [flying sword] атакуют нарушителей. Ожившие стражи нападают на любого, кроме человека, носящего волшебное железное кольцо (которое теперь носит Джурина). Она может отключить стражей, снова произнеся командное слово.

Чтобы активировать или отключить оружие и доспехи, человек должен носить кольцо.

Джурина использует стражей, если кто-либо пытается украсть или уничтожить картины или если она сама подвергнется нападению. Немного измененная работами Андрика, она ставит картины превыше безопасности других посетителей галереи, которые также подвергаются нападению вместе с персонажами.

Сокровище

Среди брони и оружия персонажи находят в общей сложности 90 зм редкими металлами и драгоценными камнями.

Настройка сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этой боевой схватки. Они не суммируются.

- **Очень слабая партия:** Удалите три летающих меча
- **Слабая партия:** Удалите два летающих меча
- **Сильная партия:** добавьте один оживленный доспех.
- **Очень сильная партия:** добавьте один оживленный доспех и два летающих меча.

Отслеживание других картин

Если персонажи решили проследить за картинами в списке с рабочего стола Джурины (или она сообщает им имена других покупателей), предложите посетить дом Азака Троума (если они еще не были там), где они могут собрать дополнительные улики. Если они уже были там, они обнаруживают, что другие места, в которые были доставлены картины, встретились с каким-то огненным бедствием или чем-то схожим:

- Постоялый двор был сожжен дотла в необъяснимо как случившимся пожаре.
- Человек спалил свой дом дотла, а потом пытался зажечь с помощью факела соседские. Городская стража убила его на улице из арбалета.
- Женщина перед тем, как исчезнуть, изрисовала все в своем маленьком доме красным пламенем. Вскоре ее дом по непонятным причинам сгорел.

Это все часть плана Дориля Сайра распространению огненного хаоса по всему Мулмастеру. Если персонажи еще не связали его имя с этими событиями, то люди, о которых в них говориться, упоминаются в качестве получателей картин от Дориля и так же есть информация о том, что он собирает уголь и лес в своем магазине.

4. Настенная роспись рынка Жентов

Рынок Жентов - это заброшенный склад в центре гетто Жентов, который был переоборудован в ряд ларьков. Большинство избегают и пренебрегают вести свои дела или работать с Жентами. Пришельцы выделяются из массы, но их делам (и что более важно, их монетам) не отказывают.

Дерево массивного склада потемнело от возраста. Крыша прохудилась во множестве мест, а стены угрожающе наклонены внутрь.

Внутри, торгаши, почти на десятке языков, продают товары сомнительного качества и происхождения в ветхих ларьках. Птица в клетке у торговца громко кудахчет, когда он грубо ее подхватывает. Подмастерье кузнеца шлифует лезвие заржавевшего меча.

В дальнем конце рынка одна серая стена интерьера здания была расписана картиной, которая доходит до провисающих стропил. На расстоянии мелкие детали не видны, но огромные завитушки ярко раскрашенного пламени придают цвет тусклому интерьеру рынка.

Большинство продавцов и покупателей на рынке знают только, что роспись появилась в одночасье несколько ночей назад, и ничего больше. Большинство людей с подозрением относятся к персонажам, опасаясь, что они являются агентами городской стражи или Ястребов, и они боятся высказывать свое мнение о произведении искусства, нравится оно им или нет.

Тем не менее, ближе к фантастической росписи, люди полны энтузиазма, которым заразил их безумный гений Андрика.

Ближе к картине, есть небольшие места поклонения в виде скопления свечей на почерневших от пламени столах торговцев, чьи киоски сидят под массивной росписью. Когда не помогают покупателям, они смотрят на изображение города охваченного огнем с отвисшей как будто от удивления челюстью. Их глаза бегают взад и вперед по невероятно мелким деталям.

Город, который имеет поразительное сходство с Мулмастером, горит маленьким подробно прорисованным огнем, пожирающим каждое здание. Люди выбегающие на улицы, охвачены пламенем, но на потрясающе детализированных лицах застыло выражение экстаза. Даже волны, плещущиеся у причала, пылают.

Торговцы, чьи лотки находятся непосредственно под фреской, взволнованно говорят об этом. Как и другие продавцы на рынке Жентов, они говорят, что рисунок появился ночью и что местами краски все еще были влажными, когда они пришли на работу утром. Если их расспрашивают, то они говорят следующее:

- Ходят слухи, что человек по имени Андрик написал эту картину, но никто не видел художника за работой. Они видели испачканного краской человека (которым и был Андрик), разговаривающего с тэйцем и указывающего на стену еще до появления росписи. Позже тот же забрызганный краской человек вернулся с богачом, и из их разговора услышали, что он «все оплатит только чтобы лицезреть воплощение вИдения художника».
- Ни предполагаемого художника, ни его богатого покровителя не видели с тех пор, но тэйец, Азак Троум, много раз общался с торговцами с момента появления фрески. Обычно он повторяет одни и те же вопросы одним и тем же людям: Что вы чувствуете, глядя на это произведение? Как вы относитесь к тому, как к вам относятся мулмастерчане?
- Они не знают о своем желании видеть мятеж, разжигаемый среди них, но они также не знают о том, что их умы меняются. Если спросить, большинство из них достаточно изменены картиной, чтобы сказать, что они хотели бы, чтобы город пылал, не совсем понимая, что они говорят.

Если персонажи еще не были в доме Азака Троума, один из продавцов может направить их туда. (Тэйец хотел подробно расспросить его, чтобы понять природу эффекта, который имела настенная роспись, и пригласил его к себе домой.)

Если персонажи еще не слышали о Дориле Сайре, и богатый покровитель им не знаком, то один из продавцов предполагает, что в галерее Железного Сердца скорее всего о нем известно. Если они уже были там и собрали информацию о нем, персонажи сразу же узнают описание человека, сопровождавшего Андрика, в первом слухе, выше.

Развитие событий

К концу Части 2 персонажи должны собрать информацию, необходимую для того, чтобы найти Дориля Сайра в его магазине позже ночью и определить, что произведения Андрика Госа вдохновляет зрителей на поджоги и это необходимо остановить.

Зная, где и когда найти Дориля, следует дать партии время для подготовки и, возможно, они захотят связаться с Фолтином Госом и Эрданом Бризиком чтобы поделиться новостями. Основываясь на их взаимодействии с городской стражей и Ястребами, возможно они могут запросить помощь. Если это так, обратитесь к разделу «Вызов резерва» в Святыне Стеклодувов в Части 3 ниже.

Часть 3: Пылающее столкновение

Заключительная часть приключения требует, чтобы игроки противостояли Дорилю Сайру в его магазине. В момент победы, однако, они увидят массивное пламя, вспыхнувшее в сердце города.

Там Андрик Гос, полностью поглощенный безумием, создал свой самый выдающийся шедевр. Его необычный талант оживил силу, которая может оставить на месте Мулмастера тлеющие руины, если партия быстро не вмешается.

Святыня стеклодувов

Весь месяц Дориль собирал большое количество угля и дерева в подсобке своего магазина. В последний день месяца все это поджигается, и он с несколькими другими культистами собирается вокруг пожарища. **Дориль Сайр** и три **культиста** [cultist], приверженцы Культа Вечного Пламени, намерены провести церемонию, чтобы вылупились две **огненные змеи** [fire snake], и тем самым помочь «последнему шедевру» Андрика ввергнуть Мулмастер в хаос.

Церемония в магазине начинается с заходом солнца, и пятьдесят участников, включая Дориля Сайра и культистов, собираются вокруг башни из коряг.

> Пронизывающий до костей ледяной ветер поднимает холодные брызги от волн, заставляя тех культистов, что не укутаны в тяжелые накидки, дрожать несмотря на их пыл. Более четырех десятков мужчин и женщин зажигают факелы, чтобы бросить их в ненадежную башню их коряг в тот момент, когда солнце скрывается за горизонтом.
>
> Когда наступает момент, залп из горящих факелов летит в башню, и коряги тут же вспыхивают и начинают потрескивать, перекрывая шум моря. Пламя вначале взлетает на вершину башни, около сорока футов, а затем продолжает подниматься еще выше, заворачиваясь в красное торнадо, которое ударяет прямо в небо.
>
> Поклонники Талоса начинают петь и отчаянно кружиться, вокруг башни из пылающей древесины, которая уже колеблется на ветру.

При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 персонажи, наблюдающие за поклонниками, замечают что, когда церемония начинается и культисты бросают факелы в огонь, некоторые из поклонников бросают сферы размером с дыню в башню из дерева вместо факелов. Через несколько мгновений можно увидеть два шара, ярко светящиеся, даже среди пламени. Это два яйца **огненной змеи** [fire snake], приобретенные Культом Вечного Пламени (см. ниже).

Персонажи могут внимательно рассмотреть толпу, чтобы попытаться найти Дориля, либо по внешнему описанию, либо, заметив брошь, которую он носит и которая появляется почти во всех картинах Андрика совершив успешную проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 10.

Дориль и культисты терпеливо ждут, пока яйца вылупятся, если персонажи каким-то образом им не помешают. Как только яйца вылупляются, Дориль приказывает змеям атаковать прохожих, которые остановились, чтобы посмотреть на происходящее.

В бою Дориль кричит, как сумасшедший, говоря о гибели Мулмастера в огне Культа Вечного Пламени. Многие из свидетелей разбегаются, но некоторые остаются, охваченные пламенем.

Горящий магазин. Существо, попавшее в горящий магазин, получает 5 (1к10) урона от огня.

Яйца с огненных змей

Любое существо, в качестве полного действия, может попытаться убрать яйцо из огня. Существо, делающее это, получает 3 (1к6) урона от огня, когда приближается к пламени, и должно преуспеть в проверке Ловкости Сл 11, иначе яйцо вылупляется, когда оно убрано. Существо, преуспевающее в этой проверке, убирает яйцо, не вылупив его.

Из преждевременно вылупившегося яйца появляется огненная змея, но существо оглушено до конца следующего раунда. Однако оно продолжает гореть, поэтому любое существо, атакующее его оружием ближнего боя, получает 3 (1к6) урона от огня в дополнение к любому ущербу, нанесенному его нагретым телом.

Класс Доспехов яйца равняется 15 и они имеют по 3 хита. Если яйцо намеренно разбито пока оно находится в огне, рассматривайте его как преждевременно вылупившееся - у огненной змеи есть половина ее нормальных хитов. Если же яйцо разбито вне огня, огненная змея не может вылупиться и считается убитой. Незамеченное яйцо вылупляется в конце третьего раунда.

Если культисты видят, что кто-то пытается вмешаться и вытащить яйца, Дориль и его соратники немедленно атакуют. Если яйцо удаляется из огня, но не разбивается, культисты пытаются вернуть его обратно в огонь.

Настройка сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этой боевой схватки. Они не суммируются.

- **Очень слабая партия:** удалите двух культистов и одно яйцо огненной змеи
- **Слабая партия:** Удалите одно яйцо огненной змеи
- **Сильная партия:** добавьте четырех культистов.
- **Очень сильная партия:** добавьте двух культистов и одно яйцо огненной змеи

Вызов Резерва

Если персонажам удалось договориться с городской стражей или Ястребами перед этим событием, шестеро стражников или пара Ястребов замаскированы среди присутствующих. Они воздерживаются от раскрытия своих личностей или вмешательства, пока, они не смогут попытаться претендовать на славу за уничтожения культа.

Используйте их, чтобы скомпенсировать особенно неудачные броски кубиков со стороны искателей приключений, но если персонажам удастся добиться успеха самостоятельно, не вмешивайтесь. Стражники или Ястребы в таком случае действуют так, как будто они сыграли решающую роль, но свидетели событий быстро распространяют слухи по всему Мулмастеру о том, кто в действительности остановил культистов.

Если персонажи сохранили жизнь Дорилю, его быстро берут под стражу агенты.

Развитие событий

Когда здоровье Дориля падает до 0, облака над Мулмастером расцветают мерцающими оранжевыми огоньками. Дориль смеется, что вечеринка слишком затянулась: *«Шедевр Андрика завершен! Малмастер горит!»*

Персонажи могут легко проследить за криками и жаром пожаров, чтобы найти Андрика Госа в финальной сцене, Расплавленный Шедевр.

Сокровище

Дориль носит большое количество безвкусных стеклянных украшений - скорее всего, собственного производства. Однако, как бы ни были они безвкусны, его ужасные поступки заставляют его произведения высоко цениться. Персонажи обнаруживают, что они стоят целых 130 зм.

Расплавленный Шедевр

Дориль создал стеклянные сосуды - вместилище стихийных духов, которым дала волю картина **Андрика Госа**. Безумная энергия Андрика наполнила стеклянные творения достаточной силой, чтобы направлять и поощрять разрушительные желания людей, которые ненавидят и боятся Верховного Клинка.

Андрик бегает рядом с магминами когда те прокладывают огненный путь через город.

> Впереди вы слышите крики ужаса и грохочущие звуки трещащего дерева и раскалывающегося камня. Люди мчатся мимо вас, чтобы скрыться от адского сияния, которое ярко горит за их спинами. Обогнув высокое здание, вы видите несколько фигур, мчащихся через улицу.
>
> Фигуры похожи на человеческие, но, похоже, сделаны из раскаленного стекла, окрашенного в яркие цвета. Они движутся по улице оставляя за собой след из дымящихся шариков расплавленного стекла.
>
> Бегая рядом с существами, Андрик продолжает рисовать их, пока они продвигаются. Он задумчиво кладет свою кисточку в рот, прежде чем коснуться ею палитры, а затем возвращается к своему занятию, совершенно не обращая внимания на все, что происходит вокруг него.

Андрик, **обыватель** [commoner], полностью отстраненный и с головой погруженный в свое искусство и никому, кто требует его внимания, не отвечает. Он просто не хочет прекращать рисовать добровольно. В качестве действия он может подкрасить магмина в пределах 5 футов от него, заставляя того восстановить 1к8 хитов.

Четыре **магмина** [magmin] опустошают все на всем пути, но обращают особое внимание на персонажей, если они пытаются предпринять какие-либо действия против них, или если они пытаются остановить рисовать Андрика.

Отыгрыш Андрика Госа

Каким был Андрик до этого, теперь можно только гадать. Сейчас он человек одержимый. Каждая его мысль, желание и стремление поглощено движением кисти на холсте. Он безумен в движении и мысли. Остальное не важно.

Цитата: *«Пламя! Я должен нарисовать это прелестное пламя!»*

Настройка сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке этой боевой схватки. Они не суммируются.

- **Очень слабая партия:** уберите трех магминов
- **Слабая партия:** уберите двух магминов
- **Сильная партия:** добавьте двух магминов, увеличьте их хиты до 18
- **Очень сильная партия:** добавьте четырех магминов, увеличьте их хиты до 22

Развитие событий

Если персонажи не ускользнут с места происшествия, когда прибудут городские стражники, сопровождающие членов Плащей, их попытаются задержать вместе с Андриком (если он еще жив). Если персонажи объясняют, что произошло, а особенно если они объясняют, что члены Городской Стражи или Ястребы присутствовали в магазине и были свидетелями того, что произошло на самом деле, их вместо этого сопровождают к Фолтину Госу.

Гос ручается за персонажей, и их освобождают. Андрик отпущен под ответственность его дяди, но с условием что художника будут держать под постоянным домашним арестом.

В случае, если магмины не будут остановлены партией, большой отряд городской стражи, поддерживаемый Ястребами и Плащами, уничтожит их, но только после значительного ущерба для города и его жителей.

Награда опытом

Если персонажи сохраняют жизнь Андрику Госу, начислите каждому персонажу по 50 опыта.

Завершение приключения

Как только до городской стражи доходят слухи о действиях персонажей и раскрытии членов Культа Элементального Зла, они освобождают Кату Бризик как жертву магического влияния, и она не понесет ответственности за свои действия.

Если их требования были удовлетворены, Эрдан и Фолтин оба выплачивают свои вознаграждения партии. Если партия не справилась с заданиями или каким-то образом подставила работодателей, то они становятся потенциальными противниками персонажей, хотя Фолтин и семья Гос – более опасные противники, чем Эрдан.

Если Андрик не убит, то он остается безумным, и его творения больше не создают волшебных эффектов, включая и те что были нарисованы до того, как его величайшая работа была завершена. Его талант меркнет, а затем исчезает полностью, оставляя его подавленным и делая бесцельным его дальнейшее существование.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Головорез [Thug]	100
Стражник [Guard]	25
Шпион [Spy]	200
Оживленный доспех [Animated armor]	200
Летающий меч [Flying sword]	50
Огненный змей [Fire snake]	200
Дориль Сайр [Doril Cire]	50
Культист [Cultist]	25
Магмин [Magmin]	100
Обыватель [Commoner]	10

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Зоры Тиеги Гос	50
Купить время для Каты	50
Пощадить Андрика Госа	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Побрякушки и безделушки из гардероба	10
Ящик Эрдана	25
Украденные бутылки с напитками	25
Серебряное кольцо Ястребов	20
Металлы и камни из галереи	90
Украшения Дориля	130
Награда от Эрдана	150
Награда от Фолтина	100

Брошь защиты [Brooch of shielding][2]

Волшебный предмет. необычный

Эта брошь вылеплена, в виде кисти, чьи щетинки пылают. Она издает тихое безумное хихиканье каждый закат. Полное описание этого предмета можно найти в основных правилах или в *Руководстве Мастера*.

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

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

Слава

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

Время простоя

Каждый персонаж получает десять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

Награда Мастера

Вы получаете 200 опыта, 100 зм и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

Внимание

Правила получения наград Мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

2 Эта брошь не фигурирует в тексте и скорее всего должна быть у Дориля Сайра или Андрика.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Стражник [Guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Обыватель [Commoner]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

Головорез [Thug]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Шпион [Spy]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Расследование +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое Действие. Шпион может в каждом своём ходу бонус действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая Атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Оживлённый доспех [Animated Armor]

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 25 фт.

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

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 6
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Доспех недееспособен, пока находится в пределах области преграды магии. Став целью рассеивания магии, доспех должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

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

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две рукопашные атаки.

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

Огненный змей [Fire snake]

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Уязвимость к Урону холод
Сопротивление к Урону дробящий, колющий и режущий от немагического оружия
Иммунитет к Урону огонь
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает Игнан, но не может говорить
Опасность 1 (200 опыта)

Горящее Тело. Существо, которое касается змея или бьет его рукопашной атакой с дистанции 5 футов, получает 3 (1к6) урона огнем.

Действия

Мультиатака. Змей делает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) колющего урона плюс 3 (1к6) урона огнем.

Хвост. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона огнем.

Летающий меч [Flying Sword]

Маленький конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 17 (5к6)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	5 (–3)	1 (–5)

Спасброски Лов +4
Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 7
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Меч недееспособен, пока находится в пределах области преграды магии. Став целью рассеивания магии, меч должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока меч остаётся без движения, он неотличим от обычного меча.

Действия

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

Дориль Сайр, Культист Огня [Dorile Cire, Fire Cultist]

Средний гуманоид (человек), нейтрально злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты: 11 (2к8+2)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки: Обман+3, Религи +2
Чувства: Пассивное Восприятие 10
Языки: один любой (обычно общий)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тёмная Преданность. Культист совершает с преимуществом спас броски от очарования и испуга.

Пламенное оружие (перезаряжается после короткого или длительного отдыха). В качестве бонус-действия, Дорил Сир может зажечь одно оружие ближнего боя, которое он держит в руках. Он не получает урон от этого огня, который длится до конца его следующего хода. Горящее оружие наносит дополнительно 3 (1к6) ед. урона от огня при попадании.

Действия

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

Культист [Cultist]

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная Преданность. Культист совершает с преимуществом спас броски от очарования и испуга.

Действия

Скимитар. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

Магмин [Magmin]

Маленький элементаль, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (естественная броня)
Хиты 9 (2к6+2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Сопротивление Урону дробящему, колющему и рубящему от немагического оружия
Иммунитеты к Урону огонь
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Игнан
Опасность 1/2 (100 опыта)

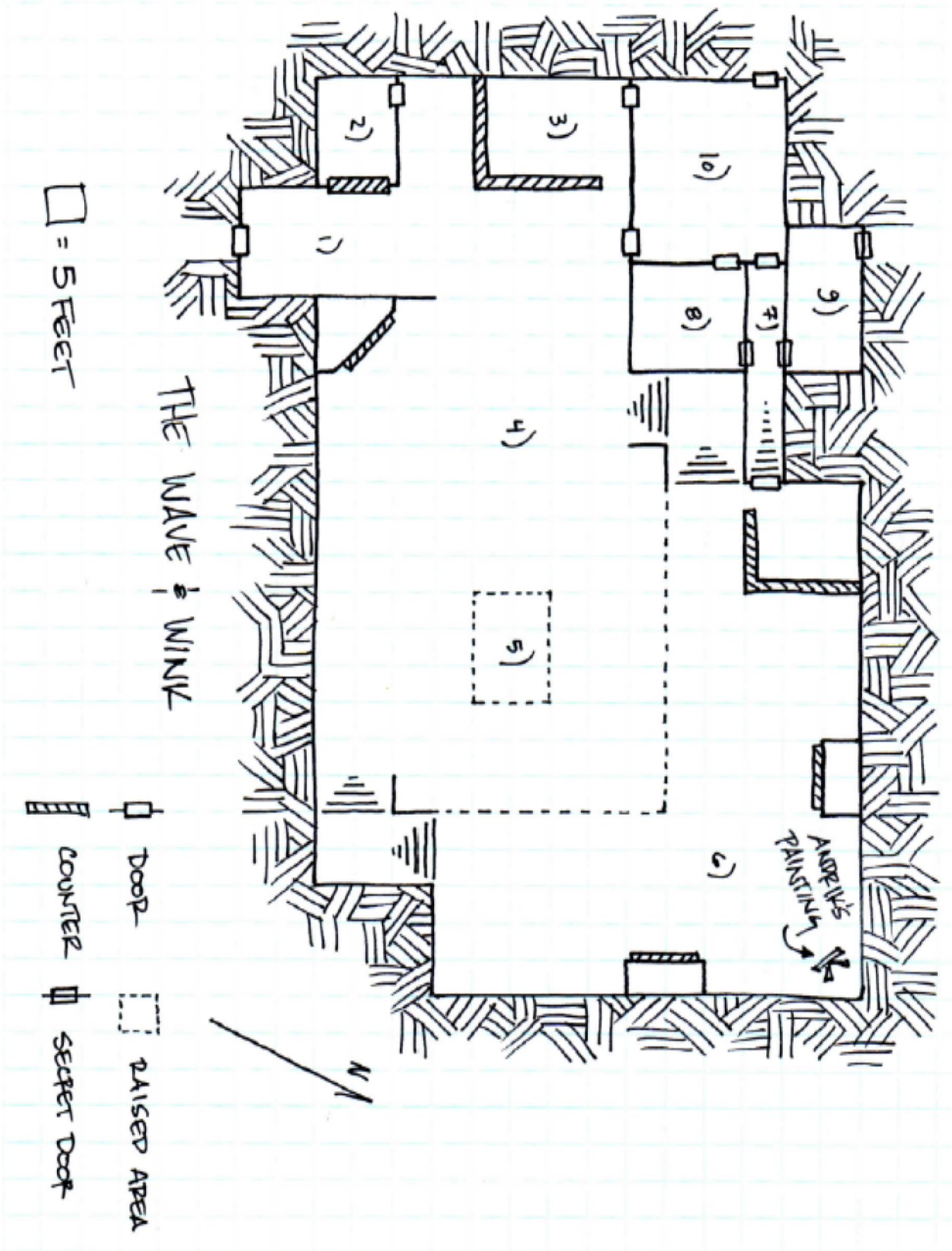
Смертельный Взрыв. Когда магмин умирает, он взрывается огнем и магмой. Каждое существо в 10 футах от него должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 11, и получает урон огнём 7 (2к6) при провале или половину этого урона при успехе. Поджигаемые объекты, которые никто не несет и ни на ком не надеты воспламеняются.

Огненное Освещение. Бонус действием магмин может поджечь или потушить себя. В зажженном состоянии он испускает яркий свет в радиусе 10 футов от себя и тусклый свет в радиусе еще 10 футов.

Действия

Касание. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 7 (2к6), если цель это существо или поджигаемый объект, то он поджигается. Пока существо действием не потушит огонь, оно получает урон огнём 3 (1к6) в конце каждого своего хода.

Карта: Помаши и подмигни



Приложение мастера: сводка НИП

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

Зор Фолтин Гос (ЗОР фол-ТИН ГОСС): Человек, мужчина. Невыносимый. Знатный. Любит говорить о себе, но если ему предоставлено должное уважение, соответствующее его положению, он далее радушен.

Мейрим Тем (МЕЙ-рим ТЭМ): Полуэльф, мужчина. Артист. По слухам, написал каждую из своих песен. К сожалению, его репутация сделала скверным его характер. Он напыщен и высокомерен и склонен к истерике, если ему не удастся добиться своего.

Зора Тиега Гос (ЗО-ра ТИ-е-га ГОСС): Знатная женщина, человек. жена Зора Фолтина Госа. Удивительно дружелюбна. Она обожает искусство, знания и настоящую жизнь в полной мере - качество, которое ее муж находит глупым.

Ката Бризик (КА-та бри-ЗИК): Человек, женщина. Жена Эрдана Бризика. Хоть она и талантливая танцовщица, в основном занимается управлением повседневными делами в «Бликах на Воде». Ревнует своего мужа.

Эрдан Бризик (ЭР-дан бри-ЗИК). Полуэльф, мужчина. Владелец «Волны и Мерцания». Красивый и кокетливый. Параноик, он до смерти боится быть использованным или, что еще хуже быть ограбленным.

Азак Троум (АЗ-ак ТРОУ-м). Человек, мужчина. Тэйец до мозга костей, Азак все просчитывает и хитрит. У него огромное эго, которое сдерживается невероятным терпением. Его голова гладко выбрита, но у него нет ни одной татуировки, которые обычно делают красные волшебники.

Андрик Гос (АНД-рик ГОСС). Племянник Зора и Зоры Гос. Типичный мучимый художник, ум Андрика хрупок, и мальчик легко восприимчив к внешнему влиянию, о чем свидетельствуют события, которые происходят в ходе этого приключения.

Мелори Остер (МЕ-ло-ри ОС-тер). Человек, мужчина, сержант городской стражи.

Джурина Плем (ДЖУ-ри-на ПЛЕМ). Человек, женщина, куратор в галерее Железного Сердца, принадлежащей Зорам Госам и используемая для показа и продажи предметов искусства. Страстно влюблена в искусство.

Дориль Сайр (ДО-РИ-ЛЬ САЙР). Человек, мужчина, стеклодув. Член Культа Вечного Пламени. Использовал свое мастерство в выдувании стекла, чтобы создать магмина, который прошел через Мулмастер, поджигая город.

Дыхание Жёлтой Розы

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

Код приключения: DDEX2-6

Участники проекта

Adventure Design: Greg Marks
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Kitar, schtormung, DUNGEONS_GUEST, Gumeg
Редактор: stivie
Вёрстка: r0ot35
Версия: 1.0

Дебют: 13 марта 2015
Публикация: 1 апреля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - Дыхание Жёлтой Розы, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящим персонажем могут создать нового героя 1 уровня.

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

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 3 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение Силы Группы

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

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и Образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

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

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

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

Обзор приключения

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

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

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

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

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

Зацепки приключения

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

Герой Флана

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

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

Результаты Пепелища Эльмвуда

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

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

Задание Фракции: Орден Перчатки

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

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

Задание Фракции: Альянс Лордов

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

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

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

Нанятый в Помощь

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

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

Один из Гостей

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

Начало Приключения

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

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

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

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

Общая Информация

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

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

Контингент Флана

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

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

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

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

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

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

Алейд может указать персонажам на Зора Госа.

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

Отыгрыш Рыцаря Алейд Буррал

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

Отыгрыш Айи Гленмиир

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

Отыгрыш Сержанта Стражи Стражника Харна

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

Модное Увлечение

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

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

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

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

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

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

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

Отыгрыш Рисы Егоровны

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

Отыгрыш Тайлиуса Кэрамитру

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

Развитие Событий

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

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

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

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

Часть 1: Просьбы

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

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

> Зор Гарвил Гос производит впечатление королевской особы, хорошо одетой, но не напоказ. За ухоженными темными волосами и бородой, его проницательные глаза похоже оценивают вас за то короткое время, за которое он протягивает вам руку.
>
> «Приятно познакомиться, друг. Чем я могу вам помочь?»

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

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

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

Отыгрыш Гарвила Госа

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

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

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

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

Часть 2: Дознание

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

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

Сбор Информации

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

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

Айри Аффапанов

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

Литиция Гос

- **Сл 5.** Своенравная, но ветреная девушка, Зора Гос - сестра Гарвила, номинального главы семьи Гос, даже если титул Лорда пока носит его отец, и Андрика, который был вовлечен в недавний скандал. Известно, что она порхает от одного модного увлечения к другому.
- **Сл 10.** Ходят слухи, что безумие коснулось семьи Гос. Говорят, их больной отец теряет чувство реальности, и больше не узнает даже ближайших родственников. Андрик недавно сошел с ума и подстрекал к восстаниям и поджогам.
- **Сл 15.** Месяц назад, как и многие другие молодые благородные, Литиция начала изучать Желтое Дыхание, какую-то философию, основанную на дыхании и голодании. Ее ближайшие подруги, Стефан Роуик и Рахаил Какульска не последовали за ней.
- **Сл 20.** Литиция пропала. В последний раз ее видели в Злобном Пироге в компании других благородных отпрысков: Элреда Коршинчева, Орима Илластрины, и Айри Аффапанов.

Риса Егоровна

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

Шелкорень

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

Тайлиус Кэрамитру

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

Желтое Дыхание

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

Семья Айри

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

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

Риса Егоровна

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

Злобный Пирог

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

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

Кафе

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

Она может поделиться следующей информацией.

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

Стефан Роуик и Рахаил Какульска

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

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

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

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

Отыгрыш Стефан и Рахаил

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

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

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

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

Семья Тайлиуса

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

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

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

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

Отыгрыш Зоры Кораны

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

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

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

Зора Корана может рассказать следующее о своем сыне.

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

Курительный магазин Юсиля Ростика

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

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

Юсили Ростик

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

Отыгрыш Юсиля Ростика

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

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

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

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

Теоретики

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

Отыгрыш Теоретиков

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

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

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

Магазин

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

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

Развитие Событий

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

Часть 3. Свыше

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

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

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

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

Общие Свойства

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

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

Настройка Сложности Столкновения

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

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

Развитие Событий

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

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

Часть 4: Работа в Мулмастере

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

Проникновение

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

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

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

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

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

Развитие Событий

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

Общий Дом Желтого Дыхания

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

1. Ворота и Стены

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

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

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

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

2. Сад

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

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

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

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

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

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

Настройка Сложности Столкновения

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

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

Развитие Событий

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

Роло не делится информацией так просто, потребуется успешно сделать проверку Запугивание Сл 15 или дать ему взятку в 15 зм и отпустить, для того, чтобы он заговорил. Роло и его брат Джотт работают на Тайлиуса Кэрамитру. Они знают, что у Тайлиуса есть монах из Монастыря Желтой Розы, которого держат в плену в подвале особняка и там они и выпытывают из него техники. Иногда они даже видели, как Ована выпускали обучать других (стражников и Литицию) из Желтого Дыхания. Они не знают, как он убеждает монаха сотрудничать. Тайлиус использует модификации монашеской философии для того, чтобы очаровывать избалованных дворян и их непутевых детей, создавая культ личности. Он хочет разбогатеть, обманом заставив их сделать еще большие и экстравагантные пожертвования для Общего Дома. В отдаленной перспективе, если под его влияние попадет достаточное количество дворян, то его могут даже поднять до статуса Клинка правящего совета.

Сокровища

У Роло есть кошель с 35 зм внутри.

3. Фойе

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

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

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

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

4. Столовая

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

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

5. Библиотека

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

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

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

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

Сокровища

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

6. Кухня

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

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

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

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

Сокровища

Специи можно продать за 15 зм.

7. Тренировочный Зал

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

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

Газовая Бомба

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

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

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

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

Настройка Сложности Столкновения

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

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

Развитие Событий

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

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

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

8. Мужское Общежитие

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

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

9. Женское Общежитие

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

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

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

10. Комната Роло и Джотта

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

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

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

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

Сокровища

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

11. Комната Тайлиуса

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

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

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

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

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

Настройка Сложности Столкновения

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

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

Развитие Событий

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

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

Отыгрыш Литиции Гос

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

Сокровища

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

12. Вольер

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

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

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

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

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

Настройка Сложности Столкновения

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

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

Развитие Событий

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

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

13. Пещера Когтей

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

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

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

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

Общие Свойства

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

Химическое Воздействие

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

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

Настройка Сложности Столкновения

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

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

Развитие Событий

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

Сокровища

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

14. Тюрьма

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

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

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

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

Развитие Событий

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

Отыгрыш Ована

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

15. Зал Ветров

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

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

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

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

Общие Свойства

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

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

Настройка Сложности Столкновения

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

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

Сокровища

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

16. Секретный Тоннель

Если персонажи входят в тоннель из сада:

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

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

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

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

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

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

Заключение

Если персонажи вернут Литицию живой:

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

Если персонажи не вернули Литицию живой:

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

Сокровища

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

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

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

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Возвращение Литиции живой	300

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

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **1200 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Кошель Роло	35
Книги из Области 5	40
Специи из Области 6	15
Снаряжение и монеты из Области 10	25
Сундук из Области 15	250
Награда Гарвила	250

Кольцо Защиты Разума [ring of mind shielding]

Кольцо, необычное, требуется настройка

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

Зелье Сопротивления Электричеству [potion of lightning resistance]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока.*

Свиток с Заклинанием: Туманный Шаг [misty step]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит единственное заклинание туманный шаг. Описание свитков с заклинаниями можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера.*

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

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

Слава

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

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

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

Время простоя

Каждый персонаж получает десять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

Награда Мастера

Вы получаете 200 опыта, 100 зм и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

Внимание

Правила получения наград Мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Стражник [Guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

Обыватель [Commoner]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

Головорез [Thug]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Шпион [Spy]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Расследование +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое Действие. Шпион может в каждом своём ходу бонус действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая Атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Грифон [Griffon]

Большое чудовище, без мировоззрения

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

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

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

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

Действия

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

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

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

Топороклюв [Axe Beak]

Большой зверь, нейтральный

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

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

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

Действия

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

Воздушный Элементаль [Air Elemental]

Большой элементаль, нейтральный

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

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

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

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

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает две атаки ударом.

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

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

Пылевой Мефит [Dust Mephit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

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

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

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

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

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

Действия

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

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

Дворянин [Noble]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

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

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

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

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

Действия

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

Реакции

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

Рыцарь Бури Перьев [Feathergale Knight]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

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

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

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

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

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

Действия

Мультиатака. Рыцарь делает две атаки в ближнем бою.

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

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

Стая Воронов [Swarm of Ravens]

Средняя стая Крошечных зверей, без мировоззрения

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

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

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

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

Действия

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

Тайлиус Кэрамитру, Ураган [Thylius Caramitru, Hurricane]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

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

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

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

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

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

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

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

Действия

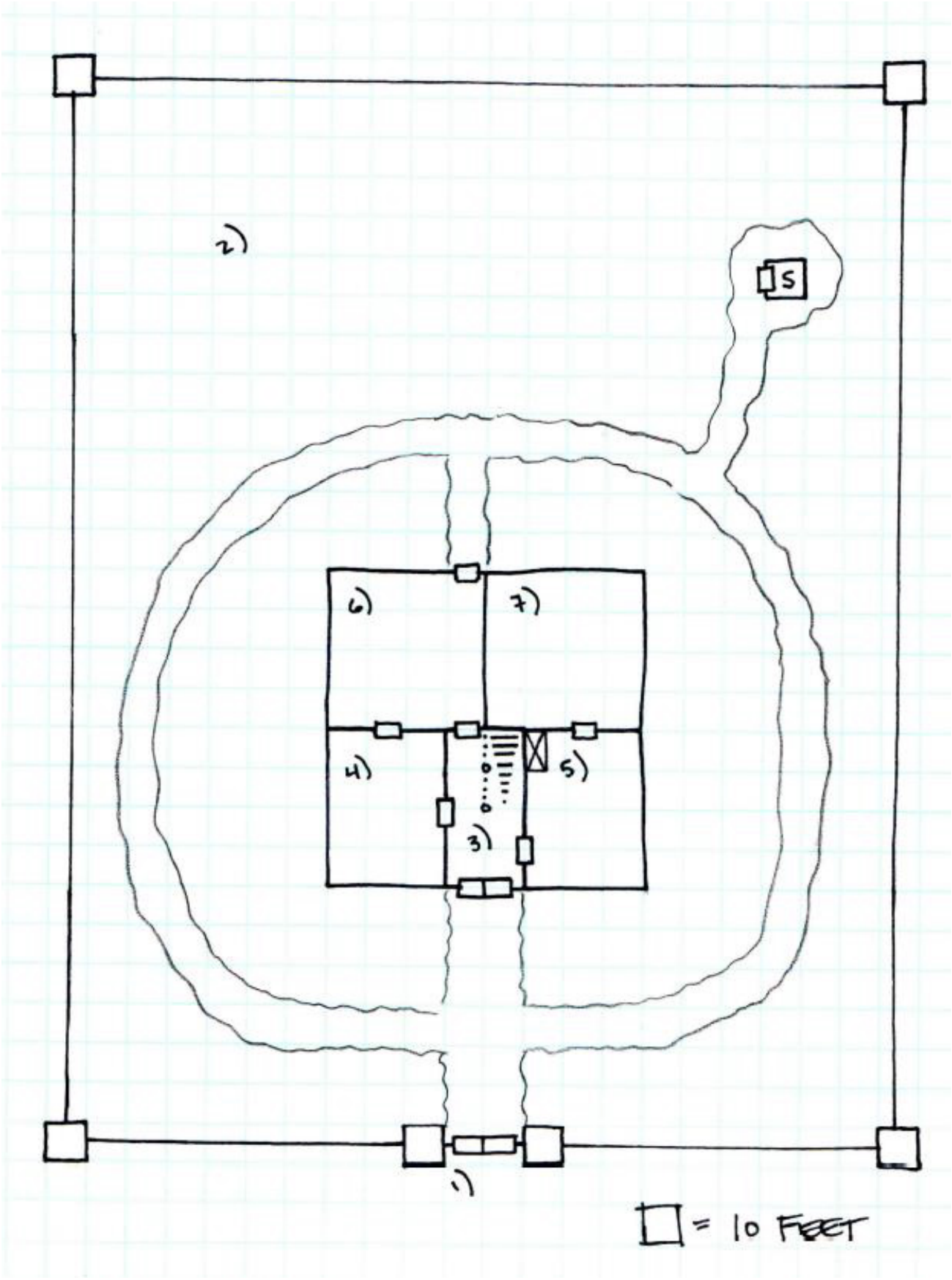
Мультиатака. Ураган делает две атаки ближнего боя.

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

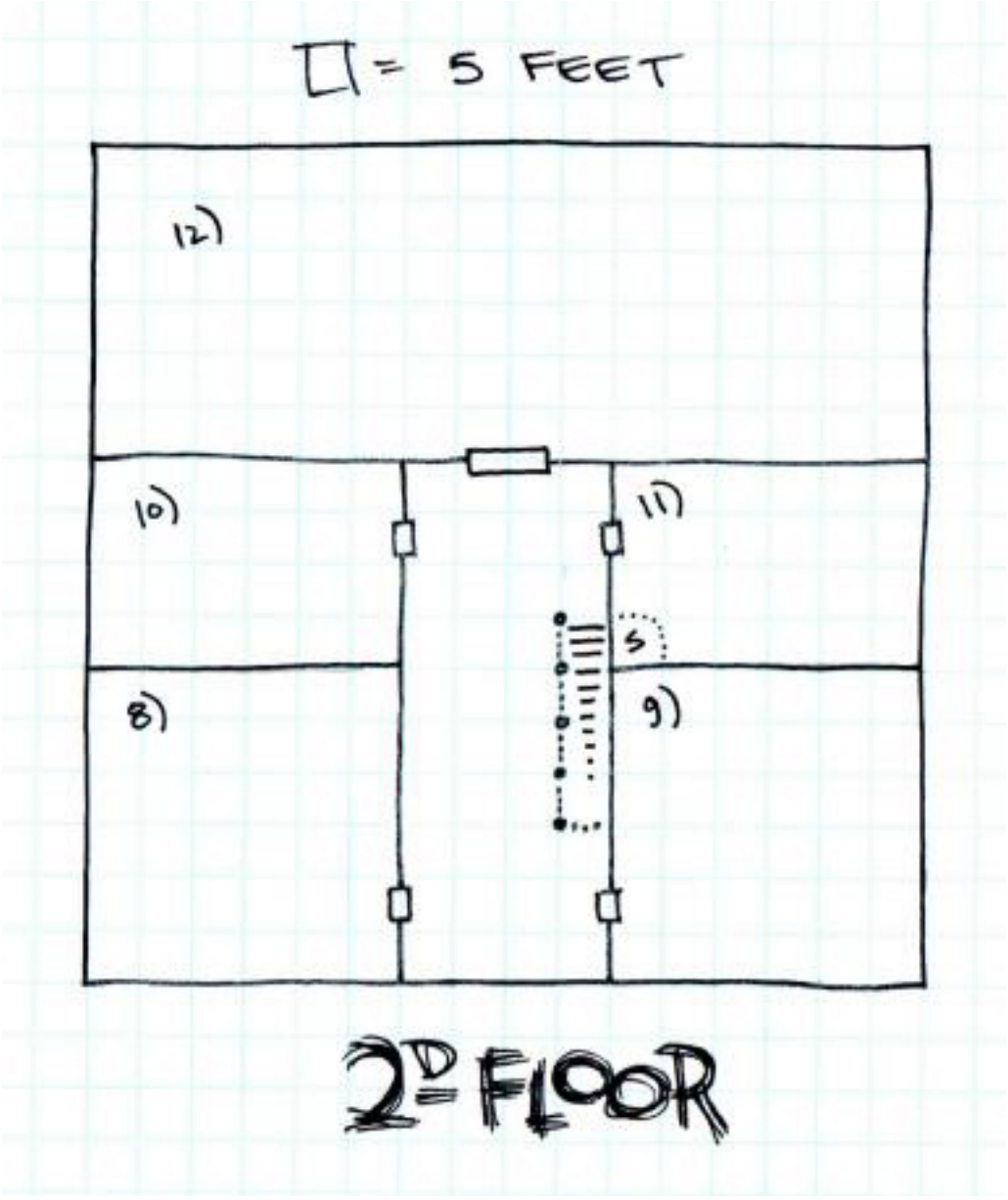
Реакции

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

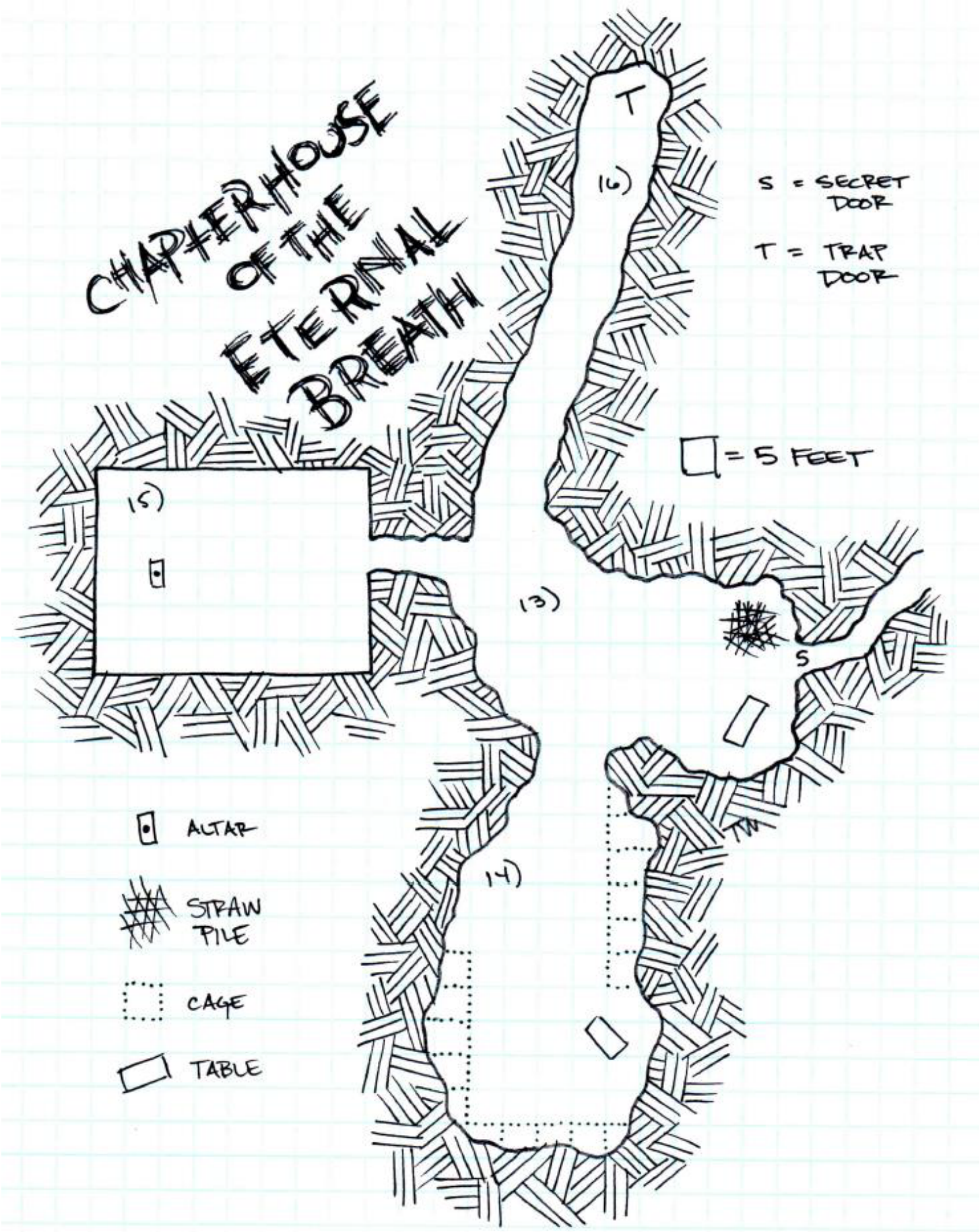
Карта 1: Первый этаж



Карта 2: Второй этаж



Карта 3: Общий Дом Вечного Дыхания



Приложение мастера: сводка НИП

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ован (О-ван). Заточенный монах.

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

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

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

Теоретики; Тибальд, Юджин, Арчиль и Люсьенна (ТИ-бальд, Ю-джин, АР-чиль и ЛЮ-сьен-на). Мужчина, мужчина, мужчина и женщина люди - псевдоинтеллектуалы, прозябающие в Курительном Магазине.

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

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

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

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

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

Сокровище в трясине

Солдатская Братия устала от дерзкой банды, укрывшейся в Затопленном лесу на юге. Вы были призваны, чтобы разобраться с этой проблемой и чтобы торговля по Северной дороге вновь стала безопасной. Однако истинная причина разбойничьих нападений — нечто большее, чем примитивный бандитизм. Сможете ли вы остановить это? Приключение для персонажей 1–4 уровней.

Код приключения: DDEX2-7



Участники проекта

Adventure Design: Ken Hart
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: laune, vanillaDM, Lola_Step, Gumeg
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: Джей «J100porom», Max Corpseater, Гум Просто Гум
Версия: 1.0

Дебют: 10 апреля 2015
Публикация: 1 мая 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - «Сокровища в трясине», часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящим персонажем могут создать нового героя 1 уровня.

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

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D — это организованная система игры в Dungeons & Dragons.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 3 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение силы группы

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

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Адера Мунфист — воровка, в её роду был член «Поворотного ключа» — команды искателей приключений. Примерно 140 лет назад они называли Мулмастер своим домом. Адера загорелась идеей найти легендарные сокровища «Поворотного ключа». В результате, пытаясь разобраться в неясных зацепках и мистических историях, она угодила к свежевателю разума [mind flayer] по имени Ванкуо. Этот иллитид давно жаждал прибрать к рукам артефакт, который был утерян в Затопленном лесу, но не рисковал показаться на открытой местности леса. Ванкуо не упустил своего, он схватил Адеру и выкачал из её воспоминаний всё до мельчайших подробностей, а потом подсадил в её сознание пожирателя интеллекта [intellect devourer].

По приказу Ванкуо пожиратель интеллекта (теперь в теле Адеры) стал нанимать людей для поиска сокровищ Поворотного ключа. Он также тайно дал клятву верности культу Черной Земли и снабдил культистов информацией, которая даст им огромное преимущество.

Когда Адера с наемниками прибыла на место, она сказала своим людям, что не сможет найти сокровища Поворотного ключа, и, соответственно, разделить их со своими людьми, так как у них недостаточно средств для поисков. Одураченные, одержимые золотом наемники устраивали на Северной дороге засаду на путников, помогая Адере набрать нужные ресурсы. С потолстевшим кошельком и с поддержкой культистов пожиратель интеллекта мог приблизиться к цели, которую поставил перед ним хозяин.

Последовательность событий

- ***Три месяца назад.*** Адера находит в Вороновом Утёсе информацию, которая возможно поможет найти сокровища «Поворотного ключа» в Затопленном лесу. Она начинает собирать людей и снаряжение.
- ***Два месяца назад.*** Иллитид Ванкуо захватывает Адеру. Она лишается разума, а её телом завладевает Пожиратель интеллекта.
- ***Пять недель назад.*** Наемники Адеры начинают атаковать караваны и простых путников на Северной дороге. Культ Черной Земли приступает к своей темной работе в чащобе Затопленного Леса.
- ***Два дня назад.*** Солдатская братия Мулмастера объявляет в тавернах и на площадях, что разыскиваются искатели приключений, которые помогли бы в расследовании происшествий за чертой города. В случае успеха добровольцам полагается награда.

Обзор приключения

«Сокровище в трясине» поделено на три части:

Часть 1. Столкновение на дороге. Искатели приключений берутся выполнить задание солдатской братии в Крепости Южной Дороги. Капитан поручает им разобраться с бандитами, которые грабят путников на Северной Дороге недалеко от кромки Затопленного Леса. Отряд расследует ситуацию и сталкивается с разбойниками. Разобравшись с частью бандитов, искатели приключений узнают про Адеру Мунфист и понимают, что им нужно углубиться в Затопленный Лес, чтобы поймать остальных грабителей и положить конец нападниям.

Часть 2. Предвестие в лесу. Искатели приключений нечаянно вызывают гнев племени людоящеров [lizardfolk], которые уже были недовольны действиями других людей (разбойников и культистов). Отряду нужно так или иначе уладить вопрос с недружелюбно настроенными людоящерами, чтобы разыскать Адеру и её разбойников. Дипломатической подход поможет раздобыть сведения о том, что происходит в лесу помимо грабежей. Используя полученную информацию, искатели приключений направляются в штаб Адеры. Однако, чтобы попасть туда, им нужно придумать, как пересечь или обойти полную опасностей заболоченную местность в центре леса.

Часть 3. Подземный сюрприз. Искатели приключений добираются до входа в странную пещеру, где осталось несколько бандитов. Отряду нужно разобраться со встреченными опасностями, бандитами и стражами культа Черной Земли. Затем искатели приключений сталкиваются с Адерой и её культистами, те увлечены работой по извлечению из земли огромного каменного объекта. Только разрушив планы Адеры (и вместе с ней Пожирателя Интеллекта), отряд может считать приключение успешным и рассчитывать на вознаграждение. Поражение может означать полный крах всего.

Зацепки приключения

Солдатская братия не хочет бросать собственные силы на решение вопроса, тем более, нападения совершаются за пределами города. Следующие зацепки помогут вписать персонажей в сюжет.

Работа за еду. Ознакомившись с Мулмастером, искатели приключений обнаруживают, что остро нуждаются в деньгах, чтобы уехать или погасить долги за азартные игры и выпивку. Отряд узнает об обещанном вознаграждении, услышав слухи в таверне, прочитав объявление на рыночной площади или от кого-то из солдатской братии.

Сигнал от Изумрудного Анклава. Опытные друиды Изумрудного Анклава почувствовали появление чего-то противоестественного глубоко в чаще Затопленного леса. Члены Изумрудного Анклава опасаются, что нападения на Северной дороге на краю леса и рост странной силы в лесу как-то связаны. Они хотели бы, чтобы искатели приключений отважились углубиться в лес и выяснить, что там происходит.

Угроза самому Мулмастеру? Любой член Альянса Лордов понимает, чем грозят нападения разбойников на караваны. Если атаки не прекратятся, торговцы начнут искать более безопасные пути для перевозки грузов, что перекроет существенный финансовый поток городу, во многом полагающемуся на торговый путь Северной дороги.

Часть 1: Столкновение на дороге

Приключение начинается в Крепости Южной Дороги или рядом. Накануне шёл сильный ливень, он закончился только к закату.

Есть предложение…

Прочитайте текст ниже, когда персонажи будут готовы начинать. Те, кто относятся к фракции, могли слышать о предложении Солдатской братии и использовать ситуацию, как обоснование своих действий.

Мулмастер накрыла унылая, гнетущая пелена дождя, нетипичного для этого времени года. Однако, когда вы приближаетесь к Крепости Южной Дороги, наконец-то появляется солнце, принося с собой свежий воздух и придавая силы.

Но воодушевление быстро проходит, пока вы преодолеваете череду контрольно-пропускных пунктов Крепости. Стражники, вероятно недополучающие жалование, ведут себя грубо и не устают спрашивать, кто вы такие и зачем пришли. Когда вам все же удается разъяснить, что вы готовы взяться за расследование, стража направляет вас к капитану Холку.

Когда вы наконец-то попадаете в Крепость, вас провожают на второй этаж по винтовой лестнице и указывают на кабинет капитана Холка. Внутри вы находите молодо выглядящего мужчину с короткими черными волосами и аккуратно подстриженной бородой. На нем гербовая накидка с официальным символом Мулмастера, из-под неё выглядывает кожаный жилет. В углу за капитаном стоят вычищенные до блеска кольчуга и щит. На соседней стене висит блестящий длинный меч с рубиновым навершием. Перед вами четыре с виду очень удобных стула из дерева чёрной вишни и такой же большой письменный стол. На столе расстелена карта местности — от Мулмастера на юг, до Воронова Утёса в Весперине. Несколько листов с небрежными заметками разбросаны поверх карты.

Капитан Холк искренне рад видеть искателей приключений. Его недавно повысили с условием, что в окрестностях будет спокойно и дороги останутся безопасными для всех. Власти Мулмастера стремятся стереть некоторые пятна с репутации города и увеличить объём торговли. Поначалу Холк отлично справлялся со своей задачей, он лично встречал состоятельных гостей города, предлагал им всяческую помощь стражников, иногда в ущерб горожанам.В свою очередь некоторые из путешественников выказывали Холку свою «признательность», выражающуюся в деньгах, драгоценных камнях и превосходном мече, который теперь висит на стене.

Отыгрыш капитана Сидеана Холка

Капитан Холк — искусный фехтовальщик, однако главное его оружие — очарование и ум. Он наслаждается своим всё растущим влиянием, особенно, когда дело касается богатейших и прекраснейших женщин Мулмастера и очень обеспокоен, что нападения в лесу могут положить конец его столь приятному образу жизни. Его поспешное продвижение по службе и снисходительная манера по отношению к другим стражникам поспособствовали появлению нескольких врагов в Солдатской Братии. И Холк осознает, что, если его положение пошатнется, противники не преминут отомстить.

Понимая, что отряд искателей приключений — возможно, единственная его надежда на сохранение существующего статуса, он относится к ним со всем почтением. Капитан может даже сделать пару комплиментов внешности или выбору оружия персонажей. Если отряд не слишком будет торопиться взяться за дело, капитан может невольно выказать своё отчаянье.

К несчастью, нападения на Северной дороге могут лишить его такой прибыльной должности, но он не может направить ресурсы на расследование за городом, которое рискует затянуться. До сих пор удавалось сдерживать распространение слухов об атаках за пределы Солдатской Братии, но он знает, что проблему нужно решить, и срочно. Если нападения продолжатся, его недруги потребуют его отставки, что, как он считает, было бы крайне несправедливо.

В ходе разговора с капитаном Холком персонажи узнают следующее:

- За прошедший месяц три каравана подверглись нападению на Северной дороге. Один вышел из Мулмастера, два другие направлялись в город. Все нападения произошли примерно в одном и том же месте: приблизительно в 60 милях на юг от Мулмастера, в дне пути на север от деревни Глаз Маскира.
- Убито уже по меньшей мере 5 человек. Если расспросить, Холк признает, что нападений могло быть и больше. Если все участники какого-нибудь каравана погибли, об этом станет известно не раньше, чем торговцы будут объявлены пропавшими без вести. Могут пройти недели.
- Выжившие свидетели говорят, что нападавших было пять или шесть. Каждый раз появлялся странный туман вокруг двигающегося каравана. Нанятой охране не удавалось организовать оборону, пока не становилось слишком поздно.
- Во всех случаях нападавшие действовали невероятно быстро. Грабители хватали деньги, драгоценные камни и провизию, игнорируя другие ценности - меха, ткани, духи.
- Как сообщалось, грабители были пешими. Хотя Холк допускает, что лошади могли быть спрятаны неподалёку.
- Холку известно, что состоятельная женщина-гном по имени Ангара Хеттикс, отправляется завтра из Мулмастера в Тантрас по своим торговым делам. Если команда захочет, Холк, выражая гостеприимство Мулмастера, предложит торговке взять отряд в качестве дополнительной охраны на отрезок пути. Но искатели приключений ни при каких обстоятельствах не должны говорить Хеттикс о нападениях или своих истинных мотивах. Нужно сохранить репутацию города.
- Искатели приключений могут решить следовать за караваном на расстоянии, а не присоединяться к нему. Но в любом случае, говорит Холк, им нужно самостоятельно решить, каким способом перемещаться. Если у них нет лошадей, и они не хотят ехать на телегах Хеттикс, им предстоит пройти пешком 70 миль.
- Холк поручает команде остановить грабителей и прекратить нападения любыми средствами. Он не может выделить людей Солдатской Братии в помощь. Он предлагает 150 зм. А если удастся доставить кого-то из бандитов живьём, добавит ещё 50 зм, увеличивая вознаграждение до 200 зм.

Городская молва

Пока персонажи готовятся к экспедиции на юг, до них могут дойти следующие слухи:

Недовольство Солдатской Братии. Кто-то из персонажей может попытаться расспросить стражников о происшествиях на Северной Дороге или подслушать их разговор. Большинство стражников, встреченных по пути в Крепость Южной Дороги, не слишком высокого мнения о командующем офицере. Поговаривают, что его быстрое продвижение по службе обусловлено вовсе не выдающимися способностями, а близкими знакомствами с благородными господами.

Кто-то сбывает драгоценности? Если податься в районы города с сомнительный репутацией, персонажи могут узнать, что некий полуросли приходил в город не больше недели назад, чтобы продать драгоценные камни.Говорят, он покинул город два дня назад, направившись на юг по Северной Дороге, и унес с собой огромное количество припасов.

Древняя история. Если персонажи упомянут, что рискнут направиться к участку Северной дороги близ Затопленного леса, любой горожанин расскажет байку о «Поворотном ключе» — существовавшем когда-то отряде.

«Поворотный ключ» состоял из группы искательниц приключений, в основном бардов и воровок. Эта веселая банда обосновалась в Таливаре - в деревне в Васте. Со временем группа распалась, так как её члены расселились по другим областям побережья Меча.

Однако легенда об их сокровищах жива до сих пор. Искатели приключений со всего света приезжают в окрестности Таливара, чтобы отыскать спрятанные сокровища. Но пока безуспешно.

Известно, что когда Сачира Мунфист, последняя выжившая из команды, прознала про охотников за сокровищами, она отреагировала следующим образом: «До сих пор не нашли камешки? Они должно быть ищут там, где слишком сухо!» Поэтому многие решили, что искать следует в Затопленном Лесу. Но большинство спасовало перед большой и сложной местностью. Сачира скончалась ещё до 1370 года.

Караван Ангары

Если персонажи решат присоединиться к каравану Ангары, они узнают, что капитан Холк обо всем договорился. Искатели приключений должны будут сами обеспечить себе еду, воду и место для ночлега. Ожидается, что они окажут содействие в случае нападения или в другой соответствующей ситуации.

На следующий день, вскоре после рассвета они присоединяются к каравану прямо в воротах города, выходящих на Северную дорогу.

За воротами Мулмастера Северная Дорога простирается через предгорье на юг. Две телеги стоят чуть в стороне под сложенными навесами, нагруженные, украшенные лампами и баннерами. Пара женщин-дварфов и трое гномов смотрят на вас с любопытством, когда вы приближаетесь.

Одна из гномок, женщина с темно-рыжими с проседью волосами, идёт вам навстречу, чтобы поприветствовать. На ней много ярких украшений, которые громко звенят при каждом её шаге.

«А вот, вероятно, приставленные ко мне сопровождающие,» — говорит она с кривоватой улыбкой на лице. — «Доброе утро! Меня зовут Ангара Хеттикс».

Ангара представляет своих коллег. Она подозревает, что у Холка были какие-то свои мотивы, когда он предложил помощь наёмников, но прежде капитан не подводил. Холк объяснил, что отряд сопроводит караван только до места, где дорога идет мимо гор Каменного Шпиля. А так как Ангаре не нужно было платить за дополнительную стражу, она не возражала.

Отыгрыш Ангары Хеттикс

Ангара — опытный торговец и путешественник. У неё хорошие манеры, а её речь изобилует длинными многосложными словами. Она сколотила свое небольшое состояние, промышляя сомнительными и не всегда законными делами в долине Ледяного Ветра. А потом сменила образ жизни на менее опасный и занялась торговлей в регионе Лунного моря. И хотя с безрассудным прошлым покончено, она по-прежнему в состоянии постоять за себя.

Она очень надеется, что присутствие искателей приключений не станет дурным предзнаменованием. По первому впечатлению команда кажется ей вполне умелой, и Ангара не видит смысла отказываться от бесплатной помощи. Если отряд проявит себя хорошо, она может даже наймёт его сама.

Перед отправлением каравана Ангара объявляет о своих правилах. Во-первых, искатели приключений ни при каких обстоятельствах не должны задавать вопросы о её товаре или тем более открывать какие-либо из ящиков в повозках. Во-вторых, располагаясь на ночлег, они должны устраиваться подальше от повозок. И наконец, в случае непредвиденных проблем, она ждёт, что команда вступится в защиту каравана. Если они себя хорошо проявят, она может подкинуть им немного денег из своего кармана. При условии, что команда согласна на предложенные условия, караван вскоре трогается в путь.

Коллеги Ангары

Ангара путешествует со следующими четырьмя персонажами:

Дайра и Магрори Эмберакс. Две наёмницы-дварфийки, сёстры. Дайра любит повеселиться, часто подшучивает над более суровой и угрюмой сестрой. В свободное время они играют в кости друг с другом. Кого из них ни спроси, будет утверждать, что другая ужасно играет.

Родаранк и Фендлик Хеттикс. Гномы, кузены Ангары. Они идентичные близнецы (что чрезвычайно редко встречается у гномов), часто заканчивают друг за другом предложения. Они знают, что их невозможно отличить, и пользуются этим. Оба любят роскошь и изящные вещички. Часто их можно найти в укромном уголке, где они пьют или курят запасы Ангары в неприличных количествах.

Северная дорога

Все нападения произошли примерно в одном и том же месте: приблизительно в 60 милях от Мулмастера на юг по Северной Дороге.

Основные свойства

Северная дорога обладает следующими характеристиками.

Местность: Северная дорога содержится в хорошем состоянии, она достаточно широка для того, чтобы две повозки могли разъехаться или ехать бок о бок. В начале пути местность довольно равнинная, но по мере продвижения на юг появляются холмы. Впереди на юге и востоке виднеются горы Каменного Шпиля.

Погода: солнечно, ветра нет.

Запахи. Северная Дорога проходит через степное предгорье, по её сторонам растут в основном низкие кустарники. Но пейзаж все равно очень приятный, а воздух наполнен ароматами диких цветов. Рядом с Мулмастером в воздухе чувствуется запах соли, но по мере приближения к Затопленному лесу примешивается зловоние стоячей воды.

Время путешествия. Если искатели приключений отправились пешком или с караваном, их путь до места нападений займёт три полных дня. Если команда направится туда верхом на лошадях, она будет добираться два полных дня.

Засада!

Независимо от того, отправится отряд самостоятельно или вместе в караваном, их ожидает засада в том месте, где Северная дорога проходит наиболее близко к Затопленному лесу.

Персонажи с пассивным Восприятием 13 и выше замечают спрятавшихся разбойников и могут использовать раунд внезапности. Если один или больше персонажей разведывают путь впереди и не обнаруживают себя, отряд может поменяться ролями с разбойниками и устроить на них засаду. Позвольте игрокам подойти творчески к подготовке нападения. Их можно поощрить возможностью внезапной атаки или использованием преимущества при броска атаки.

Если разбойники получат преимущество перед искателями приключений, прочтите следующее:

> Безмятежное спокойствие внезапно и грубо прерывается звуком отпущенной тетивы. Вокруг вас раздаются крики — из-за валунов, деревьев и кустов.

Разбойники выскакивают на дорогу и окружают путешественников; среди них **разведчик** [scout], **разбойник-маг** [bandit mage] и четыре обычных **разбойника** [bandit]. Они прячутся за камнями и небольшими деревьями по обе стороны дороги. Один из бандитов — это полурослик, о котором ходили слухи про сбыт драгоценных камней.

Если во время засады персонажи находятся с караваном Ангары, опишите отдельную группу разбойников, с кем сражаются сёстры-дварфийки. Если персонажи намеревается помочь дварфийкам, те заверяют, что справятся сами, а отряд пусть сосредоточится на первой группе разбойников. Если персонажи проигнорируют эти слова, они убивают дополнительных разбойников с первой же атаки при попадании.

Четыре разбойника сражаются до конца, так как боятся разведчика и наказания за дезертирство. Разведчик и маг, однако, более прагматичны. Если один из них сильно ранен (осталось 5 или меньше хитов), они отступают в лес. При побеге маг использует заклинание *невидимость*, для которого он бережёт одну ячейку заклинаний на случай такого исхода боя. Если они не могут скрыться, они сдаются.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите четырёх разбойников и одного мага; добавьте одного разведчика
- **Слабая группа:** Уберите четырёх разбойников
- **Сильная группа:** Замените разведчика на шпиона [spy]; замените четырёх разбойников на четырёх разведчиков
- **Очень сильная группа:** Уберите разбойников, добавьте двух шпионов и одного мага

Развитие событий

Если искатели приключений не послушаются Холка и расскажут Ангаре о грабежах в лесу, Дайра будет серьезно ранена, но выживет благодаря тому, что подготовится и наденет дополнительную защиту, вняв предупреждению персонажей. Также, если персонажи вступают в схватку с разбойниками, с которыми дерутся дварфийки, Дайра выживет. Однако, если искатели приключений не предупредят о засаде

или не вступятся за сестёр-дварфиек, она погибнет.

Ангара и её команда очень благодарны искателям приключений за помощь. Она принимает решение следовать дальше в Тантрас. И уж точно не горит желанием участвовать в процессе передачи пленных властям. Если Дайра выживет благодаря предупреждению отряда или их действиям, Ангара выразит свою признательность и даст в награду мешочек с 50 зм.

Если персонажам удастся схватить мага или разведчика, один из них в конечном итоге рассказывает следующее:

- Их наняла некая Адера Мунфист около шести месяцев назад в Вороновом Утёсе. Любой персонаж может предпринять проверку Интеллекта (История) со Сл 13. В случае успеха он вспоминает, что это имя принадлежит успешной городской воровке. Персонажи с предысторией Преступник, Беспризорник или аналогичной, а также персонажи родом из Васта могут сделать эту проверку с преимуществом. Если искатели приключений также слышали слух *«Древняя история»* (см. раздел «Городская молва»), они вспоминают, что кто-то с фамилией Мунфист был членом «Поворотного ключа». Никто из пойманных разбойников не знает ничего о «Поворотном ключе».
- Её поведение недавно сильно поменялось. Раньше она получала удовольствие даже от самого поиска сокровищ. Но сейчас, с каждым днем безрезультатных поисков, она злится и требует всё больше и больше.
- Совсем недавно Адера приказала им грабить караваны и других путников близ Мулмастера, чтобы раздобыть денег на новые лопаты, кирки и всё остальное.
- Они редко видят Адеру. Возможно, один или два раза в декаду, когда она выходит из леса с несколькими из её землекопов, чтобы забрать припасы и узнать, что нового в городе.
- Им запрещено приближаться к зоне поиска без специального разрешения.
- Они ничего не знают об этих землекопах, но чувствуют себя неуютно в их присутствии. Землекопы наняты совсем недавно и не связаны с командой, нанятой в Вороновом Утёсе. Они носят темно-зеленые плащи с поднятыми капюшонами.

Разбойники не знают точно, где ведутся работы по поиску сокровищ, но могут указать примерное место, если им дадут карту. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 10, понимает, что путь займёт около 5-6 часов пешком. Ехать на лошадях опасно из-за грязи и ям, которые в лесу повсюду.

У разбойников есть большая палатка в лесу, в паре миль от места нападения. Но об этом они скажут только, если намеренно спросить и преуспеть в проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 15.

Если после сражения в живых не останется никого, кого искатели приключений могли бы допросить, они находят карту окрестностей в вещах одного из разбойников. На карте отмечен лагерь разбойников, место засады и еще одно место в границах Затопленного леса. Последнее отмечено значком — перекрещенными лопатой и киркой. Карта может быть также обнаружена в лагере.

Лагерь разбойников

Рядом с дорогой искатели приключений находят следы от колес, по-видимому, маленькой телеги, запряженной всего одной лошадью. Эти следы ведут на большую поляну в пяти милях вглубь леса. Там стоят четыре старые палатки вокруг кострища.

Телега спрятана под самой большой из палаток. Рядом привязаны к деревьям четыре лошади. Если обыскать палатки, персонажи найдут следующее:

- Шесть спальников, мешки с личными вещами (несколько комплектов грязной одежды, портрет кого-то из близких и т. п.).
- Карта Воронова Утёса.
- Четыре никак не подписанные банки с едкой желтой мазью. Любой персонаж, владеющий инструментами травника, сразу поймет, что это репеллент от насекомых. Любой другой персонаж, успешно выполнив проверку Интеллекта (Расследование или Природа) со Сл 15, также понимает, что именно содержится в банках. Каждая банка содержит 3 дозы мази. Действием существо может нанести средство на себя; оно действует 2 часа. После этого процедуру нужно повторить.
- Несколько ящиков с этикеткой «Товары Хотина». Внутри комплекты одежды, специи и другие товары общей стоимостью 100 зм.

В самой большой палатке они также находят большой деревянный сундук. Открыть его можно с помощью воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости со Сл 15. В сундуке находится следующее:

- Несколько комплектов менее грязной одежды.
- Книга заклинаний волшебника в заплечном мешке из промасленной кожи.
- Свитки заклинаний: *понимание языков* [comprehend languages], *снятие проклятья* [remove curse] и *тишина* [silence].
- Незапертая шкатулка с 25 зм.

Кроме того при успешной проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 15 персонаж найдет в сундуке потайное отделение с 45 зм. Очевидно, разведчик оставлял себе часть добычи и прятал её тут.

Сокровища

Если Дайра выживет, Ангара заплатит искателям приключений 50 зм.

У каждого из разбойников было при себе по 5 зм монетами различного достоинства, всего 30 зм. У волшебника также было зелье лечения.

Если персонажи найдут и обыщут лагерь разбойников, они найдут 4 банки мази от насекомых, а также сундук, в котором есть книга заклинаний мага, свитки заклинаний *понимание языков* [comprehend languages], *снятие проклятья* [remove curse] и *тишина* [silence] и шкатулка с 25 зм.

Если персонажи отыщут потайное отделение, в нём они найдут 45 зм, которые разведчик спрятал от коллег и своего нанимателя.

Награждение опытом

Если персонажи спасают Дайру, предупредив о засаде или помогая в битве, каждому персонажу полагается дополнительно 50 опыта.

Часть 2: Предвестие в лесу

Время переваливает за полдень, когда искатели приключений разбираются с засадой и возможно находят лагерь разбойников. Они должны решить, что будут делать с пленниками, если такие будут, и как действовать дальше.

Предположительно, они направятся дальше в Затопленный лес в поисках лагеря Адеры. Они могут остаться на продолжительный отдых, так как следующая локация находится в нескольких милях пути.

Основные свойства

Основные свойства Затопленного леса:

Освещение. Небо частично затянуто облаками. Из-за облаков пробивается свет, рассеиваясь в густой листве деревьев. Видимость вдоль пути не больше 60 футов, а по сторонам местность просматривается только на 20 футов.

Звуки. Пение птиц. Навязчивое жужжание насекомых. Кваканье лягушек и стрекот сверчков.

Запахи. Гниющая растительность. Стоячая вода.

Местность. В Затопленном лесу болотистая почва, а местами встречается настоящая трясина. Под ногами топко, кое-где болото засасывает, как зыбучие пески (но на самом деле ничего страшнее потери обуви искателям приключений не грозит). Чтобы избежать засасывания, персонажи должны преуспеть в проверке Телосложения со Сл 15, получая один уровень истощения при провале. Эту проверку нужно сделать до встречи с людоящерами, которая последует дальше.

Недовольные людоящеры

Племя людоящеров в южной части Затопленного леса обеспокоено и возмущено действиями чужаков в окрестностях. Они наблюдали за Адерой и её землекопами, но до сих пор не хотели нападать на них.

В данный момент они возвращаются домой после наблюдения за Адерой и замечают искателей приключений в топи впереди.

Через несколько миль вашего пути лес начинает всё больше походить на болото. Земля становится более влажной, воздух — плотным, насекомые досаждают всё больше. По мере того, как вы пробираетесь глубже, с деревьев свисает всё больше ветвей, ухудшая видимость. Когда вы проходите мимо одного из таких деревьев, вы замечаете некое существо на растоянии 20 футов от вас.

Существо стоит на двух ногах, это рептилоид, его тело покрывают темно-зеленые чешуйки. На руках и ногах у него большие когти, а по спине от головы до большого жилистого хвоста сбегает красный гребень. Тот факт, что на его шее висит амулет, украшенный перьями и костями, а в руках оно держит украшенный похожим образом жезл, заставляет думать, что существо разумно. Оно пристально смотрит на вас жёлтыми глазами и говорит шипящим голосом.

На пути искателей приключений стоит патруль из четырех **людоящеров** [lizardfolk], делая дальнейшее продвижение невозможным. Одного из них зовут Соказу, он выходит вперед и спрашивает на древнем драконьем языке: *«Зачем вы здесь?»*

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 10, понимают, что перед ними людоящеры. Персонажи, превысившие Сл на 5 и более, также знают, что хотя людоящеры не любят представителей других рас, они не всегда враждебны, если только чужак не нарушил их территорию.

Также они знают, что людоящеры не распространены в этой части Затопленного леса.

Отыгрыш Соказу

Этот людоящер умён и опытен, а в данный момент охвачен сомнениями. Он очень обеспокоен деятельностью Адеры в пещере, но не спешит вступать с ней в открытое противостояние, особенно так далеко от дома. В конце концов, сейчас его миссия заключается в разведывании фактов. Король не хочет начинать большую битву, пока не будет уверен, что в противном случае племя подвергнется риску. Поэтому Соказу предложил себя в качестве приманки. Если эти чужаки связаны с людьми в пещере, то они скорее всего нападут на него. И быстро окажутся в меньшинстве, когда воины Соказу выйдут из укрытия. С другой стороны, если эти пришельцы никак не связаны с теми в пещере, возможно, он нашёл способ остановить таинственные действия последних, не навлекая возмездие на племя.

Развитие событий

Встреча может вылиться в сложную или даже смертельно опасную схватку для искателей приключений. Результат зависит от того, станет ли кто-либо из персонажей угрожать или атаковать людоящеров без провокации с их стороны.

Искатели приключений атакуют первыми. Четыре людоящера защищаются. Определите раунд внезапности по обычным правилам. Если хиты персонажа опускаются до 0, людоящеры лишают их сознания. Людоящеры связывают их и уносят в свой лагерь неподалёку, чтобы выяснить больше об отряде. В конечном итоге они отпускают персонажей, пригрозив им смертью, если они атакуют снова.

Искатели приключений достигают понимания. Если никто в отряде не говорит на драконике и не может магическим образом перевести, беседа будет, мягко говоря, непростой. Авантюристы могут прибегнуть к жестам, пантомиме или рисовать пиктограммы палочкой на грязи, чтобы попытаться объясниться. Для простых вещей бросок кости не обязателен, но в некоторых случаях персонажам и людоящерам может понадобиться совершить проверку Мудрости (Проницательность), чтобы решить, успешно ли прошла коммуникация. Особенно удачные, остроумные и интересные попытки объясниться следует поощрить.

Если кто-то из персонажей говорит на драконьем языке, ситуация значительно упрощается. Людоящеры ничего не знают о нападениях на Северной дороге, но выражают свои опасения по поводу то, что происходит в пещере. Они рассказывают, что сейчас в пещере четыре человека. Для людоящеров почти все гуманоиды выглядят одинаково, поэтому ничего конкретного они сказать не могут, кроме того, что один из них, скорее всего главный, выглядит «необычно».

Даже если искатели приключений уладят дела с людоящерами миром, те категорически отказываться присоединиться к походу в пещеру. Они за границей территории своего племени и не рискнуть начать открытый конфликт. Тем не менее они предупреждают отряд о гнезде гигантских ос на пути к пещере. Соказу и его воины подождут возвращения искателей приключений, чтобы сообщить итоги своему племени.

Гигантские осы

После того, как искатели приключений провели около двух часов, преодолевая все более болотистую местность, они неожиданно выходят к элементальному узлу.

Вы продолжаете идти по следам, оставленным в грязи телегой, и выходите на более открытое место, где природного света чуть больше, чем вы привыкли видеть за последнее время. Деревья тут выше и даже более причудливой формы, чем на окраине леса. Вылезшие из почвы корявые корни и раньше напоминали пальцы, шарившие по поверхности, но сейчас это впечатление было особенно сильно. Кора потрескалась; местами она странно вывернута, так что жадные насекомые легко могут добраться до живительных соков растения. Похоже на открывшуюся язву. Здесь и дальше земля заметно темнее.

Развитие событий

Сама пещера — это элементальный узел. Энергия оттуда повлияла на окружающую местность на несколько миль вокруг. Любой, кто преуспеет в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 10, понимает, что вид окружающих деревьев объясняется сверхъестественными причинами. При успешной проверке Интеллекта (Природа или Магия) со Сл 15 персонаж предполагает, что это вызвано дикой магией, некромантией или энергией из другого плана существования. Если при этом он состоит в Изумрудном Анклаве, он понимает, что причина — именно энергия из другого плана существования.

На одном из деревьев есть ещё кое-что странное помимо коры. В пятидесяти футах над вами угнездилось нечто похожее на глинобитную хижину, большое, серое, с одной стороны пронизаное широкими отверстиями.

Оттуда доносится странный гудящий шум, становясь всё громче — и три гигантских крылатых насекомых вылетают из отверстий и летят прямо к вам.

Три **гигантские осы** [giant wasp] игнорируют тех, кто воспользовался едкой желтой мазью из лагеря разбойников не более двух часов назад или непосредственно перед столкновением с людоящерами, если после этого искатели приключений не останавливались на отдых. Когда начнётся сражение, осы продолжают игнорировать таких персонажей, пока те не атакуют ос первыми.

Действием персонаж может нанести одну дозу мази на себя или на другого персонажа.

Если персонаж парализован ядом гигантской осы, оса хватает этого персонажа и улетает в осиное гнездо. Осы сражаются до смерти.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите одну гигантскую осу
- **Сильная группа:** Добавьте две гигантских осы
- **Очень сильная группа:** Добавьте четыре гигантских осы

Награждение опытом

Если искатели приключений смогли достичь взаимопонимания с людоящерами и избежать конфликта, каждому персонажу полагается 75 опыта. Если персонажи избежали столкновения с осами, применив мазь-репеллент, каждый получает по 50 опыта.

Часть 3. Подземный сюрприз

Искатели приключений идут дальше и наконец достигают цели своего пути — добираются до входа в большую глубокую пещеру в Затопленном лесу.

Вход в пещеру

Основные свойства

После того, как отряд входит внутрь пещеры, применимо следующее описание:

Местность. Пол, стены и потолок представляют собой смесь камня и текучей грязи. Вдоль стен туннеля, разбросаны камни и кучи грязи. Через каждые 30 футов или около того свод подпирают деревянные опоры. Ширина туннеля — примерно 15 футов, высота — 10 футов.

Освещение. На протяжении первых 30 футов тусклый свет, затем темнота на следующих 120 футов. Свет снова становится тусклым на последних 30 футов, когда туннель выходит в пещеру, где работают Адера и культисты.

Звуки. Абсолютно тихо, пока искатели приключений не подходят на расстояние 50 футов до конца туннеля. С этого момента при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 10 слышно, как эхом доносятся звуки копания земли, и как кто-то раздаёт команды.

Путь, проложенный по темной земле, ведет в обход большого мутного болота. Воздух уже не такой влажный, но по-прежнему странно плотный, и вы чувствуете, как устали ваши лёгкие после продолжительного пути.

С запада дует легкий ветерок. Рядом с вами, по краям торфяного болота посреди ковра из мха, торчат лиловые шарики, похожие на шляпки грибов.

Наконец, ваш путь оканчивается у скалистого выступа у основания холма. В скалах вы видите широкий вход в пещеру, вокруг валяются сломанные лопаты, кирки и другие инструменты, тачки, кучи камней.

Лиловые шарики — это не что иное, как два водных **лиловых гриба** [violet fungus]. Искателям приключений ничего не угрожает, пока они не входят в болото. В противном случае грибы нападают.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите один лиловый гриб
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте три лиловых гриба

Грязная обстановка

Когда отряд продвинется на 50 футов вглубь туннеля, прочитайте следующее:

По мере того, как вы продолжаете свой пологий спуск, вы слышите тихий гнусавый голос, раздающийся эхом впереди. Слова странные, кто-то недовольно ноет.

Туннель в конце концов приводит в пещеру необычной формы, размером примерно 40 на 100 футов. Повсюду видно груды выкопанной земли и лужи зловонной болотной жижи.

В помещении три **грязевых мефита** [mud mephit]. Но видно только одного, остальные используют свою

способность *обманчивая внешность*. Мефиты были поставлены тут охранять вход в пещеру вместе с **серой слизью** [gray ooze], которая расположилась в 10 футах перед отрядом и также использует свою *обманчивую внешность*.

Если у кого-то из персонажей есть тёмное зрение или у отряда есть источник света, они замечают больше подробностей о грязевых мефитах.

> Вы видите маленькое странное существо, зависшее в воздухе в нескольких футах перед вами, хотя бесформенные пористые крылья выглядят неспособными удержать его в воздухе. У него длинные заострённые уши и такой же нос. Существо с ног до головы покрыто грязью.

Грязевые мефиты попали сюда с Элементального Плана Земли, и Адера (или, вернее, пожиратель интеллекта) убедила их охранять туннель. Мефит, которого видят искатели приключений, недоволен, что именно он должен установить ловушку. Он жалуется на Терране: *«Почему это опять должен быть Я? Это нечестно! Я убью их, если они продолжат в том же духе!»*

Мефитам очень нравится мысль скормить нарушителей либо гигантскому барсуку внизу, либо серой слизи. Грязевые мефиты пытаются сосредоточить внимание приключенцев на себе (они очень любят внимание), давая незамеченным мефитам и слизи возможность ударить с преимуществом.

Как только парящий мефит уверен, что его увидели, он широко раскрывает руки и говорит на Терране: *«Я не могу не радоваться, что вы пришли сюда за своей смертью. Достанется ли мне что-нибудь из ваших сокровищ? Всё равно вам оно больше не понадобится».* Как только кто-нибудь из персонажей приближается ещё на один шаг, груды грязи по обе стороны команды перестают использовать свою *обманчивую внешность*, и герои видят остальных грязевых мефитов.

В первом раунде боя мефиты пытаются использовать *грязевое дыхание*, чтобы персонажи стали более легкой добычей для слизи, которая не обращает внимания на мефитов. И мефиты, и слизь сражаются до смерти.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите серую слизь
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте 1 серую слизь и 1 грязевого мефита

Пещера

Как только приключенцы спускаются дальше и приближаются к освещённой области (примерно в 30 футах от конца туннеля), они могут услышать воодушевленные голоса и звуки копания из прохода впереди. Если персонажи не передвигаются скрытно, Адера Мунфист (характеристики **шпиона**), три **монаха Священного Камня** [Sacred Stone monks] в масках гаргулий и **гигантский барсук** [giant badger], в свою очередь, услышат их самих!

Если кто-либо из отряда предлагает двигаться тихо, попросите группу пройти проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 16. Если хотя бы половина группы преуспеет, Адера их не услышит.

В противном случае, если персонажи провалят групповую проверку, у Адеры есть раунд неожиданности, и она попытается совершить *скрытую атаку* из ручного арбалета перед началом основного боя.

Когда искатели приключений посмотрят в пещеру, прочтите:

> Туннель переходит в большую пещеру, освещенную несколькими десятками солнечных жезлов [sunrods]. На потрескавшейся неровной земле разбросаны валуны, высокие кучи недавно выкопанной породы и небольшая повозка. В центре находится яма шириной около двадцати футов.
>
> Вы слишком далеко, чтобы увидеть, что внизу, но вы видите, что мужчина в маске гаргулии проворно поднимается по лестнице, чтобы присоединиться к нескольким мужчинам в таких же масках на краю ямы. На этой стороне также стоит женщина с рыжими волосами в кожаных доспехах и длинных синих перчатках.
>
> Её красота может сравниться только с ненавистью, которой пылают её глаза при взгляде на вас. Она вытаскивает короткий меч, дёргает ошейник гигантского барсука, сидящего рядом с ней, и кричит: «Убей их!»

Основные свойства

Местность. Труднопроходимая. Камни и треснувшаяся земля препятствуют движению. Груды раскопанной земли обеспечивают половинное прикрытие. Груды камней обеспечивают укрытие на три четверти.

Освещение. Яркое. Установленные здесь солнечные жезлы [sunrods] обеспечивают достаточное освещение.

Запахи. Сырость, запахи человеческого пота и отходов животных.

Отыгрыш Адеры (пожирателя интеллекта)

По причинам, известным только ему, Свежеватель Разума Ванкуо [mind flayer Vanquo] отчаянно пытается завладеть артефактами, связанными с Элементальным Планом Земли. Его творение, пожиратель интеллекта, разделяет это желание. Аберрация успешно использовала тело и связи Адеры Мунфист, чтобы собрать группу бандитов, а также привлечь культистов Чёрной Земли [Black Earth cultists] на свою сторону. Теперь, когда цель почти достигнута, пожиратель интеллекта не потерпит промедлений. Искатели приключений должны умереть. Он вступит в переговоры, если увидит, что его сторона проигрывает, но даже в этом случае дипломатия понадобится только для того, чтобы попытаться завладеть новым телом и благополучно сбежать.

Адера старается атаковать издалека[1], позволяя монахам Священного Камня отвлекать приключенцев в ближнем бою, чтобы самой как можно чаще использовать *скрытую атаку*. Монахи Священного Камня атакуют, не произнося ни слова и не производя каких-либо звуков. Гигантский барсук атакует ближайшую цель. Монахи и гигантский барсук сражаются до смерти. Взятые в плен монахи не скажут ни слова, как диктует их обет молчания.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного монаха Священного Камня [Sacred Stone monk] и гигантского барсука
- **Слабая группа:** Уберите гигантского барсука и замените шпиона на разведчика [scout]
- **Сильная группа:** Добавьте одного стража Чёрной Земли [Black Earth guard]
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного стража Чёрной Земли [Black Earth guard] и одного разбойника -мага [bandit mage]

1 Тогда зачем она вытаскивала короткий меч?

Развитие событий

Если хиты Адеры опустятся до 0 во время боя, прочитайте следующее:

> Адера Мунфист падает замертво на твёрдую землю. Как только вы вздыхаете с облегчением, происходит что-то невероятное. Её мозг выскальзывает из ее головы, как будто черепа никогда и не было! Затем фиолетовая, морщинистая, пульсирующая масса вытягивает четыре когтистые лапы, напрягается и прыгает!

Успешная проверка со Сл 15 Интеллекта (Магия) идентифицирует существо как пожирателя интеллекта, гнусное создание свежевателей разума. Если кто-либо из монахов это видит, их тоже шокирует появление пожирателя интеллекта.

Если к этому моменту в сознании остались три или меньше приключенцев, то пожиратель интеллекта атакует одного из них случайным образом, как описано выше, полагая, что есть еще возможность спасти эту операцию. Если более трёх приключенцев пребывают в сознании, то он проводит свой ход в попытке убежать через одну из многих трещин в стенах пещеры. Если приключенцы не смогут остановить существо, оно скрывается.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уменьшите хиты пожирателя интеллекта до 14
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты пожирателя интеллекта до 28
- **Очень сильная группа:** Увеличьте хиты пожирателя интеллекта до 35

Изучение камня

Если искатели приключений исследуют камень, они могут узнать следующую информацию:

- Яма имеет около 20 футов в глубину. Заклинание *обнаружение магии* показывает мощную ауру ограждения. Если кто-то спустится по лестнице, чтобы исследовать дно, он окажется на большом зеленом каменном прямоугольнике около 15 футов в длину и 10 футов в ширину.
- Более внимательное изучение показывает, что края камня гладкие — все углы были стёсаны.
- На камне вырезаны сложные угловатые руны, которые частично закрыты почерневшим отпечатком руки. Ощущается запах сожжённой плоти. (Когда-то нетерпеливый и неудачливый культист активировал защитную руну и был убит на месте.) Любой искатель приключений, который кладет руку поверх почерневшего отпечатка руки и проваливает спасбросок Ловкости со Сл 12, получает урон кислотой 11 (2к10) от остаточной энергии руны.
- На камне есть надпись на Терране:

«В этот камень заточён Таавор Безумный [Taavor, the Mad One]. Коварный и вероломный, но несокрушимый, он остаётся здесь в наказание от Пророка Урнрайла [Prophet Urnrayle]. Когда грянет великая Битва Стихий [great Elemental Battle], он будет освобождён, ибо даже Безумный должен сыграть в этой войне свою роль».

Искатели приключений могут не знать, что делать дальше, даже если переведут надпись. Но в любом случае они поймут, что снятие ауры ограждения может привести к плачевным последствиям.

Арфисты

Арфистов должны заинтересовать усилия слуги свежевателя разума, потраченные на то, чтобы раскрыть артефакт вблизи от Мулмастера.

Члены Арфистов, которые скопируют надпись на камне и передадут полную информацию фракции, получат **одно очко славы**.

Сокровища

Адера носила два браслета из лунного камня (стоимостью 50 зм каждый), проклёпанный кожаный доспех и *кольцо хождения по воде* [ring of water walking]. Она также несла с собой 50 зм. У культистов были только скимитары, тёмно-зеленые одежды и плащи.

Заключение

Людоящеры будут ждать героев на пути из Затопленного леса, если искатели приключений не настроили Соказу против себя. Соказу рад слышать, что угроза устранена. Он дарит каждому из персонажей амулет, объясняя, что теперь искателям приключений будут рады как его соплеменники, так и людоящеры по другую сторону Лунного моря, стоит только показать амулет.

В Мулмастер персонажи возвращаются пешком или верхом, в зависимости от того, взяли ли они кого-либо под стражу, а также, забрали ли лошадей и телегу разбойников. Капитан Холк доволен отчётом искателей приключений, и будет совсем рад, если тем удалось привести пленников. Игроки могут сами решить, насколько подробно рассказывать Холку о том, что они видели. Возможно, узнай Солдатская Братия об элементальном узле и о камне, солдаты захотели бы за этом как-то заработать или получить иную выгоду? А вот о деятельности культа Чёрной Земли капиту Холку знать стоит.

Если кто-нибудь из разбойников сбегает из засады, он зализывают раны и возвращаются к Воронову Утёсу. Пожиратель интеллекта возвращается к Ванкуо, вероятно, при этом в процессе меняя несколько тел. Свежеватель разума очень заинтригован рассказом своего слуги. Хотя тот и не обнаружил *сферу уничтожения* [devastation orb], находка обещает что-то потенциально весьма мощное. Однако, если искатели приключений заблокировали вход в пещеру, Ванкуо клянётся отомстить им.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Фанатик культа [cult fanatic]	450
Пожиратель интеллекта [intellect devourer]	450
Разбойник-маг [bandit mage]	200
Страж Чёрной Земли [Black Earth guard]	200
Шпион [spy]	200
Монах Священного Камня [Sacred Stone monk]	100
Разведчик [scout]	100
Людоящер [lizardfolk]	100
Гигантская оса [giant wasp]	100
Серая слизь [gray ooze]	100
Гигантский барсук [giant badger]	50
Грязевой мефит [mud mephit]	50
Лиловый гриб [violet fungus]	50
Разбойник [bandit]	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Рассказать Ангаре об атаках	50
Избежать конфликта с людоящерами	75
Избежать конфликта с гигантскими осами	50
Выполнить миссию Холка	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Личное золото разбойников	30
Шкатулка из палатки разбойников	25
Сумка аметистов	100
Тайник шпиона	45
Аметистовые[2] браслеты Адеры	100
Кошель с золотом Адеры	50
Награда от Холка	150
Награда за возвращение с пленником	50

Кольцо хождения по воде [ring of water walking]

Кольцо, необычное, требуется настройка

Это кольцо представляет собой полоску из ржавого шершавого железа, которая кажется постоянно влажной, и влага быстро просачивается сквозь любые перчатки, надетые поверх кольца. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока.*

Свиток заклинания: понимание языков [comprehend languages]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит единственное заклинание *понимание языков.* Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера.*

Свиток заклинания: тишина [silence]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит единственное заклинание *тишина.* Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера.*

Свиток заклинания: снятие проклятья [remove curse]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит единственное заклинание *снятие проклятья.* Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера.*

Книга заклинаний

Книга заклинаний мага имеет следующие заклинания, которые могут быть переписаны в книгу заклинаний персонажа согласно правилам в *Книге игрока:*

1 уровень: *волшебная стрела* [magic missile], *дрожь земли* [earth tremor]*, *очарование личности* [charm person], *электрошок* [shocking grasp]
2 уровень: *невидимость* [invisibility], *снежный шквал Сниллока* [Snilloc's snowball swarm]*, *удержание личности* [hold person], *узы земли* [earthbind]*

* Описания этих заклинаний можно найти в бесплатной версии *Путеводителя игрока по вселенной Стихийного Зла* (Elemental Evil Player's Companion). Их также можно найти в приключении *Принцы Апокалипсиса.*

2 В части 1 сказано, что эти браслеты сделаны из лунного камня, а не из аметиста.

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения того, кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

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

Слава

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

Персонажи из Арфистов получают **дополнительное очко славы**, если скопируют надпись на камне и передадут информацию своей фракции.

Персонажи из Изумрудного Анклава получают **дополнительное очко славы** за прерывание раскопок в гроте и информирования их фракции о том, что там происходит.

Персонажи из Альянса Лордов получают **дополнительное очко славы** за победу над бандитами и возврат вещей в «Товары Хотина» [Hothin Mercantile].

Время простоя

Каждый персонаж получает десять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта, 100 зм и десять дней простоя** за проведение этого приключения.

Внимание

Правила получения наград Мастером изменились в 8-м сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Гигантская оса [giant wasp]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 13 (3к8)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 2), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Гигантский барсук [giant badger]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Действия

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

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

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (2к4 + 1).

Грязевой мефит [mud mephit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 27 (6к6 + 6)
Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	7 (–2)

Навыки Скрытность +3
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Терран
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Лиловый гриб [violet fungus]

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5
Хиты 18 (4к8)
Скорость 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (–4)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, ослепление
Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Обманчивая внешность. Пока лиловый гриб остаётся без движения, он неотличим от обычного гриба.

Действия

Мультиатака. Гриб совершает 1к4 атаки Разлагающим касанием.

Разлагающее касание. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* урон некротической энергией 4 (1к8).

Людоящер [lizardfolk]

Средний гуманоид (людоящер), нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Выживание +5, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Драконий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Людоящер может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает две рукопашные атаки, каждую разным оружием.

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

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

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

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

Монах Священного Камня [Sacred Stone monk]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (–1)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Восприятие +4
Чувства чувство вибрации 10 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Защита без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, его КД включает его модификатор Мудрости.

Движение без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, его скорость увеличивается на 10 футов (уже учтено).

Действия

Мультиатака. Монах совершает две рукопашные атаки.

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

Реакции

Парирование. Монах добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого монах должен видеть атакующего.

Пожиратель интеллекта [intellect devourer]

Крохотная аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 21 (6к4 + 6)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состоянию ослепление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 12
Языки понимает Глубинную Речь, но не говорит; телепатия 60 фт.
Опасность 2 (450 опыта)

Обнаружение сознания. Пожиратель интеллекта может чувствовать присутствие и местонахождение всех существ в пределах 300 футов, обладающих Интеллектом 3 и выше, какими бы барьерами они не были отгорожены, если только они не защищены заклинанием *сокрытие разума [mind blank].*

Действия

Мультиатака. Пожиратель интеллекта совершает одну атаку когтями и использует Пожирание интеллекта.

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

Пожирание интеллекта. Пожиратель интеллекта нацеливается на одно существо, видимое в пределах 10 футов и обладающее мозгом. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта со Сл 12 от этой магии, иначе получит урон психической энергией 11 (2к10). Кроме того, при провале бросьте 3к6: если сумма превысит значение Интеллекта цели, эта характеристика уменьшается до 0. Цель после этого становится ошеломлённой, пока не восстановит хотя бы 1 единицу Интеллекта.

Кража тела. Пожиратель интеллекта начинает состязание Интеллекта с недееспособным гуманоидом, находящимся в пределах 5 футов от него, не защищённым *защитой от добра и зла [protection from evil and good].* Если он выиграет состязание, то магическим образом пожирает мозг цели, телепортируется в череп цели и захватывает контроль над телом. Находясь внутри существа, пожиратель интеллекта обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи. Пожиратель интеллекта сохраняет свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также знание Глубинной Речи, телепатию и свои особенности. Вся остальная статистика берётся у цели. Он знает всё, что знало существо, включая заклинания и языки.

Если тело носителя умирает, пожиратель интеллекта должен покинуть его. Заклинание *защита от добра и зла [protection from evil and good],* наложенное на тело, тоже изгоняет пожирателя интеллекта. Пожиратель интеллекта также должен покинуть тело цели, если та восстановит съеденный мозг заклинанием *исполнение желаний [wish].* Потратив 5 футов перемещения, пожиратель интеллекта может добровольно покинуть тело, телепортируясь в ближайшее свободное пространство в пределах 5 футов. После этого тело умирает, если его мозг не восстановится в течение 1 раунда.

Разбойник [bandit]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме законного

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

Разбойник-маг [bandit mage]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

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

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки Магия +5, История +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Дварфский, Драконий, Общий, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Разбойник-маг является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], свет [light], электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], очарование личности [charm person], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility], удержание личности [hold person]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к8 – 1).

Разведчик [scout]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

Серая слизь [gray ooze]

Средняя слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	2 (–4)

Навыки Скрытность +2
Сопротивление к урону кислота, огонь, холод
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Разъедание металла. Любое немагическое оружие, изготовленное из металла, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф −1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до −5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона.

Слизь может разъесть 2 дюйма немагического металла за 1 раунд.

Обманчивая внешность. Пока слизь остаётся без движения, она неотличима от маслянистой лужи или мокрого камня.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1) плюс урон кислотой 7 (2к6), и если цель носит немагический металлический доспех, он частично растворяется и получает постоянный накопительный штраф −1 к КД, предоставляемому этим доспехом. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Страж Чёрной Земли [Black Earth guard]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Страж совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Реакции

Стойкий. Когда страж подвергается эффекту, который должен его сдвинуть, сбить с ног или и то и другое, он может использовать реакцию, чтобы остаться на месте и не быть сбитым с ног.

Шпион [spy]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Расследование +5, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки два любых языка
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонус действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

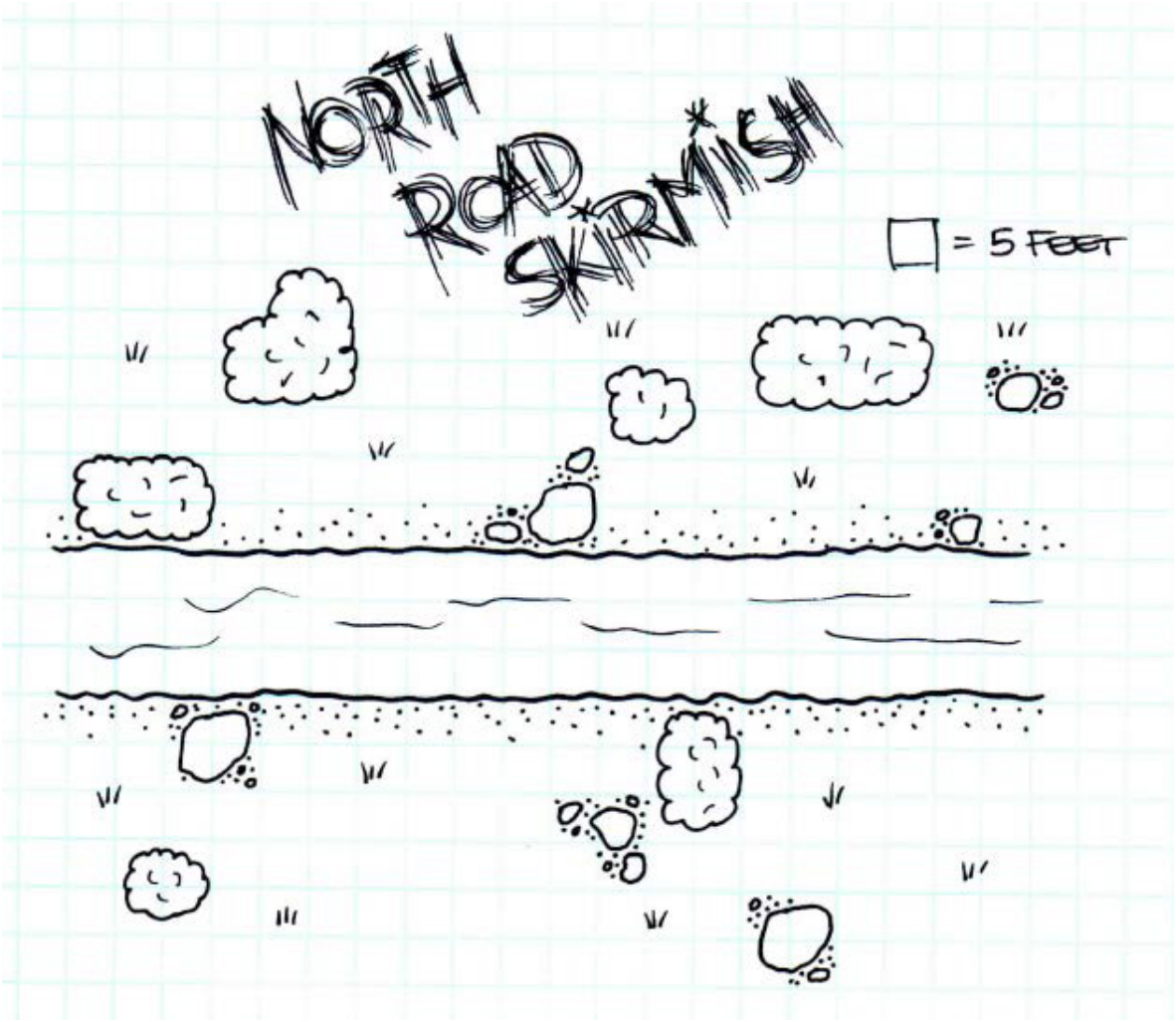
Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

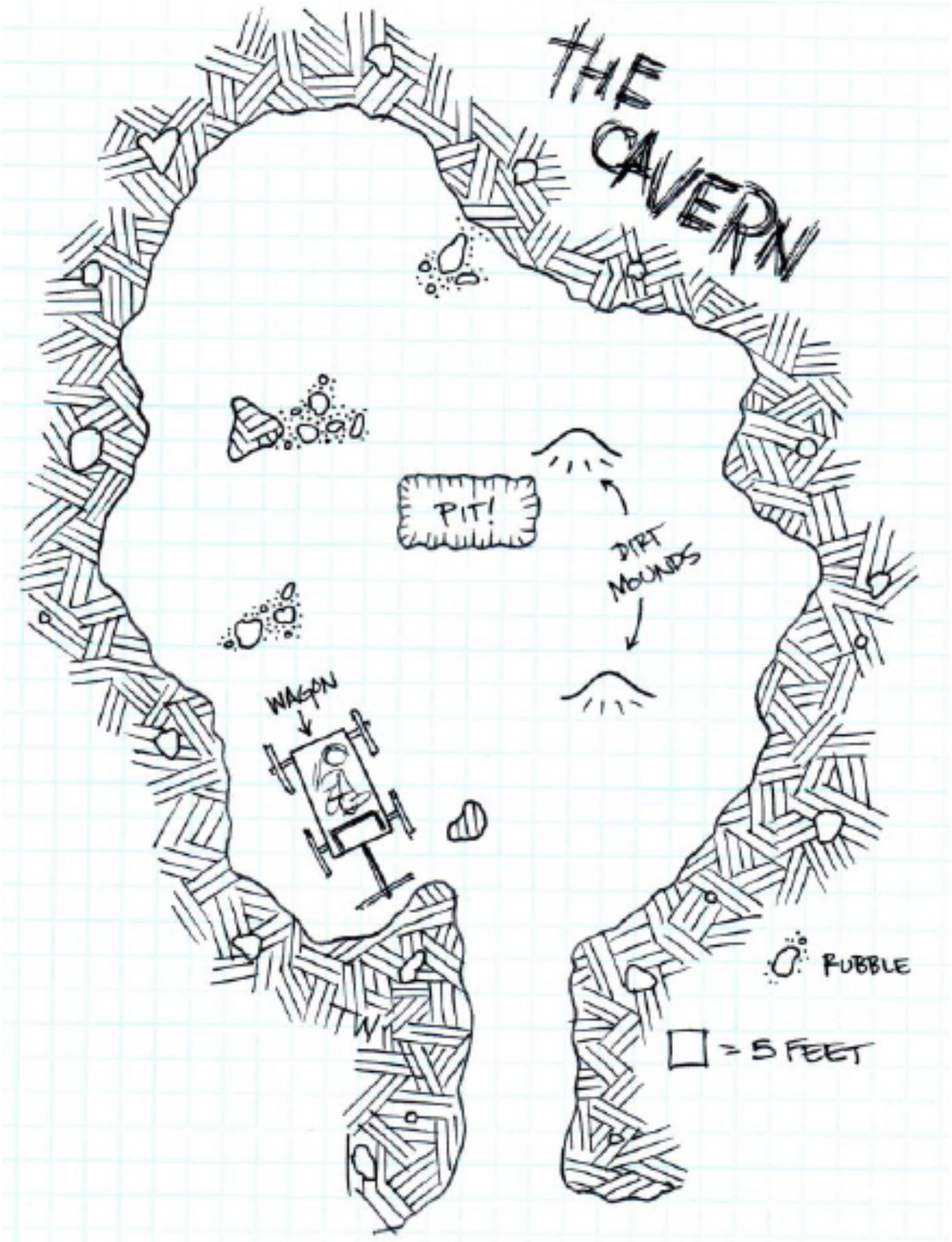
Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).[3]

3 У стандартного шпиона есть ещё одно действие: ***Ручной арбалет.*** *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Карта 1: Столкновение на Северной дороге



Карта 2: Пещера



Приложение Мастера: сводка НИП

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

Адера Мунфист (а-ДЕР-а). Женщина-человек, теперь носительница пожирателя интеллекта, действующего по указу свежевателя разума Ванкуо. Она/он сотрудничает с Культом Черной Земли, потому что их интересы в настоящее время совпадают с интересами Ванкуо.

Ангара Хеттикс (АН-га-ра ХЕТТ-икс). Женщина-гном, караван-вожатая и купец. Персонажи должны сопровождать ее в пути на юг.

Капитан Сидеан Холк (СИД-е-ан ХОЛ-к) [Cideon Holke (SID-ee-uhn HOLE-k)]. Харизматичный, приятный молодой человек, который нанимает персонажей, чтобы остановить бандитов, которые атакуют караваны на Северной дороге.

Дэйра и Мэйгри Эмберэкс (ДЭЙ-ра & МЭЙ-гри). Сёстры-дварфийки. Охрана каравана, которые любят играть в кости.

Родаранк и Фендлик Хеттикс (ROW-dur-uhnk & FEND-lick HETT-ix). Гномы-близнецы, кузены Ангары. Оба любят роскошь и изящные вещички., но не стре мятся работать, чтобы самим всё это себе обеспечить.

Зловоние под Мулмастером

Канализация Мулмастера всегда была опасна, с её бесчисленными историями о разбойниках, убийцах или ещё чем-нибудь похуже, скрывающихся под улицами Города Опасностей. Но эти истории бледнеют по сравнению с новой угрозой Мулмастеру, тревожным происшествием — недавно был найден странный труп. Вам предстоит узнать ужасающую правду о том, что скрывается под городом. Приключение для персонажей 1–4 уровней.

Код приключения: DDEX2-8



Участники проекта

Adventure Design: Tim Eagon
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Kitar, vanillaDM, stivie, Gumeg
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт, Max Corpseater, Джей «J100porom»
Версия: 1.0

Дебют: 22 мая 2015
Публикация: 1 июня 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D — «Зловоние под Мулмастером», часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящим персонажем могут создать нового героя 1 уровня.

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

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D — это организованная система игры в Dungeons & Dragons.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите всё, что будете использовать в проведении этого приключения — листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 3 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение силы группы

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

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Зазан Тэвиш любил женщин, а женщины любили его. К сожалению, его последняя связь была с женой его начальника в Культе Вечного Пламени, и когда начальник раскрыл измену, он предложил Тэвишу, у которого всё ещё были могущественные друзья в иерархии культа, выбор: стать пылающим черепом или присоединиться к экспедиции в канализацию Мулмастера, спонсируемой Культом Сокрушительной Волны. Несмотря на одержимость чистотой и знание о том, что это самоубийственное задание, опальный воплощатель выбрал второй вариант.

Водный культ желал разграбить захоронение мистика отступника куо-тоа — приверженца элементальных сил, таких, как Ольгидра и Бвимб, — спрятанную под Мулмастером, но их лидеры были мало уверены в успехе. Однако их трухлявая карта была удивительно точна, и экспедиция вскоре обнаружила захоронение; к несчастью, банда троглодитов недавно укрылась в первых залах. Первая резня обескровила обе стороны — и поставила Зазана Тэвиша во главе отряда. Ситуация зашла в опасный тупик.

Вся эта деятельность — в особенности, телепатическое общение между Тэвишем и его гомункулом — привлекла пару фламфов, которые выслеживали троглодитов до Подземью. Шоул, мужчина-фламф, был кем-то вроде крестоносца, и храбрее и отчаяннее чем другие представители его вида. Когда он подошел поближе, культисты обнаружили и убили его; тело свалилось в канализацию, и ревущие воды унесли его прочь.

Уличные мальчишки нашли тело Шоула, забившееся в выходе сливной трубы и приняли его за монстра, что разнесло панику по всему берегу. В ответ на это Городская Стража — неспособная набраться храбрости самим спуститься в канализацию — набирает искателей приключений для прочесывания ближайших тоннелей. Более того, фламф Лейаль хочет отомстить за убитого мужа; она выходит на контакт с теми же самыми искателями приключений, в надежде что они смогут одолеть культистов и троглодитов.

Погода в Городе Опасностей

Погода в Мулмастере обычно холодная, влажная и ветреная, но сейчас город охвачен изнуряющей жарой, что необычно даже для Элесиаса. Температура поднимается выше 30 градусов уже утром. Кроме того, проливные дожди регулярно налетают на город; к сожалению, они не дают отдохнуть от жары, вместо этого они превращают улицы в вонючее болото и увеличивают и без того гнетущую влажность. Чудная погода — это побочный эффект экспериментов Культов Элементального Зла со стихийными узлами.

Погода довела город до точки. Население безуспешно тратит всю свою энергию на то, чтобы найти прохладу и избежать роев кусающихся насекомых, которые массово наводнили город. Напряжение в городе растёт, все стали вспыльчивы, паранойя бесчинствует — жестокие мулмастерчане часто и громко винят тэйцев, Жентов и почти кого угодно в том, что стало с погодой.

Обзор приключения

Патруль Городской Стражи, ведомый Сержантом Одрой Маскир, нанимает персонажей для исследования канализации Мулмастера и устранения любых угроз городу. Однако перед тем, как начать, она даёт им возможность изучить труп фламфа и расспросить детей, которые его нашли.

Спустившись в канализацию, персонажи быстро сталкиваются с группой неопытных искателей приключений, неистово ищущих выход. К сожалению, Лейаль испугала их, и теперь они убеждены, что канализация населена призраками. Хоть они и хотят уйти как можно быстрее, они указывают персонажам, где они встретили «призрака».

Лейаль впервые выдает свое присутствие тем, что телепатически предупреждает персонажей о предстоящей засаде стаи лацедонов. По окончании битвы она показывается, рассказывает персонажам свою историю и предлагает проводить их к захоронению куо-тоа.

Культисты занимают древний тоннель, ведущий к захоронению, а троглодиты контролируют аванкамеры. Зазан Тэвиш хочет объединиться с персонажами, чтобы выбраться из патовой ситуации — хотя после этого он быстро их предаст. Однако если Лейаль сопровождает персонажей, то она срывает любые переговоры.

Когда персонажи победят культистов и троглодитов, они могут спокойно обследовать захоронение; его охраняют ловушки тайной магии, нежить куо-тоа и призванные элементали. Если персонажи смогут добраться до самого глубокого склепа, то они найдут сокровища мистика, запечатанные в саркофаге.

Зацепки приключения

Приключение начинается в Мулмастере, бесчестном портовом городе на юго-восточном берегу Лунного Моря. Используйте одну из следующих зацепок приключения, чтобы привлечь игроков к истории, или придумайте свою. Заметьте, что можно легко использовать несколько зацепок, особенно если персонажи незнакомы друг с другом.

Приключение начинается с того, что Городская Стража подходит к персонажам во время их визита в гавань Мулмастера. Вот возможные причины их визита:

Закон — это я! Если у персонажей уже были дела, связанные с Городской Стражей, Солдатской Братией или Ястребами, особенно если они должны кому-то услугу, то их бесцеремонно вызывают на встречу с Сержантом Одрой Маскир в гавань. Городская Стража не особо разборчива в найме; им подойдёт любая вооружённая группа. Персонажи, ищущие работу, бронирующие проход на корабль или просто пытающиеся охладиться в таверне, быстро привлекают их внимание.

Эй, мистер, а вы новости слышали? Слухи о монстрах, появляющихся из канализации и поедающих детей и работников доков, быстро распространяются по городу. К персонажам постоянно подходят обычные люди и просят их расследовать эти слухи.

Часть 1: В канализацию

У сержанта Одры Маскир из городской стражи Мулмастера очень плохое утро. Многие месяцы она тяжело работала над повышением и держала свою часть гавани в чистоте и порядке. Обнаружение трупа фламфа, последующая шумиха и слухи о том, что этим делом начали интересоваться Ястребы, ставят её амбиции под сомнение. Она отчаянно хочет разрешить эту ситуацию, пока всё не стало ещё хуже. Пусть она и не верит в то, что надвигается вторжение монстров, она не хочет рисковать своими людьми и заставлять их бегать по пустякам; сержант использует сеть информаторов Городской Стражи, чтобы найти и призвать на службу искателей приключений. Персонажи — её новые рекруты; патруль хватает их утром.

Двенадцать суровых членов Городской Стражи подходят к вам и обступают полукругом; несмотря на жару, все они в тяжелых доспехах и хорошо вооружены. Одна, с отличительными знаками сержанта, делает шаг вперед и снимает шлем. Она вытирает пот с бровей и откидывает слипшиеся пряди светлых волос, оценивая вас холодными серыми глазами. Она обращается к вам в краткой, деловой манере. «Рада нашей встрече. Я сержант Городской Стражи Мулмастера, Одра Маскир. Есть кое-что срочное, что я должна с вами обсудить».

Она жестом указывает персонажам сесть или укрыться от солнца перед тем, как продолжить; её люди стоят в потной и угрюмой тишине.

«Этим утром некоторые дети обнаружили тело странного существа, забившееся в сточную трубу. Мы не смогли идентифицировать его и попросили Плащей о помощи. К сожалению, хоть я и не верю, что труп представляет опасность, паника распространяется как пожар по гавани и окрестным районам, и мне нужны мои люди, чтобы поддерживать порядок. Поэтому именем Верховного Клинка Дрейккхорна я требую, чтобы вы отправились в канализацию и убедились, что там больше никто не шастает».

Сержант Маскир не ожидает отказа, особенно учитывая безоговорочную угрозу силы, стоящую за её просьбой, но сперва она взывает к доброй стороне персонажей. Если они намекают на награду, Маскир обещает, что они могут оставить себе всё, что найдут, без необходимости уплаты «налогов и поборов», хотя здравомыслящие персонажи могут выпросить одну или две услуги. Если персонажи упираются, то она угрожает им конфискацией имущества, тюремным заключением и физическим избиением, если они не поступят так, как ей нужно.

Если считать, что персонажи соглашаются на её условия, сержант Маскир предоставляет следующую информацию:

- Мёртвое существо напоминает медузу или осьминога; если бы труба не выходила в 6 футах над каменным пляжем, его бы приняли за сбившееся с пути морское существо. Щупальца трупа зацепились за куски металла. Его убили арбалетные болты.
- Сливная труба отводит основную линию канализации, которая обслуживает северо-западную часть города. Помимо этого она не знает, откуда пришло существо, и с канализацией она незнакома.
- Несмотря на то, что слухи утверждают обратное, никаких необъяснимых исчезновений или убийств в районе гавани в последнее время не случалось.
- Персонажи — это уже третья группа, которую Сержант Маскир отправила в канализацию. Первые две — это «банда Жентийских наёмников» (она не скрывает своего презрения) и четыре искателя приключений — два человека, эльф и дварф — «только с корабля из Сембии».

Персонажи могут посмотреть на труп, если желают, расспросить детей, которые нашли его, или посмотреть на дренажную трубу — все под ее нетерпеливым, внимательным взглядом, конечно же. Она также дозволяет им вернуться в своё жильё и собрать всё, что нужно для путешествия под эскортом Городской Стражи.

Отыгрыш сержанта Маскир

Одра Маскир — одна из наиболее профессиональных и амбициозных членов Городской Стражи, а также преданная поклонница Бейна. Во время разговора она по привычке трогает ониксовый святой символ, который болтается у неё на шее. Она полностью предана работе, слегка деспотична и не жалеет подчиненных. Никто никогда не видел, как она улыбается или смеётся — её люди, которые её боятся, верят, что она неспособна на это.

Тело

Сержант Маскир держит тело Шоула в реквизированной повозке, стоящей в ближайшей аллее; его раздутое на солнце тело лежит под грязным брезентом, засиженном мухами. Трое её людей охраняют его — все надели пропитанные уксусом платки, закрывающие нос и рот, чтобы справиться с противным запахом. После кивка от Сержанта Маскир один из них отодвигает брезент деревянным шестом.

Под брезентом открывается отвратительное зрелище, которое дополняет запах. Тело слегка напоминает медузу — оно горбатое, напоминающее мочевой пузырь и множество колючих щупалец, свисающих снизу — но у него есть пара глазных стебельков и беззубый рот между ними. У существа есть две видимые раны; арбалетный болт с черным оперением торчит из одной из них.

Персонажи могут спокойно изучать тело; хоть это и неприятно, касаться его не опасно. Любой кто изучает его несколько минут и успешно пройдет проверку Интеллекта (Магия) со Сл 20, опознает в существе фламфа. Если рассказать об этом сержанту Маскир, то ей это окажется неинтересно, так как она всё равно видит в нём потенциальную угрозу; однако она в открытую интересуется тем, кто бы мог убить такое существо. Арбалетный болт ничем не примечателен.

Беспризорники

Большинство детей, которые нашли тело Шоула, вскоре опять растворились в толпе, но Городская Стража все же смогла задержать некоторых. Если персонажи выказывают желание допросить их, то сержант Маскир приказывает одному из своих людей привести их. Четверо детей — два мальчика и две девочки возрастом от 6 до 10 лет — испачканные и грязные; все они рассказывают одну и ту же историю: Каждое утро они играют на пляже и ищут «сокровища», которые вымывает из трубы; однако этим утром что-то заблокировало поток. Когда они решили узнать, в чём

дело, они нашли тело; их крики привлекли внимание ближайших работников доков, которые, в свою очередь, вызвали Городскую Стражу.

Хотя остальные пытаются её остановить, самая младшая — отважная рыжеволосая девочка по имени Исми — говорит, что расскажет ещё кое-что, если персонажи будут добры к ней. Она говорит, что мёртвый «говорил со мной... он просил меня о помощи». Если на неё надавить, то она признает, что на самом деле не видела, как он говорит, но «знала, что он сказал именно это». Другие дети упрекают её в выдумках (они боятся последствий), но она громко это утверждает, а потом начинает рыдать. На самом деле фламф и правда телепатически общался с Исми, но это был не Шоул — это была первая попытка Лейаль позвать на помощь.

Труба

Как и сказала сержант Маскир, сточная труба оканчивается в 6 футах над каменным пляжем; она имеет примерно 3 фута в диаметре, и из неё изрыгается постоянный поток воды с нечистотами. Если персонажи поднимаются для того, чтобы провести расследование, никаких улик они там не находят.

Когда персонажи готовы, сержант Маскир и её люди провожают их к ближайшему входу в канализацию, открывают железную решетку и отправляют их внутрь. Сержант ожидает тщательных поисков и детального отчета по возвращении; двое из её людей остаются позади и охраняют выход.

Канализация

У ветхой канализации Мулмастера заслуженная репутация притона преступников и чудовищ. Она состоит в основном из перестроенных подвалов и посредственно соединена в сеть ржавыми трубами и рассыпающимися тоннелями. В канализации следующие общие свойства, если не указано иное:

Общие свойства

Потолки. Капающие, покрытые мхом потолки, имеют в высоту от 10 до 20 футов над землей.

Освещение. Канализация тёмная и неосвещенная.

Передвижение. Канализация имеет хаотичную конструкцию, заполнена водой по колено и усыпана камнями, мусором и обломками; кроме того, коридоры следуют по склону холма и становятся все круче, чем дальше уходят от гавани; в Мулмастере экскременты буквально льются с холмов. Все это затрудняет движение; персонажи двигаются с половиной скорости.

Температура. К счастью, канализация дает отдохнуть от жары; здесь неуютно, промозгло, а температура составляет примерно 20 градусов.

Вонь. Канализация обычно довольно вонючая, а недавняя жара сделала все только хуже. Проверки Мудрости (Восприятие), основывающиеся на запахе, совершаются здесь с помехой.

Канализационная чума. Существа, у которых меньше половины от максимальных хитов, находясь в канализации, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11 каждый час, иначе они подхватят канализационную чуму.

Канализационная чума

Когда гуманоид покусан существом, которое переносит болезнь, или когда контактирует с грязью или падалью, зараженной болезнью, существо должно успешно сделать спасбросок Телосложения со Сл 11, иначе станет заражённым.

Симптомы канализационной чумы проявляются через 1к4 дней в зараженном существе. Симптомы включают в себя усталость и колики. Заражённое существо получает один уровень истощения, восстанавливает только половину от обычного количества хитов при трате кости хитов и не получает хитов после продолжительного отдыха. В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 11. При провале персонаж получает один уровень истощения. При успехе уровень истощения персонажа уменьшается на 1.

Если успешный спасбросок уменьшает уровень истощения зараженного существа до 0, то существо выздоравливает от болезни.

Персонажи могут исследовать канализацию как им угодно; коридоры повторяют контуры городских улиц наверху, так что любой знакомый с ними может ориентироваться довольно легко — остальным же приходится потрудиться, чтобы не потеряться. Ничего опасного в первый час они не встретят — только крыс, насекомых и случайных ракообразных около гавани.

Другая группа

Спустя тридцать минут после спуска в канализацию персонажи замечают мерцающий свет факела впереди. Если они сами несут источник света, то глубокий мужской голос кричит на Общем: «Мы не желаем вам вреда... Пожалуйста, помогите нам!» В противном случае персонажи могут скрыть себя или объявить о себе. Высокий турамийский воин, одетый в наборный доспех и несущий факел и длинный меч, выходит из-за угла, за ним следует хромой и перебинтованный мужчина — лунный эльф, поддерживаемый женщиной-человеком, одетой в кожаный доспех. Это выжившие члены одной из групп искателей приключений, силой загнанных в канализацию сержантом Маскир. Если персонажи прячутся, то другие искатели приключений медленно проходят мимо, пока Флорио — ведущий воин — не замечает их (у него пассивное Восприятие 12); в этом случае, или если персонажи показываются, Флорио поднимает свой меч, защищаясь, и просит помощи.

Флорио и его спутники — эльф-друид Нуалион Галанодель и человек-следопыт Кира — дружелюбны, но настороженны. Они всего несколько часов бродят в канализации, но их экскурсия превратилась в бедствие; Нуалион был сильно ранен в сражении с гигантскими крысами (Кира бурчит под нос «веркрысы») и внезапное наводнение смыло их дварфа жреца Рорика Айронхарта.

Теперь их единственная цель — найти ближайший выход. Если персонажи укажут им направление или вылечат Нуалиона, Флорио и его соратники радостно поделятся следующей информацией перед уходом:

- Флорио и его группа недавно прибыли в Мулмастер из Селгонта, намереваясь исследовать какие-то дварфские руины в горах Каменного Шпиля. Вместо этого сержант Маскир вытряхнула их из кровати этим утром и заставила идти в канализацию охотиться на монстров. Ничего хорошего о ней сказать они не могут.
- Они не сталкивались ни с чем, кроме гигантских крыс, и не нашли никаких признаков чудовищ с щупальцами.
- Однако они убеждены, что в канализации водятся

призраки, потому что все слышали бестелесный голос, зовущий на помощь. Флорио чувствовал, что они не в состоянии справиться с призраком, поэтому они сбежали; голос следовал за ними какое-то время, а потом утих. Хоть они и пытаются отговорить персонажей от расследования голоса, Флорио указывает им, как добраться туда, где они впервые его слышали. Голос был провалившейся попыткой Лейаль телепатически связаться с Флорио и его группой. Она всё ещё скрывается там.

Отыгрыш Флорио и его группы

Флорио и его группа талантливы, но неопытны — их экспедиция в горы Каменного Шпиля должна была стать их первым настоящим приключением. Высокий воин с кожей, похожей на красное дерево — харизматичный, прирождённый лидер, который обычно довольно дружелюбен и любезен; однако он чувствует личную ответственность за бедствие, случившееся с его группой, и теперь единственная его цель — доставить их в безопасное место. Нуалион — гибкий и тонкий лунный эльф с длинными, серебристыми волосами; он сомневается в своём выборе ремесла, жаждет вернуться в Кормантор, и у него развилась крайняя форма клаустрофобии. Кира — немногословная красавица с чёрными как воронье крыло волосами, гордящаяся своими навыками боя и выживания; она не может поверить, что почти позволила гигантским крысам убить её, друга и убедила себя, что эти крысы на самом деле были оборотнями — теперь она угрюмо бурчит, скрывая обиду на Флорио и их пропавшего жреца.

Хотя Флорио и его компаньоны вряд ли будут сражаться с персонажами, если бой все же начнется, то Флорио использует характеристики **ветерана** [veteran], Кира — **разведчика** [scout], а Нуалион — **друида** [druid] (хотя у него осталось всего 6 хитов).

Награждение опытом

Если персонажи помогают Флорио и его группе, начислите каждому персонажу по 50 опыта.

Первый контакт

Если персонажи идут по указаниям Флорио или по следу его группы (что требует успешной проверки Мудрости (Выживание) со Сл 12), то, сами не зная того, идут в засаду; три голодных **лацедона** [lacedon] скрываются в заполненном водой перекрёстке, где группа Флорио столкнулась с «призраком». К счастью, фламф Лейаль осталась неподалёку и пытается предупредить персонажей.

Перекрёсток находится в четверти мили от того места где персонажи встретили Флорио и его группу. По мере приближения к нему шум воды, льющейся по проходу, постоянно усиливается, что замечает персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15. В конце концов проход расширяется в руины подвала 30 на 30 футов; воды у краёв зала лишь по щиколотку, но в центре есть крутое углубление — вода там 10 футов глубиной. Другой тоннель ответвляется из комнаты налево, создавая Т-образный перекресток; этот тоннель имеет 50 футов в длину и заканчивается кучей разрушенных камней. Двое лацедонов прячутся под водой, а третий скрывается в боковом проходе. До того, как они нападут, Лейаль посылает телепатическое сообщение всем персонажам.

> Вы слышите в своей голове чистый, бесплотный голос; он предупреждает: «Опасайтесь, мёртвые прячутся под водой впереди! Пожалуйста, помогите мне; я в ловушке на другой стороне!»

Лейаль снова умолкает, если персонажи не начинают медлить или отступать; в этом случае она отчаянно повторяет свою мольбу о помощи и обещает всё рассказать после того, как они разберутся с упырями.

Лацедоны прячутся и ждут, пока персонажи не дойдут до середины комнаты, после чего атакуют. Однако благодаря предупреждению Лейаль проверки Мудрости (Восприятие), направленные на то, чтобы их найти, совершаются с преимуществом. Два погруженных лацедона выпрыгивают из под воды и пытаются парализовать и утопить свою добычу, в то время как третий набрасывается из тоннеля. Они сражаются, пока не останется только один из них, но не преследуют сбежавших персонажей, если убили или парализовали по крайней мере одного из них.

Развитие событий

Во время второго раунда боя на инициативу 20 по канализации проносится внезапный поток воды. Существа (включая лацедонов) должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе получит дробящий урон 5 (1к10), будут сбиты с ног, и их смоет на 1к6×10 футов вниз по тоннелю. После этого течение быстро утихает.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 лацедонов. Уменьшите урон от потока воды до дробящего урона 3 (1к6).
- **Слабая группа:** Уберите 1 лацедона. Уменьшите урон от потока воды до дробящего урона 3 (1к6).
- **Сильная группа:** Добавьте 1 лацедона. Увеличьте урон от потока воды до дробящего урона 11 (2к10).
- **Очень сильная группа:** Добавьте 4 лацедонов. Увеличьте урон от потока воды до дробящего урона 11 (2к10).

Сокровища

Персонажи, обыскивающие боковой тоннель, находят человеческий череп в покрытом грязью шлеме с серебряной филигранью, который стоит 50 зм.

Встреча с Лейаль

Когда персонажи разберутся с лацедонами, Лейаль посылает ещё одно телепатическое сообщение: «Я выхожу, пожалуйста, не бейте меня!»

> Несколько секунд спустя вы слышите странный звук — как будто воздух быстро выходит из пузыря — и такое же странное существо выплывает на свет. Оно напоминает медузу; у него яйцевидное тело, снизу которого растёт множество колючих щупалец, также у него парочка глазных стебельков, оканчивающихся большими глазами, которые грустно смотрят на вас, и похожий на трещину беззубый рот между ними. Кожа существа блёкло мерцает глубоким синим цветом.

Персонажи, видевшие тело Шоула, понимают, что Лейаль — существо того же вида; если они враждебны, то она использует свои *вонючие брызги* и сбегает в Подземье. Если предположить, что они хотят говорить, то Лейаль делится с персонажами следующей информацией:

Отыгрыш Лейаль

Несмотря на свою храбрость, Лейаль винит себя за смерть Шоула и всё ещё находится в шоке. Она всё держит в себе, если только персонажи не разговорят её, но она всегда вежлива и правдива. Если персонажам удастся войти к ней в доверие, то она оказывается эрудированным собеседником. Однако Лейаль избегает людей-мужчин, так как ассоциирует их с убийством Шоула.

- Лейаль и её муж Шоул вошли в канализацию несколько дней назад через пролом, который ведет в область Подземья под Горами Каменного Шпиля. Они выслеживали банду троглодитов целую неделю.
- Фламфы обычно избегают таких конфликтов, но Шоул не мог терпеть зла; он чувствовал, что должен предупредить остальных о приближении троглодитов и помочь им, если сможет. Лейаль думала иначе, но Шоул был убедителен, и она была влюблена; несмотря на своё мнение, она последовала за ним.
- Они выследили троглодитов до тоннеля, который был старше канализации; тогда они и перехватили телепатический разговор между мужчиной и другим существом, которое называло его «хозяин».
- Разговор подтвердил, что троглодиты были рядом. Они также выяснили, что мужчина хотел исследовать захоронение, но троглодиты расстроили его планы.
- Лейаль тут же начала сомневаться в человеке, так как он источал жестокость, ненависть и злобу. Её кожа мерцает злобно-алым цветом, когда она думает о нём.
- Однако Шоул захотел подобраться поближе; Лейаль пыталась удержать его, но он был непреклонен. Когда он приблизился ко входу в тоннель, кто-то закричал, и, к её ужасу, два арбалетных болта попали в Шоула, убив его на месте. Его тело упало в канализацию, и вода смыла его до того, как она смогла что-то сделать. Её кожа мерцает темно-синим, пока она восстанавливает дыхание.
- Она запаниковала и сбежала, но, восстановив самообладание она спросила себя, что бы сделал Шоул на её месте, и начала искать его тело. Она нашла его незадолго до детей. Она признаётся, что пыталась контактировать с Исми, но неудачно. Она пыталась это сделать ещё раз, когда наткнулась на добросердечного Флорио и его друзей — она не хотела их пугать.
- Лейаль пытается убедить персонажей, что они должны призвать к ответу мужчину и троглодитов, и предлагает проводить их к тоннелю. Если им нужно больше стимулов, то она говорит им, что мужчина упоминал о сокровищах, спрятанных в захоронении, и что троглодиты до этого обокрали шахтёрский лагерь свирфнеблинов.

Лейаль изо всех сил старается ответить на остальные вопросы. Она не очень хочет сопровождать их по тоннелю, но если персонаж преуспевает в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 12, она неохотно соглашается идти за ними. Тоннель, который является входом в древнее захоронение мистика куо-тоа, лежит в четверти мили к востоку.

Награждение опытом

Если персонажи удачно подружились с Лейаль, начислите каждому персонажу по 50 опыта.

Часть 2: Внешнее захоронение

За пять сотен лет до основания Мулмастера мистик куо-тоа и его последователи сбежали от безумной ортодоксальности своего народа и поселились в нескольких естественных полостях недалеко от поверхности. После смерти своего повелителя его оставшиеся последователи построили ему грандиозное захоронение и запечатали себя внутри, чтобы служить ему вечно. Так случилось, что канализация Мулмастера в конце концов соединилась со входом в захоронение, хотя оно оставалось нетронутым до прибытия троглодитов и элементальных культистов. Культисты занимают входной тоннель, а троглодиты оккупировали несколько аванкамер снаружи внутреннего комплекса.

Входной тоннель

Тоннель, ведущий к захоронению, ответвляется от канализации, образуя Т-образный перекресток; вход в него лежит в паре шагов над быстротечным канализационным каналом глубиной 5 футов и шириной в фут. Элементальные культисты прикрепили пару мерцающих факелов в наспех сделанные подставки на стене, противоположной входу в тоннель. Часовые — два **последователя культа сокрушительной волны** [crushing wave reaver] — охраняют эту область (Лейаль знает о них и предупреждает персонажей заранее). Они прячутся, наблюдая за входом с метательными копьями наготове, и нападают на любого, кого видят, если те не называют пароль (слово «друг» на Акване) — у их метательных копий медные наконечники, такие же, как у тех, которыми убили Шоула.

Развитие событий

Когда начинается бой, культисты зовут на помощь сразу после атаки, если могут. Если они это делают, то **Зазан Тэвиш** [Xaxan Tevish] прибывает в начале второго раунда в сопровождении свиты из четырёх **последователей культа сокрушительной волны** [crushing wave reaver]. Когда пребывает Тэвиш, он просит о переговорах, как описано ниже.

Лагерь культистов

Тоннель спускается вниз, и, к счастью, в нём нет потока нечистот; очевидно, что кто-то выкопал его давным-давно — осыпающиеся здешние стены были когда-то идеально гладкими. Культисты убрали большую часть осколков и расположили факела через равные интервалы. Тут всё ещё воняет, но затхлый запах здесь определённо другой из-за троглодитов.

Культисты разбили лагерь в маленькой пещере, разрезанной тоннелем примерно в 60 футах от входа в захоронение. **Зазан Тэвиш** [Xaxan Tevish] и остатки его свиты из четырёх дополнительных **последователей культа сокрушительной волны** [crushing wave reaver] обитают в лагере, состоящем из нескольких грязных и помятых одеял, разложенных кругом вокруг чадящего костра. Если охрана у входа в тоннель не пробьёт тревогу, то он не будет ожидать нападения сзади. Последняя пара **последователей культа сокрушительной волны** [crushing wave reaver] находится дальше по тоннелю — они охраняют наспех сооруженную баррикаду около входа во внутреннее захоронение, отвечая за охрану от атак троглодитов. Если разразится битва, то они прибудут к концу четвёртого раунда сражения.

Настроение в лагере очень напряжённое. Зазан Тэвиш — член Культа Вечного Пламени. Остальные присутствующие здесь культисты ненавидят его — и он отвечает им взаимностью. Если бы не угроза троглодитов, его магическое мастерство и их страх наказания, то они бы давно перерезали ему глотку и выбросили в Лунное море. Вместо этого они решили устраивать садисткие розыгрыши (им нравится наугад искать его слабые места), в целом не подчиняются субординации и высмеивают его (они саркастически называют его «Зора Тэвиш»[1] и используют чересчур напыщенные экстравагантные обращения по отношению к нему); однако до мятежа осталось уже недолго, особенно если эта патовая ситуация не разрешится.

Тэвиш видит в приходе персонажей возможность прервать ничью; он просит о переговорах, даже если те первыми нападают на лагерь. Но он всё же не дурак, и если они не отвечают на его мольбы, то он оказывается таким же фанатиком, как и его люди.

Битва

Если персонажи нападают, то Зазан Тэвиш и ветераны отвечают соответственно, хотя волшебник сперва кричит «Переговоры!» Если персонажи прерывают атаку, то переходите к переговорам, как описано ниже. В противном случае половина последователей культа сокрушительной волны ввязывается в ближний бой, а остальные атакуют персонажей метательными копьями.

В свою очередь, Зазан Тэвиш отходит назад и целится в них заклинаниями; его не волнует, попадут ли культисты в область действия заклинания — схожим образом культисты не торопятся прийти ему на помощь. Двое культистов, защищающих баррикады, не покидают свой пост ни при каких обстоятельствах. Все культисты, кроме Тэвиша, сражаются насмерть — пиромант пытается сбежать, если теряет больше половины своих хитов и при этом убита половина культистов (хотя все выжившие культисты поворачивают свои арбалеты в его сторону).

Переговоры

Если персонажи положительно отвечают на призыв Тэвиша — или сами мирно подходят к лагерю, — то воплотитель приказывает своим людям стоять смирно, что они делают с неохотой. Зазан Тэвиш удивительно приятен и примирителен. Он никогда не упоминает о своей связи с Культом Вечного Пламени; вместо этого он заявляет, что он и его люди — это искатели приключений, которые пришли исследовать захоронение.

- Первоначальный лидер группы — воин по имени Вирло Трэт — нанял его в качестве тайного мага группы. Это Трэт заполучил карту, которой теперь владеет Тэвиш, и нанял остальных людей (приглушённым тоном он признаётся, что никогда бы не нанял такое отребье).
- Он показывает персонажам разваливающуюся карту; на ней указано местоположение захоронения по отношению к канализации, так, как это выглядело несколько сотен лет назад. Ему неизвестно происхождение карты.
- К сожалению, троглодиты убили Трэта во время их первого налета на захоронение, что сделало его главным («несчастливая ноша», — сочувственно хмыкает он). Никто не ожидал встретиться с троглодитами.
- Тэвиш мало что знает о захоронении, кроме того, что там хранятся останки какого-то «мистика,

1 Зора — женский дворянский титул. Мужской эквивалент — зор.

поклонявшегося воде» (он едва скрывает свое презрение).
- Тэвиш прикидывает, что в захоронении осталось около дюжины выживших троглодитов.
- Если спросить его про фламфа, то Тэвиш сильно извиняется и заявляет, что его люди приняли существо за монстра. Хоть он и полон раскаяния, он не может их винить, так как канализация Мулмастера — опасное место.
- Последние несколько дней Тэвиш планировал нападение на троглодитов; он желает объединиться с персонажами и обещает им равную долю любых сокровищ, которые они найдут в захоронении. Он заверяет их, что перед смертью Трэт говорил о сказочных богатствах.

Отыгрыш Зазана Тэвиша и культистов

Зазан Тэвиш — красивый мужчина из народа Мулани (он заявляет, что является внебрачным сыном Красного Волшебника) с пылкими янтарными глазами и ниспадающими длинными черными волосами. Он тщеславный и брезгливый социопат; находясь в канализации, он часто накладывает на себя *фокусы* [prestidigitation], чтобы поддерживать безукоризненную чистоту (эту задачу осложняют водные культисты, которые изо всех сил стараются испачкать его оранжевую мантию). Хоть он и поддерживает внешне приветливый внешний вид и изображает из себя рыцаря (по крайней мере пока не получит то, что хочет), он бурлит завистью и обидой; если он не может что-то заполучить, будь то предмет или личность, он скорее сожжёт всё дотла, чем упустит.

Культисты — это отбросы своего культа. Они все до единого жестокие, садистские фанатики. Каждый носит при себе символ Ольгидры (сине-зелёный квадрат) — обычно в виде татуировки или ничего не стоящего украшения костюма; персонажи могут опознать его при успешной проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20. Они обращаются друг к другу вечно сменяющимся набором грубых кличек, таких как Сопляк, Собачье Ухо и Рябой.

Если персонажи отказываются от предложения, то Тэвиш и его люди продолжают свое нападение. Если они согласятся, то он чтит условия их соглашения — по крайней мере пока они не отгонят или не убьют всех троглодитов (он намеревается повесить на персонажей львиную долю сражения).

Если Лейаль присутствует при переговорах, то она тихо слушает, но становится тем злее, чем дальше заходит разговор; она не верит Тэвишу и телепатически умоляет персонажей не соглашаться на его предложение. Если они не внимают её словам, то она срывает переговоры своими *вонючими брызгами*.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Зазан здесь только с 1 последователем культа сокрушительной волны.
- **Слабая группа:** Уберите 2 последователей культа сокрушительной волны из свиты Зазана.
- **Сильная группа:** Замените Зазана жрецом вечного пламени [eternal flame priest]; уберите 1 последователя культа сокрушительной волны из свиты Зазана.
- **Очень сильная группа:** Замените 1 последователя культа сокрушительной волны 1 глублюдком [fathomer]; замените Зазана жрецом вечного пламени.

Сокровища

У культистов с собой 64 зм. Тэвиш носит бронзовое ожерелье, украшенное узорами пламени и красными гранатами квадратной огранки (успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 20 опознаёт его как символ Имикса), которое стоит 250 зм. Также у него есть одно *зелье лечения*.

Баррикада

После столкновения с троглодитами культисты построили баррикаду из обломков у входа в захоронение; оно дает полу-укрытие любому, кто крадется за ним. Пара **последователей культа сокрушительной войны** [crushing wave reaver] сосредоточенно высматривают нападение троглодитов; они мало обращают внимания на то, что происходит сзади.

Культисты не разместили факелы по ту сторону баррикады.

Аванкамеры [antechambers]

Восемь выживших **троглодитов** [troglodyte] занимают четыре круглые, соединенные между собой аванкамеры, прилегающие к внешнему склепу. Они боятся водной аномалии, скрывающейся в бассейне и отказываются опять входить в тот зал при любых обстоятельствах. У троглодитов кончилась еда, но они ещё не обратились к каннибализму — пока что. Вместо этого они тупо бросаются на оборону культистов, надеясь по крайней мере ухватить лакомый кусочек. У аванкамер есть несколько общих характеристик:

Общие особенности

Освещение: Троглодиты полагаются на зрение в темноте и не носят с собой никаких источников освещения; аванкамеры полностью темны.

Потолки: Куполообразные потолки возвышаются на 20 футов над полом в высшей точке.

Стены: Стены покрыты стилизованными барельефами, на которых изображены рыбовидные гуманоиды (куо-тоа), призывающие высокие волны для уничтожения своих врагов (гуманоиды различных размеров, включая куо-тоа).

Аванкамера A

Три троглодита занимают эту комнату. В остальном комната пуста.

Аванкамера B

Пара троглодитов находятся в этой комнате, в которой также лежат скелетные останки двоих культистов. Изголодавшиеся троглодиты разломали их кости и высосали весь костный мозг.

Аванкамера C

Отчаянные троглодиты соорудили грубое изображение Лаогзеда из камней и костей в этой комнате; высохшая кровь покрывает их ужасную работу. Один троглодит смотрит за храмом.

Аванкамера D

Два троглодита занимают эту комнату. В этой комнате они хранят свои сокровища.

Развитие событий

Когда троглодиты замечают персонажей, они нападают со всех направлений, используя свою кожу хамелеона и темноту, чтобы застать их врасплох. Хоть они и наполовину обезумели от голода, они отступают, если теряют более половины своей численности, и переходят к тактике «бей-беги».

Троглодиты преследуют убегающих персонажей до лагеря культистов, но не во внешний склеп. Никакого интереса к дипломатии у них нет, и они быстро поедают любых пленных.

Если персонажи в союзе с культистами, то те обеспечивают лёгкую поддержку своими арбалетами и

магией; если они вынуждены сражаться в ближнем бою, то делают это вполсилы. Когда персонажи разберутся с троглодитами, культисты тут же нападают на них.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 троглодитов.
- **Слабая группа:** Уберите 2 троглодитов.
- **Сильная или очень сильная группа:** У каждого троглодита по 17 хитов.

Сокровища

Сокровища троглодитов состоят из залитой кровью сумки, полной необработанных драгоценных камней, украденных из шахтерского лагеря свирфнеблина. В своём нынешнем состоянии 20 камней стоят по 10 зм; если их огранить и отполировать, то они будут стоить по 50 зм каждый.

Часть 3. Внутреннее захоронение

Внутренний склеп состоит из двух больших залов; его архитектура подразумевала, что внешний будет первой линией обороны их повелителя от расхитителей гробниц, а его тело будет покоиться во втором.

Внешний зал

Внешний зал — это большая прямоугольная комната с 60-футовыми потолками. Как и в остальном комплексе, тут совсем темно. В склепе есть только круглый бассейн с водой и сводчатый проход 15 футов в высоту на противоположной стене склепа.

Общие особенности

Освещение: Троглодиты полагаются на тёмное зрение и не носят с собой никаких источников света; в аванкамерах полностью темно.

Потолки: Куполообразные потолки возвышаются на 20 футов над полом в высшей точке.

Стены: Стены покрыты стилизованными барельефами с изображениями рыбовидных гуманоидов (куо-тоа), призывающих высокие волны для уничтожения своих врагов (гуманоиды различных размеров, включая куо-тоа).

Бассейн

Бассейн имеет в диаметре 40 футов и покоится в тазу без бортиков, чей уровень идеально совпадает с уровнем пола; холодная вода кристально чиста, невероятно прозрачна и имеет 3 фута в глубину. Любая вода, удаленная из бассейна, магически подменяется новой; весь бассейн излучает магию призыва. Бассейн охраняет **водная аномалия** [water weird], которая атакует любого, кто пытается выпить или забрать из него воду, но ни в каком другом случае не выдает себя. Если персонажи уничтожат элементаля, то он снова сформируется через 10 минут.

Перед бассейном валяется труп троглодита; он мертв уже несколько дней. Персонажи, которые исследуют труп и преуспевают в проверке Мудрости (Медицина) со Сл 15, определяют, что троглодит утонул — водная аномалия убила его, когда троглодиты впервые вошли в захоронение.

Сводчатый проход

Массивная дверь, сделанная из цельной плиты прессованной грязи, блокирует сводчатый проход; если бы не швы, то её можно было бы легко принять за стену. Она слишком тяжела, и её нельзя сдвинуть, а любая попытка ее уничтожить заставляет грязь вытечь и залатать повреждения. Весь сводчатый проход излучает магию проявления и преобразования.

Арку украшают три каменных рыбьих лица с широкими круглыми ртами; одно прикреплено к камню в вершине свода, а другие к пятовым камням в 10 футах над землей (чтобы забраться на арку, нужно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 12). Если персонажи посмотрят во рты, то поймут, что это воронки. Эти лица — ключ к открытию двери; если персонажи выливают галлон воды из бассейна с другой стороны комнаты в каждый рот в течение 5 минут, то грязь разжижается и распадается, что открывает проход во внутренний склеп. Дверь восстанавливается через 24 часа, и открыть её с другой стороны невозможно.

Однако если у персонажей уйдёт на это более 5 минут или они выльют во рты жидкость из другого источника, они запустят опасную магическую ловушку. При активации каждый рот испускает 15-футовый конус едких пузырей; каждое существо в области эффекта должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон кислотой 11 (2к10) при провале или половину этого урона при успехе.

Проход наружу

Арочный проход идёт еще 10 футов и оканчивается перед бассейном воды, имеющим 5 футов в диаметре. Это вход в полузатопленный U-образный тоннель длиной 40 футов. Персонажи должны проплыть весь тоннель, чтобы добраться до внутреннего зала.

Награждение опытом

Если персонажи успешно откроют дверь во внутренний зал, начислите каждому персонажу по 100 опыта.

Внутренний зал

Внутренний зал — это большая круглая комната 80 футов в диаметре; куполообразный потолок имеет 40 футов в высоту. Надписи на Акване и Подземном украшают гладкие стены, сделанные из полированного зеленого камня, на ощупь холодного и склизкого; это молитвы Ольгидре, Бвимбу и другим могущественным существам с Элементальных Планов Воды и Грязи. Большая часть склепа находится под водой; персонажи, выбирающиеся из затопленного тоннеля, соединяющего склепы воедино, оказываются на каменном полу, возвышающемся на фут над водой. В стенах прилегающих к полу находятся семь ниш; в каждой стоит **скелет** [skeleton] куо-тоа.

Вода в склепе имеет в 40 футов в глубину; в 50 футах от края пола из воды возвышается небольшой каменный островок — на нем находится саркофаг мистика куо-тоа. Пять узких колонн, возвышающихся лишь на фут над водой, составляют рискованную дорожку, ведущую от пола к острову. Вода быстро циркулирует против часовой стрелки вокруг острова; существа, не имеющие скорости плавания, должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 13, чтобы проплыть против течения; те, кто проваливает или не пытается пройти эту проверку, отталкиваются на 20 футов в направлении течения. Две **стаи квипперов** [swarm of quippers] находятся в магическом стазисе до тех пор, пока живое существо не войдёт в склеп и не окажется в воде.

В отличие от остального комплекса, внутренний зал тускло освещён; комнату освещает болезненный зеленый свет, исходящий от острова.

Развитие событий

Как только персонажи входят в склеп, скелеты тут же нападают. У четверых из них посохи с клещами; эти скелеты пытаются схватить персонажей и потом столкнуть их в воду. Оставшиеся атакуют своими короткими луками. Скелеты и квипперы сражаются насмерть.

Скелеты куо-тоа

У четырёх скелетов куо-тоа есть посох с клещами в дополнение к атакам, указанным в блоке характеристик.

Посох с клещами. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6+2) колющего урона. Если цель — Среднее существо или меньше, то оно захвачено (Сл высвобождения 14). До окончания захвата скелет куо-тоа не сможет использовать посох с клещами на другой цели.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите обе стаи квипперов.
- **Слабая группа:** Уберите 1 стаю квипперов.
- **Сильная или очень сильная группа:** У каждого скелета по 17 хитов.

Дорожка

Колонны имеют 3 фута в диаметре, и их разделяют по 8 футов воды; они скользкие от воды и водорослей. Существа, прыгающие на колонну, должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 11, чтобы не упасть в воду.

Каждый раунд на инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) две колонны (определяемые случайно) опускаются на 20 футов до начала следующего раунда; существо на колонне должно преуспеть в спасброске Ловкости или Силы со Сл 15, чтобы удержаться.

Могила на острове

Каменный остров, на котором находится саркофаг мистика куо-тоа, покрыт фиолетовым песком — существа на острове получают урон кислотой 1 в раунд. Саркофаг, сделанный из того же зелёного камня, что и склеп, покоится на самой высокой точке острова; крышка весит 500 фунтов, на ней вырезано изображение мистика куо-тоа, и она проклята.

Она излучает зло и магию — успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 13 дополнительно устанавливает, что это проклятие благословленных лёгких [blessing lungs curse]. Существа, открывающие крышку, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, или их лёгкие окажутся магически наполненными зловонной, солёной водой. Подверженное проклятью существо может повторять спасбросок каждый раунд, пока не умрёт — при успехе проклятие оканчивается. Заклинание *снятие проклятья* [remove curse] или *рассеивание магии* [dispel magic] имеет тот же эффект. Когда проклятие заканчивается, персонаж получает иммунитет к его эффекту на 24 часа. Так как лёгкие наполнены водой, персонаж не может задержать дыхание.

Удушье

Существо может задерживать дыхание на количество минут, равное 1 + его модификатор Телосложения (минимум 30 секунд). Когда у существа заканчивается воздух, оно может выжить ещё некоторое количество раундов, равное модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале его следующего хода его хиты падают до 0, и оно умирает.

Награждение опытом

Если персонажи откроют саркофаг, начислите каждому из них по 50 опыта.

Сокровища

Скелетные останки мистика куо-тоа лежат под гниющим погребальным саваном. На него надета нефритовая похоронная маска стоимостью 250 зм, квадратный сине-зеленый аквамариновый кулон, висящий на потускневшей серебряной цепи стоимостью 500 зм (персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20, распознает в нем символ Ольгидры), и он сжимает в костяных пальцах *жезл хранителя договора +1* [rod of the pact keeper].

Заключение

Лейаль остаётся удовлетворённой тем, что справедливость восторжествовала, после того, как персонажи побеждают культистов и троглодитов. Перед расставанием она благодарит их и просит, чтобы они проследили за тем, чтобы к останкам Шоула отнеслись с уважением. Лейаль распространяет новости о свершениях персонажей среди своего народа — в следующий раз, когда они окажутся в Подземье, фламфы попытаются вернуть им этот долг.

Если персонажи возвращаются на поверхность по маршруту, который использовали раньше, то люди сержанта Маскир провожают их к ней; в противном случае она выслеживает их позже. Она требует полного изложения, однако быстро теряет интерес. Если персонажи взяли с собой пленных, то она берёт их под стражу и казнит всех через несколько часов.

Сержант Маскир соблюдает свое соглашение и позволяет персонажам оставить себе любые сокровища, полученные в канализации, но если те хотят выполнить желание Лейаль по отношению к телу Шоула, то им придётся выследить Плаща, который за это отвечает, и заплатить ему изрядную взятку (около 50 зм).

Ни Культ Сокрушительной Волны, ни Культ Вечного Пламени не оплакивают потерю своих людей, однако они берут персонажей на заметку. Они даже могут выслать убийц, чтобы те украли сокровища, найденные в захоронении.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Водная аномалия [Water weird]	700
Лацедон [Lacedon]	200
Последователь Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reaver]	100
Зазан Тэвиш [Xaxan Thavish]	450
Жрец Вечного Пламени [Eternal Flame priest]	700
Глублюдок [Fathomer]	700
Скелет [Skeleton]	50
Троглодит [Troglodyte]	50
Стая квипперов [Swarm of quippers]	200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Подружиться с Лейаль	50
Помочь группе Флорио	50
Преодолеть дверь во внутренний склеп	100
Открыть саркофаг	50

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

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **1200 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Шлем упыря	50
Монеты культистов	64
Сокровища троглодитов	200
Ожерелье Тэвиша	250
Сокровища куо-тоа	750

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока.*

Жезл хранителя договора +1 [+1 rod of the pact keeper]

Жезл, необычный

Этот жезл всегда покрыт тонким слоем скользкой, зловонно пахнущей слизи. когда существо достает его или поднимает, оно должно преуспеть в проверке Ловкости со Сл 10, иначе уронит его. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения того, кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

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

Время простоя

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

Слава

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

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта, 100 зм и десять дней простоя** за проведение этого приключения.

Внимание

Правила получения наград Мастером изменились в 8-м сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D* (**ALDMG**).

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Ветеран [veteran]

Средний гуманоид (любая раса), 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 вынут 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 рубящий урон 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. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к10 + 1).

Водная аномалия [water weird]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 58 (9к10 + 9)
Скорость 0 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону огонь; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает Акван, но не говорит
Опасность 3 (700 опыта)

Невидимость в воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожается.

Действия

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 13 (3к6 + 3). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и подтягивается на 5 футов к водной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водная аномалия пытается её утопить, и аномалия не может сжимать другую цель.

Глублюдок [fathomer]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 (13 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +4, Магия +2, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Акван, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Перевёртыш (2/день). Глублюдок может использовать действие, чтобы превратиться в Среднюю змею, состоящую из воды, или назад в свою истинную форму. Всё, что глублюдок носит или несет с собой, превращается вместе с ним, и недоступно, пока глублюдок не вернётся в свою истинную форму. Он возвращается в свою истинную форму по прошествии 4 часов или при трате ещё одного использования этой черты. Если глублюдок теряет сознание или умирает, то он также возвращается в свою истинную форму.

В форме змеи глублюдок получает скорость плавания в 40 футов, способность дышать под водой, иммунитет к урону ядом, а также сопротивление к урону огнём и дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия. Он также имеет иммунитет к следующим состояниям: бессознательность, захват, истощение, отравление, опутывание, паралич, сбивание с ног. Змеиная форма может входить на клетку с враждебным существом и останавливаться там. Кроме того, змея может без усилий пройти через любое пространство, через которое может протечь вода.

Доспех Ольгидры (только в форме человека). Глублюдок может неограниченно накладывать *доспехи мага [mage armor]* без использования материальных компонентов.

Использование заклинаний (только в форме человека). Глублюдок является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него есть две ячейки заклинаний 3 уровня, которые он восстанавливает по завершении короткого или продолжительного отдыха, и он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], леденящее прикосновение [chill touch], мистический заряд [eldritch blast]*
1 уровень (4 ячейки): *доспех Агамуса [armor of Agathys], поспешное отступление [expeditious retreat], сглаз [hex]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility]*
3 уровень (2 ячейки): *прикосновение вампира [vampiric touch]*

Действия

Удушение (только в форме змеи). *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 9 (2к6 + 2). Если цель имеет Средний размер или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и глублюдок не может душить другую цель.

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

Головорез [thug]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

Друид [druid]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 [16 с *дубовой корой [barkskin]*)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +4, Медицина +4, Природа +3
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Друидический, плюс два любых языка
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Друид является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *дубинка [shillelagh], искусство друидов [druidcraft], сотворение пламени [produce flame]*
1 уровень (4 ячейки): *волна грома [thunderwave], опутывание [entangle], разговор с животными [speak with animals], скороход [longstrider]*
2 уровень (3 ячейки): *дубовая кора [barkskin], почтовое животное [animal messenger]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию (+4 к попаданию с *дубинкой [shillelagh]*), досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к6), или дробящий урон 6 (1к8 + 2) с *дубинкой* или при использовании двумя руками.

Жрец вечного пламени [eternal flame priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Обман +5, Религия +2
Иммунитет к урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Игнан
Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой — из EE/XGtE):

Заговоры (неограниченно): *власть над огнём* [control flames], малая иллюзия [minor illusion], огненный снаряд [fire bolt], свет [light], сотворение костра* [create bonfire]*
1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага [mage armor], огненные ладони [burning hands], поспешное отступление [expeditious retreat]*
2 уровень (3 ячейки): *палящий луч [scorching ray], размытый образ [blur]*
3 уровень (2 ячейки): *огненный шар [fireball]*

Действия

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

Жрец сокрушающей волны [crushing wave priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Общий
Опасность 2 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой — из EE/XGtE):

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], леденящее прикосновение [chill touch], луч холода [ray of frost], малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], ледяной кинжал* [ice knife], поспешное отступление [expeditious retreat], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur], удержание личности [hold person]*
3 уровень (2 ячейки): *метель [sleet storm]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (1к8 + 2).

Зазан Тэвиш [Xaxan Thavish]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

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

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки История +5, Магия +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Дварфский, Драконий, Общий, Эльфийский
Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:[2]

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], свет [light], электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], очарование личности [charm person]*
2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг [misty step], удержание личности [hold person]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к8 – 2).[3]

Лацедон [lacedon]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Последователь культа сокрушающей волны [crushing wave reaver]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Акулозубый длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к8 + 2), или рубящий урон 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками. По цели, не носящей доспехов, последователь культа наносит дополнительную кость урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Разведчик [scout]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

2 В оригинале написано, что его базовой характеристикой является Мудрость и у него подготовлены заклинания жреца. Но судя по его характеристикам и списку заклинаний, это явно неправда.

3 Судя по всему, это ошибка. Это стандартный статблок NPC-мага с опасностью 1. Должно быть 1к8 – 1.

Скелет [skeleton]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Уязвимость к урону дробящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Стая квипперов [swarm of quippers]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 28 (8к8 – 8)
Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

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

Сопротивление к 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 Крохотных квипперов. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Подводное дыхание. Рой может дышать только под водой.

Действия

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.

Стражник [guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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

Троглодит [troglodyte]

Средний гуманоид (троглодит), хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Навыки Скрытность +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Троглодитский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Кожа хамелеона. Троглодит совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), совершённые чтобы спрятаться.

Вонь. Все существа, кроме троглодитов, начинающие ход в пределах 5 футов от троглодита, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вони всех троглодитов на 1 час.

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

Действия

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

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

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

Фламф [flumph]

Маленькая аберрация, законно-добрая

Класс Доспеха 12
Хиты 7 (2к6)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки История +4, Магия +4, Религия +4
Уязвимость к урону психическая энергия
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки понимает Подземный, но не может говорить, телепатия 60 фт.
Опасность 1/8 (25 опыта)

Улучшенная телепатия. Фламф может воспринимать содержание любого телепатического общения, происходящего в пределах 60 футов от него, и не может быть захвачен врасплох существами, обладающими любой формой телепатии.

Беспомощность лёжа. Если фламф сбит с ног, бросьте любую кость. Если выпадет нечет, фламф падает на спину и становится недееспособным. В конце каждого своего хода фламф может совершать спасбросок Ловкости со Сл 10, переворачиваясь в случае успеха и переставая быть недееспособным.

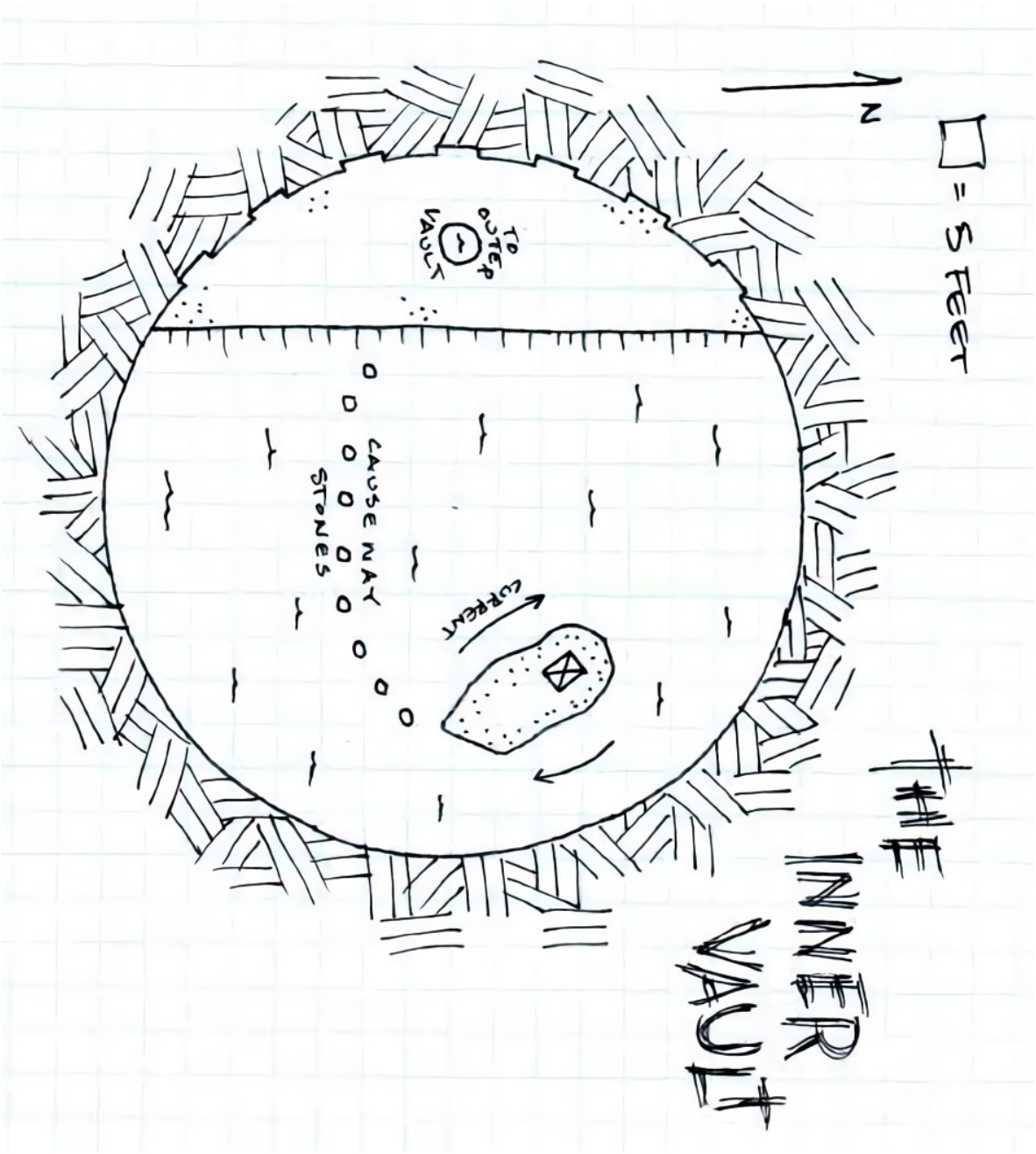
Телепатический покров. Фламф обладает иммунитетом ко всем эффектам, чувствующим его эмоции и читающим его мысли, а также всем заклинаниям школы Прорицания.

Действия

Усики. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон кислотой 2 (1к4). В конце каждого своего хода цель должна совершать спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон кислотой 2 (1к4) при провале или оканчивая продолжительный урон кислотой при успехе. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]*, наложенное на цель, тоже оканчивает продолжительный урон кислотой.

Вонючие брызги (1/день). Все существа в 15-футовом конусе, исходящем от фламфа, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе будут покрыты дурно пахнущей жидкостью. Обрызганное существо испускает отвратительную вонь 1к4 часа. Обрызганное существо отравлено, пока воняет, а другие существа отравлены, пока находятся в пределах 5 футов от обрызганного существа. Существо может избавиться от вони, потратив короткий отдых на купание в воде, спирте или уксусе.

Карта: Внутренний зал



Приложение Мастера: сводка НИП

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

Сержант Одра Маскир (О-дра Ма-скир). Женщина, человек, лидер патруля Городской Стражи. Она профессиональна и амбициозна — в ней сочетаются лучшие качества последовательницы Бейна.

Шоул (ШО-ул). Покойный мужчина-фламф.

Лейаль (ЛЭЙ-аль). Женщина, фламф, жена Шоула.

Исми (ИС-ми). Молодая и отважная девочка-человек с красными волосами. Одна из детей, нашедших тело Шоула.

Флорио (ФЛО-ри-о), Нуалион Галанодель (НУ-а-лион ГАЛ-а-но-ДЭЛЬ) и Кира (КИ-ра). Мужчина-человек (турамиец), мужчина — лунный эльф и женщина-человек. Искатели приключений, также нанятые сержантом Маскир для расследования донесений о чудовищах в канализации. Их экскурсия пошла под откос после столкновения с несколькими гигантскими крысами.

Зазан Тэвиш (ЗА-зан ТЭ-вишш). Мужчина-человек (муланиец). Член Культа Сокрушительной Волны. Тщеславный и брезгливый.

Око бури

Невероятно яростная буря неистовствует на вершинах гор Каменного Шпиля уже десять дней, и монастырь Жёлтой Розы сейчас находится в самом её центре. Некоторые монахи сбежали из монастыря в безопасный Мулмастер и умоляют вас убедить их более упрямых братьев отступить в город до того, как око бури переместится и монастырь окажется в ужасной опасности. Сможете ли вы выйти на бой со стихией и убедить монахов сбежать? Восьмичасовое приключение для персонажей 5–10 уровня.

Код приключения: DDEX2-9

Участники проекта

Adventure Design: Pieter Sleijpen
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: DUNGEONS_GUEST, Gumeg, Kitar, HolyCrusader, Lola_Step, vanillaDM, Nexile
Вёрстка: Denis Bezykornov, Майя Эверетт
Вычитка: Denis Bezykornov, Артём Тюрин, Майя Эверетт, Viktoriya Bezykornova

Дебют: 22 мая 2015
Публикация: 1 июня 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Око бури»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 6 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит в регионе Лунного моря в мире Forgotten Realms, в горах Каменного Шпиля.

Лига Приключенцев D&D

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

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

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

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

Подготовка приключения

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

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

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

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

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

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

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

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

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 6 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:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

Услуги заклинателей

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

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 возвратить 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

Последователи Святого Солларса, Дважды Мученика, выбрали своим домом монастырь Жёлтой Розы. Он знаменит всему континенту собранием

произведений Ильмаретианского искусства, историями о землях Кровавого Камня и хранилищем родословными. Монастырь всегда был бастионом цивилизованной культуры в этом опасном регионе Фаэруна и не подвергался угрозе многие столетия.

Высота гор Каменного Шпиля и ледник Белого Червя изолировали монастырь от мирской суеты. Он стал бы идеальным местом для создания элементального узла воздуха — источника невероятной разрушительной силы для тех, кто знает, как её обуздать. Как только культ Воющего Ветра узнал о существования монастыря, то решил получить над ним контроль и создать внутри элементальный узел.

После создания узла элементальные культы обычно создают элементальный маяк, за которым они приглядывают и защищают. Элементальный маяк не существует в этом мире, и поэтому, чтобы перенести его из собственного плана и заставить парить в воздухе, нужно создать огромную бурю и управлять ей. Этот ритуал требует элементального воздуха и разрушит весь монастырь, если допустить ошибку. Культисты готовы пойти на такой риск, однако знают что буря привлечет внимание противоборствующих сил. Поэтому для успеха им нужны время и скрытность. Монахи Ильматера помешают осуществить задуманное, если узнают о ритуале. Нападение в лоб слишком рискованно, не говоря о внимании, которое оно привлечет. Культистам пришлось действовать иначе.

Ветер может быть тихим и незаметным. Под руководством человека, известного как Бладвинд, культисты проникли в монастырь, как невидимый яд. Культу даже не потребовался полный контроль: его влияния оказалось достаточно, чтобы наставлять на ложный путь честных монахов. Монастырь — огромный массивный лабиринт, в основном без людей.

Проникнуть в монастырь было нелегко: потребовалось терпение и магическая помощь. Молодые послушники, посетители монастыря и едва заметная магия, в конечном счете, сделали свою работу. Как только это произошло, Бладвинд начал подготовку к ритуалу и работал над созданием маяка, управляющего узлом.

Но ветер редко остается слабым и незаметным на долгое время, и эта история – не исключение. Тлетворное влияние культа можно было ощутить ранее — например, в DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы» — но не так давно появился явный намёк на это. Один из монахов, писарь по имени Лана, узнала слишком много. Культисты напали на Лану и бросили умирать, однако она выжила и ускользнула в Мулмастер. С тех пор появилась огромная буря, и, вкупе с исчезновением одного из монахов, она привлекает внимание влиятельных личностей.

Обзор приключения

Это приключение делится на введение и три последующие части.

Введение. Когда персонажи собираются на встречу, на улицах случаются беспорядки — одно из непредвиденных последствий бесконечной бури. При встрече им подробно рассказывают о том, что происходит в монастыре Жёлтой Розы, и о возможной связи этих событий с бурей.

Часть 1. Персонажи отправляются в монастырь, используя один из двух путей. В приключении описаны различные столкновения, которые могут произойти на каждом из маршрутов. Путешествие занимает до 8 дней, в зависимости от выбранного пути и реакции персонажей на сложности.

- В первом варианте персонажи путешествуют по Великому леднику. Хотя этот вариант труден и полон опасностей, он позволяет персонажам застать культистов врасплох, поскольку всё внимание последних сосредоточено на дорогах, ведущих к монастырю.
- Если персонажи выбирают второй вариант, то они телепортируются в Равенсбург и отправляются в монастырь по торговому пути. Это путешествие намного проще и безопаснее, но, скорее всего, привлечет внимание культистов, которые успеют подготовится к прибытию персонажей.

Часть 2. Достигнув монастыря, персонажи узнают о том, что происходит. Культисты скрываются среди монахов. Во время расследования и общения с ними персонажам предстоит выяснить кто есть кто.

Часть 3. Персонажи должны преодолеть множество препятствий, а также сразиться с культистами, которые пытаются завершить ритуал. Нужно прервать ритуал, если персонажи хотят прекратить бурю, бушующую над регионом.

Это приключение рассчитано на игру в течение восьми часов. Здесь не даются точные указания о том, когда делать перерыв. В зависимости от вашей группы, было бы разумно взять два коротких перерыва между крупными частями приключения, или же можете просто следить за временем и отдохнуть посередине.

Зацепки приключения

Герои могут оказаться рядом с канализационными стоками к востоку от гавани по разным причинам. Придумайте для каждого персонажа подходящую зацепку, чтобы вовлечь его в приключение. Знакомые друг с другом персонажи могут начать приключение вместе. Вы можете использовать несколько зацепок, или дать выбрать подходящие самим игрокам.

Крик о помощи. Эта зацепка подходит для членов Ордена Перчатки, Изумрудного Анклава и последователей божеств, представляющих домены защиты и природы (особенно Чонтии, Ильматера, Торма и Тира). Руководители отправляют персонажей посетить Святилище Блаженной Надежды в храме Ильматера. Там же расположились приют для бездомных и больница для бедных. На следующий день, в обед, они встречаются там с монахиней Ланой. Им не объясняют причин этой встречи, но намекают, что она жизненно важна для Ордена, Анклава или храма. Персонажи с этой зацепкой начинают в Святилище Блаженной Надежды.

Впечатляющий Послужной Список. Члены

Альянса Лордов и те, кто произвел впечатление на Алейд Буррал, Гарвила Госа и зора Сержа Аффапанова (DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы»), либо других представителей власти в Мулмастере, получили персональные приглашения на обед в «Серую устрицу». Буря беспокоит лидеров Мулмастера. Они подумали, что искатели приключений возьмутся за работу, которая хорошая оплачивается и несомненно поможет обществу (а также — хоть это и не было произнесено вслух — Марсемберу и городу Флан, которому будет предоставлена помощь в случае успеха). Эти персонажи начинают приключение за столиком в отдельной кабинке ресторана «Серая устрица».

По соседству. Существует множество причин, почему приключенцы могут находиться неподалёку. Самый простой вариант: персонажи обедали в «Серой устрице» или с кем-то встречались. Они могут выполнять несложную работу или даже жить неподалёку от «Серой устрицы». Главный момент — в начале приключения они находятся недалеко от переполненной канализации и собираются выйти…куда-нибудь. Даже если они не знают никого из НИПов, пока персонажи производят хорошее впечатление, НИПы могут проявить симпатию и присоединиться к персонажам, чтобы стать частью приключения.

Часть 1: Введение

Если используется одна из зацепок приключения, описанных выше, тогда персонажи будут в «Серой устрице» и/или Доме страданий. В противном случае они могут просто слоняться по гавани.

Дом страданий посвящен Ильматеру. Этот храм также функционирует в качестве приюта для бездомных и больницы. Он расположен в беднейшей части города к востоку от гавани. О Лане почти ничего не известно, за исключением того, что она недавно прибыла в эти края из монастыря Жёлтой Розы и поклоняется Ильматеру. Она не очень разговорчива, но люди слышали, как она с презрением отзывалась о новой прихоти, называющейся «Жёлтое Дыхание».

Ильматер, Сломленный Бог

Ильматер является законно-добрым божеством выносливости, мученичества и страданий. Он даёт поддержку и помощь угнетенным и преследуемым, призывая их к терпению. Других он призывает помогать, принимая бремя страдающих на себя.

Он — воплощение сочувствия и вечный недруг страданий.

«Серая устрица» — рыбный ресторан в гавани. В нем подают большие порции еды приличного качества по разумной цене, и поэтому он пользуется популярностью у солдат, торговцев и ремесленников. Торговцы и капитаны часто используют ресторан для деловых встреч. Лорд Гарвил Гос — старший сын семьи Гос, влиятельной семьи в Мулмастере, чья репутация в последние месяцы была немного запятнана. Репутация Гарвила безупречна, он известен как прагматичный, амбициозный и трудолюбивый человек. Несмотря на то, что его ожидания от сотрудников и клиентов высоки, он справедлив и придерживается своих собственных стандартов.

Конечно, основная тема на улицах — текущая погода. Буря бушует уже несколько дней. Бывали и более сильные бури, но ни одна из них не длилась так долго, да и количество дождей вызывает беспокойство населения. Мало кто считает, что причина такой погоды естественная, и слухи о ней продолжают распространяться. Немного испорченного имущества и небольшой спад торговли — единственные последствия бури на данный момент. Однако такая погода не идет на пользу посевам, и люди серьезно обеспокоены потерей урожая и полным крахом морской торговли.

В «Серой устрице»

«Серая устрица» представляет собой крупное каменное здание рядом с гаванью. Её внушительный деревянный знак в виде устрицы призывно раскачивается на сильном ветру. Внутри ресторана тепло и сухо, огонь очага согревает большую общую комнату. В обеденный час ресторан сильно загружен, но когда персонажи упоминают, что они здесь для встречи с лордом Гарвилом, их мгновенно направляют в персональную кабинку. Гарвил, черноволосый величественный человек в дорогой одежде, и Дорнал Белобород, крепкий, так же по-дорогому одетый мужчина-дварф, уже здесь. Они поднимаются и приветствуют каждого персонажа отдельно. Гарвил и Дорнал благодарят приключенцев за их отзывчивость и извиняются за неожиданный характер встречи.

Они напоминают, что встреча посвящена потенциально опасной миссии по поиску причин странной погоды, но отказываются разговаривать о ней во время обеда. Вместо этого они обсуждают прошлые приключения персонажей. Гарвил упоминает, что позже в этот день он собирается встретиться с последовательницей Ильматера, которая якобы знает больше о том, что происходит, и он был бы счастлив, если бы персонажи присоединились к нему. Позвольте персонажам взаимодействовать друг с другом и с НИП, прежде чем перейти к сцене «Наводнение».

Персонажи, у которых нет приглашения, должны потратить немного больше времени, чтобы найти себе столик, если они не хотят соседствовать с двумя капитанами. Вместо того, чтобы болтать с Гарвилом и Дорналом, они могут поговорить с капитанами судов и местным персоналом. Их разговор, вероятно, будет о погоде и опасностях путешествий. Как говорится выше, переходите к сцене «Наводнение» после небольшого взаимодействия с окружением.

Отыгрыш зора Гарвила

Зор Гарвил Гос (мужчина-человек) безжалостен, но справедлив. Он сосредоточен на успехе своей семьи и почти не тратит время на развлечения. Гарвил управляет семейным бизнесом вместо своего пожилого отца, зора Ниньона Госа, и отчасти эта работа включает в себя управление семейной репутацией. Привлечение приключенцев для решения проблемы бушующей погоды должно сильно улучшить репутацию семьи. То, что буря плохо влияет на бизнес, и что искатели приключений являются хорошими посредниками между ним и верующими Ильматера, также не ушло от внимания Гарвила (в Мулмастере не особо одобряют сотрудничество со служителями законно-доброй религии, особенно посвященной помощи бедным).

Он познакомился с персонажами в приключении DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы», и его отношение к ним может зависеть от того, что произошло в том приключении.

Отыгрыш Дорнала Белобородa

Дорнал — общительный дварф, близкий к пожилому возрасту. Однако это не мешает его гедонизму. Дорнал наслаждается всеми приятными вещами в жизни, и

его редко встретишь без широкой улыбки, прикрытой густой белой бородой.

В Доме страданий

Дом страданий — это бывший склад недалеко от крепости Южной Дороги. Здание держится на честном слове и кое-каком ремонте с использованием второсортных материалов. Большинство работников — последователи Ильматера и добровольцы из богатых районов города. Они кормят и помогают бездомным и больным.

Персонажей, которые ищут Лану или Серна Зеркштиля, направляют в небольшой офис в задней части. Здесь они находят Лану, молодую женщину-человека с угловатыми чертами и бритой головой, и Серна — дерзкого мужчину-полуорка в пластинчатом доспехе и боевым молотом за спиной. В офисе мало мебели, но здесь тепло и сухо, а персонажам предлагают дешевую, но качественную еду.

Серн тепло встречает персонажей и представляет Лану из монастыря Жёлтой Розы. Он рассказывает любопытным персонажам, что Лана принесла тревожные новости о монастыре, но прежде чем вдаваться в подробности предлагает персонажам поесть. Серн и Лана позже встречаются с обеспокоенным лордом города. Лорд готов спонсировать сделку и надеется, что персонажи тоже захотят поучаствовать в этой встрече.

Отыгрыш Ланы

Лана (человек-женщина) — молодая тихая женщина. Она немного застенчива, предпочитая, чтобы говорили другие, пока она наблюдает. Если её разговорить, то можно заметить, что она очень много рассказывает о вещах, которые её волнуют, например благосостояние монастыря Жёлтой Розы, религия и литература. Не примите её застенчивость за слабую волю. Она может быть тихой и упрямой, а также имеет сильное чувство справедливости. Очевидно, она беспокоится о судьбе монастыря и её знакомых монахов, и пытается сохранять вежливость по отношению к персонажам, ведь они — её надежда на помощь своим друзьям.

Отыгрыш Серна Зеркштиля

Это агент Ордена Перчатки, дерзкий и упрямый. Молот Импультура, как его еще называют, громкий, буйный и целеустремленный в своей борьбе со злом.

Наводнение

Как только персонажи немного повзаимодействовали друг с другом и с персоналом Дома страдания, их встреча прерывается. Буря принесла сильный дождь в Мулмастер, и системе ливневых канализаций города нелегко справиться с таким огромным количеством воды. Отидж [otyugh] спасается от утопления и выбегает из канализации на улицу, принося несильные разрушения. В панике и гневе он атакует всех, кто находится поблизости.

Общие особенности

Здесь действуют следующие особенности:

Свет. Если встреча происходит днем, область хорошо освещена. В противном случае освещение тусклое.

Звуки и запахи. Крики. Шум текущей воды. Рёв. Мусор. Грязь.

Прохожие. Несколько человек в беде. Эти люди застряли под обломками, отчаянно цепляются за края ямы, сносимые потоком воды, лежат под ногами отиджа и так далее. Если персонажи не помогают им, то в конце каждого раунда погибает один из прохожих, пока их всех не спасут.

Персонажи могут делать всё, что захотят, чтобы спасти прохожего. Если требуется проверка способности, ее может назначить Мастер, но Сл не должна превышать 10. Например, проверка Силы (Атлетика) для борьбы с потоком воды, чтобы выловить кого-то, Интеллекта (Владение инструментом каменщика или плотника), чтобы подпереть кучу булыжников или рушащееся здание, или Харизмы (Убеждение), чтобы убедить других людей помочь.

Щебень. Улица усыпана щебнем, покрыта глубокими лужами и скользкой грязью. Препятствия можно аккуратно обойти, но бегать по ним рискованно. Любой персонаж, использующий Рывок, должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10 или Ловкости (Акробатика) Сл 10 или упадет ничком в конце рывка.

Яма. В середине улицы есть большая зияющая яма с рушащимися краями и сильным течением в ней. При перемещении по краю ямы требуется совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы не упасть. Для подъема из ямы требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 10. Из-за своего размера отидж делает эту проверку с преимуществом.

Погода. Буря, сильный ветер и ливень создают дополнительные сложности в бою. Любая дальнобойная атака против цели находящейся дальше 30 футов производится с помехой. И наоборот, спасброски против атак с использованием огня выполняются с преимуществом. В конце каждого раунда бросьте 1к6. Если выпало 1 или 2, особенно сильный порыв ветра толкает всех средних или маленьких существ на 10 футов, если они не преуспеют в спасброске Силы Сл 10. Любое существо, которое проваливает спасбросок на 5 или больше, ещё и падает после перемещения.

В зависимости от силы группы из канализации могут выйти ещё больше существ.

> Здание содрогается и раздается сильный грохот, будто что-то рухнуло снаружи. Вы прислушиваетесь, но сквозь вой ветра и стук дождя по окнам, слышен только звук быстро текущей воды.
>
> Через секунду раздается чудовищный рёв, сопровождаемый криками страха, боли и отчаяния.

Дайте персонажам время среагировать. Персонажи, которые не хотят выходить на улицу и помогать с источником шума, подгоняются персоналом Дома страданий. В частности, Гарвил Гос берёт на

себя командование, и даже доходит до того, чтобы приказать персонажам шевелиться, предлагая 25 зм как дополнительный стимул для нежелающих.

Прочитайте или перефразируйте следующее, тем персонажам, что вышли на улицу:

> Дождь и ветер бьют вас по лицу, как только вы выходите на улицу. Неподалеку вы видите частично рухнувшее здание. Из большого зияющего отверстия на улице рядом со свежими руинами доносится звук текущей воды. Большой монстр с короткими, приземистыми ногами, двумя длинными щупальцами и большим ртом вылезает из ямы.
>
> Зверь гневно ревет и начинает атаковать близлежащих людей — бросает одного в дверь, как только вы выходите на улицу.
>
> Большинство людей убегают от монстра, но не все. Некоторые не могут, застряли под обломками или лежат без сознания, а один зацепился за край ямы. Другие или застыли в панике, или отважно пытаются помочь тем, кто в беде.

Отидж [otyugh] вылез из затопленной канализации на улицу. Персонажи из Дома страданий и «Серой устрицы» подходят с противоположных сторон: они должны пройти примерно 60 футов, чтобы добраться до отиджа или 30 футов до ближайшего прохожего. Погодные эффекты и смерть любого прохожего происходят в конце раунда.

То, как персонажи могут помочь прохожим, можно прочесть ниже, но как сильно эти люди нуждаются в помощи, зависит от вас. Если вы считаете, что ваша группа справится с таким, вы можете сделать сцену более драматичной: подумайте о маленьком ребёнке в беде, и его матери рядом, на грани паники, отчаянно пытающейся помочь ему.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** замените отиджа на пять роев насекомых (многоножки).
- **Сильная группа:** добавьте два роя насекомых (многоножки).
- **Очень сильная группа:** добавьте одного отиджа.

Развитие событий

Отидж в ярости, он не злой по своей природе, с ним можно поговорить, если кто-то говорит на Отиджском. Его ограниченная телепатия позволяет транслировать свои эмоции другим, поэтому персонажи без проблем понимают, что зверь просто злится на разрушение своего дома. Он считает жителей Мулмастера виновными в этом. Однако успокоить его непросто. Чтобы подавить гнев зверя, требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 20. Попытки запугать существо только усугубляют ситуацию и препятствуют дальнейшим дипломатическим переговорам. Если персонаж, пытающийся выполнить проверку Харизмы (Убеждение), предлагает существу новый дом, проверка производится с преимуществом.

Как только столкновение закончится, лорд Гарвил и Лана быстро поговорят друг с другом и вернутся к персонажам. Они так и так собирались увидеться с персонажами позже в этот день, но раз подвернулся такой удачный момент, то они направляют персонажей в Дом страданий или «Серую устрицу». Они недолго обсуждают между собой что лучше, и останавливаются на «Устрице», если персонажи не вмешиваются.

Награда опытом

Если персонажам удастся спасти не менее трёх прохожих во время сражения, наградите каждого по 300 опыта.

Сделать выбор

Гарвил и Лана немедленно возвращаются к важному вопросу — необычной погоде. Точная причина такой погоды неясна, но понятно, что эпицентр бури сосредоточен в монастыре Жёлтой Розы. Вероятно, это сделали злые культисты, которые прячутся среди монахов. Гарвил и Лана хотят, чтобы персонажи отправились в монастырь и занялись культистами, хотя на самом деле Гарвила интересует только прекращение бури. Гарвил готов заплатить 1000 зм: половину авансом, а другую половину после успешного завершения их задания.

Лана знает, что злые культисты проникли в монастырь, но у неё нет никаких доказательств. Она видела то, что не должна была видеть, поэтому культисты пытались заставить её замолчать. На неё напали и оставили умирать на леднике, но её спас монах-отшельник — Миваль. Она прибыла за помощью в Мулмастер, как только поправилась, однако оказалось непросто убедить кого-либо помочь ей. Даже Миваль скептически отнесся к идее о шпионах среди монахов, но это было ещё до начала бури. Нет сомнений, что эпицентр бури находится в монастыре, но никто из последователей Ильматера не допустил бы такого.

У Ланы нет подробной информации о культе, и она не знает что сейчас происходит в монастыре. Она слышала, как два монаха обсуждают какой-то сложный ритуал, который завершится через месяц, и даст им неограниченную мощь.

Есть большие сомнения в том, что культисты открыто выступят против монахов, пока ритуал еще идет. Гарвил говорит, что если персонажи успеют до конца ритуала, то будет это днем позднее или днем ранее — не имеет значения.

Ниже приведена дополнительная информация, которая поможет вам ответить на вопросы персонажей.

- **Монастырь Жёлтой Розы.** Монастырь, расположенный высоко в горах Каменного Шпиля, посвящен Ильматеру и Святому Соллару, Дважды Мученику. Монастырь славится своей большой библиотекой, особенно в области генеалогических исследований, черничным вином, произведениями искусства (в основном гобелены и статуи) и верховой ездой на реморазах. В монастыре проживают сотни монахов, поэтому персонажи теоретически могут проникнуть в

него не выдавая себя, в качестве новоприбывших.

- **Техника жёлтого дыхания.** Лана слышала о ней, но не одобряет её. Она кажется опасной и открывает возможности для злоупотребления. Лана считает, что желтое дыхание противоречит учению Ильматера, который учит самоотречению во имя помощи другим, а не из эгоистичных мотивов. Тем не менее, она не эксперт в теологии.
- **Предатели.** Она подслушала двух самых обычных монахов — сестру Олару и брата Главэла — о которых она толком ничего не знает.
- **Возможные маршруты в монастырь.** В монастырь есть два пути: путь через ледник и обычная дорога. Насколько известно, в монастыре НЕТ телепортационного круга. Монахам на руку тот факт, что в монастырь тяжело добраться.
- **Путь через ледник.** Маршрут персонажей пролегает через ледник Белого Червя. Он опасен из-за монстров, которые рыскают по леднику, а также из-за риска потеряться, если не знать эту местность (другими словами, персонаж должен владеть навыком Выживание, желательно с модификатором проверки умений +5, или быть Следопытом с горной или арктической известной местностью). Ещё это на несколько дней дольше. Главное преимущество заключается в том, что очень маловероятно, что культисты заметят персонажей, и появляется возможность встретиться и поговорить с отшельником Мивалем.
- **Обычная дорога.** Первый шаг — использовать круг телепортации в городе Равенсбург в Дамаре (оплачивается Гарвилом), а затем отправиться по обычной дороге в монастырь. Этот маршрут несколько быстрее, и на нём невозможно заблудиться. В зависимости от того, насколько велико влияние культистов на монахов, местные горняки по пути могут предоставить информацию о том, что происходит в монастыре. Большой минус этого маршрута заключается в том, что культисты следят за ним. Некоторых мест невозможно избежать, так что оставаться незамеченными крайне сложно. Это может быть аргументом для выбора пути через ледник. Также имейте в виду, что обычные люди вряд ли пойдут через опасные горы Каменного Шпиля в такую погоду.
- **Сестра Чурм Мристар.** Чурм находится в деревне Томрав — близлежащей горной деревушке, являющейся воротами в Дамару. Они с Ланой очень хорошие друзья, и, если она всё ещё жива, то будет рада помочь. Упоминания об инциденте с черничным вином достаточно для убеждения её в том, что персонажей послала Лана.
- **Изумрудный Анклав.** Если среди персонажей есть члены Изумрудного Анклава, Серн вручает им записку. Местный агент очень заинтересован в миссии — это неудивительно, учитывая, что они недовольны играми с погодой. Выдайте игрокам Раздаточный материал 1.
- **Ледник Белого Червя.** Ледник назван в честь бродящих по нему белых реморазов. Нередко их можно встретить в стадах из десяти и более особей, и по общему мнению, в стаде всегда есть «королевский» червь гигантского размера. На леднике живет множество существ поменьше реморазов: гигантские снежные пауки, ледяные мефиты и йети. Морозные гиганты не всегда живут на леднике, хотя их группы охотников часто бродят по этому району, ища яйца реморазов. Люди подозревают, что ледник имеет неестественное происхождение, поскольку он слишком велик чтобы располагаться на такой высоте, но никто не смог определить откуда он взялся.

Ни один из этих путей не лучше другого, просто какой-то из них может быть привлекательнее в зависимости от предпочтений игроков и навыков их персонажей. Путь по леднику требует хотя бы одного персонажа с хорошим навыком Выживания, и несколько более прост в плане сражений и социального взаимодействия. Путь по дороге будет легче для игроков, которые предпочитают социальное взаимодействие, и она не требует развитых навыков выживания. Поскольку и там, и там будут сражения, то оба пути относительно похожи.

Сокровища

Если персонажи согласятся с просьбой Гарвила и попросят аванс, они получат сумку, содержащую 5 платиновых торговых брусочков с печатью дома Гос стоимостью 100 зм каждый.

Как связаться с Овоном

Некоторые персонажи могут задаться вопросом о том, чтобы связаться с монастырем с помощью магии. Лана не является заклинателем и не может отправить сообщение. Другие НИП не знают никого в монастыре Жёлтой Розы. Персонажи, участвовавшие в событиях DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы», могли встретить монаха Овона.

Монах находится в монастыре, но персонажи не знают, что он является членом культа Элементального Зла. Он не дурак, и если с ним связаться, он говорит, что в монастыре нет бури, но происходят странные события, и некоторые из послушников исчезли. Он внимательно наблюдает и пытается собрать больше информации, когда персонажи прибудут в монастырь. После получения сообщения он и другие культисты вызывают воздушных элементалей и/или невидимых охотников для убийства персонажей. См. «Столкновение 2а. Злобный ветер» в части 1А или «Опциональное столкновение: «Злобный ветер»» в части 1Б.

В монастырь Жёлтой Розы есть два основных маршрута. Один пролегает через дикую природу по леднику Белого Червя. Он опасен и там нет дорог, но маловероятно, что культисты следят за ним. Другой начинается в Дамаре, пролегает по обычным дорогам и ведёт в горы. Дорога безопасна, но за ней наверняка наблюдают культисты. Переходите к части 1А, если группа выберет путешествие по леднику или к части 1Б, если они пойдут по дорогам Дамары.

Часть 1А: Путешествие по льду

Первый маршрут из двух возможных находится на леднике Белого Червя. Он длиннее и опаснее пути по дорогам. Однако, он не находится под наблюдением, и потенциально позволяет персонажам добраться до монастыря незамеченными.

Избегая внимания. Это лучший вариант, если персонажи хотят дойти до монастыря незамеченными. Однако путь труден и потенциально смертелен.

Отшельник. Поход через ледник Белого Червя — это самый быстрый способ посетить Миваля, отшельника, который живет недалеко от монастыря прямо на краю ледника.

Злобный ветер. Если персонажи предупреждали монаха Овона во Введении, воздушные элементали/невидимые охотники догоняют персонажей, когда они находятся в середине своего путешествия. Подробнее см. «Столкновение 2а. Злобный ветер».

Подготовка

Персонажи могут дополнительно подготовиться к путешествию по горам Каменного Шпиля и леднику Белого Червя. Набор путешественника не включает снаряжение, необходимое для подъёма на ледник, а набор для лазанья не предназначен для подъема на ледяные стены. Из-за отсутствия нормальных источников пищи и топлива, неспособности ездовых животных перемещаться по леднику, а также отсутствия признаков цивилизации в регионе, персонажам придется нести своё снаряжение на себе.

Тщательный учёт снаряжения не является обязательным, и его можно проигнорировать в большинстве приключений. Тем не менее следует учесть сложность нескольких дней подъёма на ледник. Персонажи должны серьезно задуматься над тем, сколько еды, топлива и снаряжения им нужно для их путешествия, а также о том, есть ли у них какая-то магическая помощь (например, персонаж с *кольцом тепла* не нуждается в теплой одежде). Дополнительные сведения смотрите во врезке «Подготовка к морозам». Пройти маршрут по леднику можно и без дополнительного снаряжения, но следует наградить за изобретательность тех персонажей, которые проявили инициативу при подготовке.

Подготовка к морозам

Персонажи с набором путешественника, набором для лазания и зимним снаряжением, описанным ниже, несут в сумме около 100 фунтов. Этот вес включает: еду на десять дней и один бурдюк с водой, но не включает вес брони, оружия, палаток и прочего. Вам нужно достаточное количество топлива для топки снега, но не для обогрева хижин, поскольку те отсутствуют на маршруте. Большинство персонажей справятся с таким грузом, но самым слабым стоит обратить на это внимание.

Ниже приведён список вещей, которые вы можете предложить персонажам, с указанием цены.

- Одежда для холодной погоды: 5 зм
- Кошки: 2 зм
- Лыжи, палки и снегоступы: 10 зм
- Очки защищающие от яркого снега: 2 зм

Сейчас хорошо выбрать штурмана, определить строй персонажей и график их дозора. Аналогично, обратите внимание и на скорость передвижения персонажей (см. *Руководство игрока*).

Ледник

Путь от Мулмастера до монастыря Жёлтой Розы состоит из трёх частей. Сначала нужно доплыть по Лунному морю до устья Белой реки. Вторая часть пути — подъем от моря до ледника Белого Червя. Заключительная часть — самая длинная и представляет собой путь по леднику к монастырю. Первые две части не представляют ничего особенного, и только в третьей части начинаются интересные события. Правила путешествий приведены в *Книге игрока*.

Первая таблица показывает расстояние, которое персонажи могут пройти за день.

Во второй таблице приведены расстояния и время прохождения каждого этапа пути до монастыря.

Темп путешествия

Темп	Миль в день	Эффект
Быстрый	30 миль	Штраф –5 к пассивному значению Мудрости (Восприятие)
Нормальный	24 мили	—
Медленный	18 миль	Возможность идти скрытно

Отрезки путешествия

Отрезок	Длина	Местность	Время*
От Мулмастера до Белой реки	72 мили	Горы	3 дня
От Белой реки до ледника Белого Червя	30 миль	Горы (медленный темп)	1½ дня
По леднику Белого Червя до монастыря Жёлтой Розы	90 миль	Арктическая (медленный темп)	5 дней

* Время путешествия не учитывает способность следопыта «Исследователь природы».

Навигация на леднике

Из-за погоды путешествие по леднику длинное, утомительное и опасное. Есть шанс потеряться, хотя в горах есть много мест, где можно вернуться на правильный маршрут. Штурман должен пре-

успеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 12 после каждого из столкновений во время путешествия (см. «Столкновения на леднике» ниже), иначе группа заблудится. Следопыты, которые выбрали арктический ландшафт в сочетании с функцией «исследователь природы», автоматически преуспевают в проверках навигации. Проваленная проверка означает, что персонажи должны потратить день для возврата на правильный маршрут к монастырю и задержаться в прогрессе по таблице.

Дополнительно в конце каждого дня путешествия по леднику каждый персонаж должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 11, иначе он получит 1 уровень истощения. Персонажи, имеющие устойчивый или долговременный иммунитет, либо сопротивление холоду, автоматически преуспевают в этом спасброске. Следопыты, которые выбрали арктическую местность в сочетании с функцией «исследователь природы», совершают спасбросок с преимуществом.

На протяжении всего путешествия по леднику персонажи совершают продолжительный отдых каждую ночь. И хотя это восстанавливает заклинания, хиты и другие способности, этого недостаточно, чтобы оправиться от истощения — погода слишком холодная и непостоянная. Единственная надежда героев на выздоровление состоит в том, чтобы добраться до монастыря или найти другие подходящие укрытия (такие как пещера Миваля или Маарики).

Истощение

Некоторые специальные способности и воздействия окружающей среды, такие как голодание и длительные воздействия холода или жары, могут привести к особому состоянию, называемому истощением.

Истощение делится на шесть степеней. Каждый уровень истощения дает эффект, согласно описанию:

Уровень	Эффект
1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость уменьшается вдвое
3	Помеха при бросках атаки и спасбросках
4	Максимум хитов уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть

С ростом истощения усиливаются негативные эффекты. На существо воздействуют эффекты не только текущей степени истощения, но и более слабых степеней. Например, существо на 2 степени истощения перемещается в два раза медленнее и совершает с помехой проверки характеристик.

Некоторые эффекты могут снять 1 или несколько степеней истощения, согласно его описанию. Истощение полностью исчезает, если его степень падает до 0.

Продолжительный отдых снижает степень истощения на 1, при условии, что существо что-нибудь съест и выпьет.

Если всё пропало

Вполне возможно, что некоторые персонажи могут погибнуть в попытках добраться до монастыря. По усмотрению Мастера монахи из монастыря могут встретить группу в поистине отчаянном положении и спасти их.

Если монахи спасают персонажей, это совсем не означает, что всё хорошо. В дополнение к истощению (может потребоваться несколько дней чтобы убрать их) персонажи теряют всякую надежду попасть в монастырь, не привлекая внимание культистов. Кроме того, если персонажей спасут до встречи с отшельником Мивалем, то эта встреча так и не случится.

Столкновения на леднике

По мере продвижения персонажей по леднику могут произойти определенные столкновения. Ознакомьтесь таблицей ниже, чтобы определить, какие и когда происходят столкновения. Кроме того, после каждого столкновения персонажи должны совершить проверку навигации, чтобы убедиться, что они не заблудились (см. «Навигация на леднике» выше). Столкновение может произойти в любой заданной точке в течение указанного дня по усмотрению Мастера.

Общие особенности

Есть несколько естественных угроз, делающих путешествие через ледник рискованным.

Освещение. Несмотря на затянутое облаками небо, ландшафт днём хорошо освещен. Ночью же совершенно темно: единственный свет, который доступен персонажам — это источники, которые они принесли с собой или создали самостоятельно. Сквозь редкие просветы облаков выглядывает солнце, которое, отражаясь от снега, ослепляет.

Звуки. Завывающий ветер заглушает почти все остальные звуки. Персонажи должны кричать, чтобы услышать друг друга.

Погода. Большую часть времени бушует буря. Сильный ветер и снег уменьшают видимость и могут привести персонажей в опасное место. Время от времени облака расступаются — этого едва хватает, чтобы персонажи могли найти дорогу. В некоторых местах ветер настолько силен, что любые атаки дальнего боя, сделанные на расстоянии более 30 футов, совершаются с помехой.

Иногда особенно сильный порыв ветра может толкнуть всех существ среднего и меньшего размера на 10 футов или сбить их с ног, если они не пройдут спасбросок Силы Сл 10. Подробности описаны в секции «Общие особенности» раздела «Танцующий орк» главы 1Б.

Трещины. Ледники опасны. Они пронизаны трещинами, часто скрытыми под снегом. Чтобы передвигаться безопасно, персонажи должны быть связаны друг с другом и использовать кошки и ледорубы для подъема и преодоления разломов. Вне боя нет опасности свалиться в трещину. Но в сражении, будучи привязанными друг к другу, у персонажей появляется шанс упасть, потеряв бдительность и сосредоточившись на бое. Некоторые

трещины трудно заметить, и требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы их обнаружить.

Любой персонаж, падающий в трещину, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13. Вы можете предоставить преимущество проверке, если персонажи используют специальное снаряжение (кошки, кирки и т.п.) или привязаны к друг другу. Существа, которые падают в трещину, получают 10 (2к10) дробящего урона, прежде чем зацепятся через 20 футов падения. Если персонажу помогают выбраться, то проверки навыков не требуются.

Снежные наносы. Большую часть времени, неглубокий снег покрывает собой лед и не дает персонажам поскользнуться. Весь ледник покрыт глубокими снежными наносами, образованными в том числе ветром. Они считаются труднопроходимой местностью. Некоторые из них настолько глубокие, что персонажи могут провалиться в них целиком, что затрудняет перемещение без лыж или снегоступов.

Столкновения на леднике

День	Столкновение
День 1	Вредители
День 1, 2, 3	Злобный ветер ИЛИ Стая йети
День 3	Бродячие великаны ИЛИ Черви ледника*
День 2, 3	Изумрудный агент ИЛИ Белые медведи не склонны к играм
День 4	Одинокий отшельник

* Если персонажи идут по краю ледника (что упрощает навигацию) они встречают великанов, если они придерживаются Ледяных Зубьев (необходимо для того, чтобы встретить Маарику) они натыкаются на червей.

Столкновение 1. Вредители

Столкновение происходит ночью или ранним утром, если персонажи отдыхают в *леомундовой хижине* (противники надеются напасть на персонажей, когда хижина уже исчезла, но снаряжение еще не собрали). Мефиты хотят немного поразвлечься, а пауки хотят есть. В гнезде три **ледяных мефита** и пять **гигантских снежных пауков**.

Мефиты стараются подкрасться к персонажам, а пауки атакуют с другой стороны паутиной и ядом. Они надеются обездвижить персонажей и утащить в гнездо, чтобы съесть. Пауки живут в покрытой паутиной трещине неподалёку.

Когда начнётся сражение, мефиты постараются подкрасться поближе, чтобы украсть рюкзаки и инструменты персонажей, или уничтожить их палатки. Забрать снаряжение у мефитов не так просто — необходимы подходящие проверки. Они бы хотели оставить себе украденное снаряжение, но идея сбросить всё добро в глубокую, замерзшую трещину просто восхитительна. Мысль о замерзающих и голодающих героях ещё смешнее. Мефиты по натуре трусливы и быстро сбегают, если получают сильные повреждения и даже сдаются, если нет другого выбора. Им наплевать на пауков.

Если у персонажей получилось отогнать мефитов от снаряжения, то всё хорошо. Иначе герою придется пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 20 чтобы достать украденное добро из трещины. Дальнейшее путешествие без снаряжения будет гораздо сложнее, и все проверки против истощения будут совершаться с помехой.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите трёх гигантских снежных пауков
- **Слабая группа:** уберите одного гигантского снежного паука
- **Сильная группа:** появляется светлячок и притягивает персонажей к мефитам (или наоборот)
- **Очень сильная группа:** два светлячка появляются и притягивают персонажей к мефитам (или наоборот)

Столкновение 2а. Злобный ветер

Если персонажи потревожили Овона в Вступлении, его элементали-убийцы нападают на персонажей примерно на середине пути.

Воздушный элементаль и **невидимый охотник** находят персонажей и атакуют. Воздушные элементали имеют преимущество при проверке Скрытности при нападении на персонажей из-за погоды: буря — чудесная погода для воздушных элементалей.

Тактика элементалей проста: атаковать персонажей до тех пор, пока те не умрут. Их целями являются персонажи которые встречались с Овоном, и они фокусируют свои атаки на них. Воздушный элементаль не гнушается использовать свою вихревую атаку чтобы попытаться сбросить персонажей в какую-нибудь трещину. С ними нельзя договориться — они дерутся до смерти.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите невидимого охотника. Увеличьте хиты воздушного элементаля до 105, добавьте к его атакам дополнительный урон холодом 3 (1к6)
- **Слабая группа:** замените невидимого охотника на воздушного элементаля
- **Сильная группа:** замените воздушного элементаля на невидимого охотника
- **Очень сильная группа:** замените воздушного элементаля на невидимого охотника, увеличьте хиты невидимых охотников до 130

Столкновение 2б. Стая йети

Если персонажи не потревожили Овона в Вступлении, они становятся жертвами охотящейся стаи йети.

Четыре **йети** ищут добычу попроще реморазов и решают, что приключенцы неплохо подходят на эту роль. Если двое из них быстро умирают или если двое умерли, а все остальные ранены, то йети быстро убегают.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите двух йети
- **Слабая группа:** уберите одного йети
- **Сильная группа:** добавьте одного йети
- **Очень сильная группа:** добавьте двух йети

Столкновение 3а. Бродячие великаны

Самая простая дорога (хоть и немного более длинная) — путь по краю ледника, так гораздо сложнее потеряться. Пройдя примерно 45 миль по леднику, персонажи натыкаются на группу охотящихся ледяных великанов, которые ищут яйца реморазов.

Группа состоит из двух **ледяных великанов** (их зовут Асгар и Гейр) и стаи охотничьих животных, привязанных к огромным кольям, вбитым в землю. Завидев персонажей, великаны что-то говорят друг другу, начинают хохотать и спускают трёх **полярных волков**. Волки атакуют, как только их спускают с привязи. Остальные пытаются сорваться и скулят, в то время как великаны хлопают в ладоши и радуются схватке. Ясно видно, что великаны не достают свое оружие и не собираются атаковать персонажей.

Великанам ничего не нужно от персонажей, они просто хотят поразвлечься. В течении схватки они подбадривают волков, но если персонажи показывают силу, боевую доблесть и храбрость, то аплодируют и им.

Если персонажи атакуют великанов, то те не атакуют в ответ. Персонажам должно быть понятно, что великаны не хотят причинить им какой-то вред. Хотя, если опустить их хиты до половины или ниже, великаны обороняются безо всякой пощады. Если персонажи могут общаться с великанами и смогут произвести на них впечатление, они узнают следующее:

- Они не сообщают имя своего племени или расположение своей деревни.
- Они слышали о Маарике и считают её непредсказуемой бунтаркой своего племени. Обычно она держится в стороне от племенной политики, но она могущественный шаман, время от времени яростно протестующая против охоты на яйца реморазов. Великаны предлагают персонажам держаться от неё подальше.
- Великаны здесь для того, чтобы собрать яйца реморазов — это опасная работа.
- Искать яйца в этом районе сложнее, но безопаснее; шансы наткнуться на стадо из дюжины или более реморазов гораздо меньше.
- Буря их немного раздражает. Она абсолютно точно не природного происхождения и исходит из человеческого монастыря неподалеку. Они не знают ничего о магии — это область знаний Маарики. Она знает все об элементальной магии. Впрочем, их это не беспокоит. Нужно что-то посерьезнее, чем небольшая буря, чтобы навредить им.
- Великаны крайне уважают монахов из монастыря, чьи лидеры могут спокойно ездить на диких взрослых реморазах.

Обратите внимание, что у великанов есть с собой еда, но не золото. Они могут обменять несколько рационов на броню, щиты и мечи.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите 2 полярных волков, добавьте 2 лютых волков
- **Слабая группа:** уберите одного полярного волка, добавьте 2 лютых волков
- **Сильная группа:** добавьте полярного волка
- **Очень сильная группа:** добавьте 2 полярных волков

Сокровища

Ледяные великаны впечатлены доблестью персонажей. Если персонажи не атаковали великанов, то они бросают сумку, в которой лежат около дюжины резных амулетов общей стоимостью 250 зм.

Столкновение 3б. Черви ледника

Следующее столкновение происходит когда персонажи подходят близко к Ледяным Зубьям, скорее всего для встречи с Маарикой. Эта зона — пастбище для реморазов, но, к счастью для персонажей, даже черви ледника спрятались в убежище в такую погоду. Персонажам удавалось оставаться незамеченными до тех пор, пока они не наткнулись на гнездо.

Большую часть времени видимость плохая. Злой кусающийся ветер кружит снег вокруг вас, а серые тучи закрывают взор Латандера. Иногда ледяная завеса рассеивается на одно мгновение, которого едва достаточно, чтобы увидеть гору, возвышающуюся над ледником и выбрать правильное направление. Во время одного из таких подарков судьбы, когда вы находитесь под прикрытием Ледяных Зубьев, снег перед вами внезапно взрывается облаком пара.

Синее, похожее на сороконожку существо, только размером с большую лошадь, шипит на вас. За спиной у него похожие на крылья плавники, а от его шкуры поднимаются клубы пара. Позади него, на месте, где лежал снег, теперь видно пещеру, где лежат несколько больших яиц — вы явно наткнулись на гнездо. Похоже в этот раз удача отвернулась от вас, и вы столкнулись с легендарным червём ледника, хоть и это и юная особь.

Молодой рамораз очень голоден, и, несмотря на то, что персонажей больше, он надеется, что из них получится неплохая закуска. Одно из яиц в гнезде недавно вылупилось, и **личинка рамораза** так же голодна, как и старшая особь. Матери рядом не видно, если группа не является очень сильной.

После боя с реморазами персонажи могут попасть в гнездо. В нем есть несколько яиц, они представляют большую ценность, особенно для ледяных великанов.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите детёныша реморaза
- **Слабая группа:** уберите молодого реморaза, добавьте трёх детёнышей реморaза
- **Сильная группа:** замените детёныша реморaза на молодого реморaза
- **Очень сильная группа:** добавьте трёх детёнышей реморaза

Сокровища

Внутри пещеры реморазов также лежит тело недавно погибшего ледяного великана. Сумка на его поясе содержит несколько драгоценных камней, общей стоимостью 250 зм.

Столкновение 4а. Изумрудный агент

Маарика живет в пещере на юго-западном склоне Ледяных Зубьев. Пещера неплохо спрятана, и её тяжело обнаружить без инструкций Изумрудного Анклава. Без этих инструкций необходим целый день поисков, хотя громкие крики «Маарика!» в непосредственной близости от пещеры срабатывают.

Маарика маловата для ледяного великана, но всё еще выше персонажей: её рост 12 футов. У неё длинные, заплетённые волосы, заметные геометрически-правильные татуировки на лице, и она носит красиво вырезанные украшения и фетиши из кости. Сначала она крайне подозрительна, но почти сразу оттаивает, когда узнает членов Изумрудного Анклава или друидов/следопытов. Если такой персонаж есть в группе, она приглашает всех в свою пещеру на обед в более приятную для разговоров обстановку и предлагает переночевать, что позволяет убрать один уровень истощения. В противном случае потребуются разговоры и убеждения, чтобы разговорить её, но даже в этом случае она отказывается пустить персонажей в пещеру.

Если персонажи встретили реморазов (см. столкновение 3б, выше) и забрали их яйца, она неодобрительно хмурится, когда их видит. Убивать существ для еды или в целях самозащиты одно — порабощать диких существ совсем другое дело.

Если персонажи атакуют или как-либо злят её, она не сражается — вместо этого превращаясь в реморaза и сбегает, закапываясь под землю.

В пещере на удивление удобная мебель. Различные вещи отличного качества, вырезанные из кости, украшают это место. Мебель немного великовата для персонажей, но в пещере есть различные шкуры зверей, и можно присесть на них. Маарика раздает еду (большая порция рагу из реморaза), и пьёт (воду) с гостями, но обменивается только вещами, которые она сама может использовать. Ей не нужно золото или драгоценности, но у неё есть пунктик на красивые резные украшения из кости любых видов, вдобавок ей всегда нужны металлические ножи для резьбы (длинные мечи подойдут), мех или другие полезные предметы.

Маарика может рассказать о буре следующее:

- Буря — это побочный эффект ритуала создания элементального узла где-то неподалёку от монастыря Жёлтой Розы.
- Элементальный узел — это источник мощной стихийной энергии, в данном случае воздуха (бури, молнии и грома) созданный могущественными поклонниками стихийных существ. Такая энергия может использоваться только в разрушительных целях. Обычно узел неподвижен, но, взятый под контроль, он может быть перемещен. Неподчиненный узел невидим. Когда его берут под контроль, то, как правило, его помещают в нечто крупное и мобильное.
- Ритуал, необходимый для создания элементального узла, опасен, и чем больше времени у культистов, тем безопаснее его проведение.
- Потеря контроля над используемыми энергиями приведёт к широкомасштабным разрушениям, точная природа которых зависит от элемента. В данном случае, скорее всего, буря получит невероятную силу, хотя у людей будет достаточно времени, чтобы сбежать из зоны бедствия.
- В ритуале всегда есть центральная фокусировка. Эта фокусировка не должна быть уничтожена или повреждена во время проведения ритуала. Её разрушение приведет к мгновенной потере контроля над ритуалом, хоть это и можно использовать как отчаянный шаг, чтобы не отдать узел под контроль.
- Более того, культисты сами по себе являются якорями для энергии. Если нокаутировать или каким либо образом вывести их из зоны ритуала это может вызвать проблемы, особенно если таких якорей останется мало.
- Ритуал должен выполняться неподалёку от узла, но не обязательно в том же месте. Так что, даже несмотря на то, что сам узел легко найти (достаточно найти эпицентр бури), это не особо поможет найти место проведения ритуала. Ритуал должен проводиться где-то внутри монастыря. Проведение на улице предпочтительнее, но не так уж и необходимо.
- Больше у неё нет информации о ритуале. Маарика немного обеспокоена всем этим, но не сильно — она мало заботится о людях, к тому же не уверена, что какая-то группа культистов, контролирующих лишь один узел, способна нарушить равновесие в Фаэруне. Тем не менее Маарика не будет против, если персонажи попробуют нарушить ритуал или даже прервать его. На деле её поклонение Ориле и Талосу довело её до того, что она немного одобряет разрушения от стихии, хоть и пытается скрыть это.
- Она не имеет ни малейшего представления о том, что происходит в монастыре. Ей не интересно это место.

Отыгрыш Маарики

Маарика — молодая женщина-ледяная великанша, друид, со стойким отвращением к культуре своего народа. Она считает своих сородичей ленивыми псами, способными только на драки, пьянство и еще больше драк. Конечно ей тяжело преодолеть своё воспитание и потому она до сих пор уважает силу, боевое мастерство и храбрость. Она также цинична, склонна выражать своё мнение (у неё на всё есть своё мнение) и предпочитает грубость неискренним приятностям.

Столкновение 4б: Белые медведи не склонны к играм

Если персонажи не встретились с агентом Изумрудного анклава, они встречают пару **белых медведиц**, у каждой из которых имеется по два **медвежонка**. Из-за бури им стало труднее искать пищу и, хотя они обычно не нападают на людей, но готовы рисковать, если вопрос касается пропитания медвежат.

Если у персонажей имеется еда или они создали еду магией, тогда они могут избежать столкновения.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите одну медведицу и её двух медвежат
- **Слабая группа:** уберите одну медведицу и одного медвежонка
- **Сильная группа:** добавьте медвежонка
- **Очень сильная группа:** добавьте медведицу и медвежонка

Столкновение 5: Одинокий отшельник

Это старый лысый человек с обвисшей, похожей на пергамент кожей. Несмотря на это, он также является могущественным монахом, научившим себя терпеть холод и выживать, используя наименьшее количество воздуха, еды и воды. Его удивительно легко найти — он появляется из ниоткуда как только персонажи окажутся неподалёку от окрестностей его дома. Похоже, он ждал, что персонажи скоро прибудут.

Первоначально он подозрителен и задаёт много логичных и не очень вопросов, пытаясь понять, зачем персонажи путешествуют по леднику. Если персонажи ему не врут (и он достаточно быстро готов им поверить), он быстро становится нервным и, пугаясь собственной тени, старается убедить персонажей зайти в свой дом — небольшую пещеру неподалёку. Пока они идут в пещеру он бормочет что-то о том, что надо прислушаться к ветру и, что персонажи возможно те, кто может помочь, хотя не уточняет в чём.

Внутри своего «дома» он немного расслабляется и настаивает на том, чтобы персонажи рассказали всю свою историю. Он достаточно неплохо разбирается в том, правдивы ли персонажи или нет (Проницательность +5), но не будет обвинять их во лжи — он просто отказывается предоставлять им дополнительную помощь до тех пор, пока не услышит правду.

Отыгрыш Миваля

Миваль — мужчина-человек, вполне типичный отшельник. Он не любит других людей и потому испытывает трудности в общении. Он немного безумен и постоянно бубнит себе под нос, открыто обсуждая вещи с самим собой и комментируя остальных. Он немного нервничает, особенно когда другие без разрешения вторгаются в его личное пространство, или же когда кто-то чрезмерно властен по сравнению с остальными. Миваль постоянно обо всём волнуется, быть может даже излишне много: временами он бывает немного нерешителен.

Если персонажи упомянут Лану, то Миваль будет рад услышать о том, что она жива и в полном порядке. Он соглашается с персонажами о её подозрениях об активности культа в монастыре, но настаивает на том, что он и Лана — не те люди, которые смогут разобраться со всем этим. С кривой улыбкой он говорит, что персонажи — как раз именно те, кто сможет. Предполагая, что персонажи согласятся на его предложение, он начинает рассказывать им об испытании огненной езды и спрашивает, готовы ли они рискнуть шкурой, чтобы показать свои навыки.

Чтобы получить помощь Миваля, персонажи должны доказать, что эта задача им по плечу. Он понимает, что неудачное нападение на культ приведёт к невинным жертвам, но, по его мнению, хуже неправильно нарушить ритуал, чем дать контроль злым людям над элементальным узлом. Этих злых людей можно будет остановить традиционными средствами, даже несмотря на то, что это немного сложнее, когда они контролируют узел. Чтобы показать, на что способны персонажи, один из них должен прокатиться на диком мораззе (которого Миваль не так давно поймал и привязал в соседней пещере) в течение полуминуты (5 раундов) без перерыва или помощи. Миваль даёт три попытки каждому персонажу. Он рассказывает, что «испытание огненной езды» проверяет три основных принципа его ордена:

Самостоятельность. Любой персонаж, который попытается пройти испытание огненной езды, должен рассчитывать только на себя и свои способности. Исключается какая либо помощь во время самого теста, включая кратковременную и косвенную, вроде заклинаний *благословение* или *указание*. Хотя можно исцелить персонажа до начала испытания.

Умение. Для того, чтобы оседлать мораззе, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10. Любой персонаж, который преуспел на 5 или больше, седлает мораззе без осложнений. В ином случае персонаж, пытающийся оседлать мораззе, получает 10 (3к6) урона огнём от его особенности «Раскалённое тело». Персонаж, провалившый проверку на 5 и более, падает с мораззе и получает в дополнение к ог-

ненному урону ещё 5 (1к10) дробящего урона от падения. Персонажи могут предложить альтернативные варианты. Например, использовать заклинание *полёт*, чтобы сесть на ремораза, если его наколдует тот же, кто сейчас проходит испытание (никакой посторонней помощи). Также персонаж может попробовать проскользнуть незамеченным мимо ремораза, чтобы получить преимущество при попытке его оседлать, но сделать это будет непросто, учитывая, что монстр чувствует вибрацию. Возможно, персонаж попробует его отвлечь, или же попробует сесть на ремораза, спрыгнув с нависающего над ним куска льда. Принимайте решение самостоятельно, но это испытание не должно быть слишком легким.

После того, как ремораз будет осёдлан, персонаж должен оставаться на нём в течение пяти последовательных раундов. Чтобы удержаться на спине монстра, персонаж должен совершить проверку Силы (Атлетика) против проверки Силы (Атлетика) ремораза. В конце каждого раунда тот, кто сидит на реморазе, получает 10 (3к6) урона огнём.

В начале испытания Миваль даёт наезднику 10-футовую цепь с крюками. Персонаж, использующий эту цепь, может зацепиться крюком на ней за ремораза, чтобы залезть на него с преимуществом.

Милосердие. Не убивать и не причинять вред его реморазу.

Если персонажи откажутся от испытания, Миваль бормочет что-то про то, что они явно не те люди, которые могут помочь. Ездить на реморазах легче, чем сражаться против культистов, не вызывая сопутствующего ущерба. Он просит персонажей уйти, а если это не сработает, то он станет их игнорировать.

Если испытание пройдено, Миваль с радостью помогает им. Он предоставляет простую еду, позволяет им поспать в его пещере (и тем самым снять один уровень истощения), даёт им одежду, в которой они будут выглядеть как настоящие монахи, и лично провожает их в монастырь на следующий день. Он сопровождает их к секретному входу в монастырь, знакомит с Мастером Врат, и с его помощью персонажи попадают внутрь монастыря, не привлекая внимания. Обратите внимание на то, что Миваль не знает ничего о происходящем в монастыре, не говоря уже о том, почему культисты в так в нём заинтересованы. Персонажи должны сами разузнать эту информацию в монастыре. Миваль может представить их своему другу, Мастеру Врат — человеку, старше самого Миваля, который, как он сам знает, не является культистом.

Если персонажи не проходят испытание, то монах предоставляет им ночлег в своём «доме» и простую еду. На следующий день, однако, он просит, чтобы персонажи ушли, и отказывается предоставлять им дополнительную помощь. Персонажи должны сами найти путь к монастырю.

Награда опытом

Если один из персонажей успешно оседлал ремораза и группе удалось убедить Миваля помочь в их проникновении в монастырь, то выдайте каждому игроку по 100 опыта.

Прибытие в монастырь

Переходите к части 2.

Часть 1Б: Путешествие по дороге

Один из двух путей к монастырю Жёлтой Розы — это телепортация через магический круг в городок Равенсбург, в Дамаре. Оттуда идут дороги к монастырю. Погода не делает путешествие простым, но зато на дорогах нельзя заблудиться, и не требуются навыки выживания. Тем не менее культисты внимательно следят за этим маршрутом внутри и за пределами города, так что пробраться в монастырь незамеченными практически невозможно. На дороге можно притвориться обычным путником и скрыть свою силу и намерения. Но в такую погоду лишь немногие путешествуют по дорогам, поэтому нет никаких шансов выглядеть обычными путниками перед культистами.

Избегая внимания. В горах Каменного Шпиля практически невозможно двигаться другим путем, нежели по дорогам. Обычные люди сторонятся путешествий в таких условиях, поэтому правдоподобно замаскироваться под простых путешественников будет сложно. Если персонажи настаивают на том, чтобы избегать дорог любой ценой, то внесите необходимые поправки (см. «Избегая внимания» ниже) и попробуйте устроить весёлое приключение. Не забывайте, что есть еще вариант путешествия по леднику — для тех, кто предпочитает дикую природу и более прямолинейное прохождение боем.

Отшельник. Если у вас есть игровое время, то персонажи могут ненадолго свернуть на ледник Белого Червя в конце маршрута. Миваль живёт недалеко от монастыря прямо на краю ледника. Не останавливайте игроков, но следите за временем, когда проводите приключение. В Части 1А есть все необходимые детали для этой встречи.

Злобный ветер. Если персонажи предупреждали монаха Овона во Введении, воздушные элементали/невидимые охотники догоняют персонажей, когда они находятся в «Танцующем орке». Подробности в разделе Опциональное столкновение: «Злобный ветер».

Дорога

Дорога от Равенсбурга до Томрава не такая уж и хорошая, потому что по ней нечасто ходят путники — особенно под конец пути. Это означает, что персонажи могут двигаться в хорошем темпе, пока не достигнут Судрава в предгорье Каменного Шпиля.

Темп путешествия

Темп	Миль в день	Эффект
Быстрый	30 миль	Штраф –5 к пассивному значению Мудрости (Восприятие)
Нормальный	24 мили	—
Медленный	18 миль	Возможность идти скрытно

Дистанция путешествия

Отрезок	Дистанция	Местность	Время*
Из Равенсбурга к Судраву	60 миль	Холмистая местность	2½ дня
Из Судрава до «Танцующего орка»	15 миль	Горы (медленный темп)	1 день
Из «Танцующего орка» до Томрава	15 миль	Горы (медленный темп)	1 день
Из Томрава до монастыря Жёлтой Розы	15 миль	Горы (большая высота, медленный темп)**	3 дня

* Скорость путешествия не учитывает способность следопыта «Исследователь природы».

** Часть пути идёт выше 10000 футов, из-за чего 1 час пути считается за 2. Избранная местность следопытов не влияет на это. Поэтому, если в группе присутствует следопыт, скорость отряда приключенцев замедляется лишь наполовину, а не на четверть.

Опциональное столкновение: «Злобный ветер»

Если персонажи предупредили Овона во Введении, его элементальные убийцы догоняют персонажей, пока они на дороге. Это столкновение может начаться в любой момент во время Части 1Б, хотя его нельзя использовать в сочетании ни с каким другим.

Воздушный элементаль и **невидимый охотник** выслеживают персонажей и атакуют. Воздушные элементали имеют преимущество при проверке Скрытности для нападения на персонажей, ведь буря — чудесная погода для элементалей.

Тактика элементалей проста: атаковать персонажей до тех пор, пока те не умрут. Их целями являются персонажи которые встречались с Овоном, и они фокусируют свои атаки на них. Элементали используют вихревую атаку, чтобы сбросить персонажей в реку. С ними нельзя договориться — они дерутся насмерть.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите невидимого охотника. Увеличьте хиты воздушного элементаля до 105, добавьте к его атакам дополнительный урон холодом 3 (1к6)
- **Слабая группа:** замените невидимого охотника на воздушного элементаля
- **Сильная группа:** замените воздушного элементаля на невидимого охотника
- **Очень сильная группа:** замените воздушного элементаля на невидимого охотника, увеличьте хиты невидимых охотников до 130

Равенсбург

Равенсбург — небольшой фермерский городок с 3 500 жителями. Жители встревожены погодой и её влиянием на урожай, но знают о ней еще меньше, чем персонажи. Они не советуют персонажам путешествовать в такое время к монастырю Жёлтой Розы, поскольку это и так тяжёлое путешествие, а из-за бури дороги могут стать особенно опасными.

Большая часть путешествия из Равенсбурга в Судрав пройдёт через скалистый вечнозелёный Земляной лес, деревья которого предоставляют укрытие от самых худших проявлений погоды. Известно, что какая-то древняя магия удерживает монстров от этих лесных массивов. Даже гуманоидные хищники стараются обходить эти места. Потому лес считается достаточно хорошим местом для лагеря.

Судрав

Судрав — горная деревушка с 600 жителями. Местные жители, это крепкие, трудолюбивые люди предпочитающие, чтобы их оставили в покое. Из-за этого приветствие явно холоднее, чем в Равенсбурге, но жители не откажутся от возможности поторговать. Местные жители рекомендуют не ходить в горы, они слышали, что мост у «Танцующего орка» был разрушен. Хотя они отмечают, что опытные искатели приключений смогут пересечь реку.

Из Судрава в Томрав дорога идёт серпантином через горы, периодически опасно спускаясь к каньонам и открывая захватывающий вид на озеро Тающего Льда и Земляной лес внизу (ну или этот вид был бы захватывающим при погоде получше). Несмотря на хорошую дорогу, она была затоплена то тут, то там, и в этих местах больше напоминает реку, нежели дорогу. Только самые отчаянные путешественники пойдут по ней в такое время, и из-за того, что рядом с «Танцующим орком» больше нет моста, таких путешественников становится всё меньше.

Танцующий орк

На полпути между Судравом и Томравом находится «Танцующий орк» — большая каменная башня и крепкая гостиница, окруженная деревянным палисадом — остановка для уставшего путника. Это теплая, удобная, хотя и несколько спартанская гостиница с небольшой баней, а также большой конюшней и крепким сараем. «Танцующий орк» стоит на берегу широкой реки, и, по велению судьбы, не так давно мост через неё был разрушен. В гарнизоне гостиницы трое солдат-**стражников**.

Танцующий орк

«Танцующий орк» — это простая гостиница, состоящая из большой каменной башни и пристроенной к ней конюшни. Рядом с ней располагается ферма и квадратная караульная башня, в которой живут трое солдат. Все это окружено деревянным палисадом высотой 10 футов. Точная информация о гостинице и ее обитателях зависит от вас. Помните, что буря сильно мешает путешествиям. Трактирщик и его люди ничего не знают о ситуации с заложниками. Путешественники в таверне также ничего об этом не знают, но они отмечают нарастающую напряженность, объясняя её погодой (хотя они не совсем уверены в этом). Если игроки проявляют интерес к попытке найти шпиона культа, не стесняйтесь добавить его. Будьте аккуратны со временем, особенно в условиях, когда время важно.

Общие особенности

Территория гостиницы имеет следующие особенности.

Местность. Гостиница располагается в небольшой долине в предгорье Каменного Шпиля. За палисадом земля плоская и ухоженная, без камней и сорняков.

Деревья. Вдоль дороги, на обоих берегах реки растут различные кусты и ели. Они являются труднопроходимой местностью и обеспечивают как укрытие, так и множество возможностей для того, чтобы спрятаться.

Свет. Несмотря на облачность, днём здесь яркое освещение. Ночью здесь тусклое освещение — солдаты и жители гостиницы всегда оставляют несколько факелов гореть, укрывая их от непогоды. Но даже без них из «Танцующего орка» и соседних зданий исходит достаточно света для тусклого освещения.

Звуки. Воющий ветер. Звон стекла. Стулья скребутся о половицы. Ржание лошадей.

Запахи. Горящее дерево. Еда. Дождь и свежая грязь.

Погода. Буря, сильный ветер и дождь создают дополнительные препятствия во время боя. Для простоты каждая дальнобойная атака, совершаемая на расстоянии более 30 футов, происходит с помехой. Спасброски от огненных или содержащих огонь атак совершаются с преимуществом. В конце каждого хода бросайте кость к6. При результате 1–2 сильный ветер сдвигает всех существ Среднего и меньше размера на 10 футов. Персонажи, провалившие спасбросок Силы Сл 10, падают ничком.

Ярость реки. Персонаж, упавший в реку, тут же смещается на 60 футов вниз по течению, получая в процессе 10 (2к10) дробящего урона. Если он успешно прошёл проверку Силы (Атлетика) Сл 15, он подплывает к одному из берегов на расстоянии 60 футов ниже по течению. Если персонаж проваливает проверку, то он он может пытаться повторить её в начале каждого своего хода, сдвигаясь еще на 60 футов и получая 10 (2к10) дробящего урона каждый ход. Если персонаж погибает в реке, то его вылавливают в озере Тающего Льда несколькими днями позже кем-то из жителей Судрава, а затем передают тело его фракции.

Моста больше нет!

«Танцующий орк» — таверна на полпути к Томраву, в которой часто ночуют путешественники,

стоит на северном берегу быстротекущей реки. Путешественники, идущие из Судрава, должны пересечь реку, прежде чем они смогут остановиться на этом постоялом дворе. Раньше тут стоял деревянный мост, но не так давно он был разрушен. Починка моста сложная и бессмысленная при текущей погоде.

Суровый ветер, дождь и грязные дороги сделали путешествие сложнее, а также убрали с вашего пути других путешественников и диких зверей. Звуки бури слышатся громче обычного, хотя и заглушаются рёвом реки. Когда дорога достигает вершины следующего хребта, вы можете разглядеть источник звука. В маленькой долине внизу сквозь заросли ёлок вы видите небольшую грязную и бурную реку. Моста нет, хотя его останки до сих пор держатся за крутые берега. Сквозь деревья вы видите каменную башню и несколько соломенных крыш. Из трубы самого большого здания идёт дым. Тем не менее, всё это находится на другой стороне реки.

Культисты заключили сделку с вождём медвежатников Храром, помогая ему взять контроль над племенем Теневого Когтя. Группа медвежатников этого племени остановилась недалеко от «Танцующего орка», чтобы расправиться с путешественниками любым удобным способом. Пять **медвежатников** [bugbear] устроили засаду в кустах на той стороне реки. Они нападают на персонажей, когда те пересекают реку и разделены.

Несколько деревьев упали на мост и разрушили его несколько дней назад. Ширина реки около 30 футов. Попытаться переплыть её не очень разумно — течение быстрое, а камни и мусор, которые несёт река, делают такую переправу потенциально смертельной. Тем не менее, в паре мест можно перекинуть верёвку на другой берег реки.

Закинуть крюк и зацепить его за что-нибудь на другой стороне реки не очень просто, но это возможно, хотя и занимает время. Если персонажи закинули крюк на другой берег, то переправа через реку будет достаточно простой — это проверка Силы (Атлетика) Сл 5. В случае, если персонаж проваливает проверку дважды, он падает в реку. Однако настоящая угроза заключается в том, что всё это отнимает время, а медвежатники могут перерезать верёвку (хотя они предпочитают не терять свою добычу).

В любой момент на поле боя могут выйти три **стражника** из «Танцующего орка». Солдаты предпочитают наблюдать издалека и присоединиться к битве, когда она почти закончилась, не желая рисковать своей шкурой ради незнакомцев, если только это не необходимо (по усмотрению Мастера их можно использовать, чтобы ускорить сражение и, вместе с тем, игру). Ещё они могут отвлечь на себя злых медвежатников, выиграв немного времени для персонажей. И всё же стражники не такая уж и угроза для медвежатников, так как их всего трое.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите двух медвежатников
- **Слабая группа:** уберите одного медвежатника
- **Сильная группа:** добавьте двух медвежатников
- **Очень сильная группа:** добавьте одного вождя медвежатников и двух медвежатников

Развитие событий

Медвежатникам заинтересованы в наблюдении за дорогой, но немного бессмысленного грабежа и насилия — приятный бонус. Если что-то пойдёт не так, они попытаются бежать. Они не очень желают сдаваться. Если хотя бы один из медвежатников убежит, культисты будут знать, что персонажи сделали в секции «Просьба о помощи».

Схваченные медвежатники угрожают расправой, местью своего племени, в сочетании с обещанной смертью заложников, хотя все эти угрозы — просто пустые слова. Они не будут сразу же раскрывать наличие культистов в их рядах, потому что не до конца понимают зачем те пришли. Их вождь Храр, выступает против альянса с местными людьми. Если группа правильно расспросит медвежатников (несколько успешных проверок Харизмы, на усмотрение Мастера), то они поймут что в племени не всем нравятся решения Храра и вражда с Томравом. Однако они не знают, кто поддерживает Храра, а кто нет. Они дают всевозможные обещания, особенно если персонажи угрожают им насилием, но не планируют их исполнять. Они нарушат их, когда представится возможность, даже если придется рисковать своей жизнью — особенно если есть шанс, что это приведёт к смерти одного или нескольких персонажей.

Тройка солдат

Командир солдат представляется Сержантом Сергором. Он приглашает персонажей в таверну «Танцующий орк», указывая на башню. Он извиняется за нападение и за отсутствие моста. Они заметили медвежатников, но поскольку сейчас заключено что-то вроде перемирия с местными гоблинами, он не ожидал, что они нападут. Проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 покажет, что он не совсем честен. Если на него надавить, он расскажет персонажам, что союз в последнее время стал шатким, между делом уводя разговор в другое русло, потому что знает — у деревьев есть уши.

Если персонажи отказываются от приглашения, или не проявляют интереса в разговоре с ним, Сергор пожимает плечами и никак не препятствует им. Вместо гостиницы он подходит к персонажам дальше по пути. Скорректируйте раздел «Просьба о помощи» соответственно.

Просьба о помощи

Как было сказано ранее, культ попытался взять под свой контроль не только монастырь, но и весь Томрав с окрестностями. Всё-таки деревня является своеобразными воротами к монастырю. Для захвата этого места своими силами у них не хватало людей, поэтому они обратились за помощью к Храру, могучему медвежатнику этих земель. С

помощью культистов он установил контроль над племенем, похитил и взял в заложники нескольких жителей Томрава. Теперь обитатели Томрава (те, кто понимают сложившуюся ситуацию) вынуждены подчиняться приказам культа. К счастью, в большинстве случаев всё, что нужно делать — просто наблюдать за дорогой и задерживать путешественников, направляющихся в монастырь.

В заложниках держат семью сержанта Сергора. Брат и жена брата никогда ему не простят, если Сергор позволит манипулировать собой и совершит что-либо бесчестное. Поэтому он искал возможности сделать хоть что-то с минимальным риском для заложников, и персонажи — это его шанс. При разговорах с ними он крайне осторожен, так как считает, что рядом находятся гоблины, наблюдающие за дорогой (это неправда), и он боится большого числа шпионов среди людей из «Танцующего орка» (снова неправда). Он старается говорить с персонажами, не привлекая к себе внимания, и передает им тайную записку, чтобы убедить их прийти на встречу за конюшней этой ночью. Если персонажи не придут, он попробует другой способ, например, подойдёт к ним дальше по дороге после того, как они покинут постоялый двор.

Оказавшись наедине с персонажами, он рассказывает о своей проблеме и просит их помочь. Ему нечего предложить в качестве награды, но он уверен, что у культистов найдутся сокровища и информация, и что мэр Томрава вероятно предложит награду после всего этого.

Если персонажи соглашаются, он рассказывает им, что гоблины держат заложников в недавно покинутой шахте Деру, в дюжине миль к западу от Томрава. Он знает, что гоблины из племени Теневого Когтя раньше были союзниками Томрава, а также слышал разговоры медвежатников о том, что не все гоблины довольны новым положением. Так как жители Томрава не будут помогать, опасаясь предательства, персонажи могут найти союзников в шахтах среди гоблинов. По слухам, бывший вождь Саштек всё ещё жив, и Храр приглядывает за ним. Вроде как старый вождь отказался говорить, где спрятано сокровище племени, но может и по какой-то другой причине.

Сергор был возле этой шахты всего один или два раза. Он помнит два дома и открытый сарай, обнесенный изгородью. Вход в шахты закрывала прочная деревянная дверь. Насколько он знает, там нет других выходов, хотя он никогда не заходил внутрь.

Если персонажи откажутся ему помогать, он становится более настойчивым, но он не в силах заставить их действовать

Независимо от развития ситуации он пошлёт сообщение культу. Если персонажи спросят его об этом и пообещают помочь, то он скажет, что боится, что вокруг есть еще шпионы. Лучше перестраховаться, а сообщение всё равно придет в шахты позже, чем там окажутся персонажи. Кроме того, он более чем готов позволить персонажам надиктовать сообщение, держа в уме тот факт, что другие шпионы отправят правильное послание. Он откажется от отправки, только если на него надавить, но он не будет этому рад.

На самом деле шпионов больше нет (если, конечно, вы не решите иначе, как было сказано во врезке про «Танцующего орка»), и если Сергор не посылает сообщение, то этого не делает никто.

Шахта Деру

Шахта Деру расположена посреди ущелья недалеко от Томрава. Она образовалась вымыванием горных пород талыми водами ледника, находящегося по ту сторону гор.

Общие особенности

Эта местность имеет следующие заметные особенности.

Земля. Пол шахты из твердого камня, как и поверхность ущелья. В некоторых местах на полу постелен ровный пол из досок.

Свет. Область ярко освещена днем, а ночью освещение полностью отсутствует. Исключение составляет туннель. Он постоянно ярко освещен расставленными через равные промежутки масляными лампами.

Запахи. Немытые тела (человеческие и не только). Дым от горящего масла в лампах.

Звук. Сильный ветер. Гортанный говор (гоблинский). Стулья скребутся о половицы. Звуки физического насилия. Плач.

Погода. Сейчас гроза, но стены ущелья надёжно укрывают его от ветра. Однако на вершине плато лучше не стоять близко к краю. В доказательство этому резкий порыв ветра сносит в ущелье ничего не подозревающее существо.

Пристройки. У входа в ущелье стоят три здания. Каменная хижина (20 на 30 футов) — одноместный дом для шахтёров. Сейчас его занимает вождь медвежатников. Аналогичный крепкий домик поменьше (10 на 20 футов) занимают остальные медвежатники. Гоблины находятся в небольшом загоне в виде открытого сарая (20 на 20 футов). Хижины окружены десятифутовым полусгнившим деревянным забором, который затрудняет проход в ущелье. Шахта была заброшена несколько лет, и ничего из шахтёрского оборудования уже не осталось. Всё, что персонажи находят, это только то, что можно ожидать найти в военном гоблинском лагере.

Прибытие

Разведка. Персонажи, которые захотят отправиться в разведку, могут с лёгкостью сделать это — медвежатники знают, что люди из Томрава не настолько глупы, чтобы досаждать им. Разведчик на крыше скучает и убивает время, и совершает любые проверки Мудрости (Восприятие) с помехой. Обратите внимание, что это дает штраф –5 к значению пассивного Восприятия. Если разведчик видит персонажей, звучит тревога (колокол), и появляются медвежатники, пытающиеся выяснить причину шума.

Если персонажи ведут наблюдение какое-то время, то они узнают следующее (можете добавить

дополнительные пункты сами):

- Медвежатники плохо обращаются с присутствующими здесь гоблинами — они бьют и насмехаются над ними.
- Ни медвежатники, ни гоблины не рискуют входить в тоннель. Кто-то время от времени подходит ко входу и что-то или отдаёт, или принимает от людей, которые выходят из пещеры.
- Выше находится узкая река, которую перекрывает старая дамба. Высохшее русло простирается от дамбы до верхней части ущелья. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 10, может понять, что река вырезала это ущелье тысячелетия назад. Если дамба разрушится, то река возобновит своё естественное течение.

Переговоры с гоблинами. Персонажи могут попытаться использовать разногласие между медвежатниками и гоблинами, и, возможно, заключить сделку с Саштеком или с одним из его приближенных. В таком случае несколько дополнительных медвежатников и гоблинов сражаются друг с другом. Саштек не в состоянии драться, пока не получит магическое исцеление, но даже тогда у него будет 3 степень истощения. Если персонажи освободят его, он будет искренне благодарен и намерен восстановить мир с людьми из соседних горных общин.

Скрытность. Войти в шахту сверху, чтобы гобликноиды, находящиеся внизу, не заметили, не очень сложно. Для этого надо незаметно убить разведчика у входа в шахту.

Разрушение дамбы. Самый простой способ избавиться от гобликноидов — это уничтожить дамбу в верхней части ущелья. Поток смоет все здания (вместе с теми, кто будет внутри) и сбросит на камни внизу. Однако это также затопит шахты. И хотя это не сразу убьет заложников, это сделает их спасение невероятно сложным, так как персонажи должны будут сразиться с выбежавшими из шахты культистами, чтобы войти внутрь. Это не лучшая идея, если персонажи хотят оставить заложников в живых. Вода уничтожит все ценные вещи. На усмотрение Мастера несколько заключенных могут выжить.

Когда персонажи приблизятся к шахте, прочтите:

> Дорога ведёт в узкое ущелье, которое простирается на 90 футов и заканчивается отвесной скалой. Узкая земляная тропинка у одной из стен ущелья поднимается на 40 футов к уступу. Выше уступа через ущелье перекинуты несколько балок и сеть из канатов с болтающимися блоками под ней. От уступа вглубь скалы уходит тоннель, который теряется во мраке.
>
> Вход в ущелье перекрывает небольшая группа строений, окруженных 10-футовой оградой из сгнившей древесины.

Пристройки

Храр, **вождь медвежатников**, живет в самой большой из шахтёрских пристроек.

За ним расположена меньшая пристройка размером 10 на 20 футов, в которой находится четыре **медвежатника** и два человека-**разведчика**. Один из разведчиков лежит на крыше пристройки в дозоре. Остальные разведчики охраняют вход в шахту. Храр обычно находится в доме или играет в кости с медвежатниками в их пристройке, но иногда выходит, чтобы проверить стражу или поговорить с Аргат у входа в шахту. Три медвежатника, как правило, патрулируют ограждение, а иногда даже взбираются по стенам ущелья чтобы проверить, что там на верху.

В оставшемся здании размером 20 на 20 футов, расположенном у конца дороги, есть еще гоблины, точнее, около дюжины гоблинов-слуг и один медвежатник-изгой. Старый вождь племени, Саштек, заключён в комнате. Храр развлекается, пытая Саштека (слухи о сокровище племени — фальшивка). Обитатели этой постройки не участвуют в бою и убегают, как только Храр отвлечётся.

> **Корректировка столкновения**
>
> Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.
>
> - **Очень слабая группа:** уберите четырёх медвежатников
> - **Слабая группа:** уберите одного медвежатника
> - **Сильная группа:** уберите двух медвежатников, добавьте одного вождя медвежатников
> - **Очень сильная группа:** добавьте одного вождя медвежатников

Внутри шахт

Шахта не более чем широкий тоннель 15 на 20 футов с несколькими комнатами справа и слева.

Комната 1. В комнате плоский пол, светильник, стол и два стула. Два **культиста** охраняют вход, убивая время за игрой в кости. Они не очень рады здесь находиться, но обещанное золото, могущество и месть — весьма хороший стимул. В отличие от гоблинов, культисты знают о воздушном элементале. В душе они трусы и легко пойдут на диалог.

Комната 2. Эта комната немного больше, и сейчас в ней находится два **культиста**. Они положили деревянные доски на пол и поставили жаровню посередине. Здесь есть четыре (или больше) двойных кровати, также шкаф и два маленьких сундука. Рядом с жаровней стоит маленький стол и несколько стульев. Культисты сами не готовят — гоблины приносят им еду дважды в день. Культисты, не находящиеся в дозоре и не помогающие фанатикам, как правило, спят тут. Только служба или другая религиозная деятельность может выманить их из комнаты. Ничего такого не случится само по себе, пока персонажи будут в шахте, если только они не смогут как-то обмануть культистов под этим предлогом.

Комната 3. Эта комната служит жилищем для **урагана**, Аргата-подлиза, изгнанного из своего дома возле Сильверимуна. В этой комнате также находится **воздушный элементаль**, подчиненный через алтарь, расположенный в здесь же. Пол покрыт деревянными досками. Здесь стоит одиночная кровать, маленький алтарь, крепкий сундук и письменный стол со стулом. В комнате постоянно дует ветер, и чтобы документы не уле-

тали, Аргат кладет на них камни. Уничтожение алтаря (КД 15, 30 хитов) освобождает элементаля, и он немедленно обращается против Аргата.

Комната 4. Вход в эту комнату чуть шире коридора и заблокирован временной деревянной стеной с единственной дверью. Несколько железных прутьев обеспечивают дополнительную безопасность. Здесь заперта дюжина людей различного возраста и пола, включая брата Сергора с его женой. Они замёрзли, оголодали и отчаялись сбежать.

Если персонажи не ведут себя тихо, то звуки боя привлекают внимание оставшихся обитателей шахт, которые немедленно находят персонажей и атакуют их толпой. Впрочем, Аргат остаётся в своей комнате и используется свиток заклинания *послание*, чтобы предупредить своих руководителей в монастыре.

Если персонажи слишком легко расправятся с приспешниками Аргата и положение культистов выглядит удручающим, то Аргат может дать элементалю приказ (при условии, что его еще не уничтожили) убить заключённых. Воздушный элементаль может войти в Комнату 4, не открывая её, используя свою воздушную форму. Он немедленно начинает убивать случайных заключённых. Если такое произойдет, члены семьи сержанта Сергора чудесным образом останутся живы[1].

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите культистов и воздушного элементаля, добавьте одного вождя медвежатников
- **Слабая группа:** уберите культистов и урагана, добавьте одного вождя медвежатников
- **Сильная группа:** уберите культистов, добавьте одного урагана
- **Очень сильная группа:** уберите культистов, добавьте двух ураганов и двух головорезов

Развитие событий

На письменном столе в третьей комнате разбросана целая куча зарисовок и заметок на Ауране. Если персонажи владеют этим языком, то они поймут, что это бред сумасшедшего с упоминаниями о культистах — особенно о ком-то в монастыре по имени Бладвинд, и о ком-то на кухне. В записях говорится, что культ создал стихийный узел, однако там не уточняется, что он из себя представляет.

Также среди заметок есть целая коллекция зарисовок с чертежами воздушного шара. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта Сл 15 (или владеющий ремеслом плотника[2]) может попробовать уничтожить воздушный шар в третьей части. Это работает следующим образом: когда у шара останется меньше 75% хитов, то атаки по нему совершаются с преимуществом, а шанс взрыва увеличивается с 1 до 3 на к6.

Сокровища

После того, как персонажи разберутся с культистами, они могут обыскать комнату Аргата. Они найдут три свитка с заклинанием *послание [sending]*, одно зелье лечения и 250 зм. Здесь также есть несколько банок с чем-то липким и вязким. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта Сл 10 (набор травника или алхимика), может узнать, что это что-то вроде природного репеллента.

Спасённые заложники очень благодарны. Они не знают, что творится в монастыре. Они хотят как можно скорее покинуть это место и отправиться в Томрав и говорят, что мэр может наградить персонажей. Это задержит персонажей ещё сильнее, так что они могут отложить получение награды до тех пор, пока не разберутся с культистами. В дополнение к этому, в деревне точно есть шпионы. Независимо ни от чего, в Томраве персонажей никто не трогает. Для культа легче выждать прибытия персонажей в монастырь, да и время на стороне культистов.

* Заметьте, что послание в шахты не дойдет раньше, чем персонажи, как было сказано ранее, и у фанатика культа будут три свитка с заклинанием *послание*. Однако его послание успеет дойти до монастыря раньше персонажей.

Награда опытом

Если персонажи успешно спасут жителей деревни без жертв, наградите каждого по 100 опыта.

Томрав

Томрав — это небольшая шахтёрская деревня, в которой проживает примерно 400 людей, дварфов и полуорков. Местоположение этой деревни не дает возможности не посетить её на пути к монастырю Жёлтой Розы.

Томрав — это последняя остановка перед финальным этапом путешествия. Извилистая дорога является путём для повозки. Местами она настолько узкая, что и повозка едва сможет проехать. Сильный ветер, дожди, мокрый снег и крутые подъемы делают эту часть путешествия чуть ли не самой тяжелой. Камни и скалы местами укрывают от ветра и дождя, но дают лишь кратковременное облегчение и встречаются очень редко. Вторая половина пути к монастырю проходит высоко в горах, что снижает нормальную скорость передвижения вдвое, как описано в *Руководстве Мастера*.

Часть пути от Томрава к монастырю проходит через длинный извилистый тоннель. Его называют Солитьюд[3]. Просители должны переходить его, находясь далеко друг от друга, в темноте, одиночестве и молчаливом размышлении. Искатели

[1] Способ — на усмотрение Мастера

[2] В оригинале здесь какая-то ошибка — написана большая буква А в начале, которая не имеет смысла, а потом сказано о владении ремеслом плотника. Предположительно это ошибка, и вместо А должно было бы Arcane (Магия), но оно куда-то потерялось, хотя и неясно, как магия связана с вроде бы механизмом. Но и инструменты плотника тоже плохо подходят.

[3] Solitude — (с англ. яз.) одиночество.

приключений даже не подозревают, что культисты выпустили в тоннели гигантских пауков. Если они сражались с культистами в шахте Деру, то есть возможность избежать пауков, в противном случае придётся ими заняться. (См. ниже — «Избегая внимания»).

Зацепки приключения. Культисты и их союзники медвежатники захватили несколько заложников из жителей деревни. Для подробностей см. «Внутри шахт».

Сестра Чурм

Сестра Чурм Мристар — член ордена Жёлтой Розы проживает вне монастыря, в Томраве, и является посредником между своим орденом и шахтёрским городком. Она искренне рада услышать, что Лана жива, и немного обеспокоена слухами о разложении в рядах ордена. Однако она не может рассказать что-то нового. Если персонажи ещё не освободили заложников в шахте, она говорит об этом и умоляет помочь. Она знает все подробности о конфликте в племени гоблинов и может рассказать об этом в деталях.

Избегая внимания

Если персонажи не разобрались с культистами в шахте Деру, то их встречает засада у входа в тоннель. Засада состоит из четырёх **культистов**, одного **урагана** и одного **воздушного элементаля**.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите культистов и воздушного элементаля, добавьте одного вождя медвежатников
- **Слабая группа:** уберите культистов и урагана, добавьте одного вождя медвежатников
- **Сильная группа:** уберите культистов, добавьте одного урагана
- **Очень сильная группа:** уберите культистов, добавьте двух ураганов и двух головорезов

Вне зависимости от того, будет ли засада у входа в тоннели, без мази Аргата восемь **гигантских снежных пауков** атакуют персонажей, пересекающих тоннель. Если персонажи используют мазь, найденную в шахте Деру, пауки не атакуют. Однако они будут защищать себя, если персонажи нападут на них. Тоннель длинный, темный, зловещий и весь покрыт липкой паутиной.

Паутина. Зоны с паутиной являются труднопроходимой местностью. Более того, существо, впервые вошедшее в паутину или начинающее в ней свой ход, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 12, иначе станет опутанным. Опутанное существо может использовать действие, чтобы попытаться вырваться, успешно совершив проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 12.

Каждый куб паутины со стороной в 10 футов имеет КД 10, 15 хитов, уязвимость к огню, иммунитет к дробящему, колющему и психическому урону.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите всех гигантских снежных пауков, добавьте одного бурого увальня
- **Слабая группа:** Уберите двух гигантских снежных пауков
- **Сильная группа:** Добавьте одного гигантского снежного паука
- **Очень сильная группа:** Уберите всех гигантских снежных пауков и добавьте двух бурых увальней

Прибытие в монастырь

Переходите к части 2.

Часть 2: Затишье перед бурей

Монастырь Жёлтой Розы — это древняя организация, основанная сотни лет назад в уединении в горах Каменного Шпиля. Посвященный Ильматеру, Плачущему Богу, божеству страданий и стойкости, он стал бастионом цивилизации на тысячу лет. Но сейчас его основы подверглись разложению.

Вход

Монастырь Жёлтой Розы построен на скалистом хребте на вершине ледника Белого Червя. Он находится прямо в оке бури, что позволяет путешественникам увидеть его еще до приближения к нему, что создает необычный контраст.

Вы изо всех сил пробираетесь сквозь вьюгу и через мгновение выходите из неё. Снег перестал падать, ветер стал легким бризом, а над головой сквозь серые облака проступило голубое небо. Вы замечаете громадное строение, раскинувшееся по скалистой стороне горы высоко над вами. Небольшая тропа вьется вверх, проходя через несколько ворот, прежде чем достигает главного здания. Комплекс монастыря состоит из двух частей: перед входом расположилась группа небольших белых строений, а за ними — крупные желтоватые здания ближе к склону горы. Позади них на солнце переливается большой купол. Монастырь выглядит древним и спокойным уголком цивилизации посреди крайне опасной дикой местности.

Как персонажи попадут в монастырь, зависит от их действий в прошлых частях приключения. Есть два способа: открыто как гости или тайно (с помощью Миваля или без него).

Культисты не контролируют монастырь. Издалека кажется, что вход в монастырь свободен: никто никого в открытую не останавливает. Это ощущение остается и когда подходишь к зданию. Первые врата выглядят крепкими, рядом висит большой бронзовый колокол. Над воротами на стене выгравирована надпись:

«Страдать с другими — значит быть другими; терять себя и рассматривать любое страдание не как свое собственное — вот наша истина.»

Привратник, брат Херн, находится рядом с вратами большую часть дня. Если персонажи звонят в колокол, то он несколько удивляется, но немного нерешительно приветствует их. Выглядит он как пожилой мужчина-человек с длинными растрёпанными волосами, жиденькой бородой и большим крючковатым носом. После нескольких беглых вопросов, звучащих так, будто он выполняет какую-то рутинную работу, а не действительно хочет знать ответы, Херн предоставляет персонажам проводника, послушницу Натали, и пропускает их в монастырь. Обратите внимание, что его равнодушный прием никак не связан с культом, ему просто всё равно. Натали — молодая женщина с длинными черными волосами и уродливым шрамом на лице. Она полна энтузиазма, приветлива к посетителям и всегда рада услышать что-нибудь о внешнем мире.

В качестве альтернативы персонажи могут попытаться проникнуть внутрь без привлечения внимания. Самый простой способ — с помощью отшельника Миваля. Он проводит персонажей к боковому входу и знакомит их со своим другом — Отцом Херном, привратником. Хотя тот и приветствует их здесь так же безразлично, как и у ворот, с некоторыми рекомендациями от Миваля, и небольшим убеждением со стороны персонажей, Херн соглашается впустить их внутрь, как монахов. Поскольку в монастыре более 750 монахов, часть из которых покидает обитель на месяцы, то не слишком сложно притвориться местными, по крайней мере вначале. Без поддержки Миваля, персонажам придётся проникать внутрь скрытно. Это не очень трудно сделать, но блуждать по монастырю без привлечения особого внимания будет гораздо сложнее, а воинственные монахи не будут рады незваным гостям.

Отыгрыш Натали

Натали — тринадцатилетняя сирота родом из Дамары. Её родители были странствующими торговцами, и прямо на глазах девочки их убили орки. Её спасла группа паладинов Ильматера. Натали старается выглядеть более значительной, чем она есть на самом деле. Она очень заинтересована искателями приключений и стремится изучать боевые навыки, хотя до сих пор не решила, кем хочет стать: великим воином, посвященной жрицей или могущественной волшебницей. Она считает, что монастырь и монахи несколько ограничивают её. Натали боится полуорков и, очевидно, варваров.

Независимо от пути проникновения в монастырь, внутри может произойти что угодно. Информация, данная ниже, поможет вам провести эту часть приключения. Раздел «Монахи Розы» содержит информацию о местных обитателях. «Монастырь» включает в себя беглое описание областей и таблицу случайных столкновений для помощи в оживлении монастыря во время его исследования персонажами. «Поиски» включают в себя наиболее вероятные действия и вопросы персонажей, а также то, что делать в подобных ситуациях.

Отыгрыш привратника

Отец Херн, привратник — это пожилой усталый мужчина, чьи стремления долгое время увядали из-за страданий, которые он повидал на своём веку. У него депрессия, его мало волнует внешний мир и для службы он выполняет самый минимум своих обязанностей. Обсуждался вопрос его замены, но Херн выполнял свою работу хорошо на протяжении многих десятилетий, и никто не хочет признавать, что ему уже пора на пенсию. Используя нужную мотивацию, персонажи способны разжечь в нём интерес к жизни, но лишь на короткое время. Работа над чувством вины поможет лучше всего.

Расследование

Как только персонажи окажутся в монастыре, может случиться что угодно в зависимости от того, как они решают проблемы. Информация этого раздела поможет вам провести эту часть приключения. Каждое место имеет общее описание, а также содержит сведения о потенциально интересных НИП, и информацию, которую можно там раздобыть. Невозможно предугадать все действия персонажей, не стесняйтесь расширять или дополнять приключение, удерживая в голове общую картину.

Существует две группы культистов. Первая проникла в монастырь и проложила дорогу для второй. Первая группа всё ещё в монастыре, они стараются держаться в тени, и большинство из них имеют лишь смутное представление о том, что происходит. Они раздосадованы тем, что их отодвинули в сторону, а также получив ничего взамен того большого риска, который они взяли на себя. Вторая группа проводит ритуал в башне Ветров и на крышах, вне поля зрения монахов в монастыре. В настоящее время эти две группы никак между собой не взаимодействуют.

- Культисты в большинстве своем безумны и/или властолюбивы и поклоняются разрушительным силам ветра. Некоторые это скрывают лучше, чем остальные, но это всё равно заметно.
- Культисты следят за любопытствующими персонами, и не постесняются использовать насилие. Чтобы положить конец расследованию, они с легкостью причинят вред невинным, хотя поначалу используют более деликатные методы. Культисты не глупы и не будут оставлять какие-либо улики тем, кто может их найти.
- Персонажам нужно как минимум узнать, где проводится ритуал. В конце этой части персонажи должны быть на пути в башню Ветров, чтобы прервать его. К этому моменту они могут не знать достаточно о ритуале, чтобы предотвратить разрушительные последствия. Будут ли они знать, кто является культистом, — уже другой вопрос.
- Большинство монахов монастыря не обращают внимание на то, что с погодой творится нечто необычное, а те немногие, что заметили, не придают этому особого внимания. Они погружены в себя, живут изолированно и не желают верить, что зло укоренилось в их обители. Лишь веские доказательства (что может считаться веским сильно зависит от того, кому их предъявить) способны расшевелить монахов. Лишь немногие из монахов сильнее искателей приключений, и они не будут выполнять за персонажей их работу.

Один из путей расследования — это изучение шторма, тогда как другой заключается в расследовании нападения на Лану. Разделы, описывающие библиотеку, улицу и место с культистами, являются ключевыми столкновениями. Узнав необходимую информацию, искатели приключений могут приготовить ловушку для двух нападающих, например, заманить их в святилище Воющего Ветра или спровоцировать их на бой, чтобы проследить вертикаль руководства вплоть до отца Нима, одного из тех, кто знает подробности о том, что происходит. Если его допросить, то это даст необходимую информацию о ритуале, а также место его проведения.

В своем расследовании персонажи могут вызвать подозрение культистов, тогда те попытаются отравить героев (см. разделы «Гостевой дом» и «Кухни»). Предполагая, что герои выживут, этот инцидент даст им новое направление для поисков, и, возможно, доказательство для руководства монастыря о том, что происходит что-то нехорошее. Помощь руководителей обители окажет большое влияние на расследование.

Монахи Розы

В монастыре более 750 монахов, по одному на каждого из святых Ильматера. Кроме них есть ещё несколько десятков прислужников, которые надеются занять освободившиеся места, и около двадцати послушников, сирот из Дамары, отданных монахам на воспитание. Монастырь — это самостоятельная деревня. Невозможно описать всех его жителей. Не стесняйтесь вводить своих собственных НИП, когда это необходимо для приключения.

Три ордена

Монахи монастыря поделены на три разных ордена, каждый из которых сфокусирован на своих обязанностях и религиозных принципах. Все три ордена одинаково важны, как с их теоретических, так и с практических основ. Послушники и служители не входят в орден и получают звание полноценного монаха согласно их предпочтениям, навыкам и рекомендациям от их наставника. Многим нравится их работа, а те немногие, кто её не любит, просто терпят, так как это часть религии Ильматера.

Орден Зубила. Монастырь известен своими скульптурами, гобеленами и вином из черники. Их производство является одним из основных источников дохода для монастыря, несмотря на то, что большинство монахов не покидают пределов своей обители. Помимо основных занятий ордена, монахи готовят еду, следят за хозяйством и немного торгуют в дополнение к молитвам и медитации. Они все трудолюбивы, а некоторые еще и особенно общительны. Мало кто из них владеет боевыми искусствами.

Орден Розы. Отшельники, жрецы, воины и искатели приключений принадлежат ордену Розы. Они отвечают за физическую и духовную защиту монастыря. Эти преданные делу мужчины и женщины, как правило, храбрые, неумолимые и открытые. Они — жители мира: постоянно путешествуют, собирают знания и творят добрые дела. Они не особо распространяются о своей вере, обсуждая её, только если их спросят. В этом ордене больше всего мастеров боевых искусств и заклинателей.

Орден Свитка. Библиотекари, ученые и пи-

сари составляют третий орден. Они управляют обширными библиотеками и помогают тем, кто ищет в них знания. Большая часть членов ордена — типичные ученые, которые не любят общество, предпочитают книги людям и обсуждают генеалогию, историю и теологию больше, чем какие-либо приземленные темы. Как и в ордене Зубила, среди них мало мастеров боевых искусств и заклинателей.

Иерархия в монастыре

Иерархия в монастыре Жёлтой Розы следует правилу трёх. Список ниже поможет вам справиться с ситуацией, если персонажи станут действовать незапланировано.

- **Грандмастер цветов: дедушка Перивинкл Шин.** Мужчина-человек, аббат монастыря.
- **Настоятельница: мать Савэн, госпожа Восточного ветра.** Женщина-человек, в данный момент недееспособна. Титул настоятельницы занимает второе место по значимости.
- **Исполняющая обязанности настоятельницы: мать Амра, госпожа Камня.** Женщина-полуэльф, вторая по старшинству среди монахов ордена Зубила, помогающая во время недееспособности Савэн.
- **Привратник: отец Херн, мастер врат.** Мужчина-человек, чьи основные обязанности — принимать гостей, быть посредником между ними и остальными жителями монастыря, а также следить за гостевыми помещениями.
- **Мастер жилых помещений: мать Роузиндин.** Женщина-полурослик, лидер ордена Зубила, также интендант, казначей и посредник монастыря.
- **Мастер-повар: брат Боровик.** Мужчина-человек.
- **Мастер-лекарь: брат Дурма.** Мужчина-человек.
- **Мастер-ремесленник: сестра Афилда.** Женщина-человек.
- **Мастер-хронист: мать Алетра.** Женщина-человек, руководящая орденом Свитка.
- **Мастер-писарь: отец Асир.** Мужчина-человек.
- **Мастер-библиотекарь: мать Лорит.** Женщина-человек.
- **Хранитель башен: мать Синилла*.** Женщина-человек.
- **Хранитель склепов: сестра Талиа*.** Женщина-человек.
- **Мастер лета: отец Блат.** Мужчина-человек, руководящий орденом Розы.
- **Командующая рыцарями: леди Тейс Синещит.** Женщина-дварф. См. ниже.
- **Мастер-учитель: отец Ним*.** Мужчина-полуэльф.
- **Ризничий: мать Вайда.** Женщина-человек, ответственная за содержание реликвий и храма Ильматера.
- **Обычные члены.** Послушники, монахи и прислужники.

* Монахи, отмеченные звездочкой, являются культистами Воющего Ветра. Помимо них культисты есть и среди обычных монахов. Они не прописаны здесь и вы можете ввести их в любой нужный вам момент.

Великий мастер Кейн

Уже сотни лет по монастырю ходят слухи о том, что великий мастер Кейн на самом деле не умер, а если и умер, то до сих пор обитает здесь в виде привидения. Правда открылась несколько лет назад (события взяты из романа *Rise of the King Companions Codex II* Роберта Сальваторе). Благодаря своей сильной воле, или по воле своего бога, Кейн стал высшим созданием. В это же время он связал своё сознание с монахом Афафренфером, чтобы помочь ему и наблюдать за событиями вдали от монастыря. Великий мастер Кейн редко материализуется или обращает внимание на происходящее в монастыре. Он не может принять телесную форму или помочь в бою. Тем не менее, если вам необходимо вернуть персонажей на линию сюжета или дать им необходимые подсказки, Кейн может появиться на короткое время. Он чрезвычайно стар, выглядит крайне изнуренным и худым, но излучает ауру силы и мощи.

Взаимодействие с монахами

Мнение руководства монастыря о буре, совпадает с мнением большинства монахов, за исключением того, что руководители более взволнованы. Буря кажется им некой атакой из-за пределов монастыря. Выдерживать нападение чрезвычайно грозных врагов им не впервой. И если уж им удалось удержать в страхе пару хроматических драконов, то что беспокоиться о каком-то ветре? Пообщаться с лидерами монастыря не просто. У них полно работы. Если разговор зайдет о безопасности, то они направят персонажей к леди Тейс Синещит. Она является командиром нескольких военных монахов и паладинов, охраняющих монастырь, а также блюстителем закона в необходимой степени.

Как только персонажи смогут убедить руководство монастыря в том, что происходит, то те начнут охотно помогать. Персонажи смогут говорить с кем захотят и заходить туда, куда им нужно. Недостатком этого станет то, что новости о персонажах распространятся очень быстро, и вся надежда на скрытность исчезнет.

Стоит отметить, что ни один из присутствующих монахов сильно не превосходит персонажей. Они не будут делать за персонажей их работу, если только те не устроят беспорядок.

Отыгрыш леди Тейс

Леди Тейс Синещит — щитовая дварфийка среднего возраста и паладин Ильматера. Мрачная и дисциплинированная, она относится к своим солдатам и даже монахам как сержант-инструктор. Она не терпит тех, кто говорит ей как делать работу. Тейс не разговаривает о своём прошлом и зачастую реагирует на расспросы персонажей скорее гневно, чем с пользой. Она не культист, её характер — это результат очень серьезных ссор с семьей о выбранном пути в жизни.

Как и любому представителю закона, ей не хотелось бы видеть линчевателей на своей территории, но

если кто-то начал своё собственное расследование, она потребует раскрыть все подробности. Она не будет действовать против монахов, если только не найдутся веские доказательства вины. Косвенные улики, логические выводы или слова персонажей не принимаются. Если она убедится в чьей-либо вине, то сразу же арестует виновника, ибо не верит ни в уловки, ни в вышибание клина клином.

В то время, как бушует буря, работа леди Тейс — защищать монастырь. Она ожидает нападения на монастырь извне, предчувствуя, что буря это результат внешней угрозы. При этом она не особо надеется на злых реморазов или слухи о древнем зле, блокирующем вход.

Культисты внутри

Внедрение в дисциплинированную, хорошо сложенную законопослушно-добрую организацию — непростое дело. Предполагаемым кандидатам сначала нужно проявить себя. Дело усложняет ограничение числа монахов по религиозным причинам. К счастью для культа, им нужно всего несколько ключевых людей для того, чтобы их действия были эффективны и хранились в тайне.

Ниже приведен список культистов, предназначенных для этого приключения. Вы вольны добавить ещё, если это поможет при проведении приключения. Культисты прекрасно понимают, что должны скрывать своё присутствие в данный момент, и редко взаимодействуют друг с другом. Они не настолько глупы, чтобы оставлять в своих жилищах доказательства их членства: никаких спрятанных символов, дневников или остатки каких-то жертвоприношений. Они общаются между собой неявно. Например, вывешивание красной ткани на третье окно восточного крыла означает опасность.

Обратите внимание, что культисты, проводящие ритуал и защищающие башню, использовали заклинание *левитации [levitate]*, чтобы попасть внутрь, и носят костюмы с крыльями. Они находятся в башне на протяжение всего ритуала, и у них достаточно еды и воды. Ни один культист в монастыре не ходит на башню или на крыши, и наоборот.

Известные культисты Воющего Ветра

Ниже перечислены значимые для приключения культисты.

Брат Главэл. Мужчина-человек. Главэл — член ордена Зубила. Он пивовар и повар как в монастыре, так и в гостевом доме. Большую часть своего времени он готовит черничное вино. Он знает, что Олара, его любовница — член культа, но он ничего не знает об остальных. Главэл эгоистичный социопат и не особо фанатичен в своей вере. Культ просто позволяет ему заниматься любимым делом. Он превосходный лжец и очень быстро переходит на другую сторону, когда его жизни что-то угрожает. Его бонус к Харизме (Обман) составляет +7.

Отец Ним. Мужчина-полуэльф. Первым нашел узел, возглавил внедрение и стал номинальным лидером среди монахов-культистов. Лишь Шерн знает, что Ним из культа. Другие знают, что их лидер — мужчина и ростом чуть ниже 6 футов. Более подробно о нем в разделе «Волк среди овец».

Сестра Олара. Женщина-человек. Она простая монахиня и член ордена Свитка, библиотекарь. Олара знает, что культ проводит какой-то ритуал, связанный с элементальным разломом, чтобы обрести силу и помогает культистам достать нужные книги. Она знает, что Главэл, её любовник — культист. Олара немного странная и иногда что-то бормочет себе под нос. Разговорить её будет весьма не просто.

Мать Синилла. Женщина-человек. Недавно перешла на сторону культистов, скорее из-за злости по жизни, нежели от истинной веры в культ. Тем не менее роль, которую она сыграла в инциденте с матерью Савэн, убедила её, что она безнадёжна. См. раздел «Башня Ветров» ниже чтобы узнать подробности.

Брат Шерн. Винодел и повар. Иногда он также готовит для гостей монастыря. См. разделы «Гостевой дом» и «Кухни» для подробностей. Он делает для матери Савэн «укрепляющую настойку», которая не даёт ей прийти в сознание.

Брат Овон. Мужчина-человек. Персонажи могли спасти этого монаха в DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы». Он член ордена Розы и действующий член культа. См. ниже для дополнительной информации.

Волк среди овец

Отец Ним — полуэльф средних лет. Он вырос в монастыре Жёлтой Розы. Его отправили в монастырь в раннем возрасте, чтобы он творил добро во имя Ильматера. Пару лет назад он вернулся в монастырь и медленно продвигался вверх по религиозной иерархии. Никто не заметил, что что-то свело его с ума во время путешествий. Он надеялся оправиться в монастыре, но его безумие стало только хуже. Его ненависть доросла до того, что он захотел уничтожить весь мир. Он нашёл узел и помог культу начать ритуал с маяком, но он чувствует себя оскорбленным тем, что Бладвинд его игнорирует.

Поначалу у персонажей нет особых причин подозревать его, хотя персонажи, расспрашивающие о технике Жёлтого Дыхания, могут посчитать иначе, поскольку он её создал. Если его спросят об этом, то он быстро уточнит, что эта техника только для продвинутых пользователей, так как крайне опасна для непосвящённых. Хорошенько покопавшись, персонажи узнают, что он себя бичует, хотя и пытается это скрыть. Впрочем он не единственный последователь Ильматера, понимающий ту часть учения, в которой говорится о страдании, слишком буквально.

Отыгрыш Овона

Овон всегда спокоен, наивен, не приемлет никакого насилия и ведет себя загадочно. Он никогда не отвечает прямо, если можно ответить загадкой.

Если персонажи уже встречали Овона, они могут попросить его о помощи. В таком случае он заметно

удивлен, встретив персонажей в монастыре, и ещё сильнее, если он вызывал воздушных элементалей, чтобы убить персонажей в Части 1. Он ведет себя немного странно, но это не является доказательством его связи с культом (в его жилище также нет никаких улик, подтверждающих его принадлежность к культу). Персонажи, скрытно следующие за ним какое-то время, могут увидеть, как он даёт какой-то условный сигнал на кухне, замаскированный под безобидный жест. Это предупреждение брату Шерну. Спустя какое-то время они тайно встретятся, чтобы решить, что делать с персонажами, включая попытку отравить их (Смотрите разделы «Гостевой дом» и «Кухни»). Если персонажи маскируются под монахов, встреча с ним является проблемой. Он не узнает персонажей автоматически, но его присутствие заставляет их нервничать и вынуждает совершить спасбросок Харизмы (Обман) Сл 15.

Если персонажи никогда не встречали брата Овона, то вряд ли у них будут причины беседовать с ним. Ситуация изменится лишь после того, как они начнут расследование на кухне, так как всем известно, что он друг брата Шерна.

Рано или поздно персонажи узнают его имя от брата Шерна или схватят его, заманив в ловушку. Окажется, что он знает всех культистов и может организовать экстренную встречу. Такие встречи всегда предоставляют ему лёгкий выход из положения, но искатели приключений обычно очень изобретательны. Когда персонажам удаётся его разговорить, он рассказывает следующее:

- Пару деталей о ритуале. Он пытается как бы невзначай проговориться, что наиболее быстрый способ завершить ритуал — это уничтожение якорей. Проверка Мудрости (Проницательность) Сл 20 покажет, что он что-то скрывает. Только под сильнейшим давлением он признается, что уничтожение якорей без принятия их роли на себя сделает бурю полностью неконтролируемой.
- Немного о способностях Бладвинда и якорей, поскольку он желает их смерти.
- О местности где проводится ритуал, хотя и без точного указания. Он направляет персонажей к нему, а затем пытается сбить их с толку. Подсознательно он ожидает, что персонажи его раскусят. Он хочет, чтобы ритуал потерпел неудачу, причем самым зрелищным образом, хотя и не признается в этом себе.

Отыгрыш отца Нима

У Нима репутация обаятельного и терпеливого человека, который обладает талантом учить других. Немногие видели его темную сторону: его хоть и редкие наказания могут немного жестокими, но если его разозлить, то Ним злобно набрасывается на обидчика. До недавнего времени, он скрывал свое безумие и ненависть, но время и гнев от того, что Бладвинд его игнорирует, просто сожрали его изнутри. Последние несколько недель он легко впадал в ярость с сильным желанием причинить боль другим. Пытаясь предотвратить худшее, он истязает себя, пока никто не видит.

Притворяясь монахами

Монастырь Жёлтой Розы велик, и многие его места никто не посещал месяцы и даже годы. Внутри монастыря не сложно спрятаться, особенно в склепах или обширных винных погребах. Притворяться монахом тоже не слишком сложно. В общине состоит более 750 монахов, некоторые из которых покидают стены на месяцы, а то и годы, поэтому никто не знает всех остальных. Пока на персонажах правильная одежда (её можно попробовать украсть) и они ведут себя при встречах должным образом, всё будет в порядке. Персонажам нужно лишь тщательно избегать монахов «своего» ордена, а в особенности руководителей — те знают каждого из своих подчиненных в лицо.

Монастырь

Общие особенности

Монастырь обладает следующими особенностями:

Потолки. Высота потолков 15 футов, если не сказано иное.

Свет. Рабочие зоны и храм хорошо освещены, остальные области могут находиться в полной темноте, в зависимости от расположения.

Звуки. Можно услышать песнопения, иногда едва слышные, но в остальное время очень тихо. Голоса могут создать эхо, которое распространяется на некоторое расстояние.

Комплекс монастыря огромен. Каждое из поколений монахов возводило новые строения и выкапывало всё более глубокие комнаты. Из половины комнат открывается завораживающий вид на ледник внизу и фронт бури вдалеке. Другие помещения находятся под землёй и не имеют окон вообще.

Библиотека, склепы и винодельня находятся под землёй, хотя и не связаны между собой напрямую какими-либо путями. Попасть в них возможно только через главный этаж и придется пересечь большую частью монастыря для спуска вниз. Кухня и трапезная расположены над винодельней. Все остальные области, в которых персонажи могут что-то искать, не расположены рядом друг с другом. Их связывает множество путей.

Следующая таблица поможет вам передать ощущение размера монастыря и дать намёки или важную информацию, которая поможет персонажам продвинуться в своих поисках. Беготня по залам вызывает неодобрение монахов, хотя в некоторых местах можно никого и не встретить.

Помните, что монастырь Жёлтой Розы расположен достаточно высоко в горах, чтобы вызывать горную болезнь. Монахи хорошо приспособлены к таким условиям. А вот персонажи — нет. Идти по следу монаха значительно сложнее, чем просто прятаться. Провалив проверку Телосложения Сл 15, персонажи получают помехи на проверки навыков и спасброски, связанные с Силой, Ловкостью и Телосложением, а также все броски атак пока не завершат короткий отдых. Проверку телосложения можно провести после двух раундов сражения, после часовой прогулки по горам или

если персонажи пробегут с одного конца монастыря до другого.

Таблица случайных путей

1к12	Область
1–2	Монашеские кельи. Эта комната обставлена по-спартански: циновка на полу и маленькая тумбочка с не имеющими никакой ценности личными вещами.
3	Сиротская спальня или класс для занятий.
4	Ремесленные мастерские. Комната заполнена ткацкими станками или прялками.
5–7	Святилище одного из 750 святых Ильматера.
8	Ремесленные мастерские. Комната заполнена наполовину законченными каменными резными фигурами и неотесанными камнями.
9	Ремесленные мастерские. Комната заполнена наполовину законченными ткацкими изделиями.
10	Зал для медитации.
11	Тренировочная площадка для безоружного боя.
12	Тренировочная площадка для боя с оружием.

Случайные столкновения с монахами

При простом изучении местности персонажи столкнутся со случайными монахами, прислужниками или сиротами. Персонажи никого не встретят, только если будут скрываться намеренно. Когда персонажи будут перемещаться из одной области в другую, вы можете использовать случайные столкновения как возможность дать персонажам какую-нибудь сплетню или слух, чтобы помочь им в расследовании. Монахи в мастерской будут не прочь посплетничать, если персонажи проявят интерес к их работе. Те монахи, что находятся в тренировочной области, могут предложить провести спарринг, прежде чем перейти непосредственно к беседе.

Гостевой дом

Гостевой дом — это скромный постоялый дом, отдельно стоящее строение у последних врат, перед главным зданием монастыря. Большое трёхэтажное здание с простой отделкой и маленькими окнами построено из камня. Полы внутри — деревянные. На основном этаже расположены: небольшая кухня, общий зал и действующая купальня. В двух просторных хорошо отапливаемых комнатах находятся раздельные спальни — по одной для мужчин и женщин. Гостям предложат небольшие комнаты, которые, правда прогреваются не так хорошо, как спальни. На фоне многих гостиниц гостевой дом выглядит по-спартански, но он обставлен мебелью гораздо лучше, чем комнаты монахов, и выглядит роскошнее них.

Заведением заправляет привратник, ему помогают несколько монахов и прислужников. Кровати — удобные, еда — простая, дешевая, а порции очень сытные. Высокопоставленные гости, последователи Тира, Ильматера и Торма могут попросить личную комнату внутри монастыря, но монахи сразу предупредят их, что в гостевом доме комфортнее.

Гости

В монастыре Жёлтой Розы всегда есть гости: мудрецы, изучающие забытые страницы истории, курьеры, несущие записи о рождениях, последователи Ильматера, ищущие временный отдых в монастырском уединении. Можно здесь встретить и торговцев, которые привозят товары или покупают вино и художественные произведения. Большинство из них держится поодаль от монахов и их образа жизни, оставаясь лишь недолго в гостях, прежде чем вернуться к жизни снаружи монастыря и её удобствам.

Текущие гости монастыря описаны ниже. Погода не благоволит прибытию новых посетителей уже несколько десятков дней. Соответственно, лишь немногие решили рискнуть покинуть обитель в такую погоду. Некоторые из гостей, это давно проживающие здесь мудрецы, которые изучают записи в библиотеке:

- **Эдиша Бромботл.** Женщина-полурослик, торговец. Она находится здесь вместе с двумя своими партнерами людьми. Она в депрессии, унынии и пьёт слишком много вина из голубики. У неё развилась небольшая паранойя: Эдиша считает, что персонажи — агенты великого червя с ледника, прибывшие сюда уничтожить сдерживающий бурю барьер.
- **Дитриф Старкдейл.** Мужчина-человек, мудрец. Хмурый, грубоватый и заинтересован только в своих исследованиях о развитии дамаранских поселений за последние столетия и их взаимодействии с нарами, гоблинами, орками. Он разговаривает на большом количестве языков. Ауран не относится к их числу, но он может его узнать.
- **Лисандр Ил'Аргад.** Мужчина, лунный эльф, агент. Он вёл здесь изыскания для одного Дамаранского дворянина или кого-нибудь другого. Он любознателен, тоскует по роскоши и веселью, и ему скучно. Персонажи могут принять его за агента культа, так как он не брезгует копаться в чужих вещах, пытаясь хоть как-то убить время.

Вы можете добавить дополнительных гостей, если считаете, что это необходимо.

Отношения в гостевом доме

- Мудрые постояльцы отчасти обеспокоены необычным происхождением погоды, но чувствуют себя в безопасности, и они не те, кто будет много болтать о ней.
- С другой стороны, более разговорчивые гости явно страдают от затворничества, переживают за будущее, испытывают недовольство отсутствием удобств и вообще чувствуют себя как узники.
- Некоторые гости начинают поносить магию ледника Белого Червя за то, что происходит.

Ходят слухи, что великий червь разозлился на монахов за то, что те седлают реморазов, и готовит что-то вроде нападения.
- Другие болтают о том, что тёмная магия, создавшая ледник, пробудилась и направила свой взор на монастырь, и лишь святая земля обители сдерживает эти силы до сих пор.
- Прибытие персонажей вызывает вопросы об их путешествии, особенно от тех гостей, кто хотел бы покинуть монастырь.

Гостевая книга

В доме есть гостевая книга с записями за предыдущие месяцы. Быстро взглянуть на её содержимое — легко. Более тщательное её изучение потребует от персонажей некоторых усилий, используя дипломатию, скрытность или обман. По записям, прямо перед началом бури постоялый двор покинуло три группы. Первая — группа грубоватых старателей, которые отдыхали после какой-то затяжной работы в горах. Вторая — группа мудрецов, прибывших сюда для исследований, что примечательно, так как немногие мудрецы прибывают группами. Третья группа — двое торговцев, искавших произведения искусства. Персонажи, изучавшие книгу хотя бы несколько часов и успешно прошедшие проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10, понимают, что один из них, Лотор Вуд, часто посещал монастырь в течении нескольких месяцев перед бурей, по-видимому, для изучения местной флоры и фауны.

Общение с гостями

Разговор с оставшимися гостями о трёх покинувших монастырь группах проясняет следующее:

- Старатели быстро впадали в ярость и решали все кулаками. Их чуть было не выгнали, но внезапно они успокоились. Они пришли очень нервными, и один из них выглядел так, словно сильно упал.
- Когда старатели прибыли в монастырь они были ранены и очень истощены. Их лечили в госпитале.
- У старателей было достаточно припасов для того, чтобы дюжина людей могла питаться как минимум месяц.
- Четыре мудреца держались обособленно и говорили между собой на странном языке (Ауран). Когда они появились, то изучали какой-то ритуал, но сделали всё, чтобы никто не смог рассмотреть диаграммы, которые у них были.
- У мудрецов был какой-то странный длинный железный стержень и несколько разных тюков.
- Прибывшие торговцы раньше не посещали монастырь и пробыли здесь совсем недолго. Никто не видел, чтобы они обсуждали какие-то дела, кроме очень короткой встречи с матерью Синиллой.
- Повозка торговцев была заполнена по прибытию. Лисандр даже заглянул внутрь и ему показалось, что товары в повозке не были обычным ходовым товаром. Там была стопка легких деревянных досок, большие куски странной ткани и несколько бочек.

Обратите внимание, что вышеизложенное не поможет персонажам понять, что происходит, но внимательные из них могут заметить, что некая внешняя группа производит ритуал, причем она не входила в монастырь через передние врата.

Обыск гостевого дома

Хотя персонажи и могут обыскать все комнаты гостевого дома, реальные зацепки можно найти только в комнате четырёх мудрецов. При обыске и успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 можно обнаружить за столом лист бумаги. Он содержит записи исследований на Ауране. В них упоминается, что культистам нужно связать себя с бурей, вплетая её силу в сердце маяка. Они не могут ни отдыхать, ни покидать маяк, наполненные этой силой, до тех пор, пока ритуал не завершится. Они немного обеспокоены этим фактом, потому что ритуал проводится очень долго, а без якоря ветер рассеется взрывной волной, поэтому надо научиться передавать эту связь друг другу. На нём также написан список слов, вроде ингредиентов, но большинство из них зачеркнуты. Последнее обведено кружком и рядом написано слово «успех». Очевидно, они нашли способ передавать связь между собой.

Точка срабатывания

Поскольку персонажи — первые гости за долгое время, все сразу начинают их обсуждать. И хотя персонажи могут сохранять ход расследования в тайне о любых разговорах с гостями будет знать весь монастырь из сплетен. Находчивые персонажи могут попробовать замаскировать свои намерения, аккуратно подсовывая вопросы в разговоры о посетителях монастыря. Вы должны принять решение о том, когда случится описанный ниже инцидент, в зависимости от того, как заметно ведут себя персонажи. Инцидент также можно использовать, если группа запуталась или зашла в тупик в своем расследовании.

Когда культисты поймут, что персонажи суют нос не в свои дела, то они проявляют ответную реакцию. Первая их попытка сорвать планы персонажей — просто отравить еду. Два культиста работают на кухне и имеют доступ как к еде персонажей, так и к ядам. Еда подаётся на всех, поэтому от отравленной пищи пострадают и случайные жители. Разумеется, если персонажи не питаются пищей с монастырской кухни, либо они раскрыли культистов, работающих на кухне перед попыткой отравления, то с ними ничего не случится.

Когда вы выберете момент для отравления персонажей, культисты должны подменить лечебные травы из госпиталя на испорченные и отравить еду. На это уйдет 12 часов, и, если персонажи узнают об этих культистах, то смогут им помешать.

Яд начинает действовать спустя час, вызывая при этом спазмы и рвоту. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Телосложения Сл 13 и

повторять этот спасбросок каждый час, пока либо не преуспеет, либо яд каким-то образом не будет нейтрализован, либо персонаж не умрёт.

- Когда персонаж проваливает спасбросок в первый раз, он получает один уровень истощения (см. *Книгу игрока*). Сначала симптомы напоминают обычное пищевое отравление.
- В дальнейшем, если персонаж проваливает спасбросок Телосложения Сл 13, совершаемый каждый час, то он получает дополнительный уровень истощения. Успешный бросок позволяет персонажу оправиться от яда, но уровни истощения остаются либо до окончания отдыха, либо если их не снимут каким-то другим способом.
- Персонаж с набором травника может оказать помощь другим персонажам. В случае успеха цель совершает свой следующий спасбросок с преимуществом. Один травник может помогать троим пациентам в каждый момент времени.

Так как монастырь является религиозным орденом, найдётся несколько настоящих жрецов среди верующих. Помимо персонажей найдётся ещё по меньшей мере дюжина пострадавших. Монахи в подобных случаях в основном используют травяные средства. К сожалению, лечебные травы по какой-то причине испортились.

Случайность или нападение?

Для того, чтобы понять, что это был за яд, требуется успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 20. В случае провала симптомы выглядят как простое пищевое отравление. Персонажи могут провести расследование, учитывая, что испорченные лечебные травы выглядят весьма подозрительно.

Разговор с причастными людьми требует времени, но быстро сокращает список имен до нескольких человек (включая брата Главэла и брата Шерна). Сопоставление их с людьми, которые были замечены в госпитале, быстро приводит к предполагаемому преступнику. Брат Главэл отрицает любое обвинение. Магия предсказания или интенсивный допрос выявляют его вину. В качестве альтернативы персонажи могут обыскать рабочее места брата Главэла в винном погребе и найти лечебные травы и яд в бутылке с хитро замаскированным двойным дном. Если прошло более 24 часов после отравления, то брат Главэл уничтожил улики.

Если попытка отравления провалится, культисты могут решиться на прямое нападение на персонажей. Учитывая то, что они всего лишь простые члены культа, шансов на успех не очень много, поэтому они выберут такой вариант только при отсутствии альтернативы.

Награда опытом

Если персонажи успешно найдут отравителя, наградите каждого по 300 опыта.

Библиотека

Монастырь Жёлтой Розы известен во внешнем мире прежде всего своей обширной библиотекой. Она расположена под землей в больших каменных палатах. Большая часть посетителей видит лишь небольшие аскетичные читальные залы и никогда множество сухих холодных хранилищ, заполненных до краев книгами и свитками.

Доступ к библиотеке

Лишь члены ордена Свитка имеют неограниченный доступ к библиотеке. Так как все библиотекари знают друг друга, оставаться там незамеченными сложно. Определённые виды маскировки могут помочь. Поимка персонажей может и не стать проблемой — быстрый разговор, требующий дополнительной проверки подходящего навыка, может снять все подозрения на некоторое время. Но если персонажей всё-таки схватят, то придется потратить целый день в кабинете матери Лорит и получить от неё выговор. Если персонажи нашли союзников внутри монастыря, то кроме выговора никаких последствий не будет. В ином случае их выгоняют из библиотеки и полностью запрещают туда вход. Вне зависимости от исхода, весь монастырь становится осведомлен о присутствии персонажей.

Гости быстро получают разрешение на посещение, но должны находиться под наблюдением библиотекаря и платить 10 зм за каждый день исследования. Их назначают в читальный зал, а материал для чтения подбирается библиотекарем, и его нельзя выносить из комнаты. Копировать книгу целиком также запрещено. Их посещения и темы исследований регистрируются. Местные монахи также следуют данной процедуре, но им не приходится платить.

Регистрация. Монахи ведут подробные записи о том, кто и какую книгу изучал и какой библиотекарь был ответственным в тот момент. Ночью записи держатся под замком, но днём они просто лежат на столе в свободном доступе для библиотекарей.

Четыре мудреца, указанные в книге гостевого дома, были приписаны к сестре Оларе и изучали местную историю и элементальную магию.

Предыстории персонажей. Персонажи совершают проверки навыков с помехой, если исследуют записи без посторонней помощи, вследствие их неосведомленности о содержании и размерах библиотеки. Помощь местного библиотекаря убирает с проверок этот штраф. Персонажи с предысторией «Мудрец» (библиотекарь или исследователь) не получают такую помеху при проверках. А при поддержке Сантира они получают преимущество на все свои проверки.

Отыгрыш Сантира

Сантир — тридцатилетний сухопарый мужчина-человек с эльфийскими корнями. Если персонажам потребуется библиотекарь, то они будут работать с ним.

Сантир — в некотором роде аномалия библиотеки. Он обожает поболтать, немного сплетничает и очень интересуется любыми историями персонажей, которые те могут рассказать. Он достаточно умён и понял, что не скроен быть искателем приключений, предпочитая

реальной жизни комфорт и безопасность библиотеки и книг. Он — человек, верный своему слову, и если его убедят не болтать об исследованиях персонажей, то Сантир будет держать язык за зубами даже при своих друзьях-монахах. Заметьте, что культисты среди членов ордена Свитка знают о его любви поболтать, и станут весьма подозрительными, если он ничего не будет рассказывать.

Сантир ненавидит подделывать записи. Убедить его сотворить такое потребует хорошей аргументации и успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 20.

Сделайте исследование интересным

После первого взаимодействия с библиотекарями исследования превратятся в череду прямых проверок навыков. Провал будет просто приводить к тому, что будет тратиться больше времени.

В зависимости от времени и нужд группы вы можете добавить немного трудностей в процесс исследования. Персонажи могут случайно взять не ту книгу, или в ней будет поддельная информация. Если персонажи пойдут по этому пути, то это выведет их на сестру Олару, культистку среди библиотекарей и последнего человека, кто будет помогать с этими книгами об элементальной магии.

Отыгрыш сестры Олары

Она и её возлюбленный брат Главэл были среди первых членов культа, проникших в монастырь. Её, молодую девушку, учили библиотекарству, потому культ использует её для указанной выше задачи. Она одна из многих библиотекарей ордена Свитка и не имеет высокого звания. Она слегка чудаковата, бормочет про себя и с трудом поддерживает тему любой беседы.

Изучение элементальной магии

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 укажет, что массивная буря с большой вероятностью может быть вызвана действующим разломом на элементальный план Воздуха. Персонажи, поговорившие с матерью Вайдой, или потратившие день в библиотеке в изучении бури, понимают это автоматически.

Разломы обычно не столь велики, чтобы вызвать значительный эффект, и они не держатся открытыми столь длительное время, если бы не вмешательство извне. Проводимый ритуал или какой-либо могущественный магический предмет на одной или обеих сторонах разлома — это наиболее вероятная причина, по которой он остаётся открытым.

С этой информацией персонажи могут провести еще один день в исследованиях разломов и других стихийных феноменов. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 дает персонажами информацию, большая часть которой не важна для приключения, за исключением следующих вещей:

- Информация о том, как найти и узнать разлом, который должен находиться на открытой местности в случае разлома стихии Воздуха.
- Магия, связанная с разломом, может быть использована только на определённом расстоянии от разлома и только после того, как установлена магическая связь. Любую магию контроля заметят. Связь можно обнаружить. Персонажи могут найти место проведения ритуала, если найдут разлом.
- Земля и воздух являются противоположными элементами. Вряд ли ритуал проводится под землёй.
- Таким ритуалам, как правило, требуются якоря для фокусировки энергии.
- Уничтожение/убийство якоря может привести к потере контроля над бурей и, как следствие, принести крупные разрушения в большой области.
- Возможно самому занять место якоря, и тот, кто хочет это сделать, должен находиться по соседству и получать 11 (2к10) урона электричеством и звуком в начале своего хода, пока не настроится на ритуал (и не получит защиту). Персонажи могут настроиться на ритуал действием, пройдя проверку Интеллекта (Магия) Сл 10.

Храм Ильматера

Самое большое помещение в монастыре — храм Ильматера. Это большой круглый зал с куполом. Стены отштукатурены. Пол выложен кусками холодного камня. Скамеек нет. Статуя Ильматера и огромный алтарь выполнены идеально. Всё обставлено по-спартански, с минимальным комфортом и совсем без роскоши, что характеризует место, где поклоняются Ильматеру.

Две просторные комнаты по обе стороны от храма являются гробницами Святого Соллара и Святого Дионисуса. Гробницы украшены красивыми гобеленами, на которых вышиты сцены из жизни святых.

В комнате поменьше, расположенной за главным храмом, находятся реликвии монастыря. Там нет окон, стальные двери заперты, а различные магические стражи стерегут вход от непрошеных гостей. Реликвии не являются магическими и представляют ценность только для служителей Ильматера и его врагов, так что у персонажей нет причин грабить это место.

Мать Вайда — ризничий монастыря, хранитель реликвий, а также верховная жрица Ильматера. Она женщина-человек среднего возраста с бледной кожей и короткими черными волосами, одета в тунику, широкие штаны и ходит босиком. Она родом из Агларонда и имеет некоторые эльфийские корни. Вайда проводит много времени в храме, молясь и давая рекомендации своим братьям монахам. Её личная комната находится около храма.

Персонажи могут логично заключить, что любой служитель Ильматера, который постоянно обращается к своему божеству, вряд ли будет негативно настроен к назначению Вайды на этот пост. Она может накладывать заклинания жреца вплоть до 5-го уровня и имеет превосходное знание магии и теологии. Вайда этим не хвастается. Конечно, ей

нужна более веская причина, чем наличие бури, чтобы начать помогать персонажам.

Кроме Вайды в храме всегда есть несколько молящихся монахов.

Отыгрыш матери Вайды

Мать Вайда терпеливая, мудрая и заботливая. Её единственный недостаток заключается в том, что она всё своё время посвящает молитвам, а не прихожанам. Это также и причина того, почему никто не подумает попросить её о помощи когда персонажей отравят. Она знает большинство монахов в монастыре и станет ценным союзником, если персонажи привлекут её на свою сторону. Её очень впечатляют проявления сострадания, стойкости и знание теологии.

Если с ней подружиться, она может сообщить следующее:

- Монастырь изолирован и находится в эпицентре бури. У монахов нет особых причин для частых путешествий. Из-за этого она лишь недавно узнала о буре и её магическом происхождении. Она пока не нашла времени на изучение бури. Вайда выражает обеспокоенность, когда персонажи рассказывают о размерах бури и её продолжительности.
- Теория о том, что бурей кто-то управляет заклинаниями контроля погоды, звучит абсурдно. Даже самая мощная магия может контролировать погоду лишь 8 часов и в пределах 5 миль. Скорее всего, это побочный эффект активного проявления стихийного плана Воздуха. Иногда такое происходит естественным образом, но без поддержки извне быстро затухает. Выглядит это так, будто кто-то специально держит разлом открытым, но она понятия не имеет, зачем. Она почти ничего не знает о стихийной магии, но в библиотеке должна быть какая-нибудь информация на эту тему. [Строго говоря, она неправа, нет никакого разлома. В действительности это не имеет значения. Активный неконтролируемый узел и разлом схожи, и этого достаточно для поиска информации.]
- Если персонажи захотят, они могут уговорить ее наложить заклинание *общение [commune]*, но сперва они должны предоставить вопросы.
- Вскоре после того, как шторм был замечен, с Госпожой Восточного Ветра произошел очень странный инцидент: она иногда помогала монахам, которые стремились к владению формами ветра в башне Ветров. У неё была привычка медитировать перед такими занятиями в верхней комнате. Её нашли у основания башни при смерти. С тех пор она находится без сознания, несмотря на попытки исцелить её магией.

Кухни

Кухни и обеденный зал очень просторны — они рассчитаны на 750 человек, принимающих пищу два раза в день. Монахи питаются просто: каша утром, рагу и хлеб вечером. Так как местное вино очень знаменито, большая его часть продается за воду и козье молоко. Еда сервируется посменно. Большинство монахов работают здесь периодически, но некоторые из них — постоянно.

Винодельня, склад и погреб находятся тут же. И хотя они заперты, они слабо защищены. Красть тут нечего. Ключи спрятаны подальше от рук местных сирот, но доступны любому желающему на кухне.

Точка срабатывания

Если персонажи привлекут к себе внимание культистов, как говорилось выше в разделе «Гостевой дом», но притворятся монахами или теми, кто живёт в монастыре, их попытаются отравить в обеденном зале при приеме пищи. В отличие от отравления в гостевом доме, здесь пострадают люди, что проживают рядом в монастыре или обедают в ту же смену. На кухнях работает больше людей, чем в гостевом доме, но отравлен только один приём пищи, и это произошло в самый последний момент поскольку убийцам очень повезло. Короче говоря, подозреваемых так же мало, как и в гостевом доме, но количество жертв в три раза больше.

Винодельня и хранилище

Эти помещения держат под замком, чтобы сироты не зашли сюда, и не испортили припасы и не поранились. Монахи также не заходят сюда часто. Сейчас не то время года, когда идет много работ. Ягоды прошлого сезона раздавлены в мезгу[1] и начали бродить. Брат Шерн бывает здесь каждый день: проверяет бочки и приготовления к весне, также он готовит настойки для госпиталя. Больше никто, кроме него и брата Главэла, не спускается сюда каждый день. Шерн и Главэл не знают друг о друге, поэтому они сделали собственные тайники в нескольких комнатах в этом месте.

Если неизвестно, что был использован именно яд, то поиск нехарактерных для этого места предметов потребует проверку Интеллекта (Расследование) Сл 25 и не менее 1к6+3 часов. Успешная проверка позволит обнаружить подозрительные растения и флакон с жидкостью (для идентификации нужно владение Медициной или Природой Сл 15). Если персонажи знают, что ищут именно яд, то это также потребует проверки Интеллекта (Расследование) Сл 25, но поиск будет намного быстрее (1к3 часов, так как здесь очень много мест и каждый из культистов прячет свои вещи в разных местах).

Сокровища

Также персонажи найдут тайник с 250 зм и *статуэтку чудесной силы (серпентиновую сову)*, которая принадлежит брату Главэлу. Как только монахи понимают, что брат Главэл — один из тех, кто помог культистам проникнуть в монастырь, они настаивают на том, чтобы персонажи оставили сокровища себе.

[1] Мезга — масса раздробленного винограда: кожица, мякоть, сок, семена; первый промежуточный продукт в технологическом цикле получения вина — прим. переводчика.

Награда опытом

Если персонажи найдут яд, то наградите каждого из них по 300 опыта.

Госпиталь

Госпиталь находится в отдельной небольшой области. Он состоит из одной просторной комнаты с несколькими кроватями, аптекой, отдельной комнаты для осмотров (определенных видов) и маленьким алтарем Ильматера. Комната скудно обставлена, как и всё в монастыре. Кровати здесь немного удобнее чем в кельях монахов и это место лучше обогревается, чем остальной монастырь. Комнату для проведения осмотров поделили на две части. Изначально мать Савэн была в критическом состоянии, чтобы куда-то её переносить. Сейчас, из-за того, что монахи не способны привести её в чувство, она изолирована от других пациентов.

В монастыре есть всего несколько монахов, способных исцелять магией, и они верят в ценность урока от естественного исцеления. Если вы сломаете ногу, совершая что-то глупое, то проведёте пару месяцев в кровати, обдумывая свой поступок, и чему-то научитесь. Ожидается, что монахи способны выносить боль. К гостям такие требования не предъявляются, поэтому они должны оплатить любые предоставленные услуги. Церковь Ильматера никогда не отказывается от материальной помощи которую направляют на благотворительность.

Разговор с целителями о старателях поможет выяснить, что они были изранены, как будто побывали в эпицентре бури на вершине горы и без укрытия. Они утверждали, что буря застала их врасплох. У целителей не было причин сомневаться в их рассказе, но один из них припоминает, что раны очень похожи на те, что он раньше видел у своего друга-монаха после схватки с воздушным элементалем.

В разговоре с целителями о матери Савэн можно узнать, что у неё несколько сломанных костей и ушибы. Сперва они не надеялись, что она проживет достаточно долго, чтобы можно было помочь ей магическим исцелением. В её нынешнем положении она очень уязвима к инфекциям, которые могут быть занесены в госпиталь детьми, поэтому им приходится держать её отдельно (хотя её кровать и видна из арки, которая разделяет главную и «операционную» комнату). Брат Шерн готовит укрепляющую настойку, которую целители дают ей, чтобы она не умерла с голоду (это и есть причина, по которой она не может очнуться, но об этом никто не знает). Если спросить целителей о рецепте, то они скажут, что сами дали его брату Шерну (он добавил концентрат яда Ступор в него).

Поиски

Пока у персонажей не будет веских доказательств, монахи не позволят им исследовать аптеку. Хотя они могут сделать копию рецепта укрепляющей настойки, если их попросят. Только персонажи, способные произносить исцеляющие заклинания или демонстрирующие отличные познания в медицине успешной проверкой Мудрости (Медицина) Сл 20, допускаются к осмотру матери Савэн.

Её текущее состояние связано с совместным действием искусного яда и заклинания *слабоумие [feeblemind]* (которое мать Синилла произнесла с помощью свитка). В остальном нет никаких физических проявлений её болезни. Савэн — женщина-человек, возраст которой трудно определить из-за продолжительной болезни. Понять, что она без сознания из-за действия яда, крайне сложно — для этого требуется успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 25.

Монахи убеждают персонажей, что они уже пробовали магическое исцеление (у верующих есть доступ лишь к исцелению ран), но это не помогло. Мать Вайда — единственная в монастыре, у кого есть доступ к заклинаниям жреца более высокого уровня. Эффекты слабоумия могут быть убраны лишь такими заклинаниями, как *высшее восстановление [greater restoration]*, *полное исцеление [heal]* или *исполнение желаний [wish]*. Но этого будет недостаточно для пробуждения матери Савэн. Следует также нейтрализовать яд для восстановления её сознания и способности вести разумную беседу. Без снятия слабоумия она очнётся, но не сможет общаться.

Если она пробудилась

Если она пробудилась, но при этом не использовалось заклинание *высшее восстановление*, то это порождает вопросы к брату Главэлу.

Тем не менее, если она полностью в сознании, то можно выяснить следующее:

- Это не был несчастный случай: на неё напали сзади и столкнули с лестницы.
- Она помнит, что видела мать Синиллу, читающую свиток, перед тем, как Савэн ударили по голове и по ребрам.
- Если её спросят о разрушении башни, то она будет немного растеряна, так как перед тем, как её столкнули, башня была целой.

Награда опытом

Если персонажи вернут мать Савэн в сознание, наградите каждого по 500 опыта.

Склепы

Около трети подземных сооружений — склепы. Здесь погребены монахи всех санов. Многие помещены в общие большие комнаты, которые украшены красивыми статуями, чтобы почтить их память. Аббаты, а также выдающиеся личности имеют свой личный склеп. Личные гробницы украшены намного лучше, чем общие: статуи и фрески изображают самые важные моменты из жизни монахов. Большинство коридоров и склепов являются рукотворными. Лишь некоторые из них имеют природное происхождение. Везде чисто, и видно, что за всем этим следят. Большую часть комнат редко посещают, но некоторые гробницы и места, где ведется строительство, являются исключением.

Склепы обширны, это практически лабиринт.

Вход в склепы преграждает большая укреплённая деревянная дверь. Монахам нужно разрешение хранителя склепов, чтобы войти, хотя тут достаточно оживлённо в дневное время, чтобы попытаться проскользнуть внутрь. В данный момент времени нет никаких преимуществ в посещении склепов[1].

Башня Ветров

Башня была возведена когда-то давно в качестве места для медитаций и уединения (без тренировок и сражений) для тех, кто следует пути Ветра в боевых искусствах. Обычно только продвинутые ученики допускаются на верхние пять этажей. На самом верхнем этаже по всем четырём сторонам света расположены балконы без перил. Тонкие колонны поддерживают коническую крышу. На каждом из следующих этажей по одному балкону. Они расположены по сторонам света: балкон этажа под крышей выходит на восток, далее на север, запад и юг в порядке спуска вниз. Башню построили на вершине уже существующего здания. Мать Синилла заперла входную дверь, которая к тому же ещё и забаррикадирована изнутри.

Отыгрыш матери Синиллы

Мать Синилла, хранительница башни — молодая женщина дамаранка. Была назначена недавно.

Она грубая, резкая и быстро впадает в ярость. Немногие знают, что это из-за того, что ей не нравится её работа, но она пытается молча терпеть. Она культистка, и ненависть к своей работе, в дополнение к невозможности практиковаться на вершине башни (она — член ордена Зубила, но у неё нет творческих способностей) заставили её ступить на темную сторону. Синилла обманывала себя тем, что это культ плохой, а не она, но после участия в «инциденте» притворяться больше не имеет смысла. Она считает себя безнадёжной и не заслуживающей прощения, поэтому не будет прилагать никаких усилий, чтобы искупить содеянное.

Башню нельзя увидеть при приближении к монастырю, так как огромный купол храма заслоняет её.

Чтобы избежать излишнего внимания к тому, что происходит в башне, мать Синилла привозит стройматериалы для починки лестницы и других слабых мест. Так как она владеет укладкой и резьбой по камню, её оставили за старшую и разрешили брать себе помощников. Все её помощники — культисты, которых она знает.

Культисты помогли матери Синилле повредить лестницу и сделать так, чтобы башня выглядела повреждённой перед тем как «обнаружить» раненую мать Савэн. Синилла закрыла башню для монахов, пока идёт ремонт. Из-за событий с матерью Савэн, никто не задавал Синилле никаких вопросов ни по поводу ремонта, ни его сроков. Перед тем, как уйти, старатели ослабили достаточное количество камней, чтобы после завершения ритуала маяк поднялся и воспарил в воздухе. Тем временем Синилла установила серию механических ловушек в комнатах, прилегающих к башне. Она заперла двери в этих местах, чтобы кто-то из сирот или монахов не попал в ловушки. Дальнейшая информация находится в третьей части.

Снаружи

Монастырь Жёлтой Розы построен на большом уступе под скалистым обрывом, откуда открывается великолепный вид на ледник Белого Червя далеко внизу. Это пустынное скалистое место недалеко от линии, где начинается снежный покров. Хотя снег уже можно найти в затенённых областях. Это место с красивыми видами, травянистыми лугами, опасными скалами и голыми холмами с живностью, которую ожидаешь встретить высоко в горах. Ветер здесь никогда не стихает, пробирая даже под полуденным солнцем.

Монахи редко выходят наружу, за исключением случаев, когда они ищут реморазов, которых можно было бы обуздать, или для сбора черники. Но для поиска реморазов сейчас сейчас плохая погода, а сезон черники прошел. Поэтому единственные монахи, которых можно встретить снаружи, это те, кто хочет испытать свою силу в борьбе со стихией — они ищут скалы, на которые можно вскарабкаться, холодные ручьи, в которых можно сидеть, и камни, на которых можно балансировать. Нескольких коз, дающих молоко, держат в небольшом сарае с загоном, недалеко от гостевого дома. Никто не ведёт учёт того, кто выходит наружу, а кто остается. Все культисты, кроме отца Нима и матери Синиллы, выходят время от времени, но никогда не делают этого одновременно. Их имена упоминаются среди других, но это не является доказательством чего-либо. Олара и Главэл немного выделяются среди остальных, поскольку обычно в это время года наружу выходят только члены ордена Розы, хотя, опять же, они не единственные. Например, художники ищут вдохновения, а виноделы — перспективные места для выращивания ингредиентов.

Скалы

С одной стороны монастыря находится крутая скала сотни футов высотой. Поверхность грубая, по ней было бы легко взобраться, если бы не куски льда и рыхлые камни. Монахи, работающие в склепах, знают, что некоторых туннели выходят из скал, но у них мало причин говорить об этом между собой, не говоря уже о незнакомцах. Эти входы хорошо спрятаны, их не видно снизу, в основном благодаря особенностям ландшафта, но некоторые из них скрыты постоянными магическими иллюзиями. Все входы магически защищены.

Поиск этих входов на скале потребует несколько дней, подвергнет персонажей риску падения и наверняка привлечет внимание как культистов, так и монахов, особенно если это делает более чем один персонаж.

Тем не менее такой поиск принесёт ещё одну подсказку. Они могут наткнуться на спрятанные

[1] Вероятно склепы описаны для того, чтобы создать полное описание монастыря, а использоваться они могут в других приключениях сезона — прим. переводчика.

остатки повозки, а также пустые ящики. Эта повозка перевозила аэростаты, припасы и ритуальные компоненты, используемые в Башне Ветра. Она хорошо спрятана, и для её нахождения скорее нужна удача, чем навык. Поиски повозки заключаются в успешном прохождении проверки Интеллекта (Расследование) Сл 20 с бонусом +5 за каждый день поиска. Однако при успехе персонажи не находят вокруг находки никаких следов — те давно исчезли.

Святилище Воющего Ветра

Культисты возвели маленькое святилище около монастыря. Это просто большой камень на вершине 20-футового скалистого обнажения. На нём — несколько глифов и следы сожжённых благовоний. У основания обнажения могут быть найдены кости мелких животных — жертвы сбрасывались с высоты навстречу смерти. Их похоронили после гибели, чтобы скрыть любые следы. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 18 позволяет связать святыню с культом Воющего Ветра, в противном случае персонажи с большей вероятностью ассоциируют его с Акади, Леди Ветров, нейтральным стихийным божеством, чьё поклонение в Забытых Королевствах практически забыто.

Если персонажи не идут следом за кем-то из культистов, то крайне маловероятно, что они найдут это место, если только не проведут достаточно времени снаружи. Такой персонаж может делать проверку Интеллекта (Расследование) Сл 25 с накопительным бонусом +1 за каждый день поиска. Это хорошее место, чтобы устроить западню, поскольку монахи должны поклоняться Ильматеру, и глава монастыря будет сильно недоволен поклонением кому-либо другому.

Когда персонажам становится известно имя культиста, они могут решить проследить за ним. В зависимости от потребностей сюжета и того, осознают ли культисты, что за ними следят, это может оказаться или обычной прогулкой по горам, либо посещением храма Воющего Ветра.

Помните, что монастырь Жёлтой Розы находится достаточно высоко в горах, чтобы вызывать горную болезнь. В то время как все монахи хорошо приспособлены к этим условиям, персонажи — нет. Поэтому идти по следам монаха значительно сложнее, нежели просто прятаться. Неудачная проверка Телосложения Сл 15 накладывает помеху на все проверки и спасброски Силы, Ловкости или Телосложения, и броски атаки до следующего короткого отдыха. Такую проверку можно провести после раунда боя или часа ходьбы по пересечённой местности.

Обвиняя культистов

Брат Главэл. Он знает, что Олара, его любовница, является членом культа, но не знает остальных культистов. Он эгоистичный социопат, и не особенно фанатичен в своих убеждениях. Культ просто позволяет ему заниматься своим хобби. Будучи превосходным лжецом, он быстро переходит на другую сторону, когда его жизни угрожают. (Он имеет бонус Харизмы (Обман) +10.) Он получает приказы через ряд определенных символов — отметки мелом и кусочки цветной ткани.

Сестра Олара. Она помогла брату Главэлу испортить целебные травы. Ей известно, что культ проводит какой-то ритуал, чтобы получить власть, что-то связанное с стихийными разломами (она помогала культу получить доступ к нужным книгам). Из культа она знает только Главэла, её любовника. Сестра Олара немного странная и время от времени может разговаривать сама с собой. Разговорить её нелегко.

Мать Синилла. Синилла возмущена тем, что ей отводят второстепенную роль. Это не означает, что она хочет, чтобы культ потерпел неудачу, однако её можно убедить дать персонажам ключ от здания, на котором стоит башня. Но она дает фальшивый ключ от самой башни и не предупреждает персонажей о ловушках.

Брат Шерн. Он признаёт, что участвовал в том, чтобы не дать матери Савэн прийти в себя, однако заявляет, что он почувствовал, что её разуму нужно время на восстановление. Это его легенда, и он будет придерживается её изо всех сил: заставить его раскрыться будет очень сложно (Запугивание Сл 25 или Убеждение Сл 30). В случае успеха Шерн может раскрыть личность лидера культа в монастыре — отца Нима.

Отец Ним. См. «Волк среди овец» выше.

Награда опытом

За каждого шпиона или пособника культа, которого персонажи раскрывают или заставляют сознаться, они получают по 100 очков опыта, с максимумом в 300 очков.

Установка ловушки

Персонажи могут просто немного побродить по округе и подождать, пока культисты устроят на них засаду, а затем допросить нападавших. Такая тактика может быть эффективной. Однако, во-первых, культисты должны чувствовать достаточную угрозу со стороны персонажей, чтобы рискнуть совершить подобное. Во-вторых, персонажи должны предоставить возможность совершить нападение.

Главная проблема в этом случае состоит в том, что культисты не собираются атаковать персонажей в открытую. Яд намного эффективнее, особенно если при отравлении пострадают и другие. Кроме того, никто из оставшихся членов культа вне башни Ветров не является хорошим бойцом.

Разговор с грандмастером Цветов

В какой-то момент персонажам нужно будет поговорить с главой монастыря. Это может произойти несколько раз во время расследования в зависимости от действий персонажей. Грандмастеру будут нужны доказательства, а не теории. Он поможет, только если его убедят в наличии опасности. Если персонажи расскажут то, что они знают о ритуале, он спрашивает, есть ли у них что-то, что может

защищать от элементального воздействия, с которым они могут столкнуться, например молнии. Если они не способны наложить защиту от молнии и не имеют каких-либо других средств защиты, он предлагает каждому из персонажей *зелье защиты от энергии (молнии)*, но предупреждает, что оно защитит только что одного удара.

Если персонажи ничего не узнали об элементальных ритуалах, он советует им сделать это, а не спешить.

Отыгрыш грандмастера Перивинкла

Хотя его лучшие годы прошли, он выглядит стройным и сильным, сохраняя душевное спокойствие и хорошее чувство юмора. Седые волосы отступили далеко назад, а в его голубых глазах как будто горит огонёк. Несмотря на то, что управление монастырём занимает большую часть его времени, он не забросил тренировки. Он не терпит уловок, и если персонажи замаскировались под монахов, это приводит к его недовольству.

Когда идти в башню?

Нельзя предсказать, в каком порядке происходят события во второй части. Если персонажи узнали правду о том, что случилось с матерью Савэн, они могли бы немедленно отправиться исследовать башню Ветров. Если они еще не получили необходимые знания из библиотеки, то они не смогут остановить ритуал без серьезных разрушений.

Как долго до окончания ритуала?

Из различных источников персонажи могут узнать, что ритуал занимает около 30 дней, если проводится с должной тщательностью. Встреча в самом начале приключения проходит на 15-й день от начала ритуала. (Они могут выяснить это, основываясь на времени когда началась буря.) Даже если персонажам понадобится целых 8 дней, чтобы добраться до монастыря, у них должно быть достаточно времени для проведения расследования и планирования своих действий.

Часть 3: Око бури

В какой-то момент персонажи должны понять, что культисты находятся в башне Ветров и выполняют какой-то ритуал. Можно добраться до башни через здание, на котором она возвышается (придётся иметь дело с ловушками и несколькими охранниками), или взобраться на одно из зданий с внешней стороны и пройти по крышам, встретившись с охраной наверху.

То, какой персонажи выберут путь, может повлиять на то, сколько времени у них будет, чтобы прервать ритуал. Как только зазвучит тревога, культисты поспешат скорее закончить ритуал. Это займёт 22 раунда. Вы должны отслеживать эти раунды в каждом бою. И хотя ни одно из сражений не является чем-то сложным, успешно проходить их в таком темпе может быть непросто.

Через здание

Этот вариант доступен, если персонажи получили ключи от матери Синиллы, но с его помощью нельзя попасть в башню, а только в здание под ней.

Общие особенности

У здания следующие особенности:

Потолки. Высота потолков 15 футов.
Свет. Темно — здесь нет окон.
Запахи. Пыль и слабый запах уксуса.

> Каменная кладка в этом коридоре — одна из старейших, которые вы видели в монастыре, деревянная дверь окована железом.

Если у персонажей есть ключи матери Синиллы, то дверь — не преграда. Замок на двери относительно простой — успешная проверка Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Сломать дверь немного сложнее (КД 17, 27 хитов, иммунитет к яду и психическому урону).

> Здесь нет света, кроме того, что у вас с собой. Здесь всё заставлено, в отличие от остальной части монастыря. Коробки, странная мебель, разбитые статуи, бочки и прочий хлам свалены без разбора.
>
> Вход в башню, который вы ищете, должен быть в середине здания, в конце коридора, который, как вам сказали, находится в дальнем конце этой этой комнаты.

Персонажи должны пробраться сквозь этот бардак чтобы достичь коридора. Никто не сказал про бардак, когда описывал путь к башне.

Падающие кучи

Часть места в этой комнате занимает склад пожертвованных монастырю вещей, которым пока не нашли применения. Здесь есть три места, где груды мусора намеренно сложены так, чтобы свалиться, если задеть **растяжку**. Обнаружение растяжки требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15. Если персонажи не принесут с собой источник света, эта область будет слабо освещена[1]. Растяжки легко обезвредить после обнаружения — достаточно воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 10. Если ловушка срабатывает, рушащаяся груда из дерева, камня и обломков падает на всех существ в пределах 10 футов, причиняя 11 (2к10) дробящего урона.

> В конце коридора вы видите деревянную дверь. К ней ведёт проход шириной всего 10 футов между штабелями бочонков.

Ловушка с сетью и катящийся шар

В 40-футовом коридоре, ведущем к двери в башню, на расстоянии 20 футов от его начала установлена **ловушка с сетью**. Ширина коридора — 20 футов, но колонны сложенных друг на друга винных бочек (пустых) с каждой стороны, сужают проход до 10 футов. Сеть приводится в действие растяжкой, требующей успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы её заметить. При активации на вызвавшее срабатывание существо, падает сеть, без дальнейших последствий.

Однако за ней спрятана ещё более скверная ловушка. Хитро замаскированная **нажимная плита** встроена в пол через 10 футов после ловушки с сетью (30 футов от начала коридора). Успешное обнаружение нажимной плиты требует проверки Интеллекта (Расследование) Сл 20. Нажимная плита может быть обезврежена при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 20. Если кто-то наступает на плиту, или попытка её обезвредить провалена на 10 и больше, ловушка активируется, заставляя 10-футовую каменную сферу упасть на пол в начале коридора.

Сфера немедленно двигается на 20 футов к персонажам, её инициатива считается равной 20 (сфера уступает при одинаковом значении инициативы с игроком), и в последующий ход она двигается на оставшиеся 20 футов дальше по коридору. Любое существо, в чью клетку вкатывается сфера, получает 22 (4к10) дробящего урона и падает ничком. Персонаж преуспевший в спасброске Ловкости Сл 15, получает только половину урона и не падает ничком. Любое существо, которое всё ещё поймано сетью в момент активации ловушки, совершает спасбросок с помехой.

> Дверь в башню сделана из дерева с такой же металлической оковкой, как и предыдущая.

Персонажи могут понять, что дверь снаряжена ловушкой, при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

[1] Непонятно откуда здесь возьмется свет, учитывая, что здесь полностью темно и нет окон, как сказано выше, но так указано в оригинале и Мастеру надо принять решение — прим. переводчика.

Ядовитая игла

Помимо того, что дверь заперта и закрыта на засов с другой стороны, она содержит **ловушку с отравленной иглой**. Если для открытия двери использован неправильный ключ, ловушка заставляет выстрелить иглу, когда поворачивают ручку. Существо, открывающее дверь, получает 1 колющего урона и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе оно получает 11 (2к10) урона ядом, и становится отравленным на 1 час. Ловушку можно обнаружить успешной проверкой Интеллекта (Расследования) Сл 15, и можно обезвредить при помощи воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 15. Любая попытка обезвредить ловушку, проваленная более чем на 5, активирует её.

Награда опытом

За каждую ловушку, которую персонажи успешно обходят, наградите каждого из них по 100 опыта.

Развитие событий

Начиная с этого момента, персонажи должны решить, как двигаться дальше. Они могут войти через дверь в башню или же взобраться на неё снаружи.

Вариант 1: По крышам

Если персонажи не могут пройти через дверь или им нравятся нестандартные решения, они могут проникнуть на крышу, и получить доступ к башне оттуда.

Крыши делают хаотичное расположение зданий в монастыре очевидным. Сохранение равновесия при движении по крышам весьма трудная задача особенно учитывая, что большинство из них достаточно крутые. Тем не менее они сухие и на них нет снега, что явно идёт вам на руку.

Культисты оборудовали два дозорных поста на крыше здания под башней Ветра. Башня попадает в поле обзора каждого из них, но они не видят друг друга напрямую и прячутся от персонажей. Они здесь уже давно и поэтому имеют преимущество в проверках Ловкости (Скрытность), когда прячутся. Одна группа состоит из пяти **послушников Воющей Ненависти**, а вторая — четырёх **послушников** и **рыцаря**. Часовые используют верхушки крыши в качестве частичного укрытия и предпочитают использовать оружие дальнего боя. Персонажи могут укрываться аналогичным образом от дальнобойных атак.

Скрытно перемещаться по черепичной крыше весьма непросто, поэтому проверки Ловкости (Скрытность) совершаются с помехой. Часовые не должны быть застигнуты врасплох.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите послушников.
- **Слабая группа:** уберите двух послушников.
- **Сильная группа:** добавьте трёх послушников.
- **Очень сильная группа:** добавьте рыцаря и двух послушников.

Сохраняя опору

Бой на крышах может быть непростой задачей. В то время, как верхушки покатых крыш защищают от оружия дальнего боя, тем, кто использует оружие ближнего боя, приходится всё время балансировать, чтобы не упасть.

- Перемещение по черепичной крыше во время боя требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) Сл 15. Существо падает ничком при неудаче.
- Атаки на покатых крышах выполняются с помехой, если только атакующий не преуспеет в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10.

Что, если группа разделится?

Это приключении задумывалось так, чтобы персонажи столкнулись с часовыми либо на башне, либо на крыше. Предлагается удалить группу, состоящую только из послушников, из каждой локации, чтобы у персонажей был шанс достигнуть следующей локации.

Подъём на башню снаружи

Персонажи должны взобраться по грубой каменной поверхности башни. Ряд ничем не примечательных балконов выступают со стен башни. У балконов нет перил или чего-либо подобного, за что можно зацепить крюк-кошку, поэтому его использование невозможно — он просто съезжает и падает если потянуть за верёвку.

На каждом из первых трёх балконов находятся по пять **мефитов**, которые атакуют персонажей, как только они забираются. На последнем балконе (восточном) расположена группа культистов-охранников (см. «Подъем внутри башни» ниже).

Ориентация и высота балконов приведены ниже:

- **Южный балкон.** 30 футов над крышами. Пылевые мефиты.
- **Западный балкон.** 40 футов над крышами. Дымовые мефиты.
- **Северный балкон.** 50 футов над крышами. Ледяные мефиты.
- **Восточный балкон.** 60 футов над крышами. Культисты-охранники.

Кроме того, ещё четыре балкона выступают с верхнего этажа башни. Как те, что ниже, эти балконы не имеют перил.

Развитие событий

Если бой с часовыми не был слишком заметным или громким, ускоренный отсчёт до окончания ритуала не начинается, пока персонажи не войдут в башню. Количество времени у них одинаковое. Переходите к секции «Вариант 2: Через главный вход» ниже.

Персонажи могут забраться на любой балкон по

своему усмотрению. Если они каким-то образом попадут сразу на верхнюю площадку башни, то обнаружат, что их хитрость обернулась против них самих. В этом случае культисты-стражники с балкона ниже вступают в бой, прибывая в конце третьего раунда, что делает финальный бой смертельным.

Вариант 2: Через главный вход

Культисты поставили часовых на первом этаже башни, чтобы те охраняли лестницу.

> Дверь открывается с громким скрипящим звуком. Тусклый свет, падающий сверху, заливает лестницу, ведущую наверх башни. Холодный ветерок наполняет внутреннюю часть этого короткого коридора, принося с собой слабый звук отдаленного пения.

Общие особенности

Первые два этажа башни имеют следующие особенности.

Потолок. Северные, западные и южные площадки расположены во внутренней части башни и не имеют потолка. Восточная площадка занимает все внутреннее пространство башни и имеет потолок высотой 30 футов.

Свет. Балконы и площадки за ними ярко освещены от парящих стеклянных сфер и света с улицы. Однако внутреннее помещение башни полностью тёмное, так как там нет окон. Единственные источники света между площадками — те, что персонажи имеют при себе. Если персонажи не использовали заклинание *тишина [silence]*, когда открывали дверь, то часовые услышат её громкий скрип. Прочитайте или перефразируйте следующий отрывок, когда персонажи войдут в башню.

> Лестница ведёт в большую комнату. Немного припасов и дюжина матрасов находятся с одной стороны комнаты, а с другой стоит лестница, ведущая наверх. Внутреннее пространство башни ничем не занято, за исключением винтовой лестницы, идущей по стене и головокружительно поднимающейся до самого верха, а также площадок перед балконами, примыкающих к лестнице.
>
> Стены на высоте четырёх футов от земли повреждены: виднеется кольцо покрытого трещинами, а кое-где и выбитого камня.
>
> В комнате находятся несколько человек в темных кожаных доспехах с кинжалами в руках. Они поворачиваются к вам.

На нижнем уровне башни находятся восемь **послушников Воющей Ненависти** и **рыцарь**. Будучи абсолютно преданными культу, они ни за что не станут сдаваться. Даже если персонажи каким-то образом приводят с собой мать Синиллу или притворяются ей, они запрещают ей входить в дверь и нападают на неё, едва завидев.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите послушников.
- **Слабая группа:** уберите двух послушников.
- **Сильная группа:** добавьте трёх послушников.
- **Очень сильная группа:** добавьте рыцаря и двух послушников.

На первом этаже находится склад припасов, в том числе и два рюкзака с аэростатами.

Любой персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Анализ) Сл 15, понимает, что стены повреждены так, чтобы полностью отделить верхнюю часть башни от её основания, не вызвав обрушения. Персонажи, умеющие работать с камнем или владеющие инструментами каменщика, автоматически преуспевают в данной проверке.

Сокровища

Персонажи получают два неиспользованных рюкзака с аэростатами. Кроме того, среди припасов культистов они находят различных товаров, снаряжения и золота на общую сумму 1500 зм. Они находятся в шести больших и тяжелых сундуках, поэтому персонажам придется забрать их позже. Если башня будет разрушена до того, как персонажи заберут сокровища оттуда, то они смогут достать из под завалов только половину (750 зм).

Подъем внутри башни

Лестница поднимается вдоль стены до самого верха башни. Четыре площадки расположены через равные промежутки друг от друга и выровнены по сторонам света в порядке перечисления ниже. На каждом из первых трёх балконов находятся пять **мефитов**, которые атакуют персонажей, как только они появляются. На последнем балконе (восточном) размещается группа культистов-охранников. Балконы и их высоты следующие:

- **Южный балкон.** 30 футов над крышами. Пылевые мефиты.
- **Западный балкон.** 40 футов над крышами. Дымовые мефиты.
- **Северный балкон.** 50 футов над крышами. Ледяные мефиты.
- **Восточный балкон.** 60 футов над крышами. Культисты-охранники.

Каждая площадка выходит на балкон без перил, который выступает из стены башни.

Лестница ведет на верхний этаж, с которого выступает восточный балкон. Эта площадка заполняет всё внутреннее пространство башни. Еще одна группа культистов находится здесь. Один **ураган**, два **гренадера с аэростатами** и четверо **послушников Воющей Ненависти** находятся здесь для того, чтобы остановить любого, кто попытается прервать ритуал, выполняемый выше.

Рюкзак с аэростатом

Чудесный предмет, необычный

В этом рюкзаке содержится дух воздушного элементаля и компактный кожаный аэростат. Когда вы носите этот рюкзак, вы можете действием развернуть аэростат, получив при этом эффект, подобный заклинанию

левитация [levitate]. Эффект продолжается 10 минут, нацеливается на себя и не требует концентрации. В качестве альтернативы, вы можете реакцией развернуть аэростат при падении и, выбрав целью самого себя, получить эффект, подобный заклинанию *падение пёрышком [feather fall]*.

Когда любой из этих эффектов заканчивается, из аэростата начинает постепенно выходить воздух, а дух элементаля покидает рюкзак и возвращается в Стихийный План Воздуха. При этом вы медленно опускаетесь на расстояние до 60 футов. Если в конце этой дистанции вы всё ещё находитесь в воздухе, и у вас нет других способов замедлить падение, то вы начинаете стремительно падать вниз.

После того, как дух покинет рюкзак, его будет невозможно использовать, однако его можно перезарядить в элементальном узле воздуха за 1 час. В предмет будет помещён дух другого элементаля, и он снова будет пригоден к использованию.

Атака по шару

Шар можно взять на прицел и сбить. У него КД 12 и 40 хитов. По достижении 20 хитов или ниже воздушный элементаль внутри начинает освобождаться, и шар начинает терять высоту. Если шар повредить подобным образом, то он станет бесполезным без возможности восстановления.

Тактика

Ураган с ликованием использует *волну грома [thunderwave]* со своей идеальной позиции, чтобы сбить цели с ног и сбросить их во внутреннюю часть башни. Он предпочитает использовать магию, но охотно атакует оппонентов подошедших ближе. Гренадеры осыпают персонажей гранатами, пока те не закончатся (5 гранат у каждого), несмотря на то, что угол для атаки может быть неудобным. Послушники знают о способностях урагана и держатся в стороне от области действия его заклинаний.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите двух послушников и гренадера с аэростатом.
- **Слабая группа:** уберите гренадера с аэростатом.
- **Сильная группа:** добавьте двух послушников.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного урагана.

Развитие событий

Если персонажи не будут молниеносно двигаться сквозь нижние уровни, пение наверху переходит в крещендо. Рюкзаки с аэростатами, которые носят гренадеры, уничтожаются во время боя и не подлежат восстановлению.

Сокровища

Любой рюкзак с аэростатом, носимый гренадерами, может использоваться повторно[1], но перед этим должен быть перезаряжен.

Верхний этаж

Лестница продолжается до верхнего этажа башни и выводит на просторную площадку.

Общие особенности

Громоотвод. В центре башни стоит массивный железный стержень, в его центре находится *волшебная палочка молний [wand of lightning bolts]*. Это центр фокусировки ритуала. Любое существо, не являющееся якорем (см. «Якоря» ниже) или Бладвиндом, находящееся по-соседству с громоотводом, получает 11 (2к10) урона электричеством в начале своего хода. Любой, кто касается громоотвода получает этот урон мгновенно. Громоотвод прикручен к полу болтами, и его отсоединение требует успешной проверки Силы Сл 25. Совершение этого действия без предварительного ослабления ритуала приводит к тому, что ритуал тут же выходит из-под контроля.

У громоотвода 19 КД и 18 хитов. Он невосприимчив к огню, яду и психическому урону, а также имеет сопротивление дробящему урону.

20-футовые колонны на внешнем краю поддерживают коническую крышу, вершина которой находится 15-ю футами выше. Четыре колонны в центре предоставляют дополнительную поддержку. Четыре балкона с перилами выступают из комнаты по расположению сторон света. В центре комнаты стоит железный стержень высотой 6 футов, прикрученный к полу. На его верхушке находится кованная металлическая клетка, содержащая внутри тонкий стеклянный цилиндр, из которого выходят электрические дуги.

Перед каждым из балконов стоит гуманоид с синей кожей и волосами. Кажется, что каждый стоит в центре небольшого вихря, в то время как вокруг центрального стержня кружится большой вихрь, выпускающий маленькие молнии по четырем колоннам.

В центральном вихре стоит человек в обильно вышитой одежде, украшенной перьями. Складки свободной ткани свисают с его рук.

Все присутствующие громко поют в такт шторму, но их слова сразу же уносятся ветром.

Гренадер с аэростатом прячется в области тусклого света среди стропил крыши. Четыре гуманоида с голубой кожей — это **элементальные якоря**, а в центральном вихре — это Бладвинд (**небесный ткач**). На нём — собственноручно-сделанный немагический костюм с крыльями. Бладвинд предпочитает сражение на дистанции. Он попытается сбежать, если его хиты упадут до 25 либо два якоря будут убиты. Бладвинд сохраняет напоследок ячейку заклинания 1-го уровня и

[1] А в предыдущем разделе говорится о том, что все рюкзаки уничтожаются и ошибка закралась в оригинал. Пусть Мастер выберет подходящее развитие событий — прим. переводчика.

использует её для наложения на себя *поспешного отступления [expeditious retreat]*, чтобы покинуть бой и сбежать (см. «Преследование?», ниже). Он направляется к ближайшему балкону и спрыгивает, используя свой костюм с крыльями, чтобы спланировать от монастыря настолько далеко, насколько возможно.

Элементарные якоря стараются рассредоточиться во время боя. Они атакуют центральный жезл, если становится ясно, что они проигрывают.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уменьшите бонусы от малого шторма до +1 и уберите гренадера.
- **Слабая группа:** уберите гренадера.
- **Сильная группа:** добавьте гренадера.
- **Очень сильная группа:** увеличьте бонусы от малого шторма до +5 и добавьте гренадера.

Тайминг

Раунды с 1 по 9. Бладвинд должен оставаться по соседству с жезлом и может использовать только заговоры не больше 3 раундов, иначе ритуал выйдет из-под контроля.

Раунды с 10 по 15. Бладвинд должен оставаться по соседству с жезлом и может использовать заговоры и заклинания 1-го уровня только в течение 2 раундов, иначе ритуал выйдет из-под контроля.

Раунды с 16 по 20. Бладвинд должен оставаться в пределах 10 футов от жезла и не использует заклинания выше 2-го уровня.

Раунды 20+. Ритуал практически завершён, поэтому Бладвинд может действовать свободно. Башня начинает подниматься через 2 раунда, поднимаясь по 5 футов за раунд, пока не достигнет 30 футов в воздухе.

Как только башня достигает этой высоты, вырывание стержня уже не вызовет проблем — воздушные элементали привязаны к структуре маяка. Якоря остаются проблемой, так как буря еще не закончилась. С того момента, когда башня начала подниматься, если шторм выходит из-под контроля, то ветер трясёт её, но пока стержень остается на месте, башня не падает.

Якоря

Якоря не дают буре выйти из-под контроля. Каждый из них находится в центре меньшего шторма, который поглощает излишки выбрасываемой энергии от ритуала и внешней бури. Это не требует от них никаких активных действий в бою, поэтому якоря могут сражаться с персонажами как обычно. Пение также не требует от них действий.

Убийство якоря

Если персонажи убивают одного из якорей, любое соседнее существо, кроме другого якоря, может использовать реакцию, чтобы поглотить силу умершего и самому стать якорем. Любой потенциальный получатель знает о такой возможности, но не о последствиях получения такой силы.

Если никто не поглощает эту силу и не становится новым якорем, то энергия рассеивается в центральном вихре, вызывая его дикие всплески. Каждое существо в пределах 15 футов от стержня получает 5 (1к10) урона молнией и 5 (1к10) урона звуком. Успешный спасбросок Ловкости Сл 13 снижает урон вдвое. После каждого такого выброса буря усиливается и становится всё более нестабильной.

В начале своего хода любой персонаж, ставший якорем, получает 5 (2к4) урона молнией, если он не настроен на ритуал. Персонажи могут действием попытаться настроиться на ритуал, для чего необходимо пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 10.

Чтобы безопасно остановить ритуал, настроенные персонажи должны медленно отвести энергию и позволить ей рассеяться в элементальном разломе снаружи башни. Это требует от них полного сосредоточения и занимает несколько минут. Это можно безопасно сделать только после того, как с культистами покончено.

Неуправляемый ритуал. Как только энергии трёх якорей рассеиваются в вихре, контроль над ритуалом теряется. Небрежные персонажи могут вызвать каскадные взрывы, приводящие к жестокому, неконтролируемому краху не только ритуала, но и разрушению самого маяка. Аналогичным образом, если стержень в центре башни будет разрушен до того, как башня достигнет необходимой высоты (30 футов), ритуал будет прерван.

Когда ритуал прекращает удерживать бурю, она опрокидывает башню на крышу монастыря, освобождая связанных с башней элементалей. Каждое существо в башне получает 16 (3к10) дробящего урона плюс 5 дополнительного дробящего урона за каждые 10 футов высоты (например, если башня находится в воздухе на высоте 30 футов, то находящиеся в нем существа получают дополнительно 15 дробящего урона). Любое существо, которое преуспевает в спасброске Телосложения Сл 15, получает только половину урона.

Если буря выходит из-под контроля до того, как башня начинает подниматься, она не падает сразу же, а качается в течение 3 раундов, прежде чем упасть. Любое существо, которое находится в башне, когда она падает, получает 16 (3к10) дробящего урона от удара.

Преследование?

Бладвинд сохраняет одну ячейку третьего уровня для побега, чтобы использовать заклинание *полёт [fly]*, если крылья не смогли унести его достаточно далеко или они повреждены. Если персонаж не способен летать, ему нужны дальнобойные атаки, чтобы остановить или убить Бладвинда. Заметьте, что нанесение убийственного урона Бладвинду также приводит к разрушению крыльев без возможности восстановления. Высота башни в сочетании с расположением монастыря позволяет Бладвинду спланировать вниз на многие мили

с помощью крыльев, и этого достаточно, чтобы спастись.

Крылья Бладвинда

Бладвинд использует немагическое приспособление в виде крыльев, собственной разработки. Оно не даёт способность летать, но позволяет планировать на весьма продолжительные расстояния. При падении с высоты крылья дают скорость полета в 30 футов, пока носящий не приземлится. В конце каждого хода носящего, его высота падает на 5 футов. Эти крылья не позволяют Бладвинду набирать высоту. Несмотря на практичность, они чрезвычайно хрупкие. Если Бладвинда убивают во время ношения крыльев, то они повреждаются без возможности восстановления.

Развитие событий

Если персонажам удаётся победить культистов, не потеряв контроль над бурей, то она постепенно затихает. Буря не исчезает полностью, но теперь затрагивает только тех, кто живет в радиусе 50 миль от монастыря.

Сокровища

Любые рюкзаки с аэростатами, которые носят гренадеры, подлежат восстановлению, хотя перед использованием их необходимо перезарядить. Кроме того, персонажи находят в железной клетке на громоотводе *волшебную палочку молний*.

Награда опытом

Если персонажи успешно остановили ритуал до его завершения, наградите каждого персонажа по 500 опыта. Кроме того, если персонажи получили контроль над бурей, и башня не была разрушена, выдайте каждому персонажу дополнительные 500 опыта.

Заключение

В монастыре остаётся либо парящая башня, которая действует как элементальный воздушный маяк, либо разрушенная башня, либо опасно ослабленная башня, но ни один из этих результатов особо не расстраивает монахов. Только тот факт, что они пропустили признаки заговора в своей организации, вызывает озабоченность с их стороны.

Сокровища

Если персонажи использовали все зелья сопротивления, то грандмастер даёт им еще по-одному. Он предлагает каждому из них произведение искусства из монастыря. Это может быть: прекрасный гобелен, прелестная статуя или даже бочки с чрезвычайно редким элем. Каждый предмет стоит 500 зм, независимо от того, что это за вещь.

Кроме того, персонажи получают вторую половину награды от Гарвила после возвращения в Мулмастер. Как и прежде, это 5 платиновых торговых слитков стоимостью 100 зм каждый.

Награды

Опыт

Суммируйте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных противников, и поделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для **небоевого опыта** награды указаны для каждого персонажа. Дайте всем персонажам опыт из таблицы «небоевые награды», если не указано иное.

Боевые награды

Название врага	Опыт
Рой насекомых	100
Отидж	1800
Бурый увалень	1800
Ледяной мефит	100
Пылевой мефит	100
Дымовой мефит	50
Паровой мефит	50
Блуждающий огонёк	450
Гигантский снежный паук	200
Полярный волк	700
Ледяной великан	3900
Детёныш рамораза	450
Молодой рамораз	1800
Воздушный элементаль	1800
Невидимый охотник	2300
Разведчик	100
Медвежатник	200
Вождь медвежатников	700
Головорез	100
Культист	25
Послушник Воющей Ненависти	25
Ураган	450
Гренадер с аэростатом	450
Бладвинд	700
Рыцарь	700
Фанатик культа	450
Элементальный якорь	450

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Спасти прохожих	300
Спасти солдат	100
Освободить горожан	100
Оседлать рамораза	100
Определить отравителя	300
Пробудить мать Савэн	500
Найти яд в винных погребах	300
Культист сознается	100 (макс. 300)
Успешно обезвредить каждую ловушку	100
Остановить ритуал	500
Взять бурю под контроль (башня цела)	500

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **6000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **8000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные на группу. Персонажам следует делить сокровища поровну если это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

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

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища

Название предмета	Цена в ЗМ
Предоплата от Гарвила	500
Резные амулеты ледяных великанов	250
Кошель мёртвого ледяного великана	250
Комната Аргата	250
Тайник брата Главэла	250
Снаряжение культистов	1500/750
Награда грандмастера	500 на персонажа
Окончательная награда от Гарвила	500

Статуэтка чудесной силы (серпентиновая сова)
Чудесный предмет (редкий)

Эта серпентиновая статуэтка становится гигантской совой при активации. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье лечения
Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Свиток послания
Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *послание*. Описание заклинания можно найти в *Руководстве Мастера*.

Волшебная палочка молний
Волшебная палочка, редкая

Этот тонкий стеклянный стержень выглядит цельным, но внутри него постоянно бушуют грозовые тучи. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Слава

Все представители фракций получают **единицу славы** за участие в этом приключении.

Члены Изумрудного Анклава получают **еще одно очко славы** за то, что встретились с Маарикой и узнали больше о предстоящей угрозе.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете **800 опыта**, **400 зм** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Отидж

Большая аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Спасброски Тел +7
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Отиджский
Опасность 5 (1800 опыта)

Ограниченная телепатия. Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 футов, понимающему любой язык. Эта телепатия не позволяет существу давать телепатический ответ.

Действия

Мультиатака. Отидж совершает три атаки: одну укусом, и две щупальцами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к8+3). Если цель — существо, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15 от болезни, иначе станет отравленной, пока болезнь не будет вылечена. Через каждые прошедшие 24 часа цель должна повторять спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. При успехе болезнь излечивается. Цель умирает, если болезнь уменьшает максимум её хитов до 0. Это уменьшение хитов длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к8+3) плюс колющий урон 4 (1к8). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и опутанной, пока не перестанет быть схваченной. У отиджа есть два щупальца, и каждое может схватить по одной цели.

Удар щупальцем. Отидж ударяет схваченных существ друг о друга или о твёрдую поверхность. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе получит дробящий урон 10 (2к6+3) и станет ошеломлённой до конца следующего хода отиджа. При успешном спасброске цель получает половину дробящего урона и не становится ошеломлённой.

Гигантский снежный паук

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Навыки Скрытность +7
Сопротивление урону холод
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное восприятие 10
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

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

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 7 (1к8+3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и она парализована, пока отравлена таким образом.

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одно существо. Попадание: Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы со Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; 5 хитов; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, а также урону ядом и психической энергией).

Рой насекомых

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (−4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Укусы. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. Попадание: Колющий урон 10 (4к4), или колющий урон 5 (2к4), если у роя половина хитов или меньше.

Блуждающий огонёк

Крохотная нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 19
Хиты 22 (9к4)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону электричество, яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12
Языки все языки, известные при жизни
Опасность 2 (450 опыта)

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 от этой магии, иначе умрёт. Если цель умирает, блуждающий огонёк восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

Бестелесное перемещение. Блуждающий огонёк может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Переменное свечение. Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

Действия

Шок. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон электричеством 9 (2к8).

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет магическим образом становятся невидимыми, пока он не совершит атаку, не использует Истребление жизни, или пока не прервётся его концентрация (как при концентрации на заклинании).

Ледяной великан

Огромный великан, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (лоскутный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Тел +8, Мдр +3, Хар +4
Навыки Атлетика +9, Восприятие +3
Иммунитет к урону холод
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Великаний
Опасность 8 (3900 опыта)

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 25 (3к12+6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 28 (4к10 + 6).

Бурый увалень

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 120 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки язык Бурых увальней
Опасность 5 (1800 опыта)

Сбивающий с толку взгляд. Если существо начинает ход в пределах 30 футов от бурого увальня и при этом может видеть глаза увальня, бурый увалень может магическим образом заставить его совершить спасбросок Харизмы со Сл 15, если он при этом дееспособен.
При провале спасброска существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода, и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате «1–4» существо ничего не делает. При результате «5–6» существо не совершает действий, а всё перемещение тратит на то, что перемещается в случайном направлении. При результате «7–8» существо совершает одну рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу, или не делает ничего, если в пределах досягаемости существ нет.
Если существо не захвачено врасплох, оно может отводить взгляд, чтобы не совершать спасбросок в начале своего хода. Если существо делает это, оно не видит бурого увальня до начала своего следующего хода, после чего может снова отводить взгляд. Если существо в этот период посмотрит на бурого увальня, оно тут же совершает спасбросок.

Прокладывание туннеля. Бурый увалень может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель шириной 5 футов и высотой 8 футов.

Действия

Мультиатака. Бурый увалень совершает три атаки: две когтями и одну жвалами.

Коготь. Рукопашная атака оружием:+8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к8+5).

Жвалы. Рукопашная атака оружием:+8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 14 (2к8+5).

Ледяной мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +3
Уязвимость к урону дробящий, огонь
Иммунитет к урону холод, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Акван, Ауран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны обломками льда. Все существа в пределах 5 футов от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 10, получая рубящий урон 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной глыбы льда.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать туманное облако [fog cloud], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 3 (1к4+1) и урон холодом 2 (1к4).

Ледяное Дыхание (Перезарядка 6). Мефит выдыхает холодный воздух 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон холодом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

Йети

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 51 (6к10 + 18)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (−1)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки язык Йети
Опасность 3 (700 опыта)

Страх огня. Если йети получает урон огнём, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

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

Снежный камуфляж. Йети совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на снежной местности.

Действия

Мультиатака. Йети может использовать Леденящий взгляд и совершает две атаки когтём.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к6+4) плюс урон холодом 3 (1к6).

Леденящий взгляд. Йети нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит йети, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 от этой магии, иначе получит урон холодом 10 (3к6) и станет парализованной на 1 минуту, если только не обладает иммунитетом к холоду. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок цели был успешным, или эффект на ней закончился, цель получает иммунитет к Леденящему взгляду всех йети (но не отвратительных йети) на 1 час.

Воздушный элементаль

Большой элементаль, нейтральный

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

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

Сопротивление урону звук, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Ауран
Опасность 5 (1800 опыта)

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 14 (2к8+5).

Вихрь (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 13. При провале цель получает дробящий урон 15 (3к8+2) и отбрасывается на расстояние до 20 футов от элементаля в случайном направлении, после чего сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.
Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.

Полярный волк

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Язык полярных волков, Общий, Великаний
Опасность 3 (700 опыта)

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

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт. от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Снежный камуфляж. Волк совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на заснеженной местности.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6+4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Волк выдыхает ледяной ветер 15-фт.ым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон холодом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Детёныш реморaза

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

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

Иммунитет к урону огонь, холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Раскаленное тело. Существо, касающееся реморaза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 фт. от него, получает урон огнем 3 (1к6).

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6+3) плюс урон огнем 3 (1к6).

Белый медведь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 42 (5к10 + 15)
Скорость 40 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 9 (1к8+5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 12 (2к6+5).

Черный медведь (медвежонок белого медведя)

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Медведь совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

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

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (2к4+2).

Молодой рефераз

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Иммунитет к урону огонь, холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Раскаленное тело. Существо, касающееся рефераза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 7 (2к6).

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 20 (3к10+4) плюс урон огнём 7 (2к6).

Невидимый охотник

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 104 (16к8 + 32)
Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +8, Скрытность +10
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18
Языки Ауран, понимает Общий, но не говорит на нём
Опасность 6 (2300 опыта)

Невидимость. Охотник невидим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает охотнику добычу. Охотник знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до неё, если они находятся на одном плане существования. Охотник также знает местонахождение того, кто его призвал.

Действия

Мультиатака. Охотник совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6+3).

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Бандит совершает две рукопашные атаки.

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

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

Медвежатник

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (шкурный доспех, щит)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Навыки Скрытность +6, Выживание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда медвежатник попадает им (уже включено в атаку).

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к8+2) колющего урона.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 9 (2к6+2) от рукопашной атаки или колющий урон 5 (1к6+2) от дальнобойной атаки.

Вождь медвежатников

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Выживание +3, Запугивание +2, Скрытность +6
Чувства темное зрение 60 фт., Пассивное Восприятие 11
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда медвежатник попадает им (уже включено в атаку).

Сердце Хруггека. Медвежатник совершает с преимуществом спасброски от испуга, отравления, очарования, ошеломления, паралича и сна.

Внезапная атака. Если медвежатник застает врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Мультиатака. Медвежатник совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 12 (2к8+3).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6+3) от рукопашной атаки или колющий урон 6 (1к6+3) от дальнобойной атаки.

Культист

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

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

Разведчик

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие) полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8+2).

Послушник Воющей Ненависти

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)

Навыки Религия +2, Обман +2, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 9
Языки Общий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Направляющий ветер (Перезаряжается после короткого или длительного отдыха). В качестве бонусного действия, послушник получает преимущество при следующем броске атаки дальнего боя, который он совершит до конца своего следующего хода.

Задержка дыхания. Послушник может задержать дыхание на 30 минут.

Действия

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

Фанатик культа

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

- 3аговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
- 1-го уровня (4 ячейки): *нанесение ран [inflict wounds], приказ [command], щит веры [shield of faith]*
- 2-го уровня (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], удержание личности [hold person]*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

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

Рыцарь

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки

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

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

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

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

Гренадер с аэростатом

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (кожаная броня)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +5 (с активированным аэростатом +10)
Навыки Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

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

Бумеранг. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к4+3). Если атака не прошла, гренадер может провести вторую атаку против цели в пределах досягаемости (включая изначальную цель).

Граната с ядовитым газом. Дальнобойная атака оружием: расстояние 80 футов, цель — по области. Каждое существо в пределах 5 футов должно сделать спасбросок Ловкости Сл 13 или получить 9 (2к8) урона ядом. Цель также должна сделать спасбросок Телосложения Сл 13 или быть отравлена в течение 1 минуты. В случае успеха цель получает половину урона.

Ураган

Средний гуманоид (человек), законно-злой

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

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

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

Использование заклинание. Ураган — заклинатель 3 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой из приложения В):

- 3аговор (неограниченно): *защита от оружия [blade ward]*, *шквал* [gust*]*, *свет [light]*, *фокусы [prestidigitation]*
- 1 уровень (4 ячейки): *падение перышком [feather fall]*, *прыжок [jump]*, *волна грома [thunderwave]*
- 2 уровень (2 ячейки): *порыв ветра [gust of wind]*

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

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

Действия

Мультиатака. Ураган делает две рукопашные атаки.

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

Реакции

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

Пылевой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

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

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

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт. пассивное Восприятие 12
Языки Ауран, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны пылью. Все существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Ослеплённое существо может повторять спасбросок в каждом своём ходу, оканчивая эффект на себе при успехе.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать усыпление [sleep], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4+2).

Ослепляющее дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает ослепляющую пыль 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Дымовой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к6 + 5)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Ауран, Игнан
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он оставляет после себя облачко дыма, заполняющее сферу с радиусом 5 футов и центром на его пространстве. Пространство сферы сильно заслонено. Ветер рассеивает облачко, которое в противном случае висит 1 минуту.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать пляшущие огоньки [dancing lights], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

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

Пепельное дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает горячий пепел 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода мефита.

Паровой мефит

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Игнан
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Все существа в пределах 5 футов от мефита должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе получат урон огнём 4 (1к8).

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать размытый образ [blur], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 2 (1к4) и урон огнём 2 (1к4).

Паровое дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает обжигающий пар 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон огнём 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Бладвинд, Небесный ткач

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 44 (8к8 + 8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Ауран
Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Бладвинд является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания чародея:

- Заговоры (неограниченно): *Защита от оружия [Blade ward]*; *Свет [Light]*; *Сообщение [Message]*; *Луч холода [Ray of frost]*; *Электрошок [Shocking grasp]*
- 1 уровень (4 ячейки): *Падение перышком [Feather fall]*; *Доспехи мага [Mage armor]*; *Ведьмин снаряд [Witch bolt]*
- 2 уровень (3 ячейки): *Порыв ветра [Gust of wind]*; *Невидимость [Invisibility]*
- 3 уровень (3 ячейки): *Полет [Fly]*; *Молния [Lightning bolt]*

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к4+1).

Элементальный якорь

Средний гуманоид (дженази воздуха), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +5
Навыки Восприятие +4
Сопротивление урону кислота, холод, огонь, молния, звук
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Персональная буря. Элементальные якоря окружены закрученной элементальной энергией. Эта энергия обеспечивает им сопротивление против стихийных атак и +3 КД против дальнобойных атак.

Бич бури. Любое существо, которое поражает элементарного якоря рукопашной атакой, вызывает энергетический разряд и получает 3 (1к10) урона от молнии.

Высвобождение шторма. Когда хиты элементального якоря уменьшаются до 0 или ниже, персональная буря прерывается. Персонаж, по соседству с элементальным якорем, может реакцией стать оком новой бури, получая ее бонусы, но становясь частью ритуала.

Действия

Мультиатака. Якорь совершает две атаки коротким мечом или две дальнобойных атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

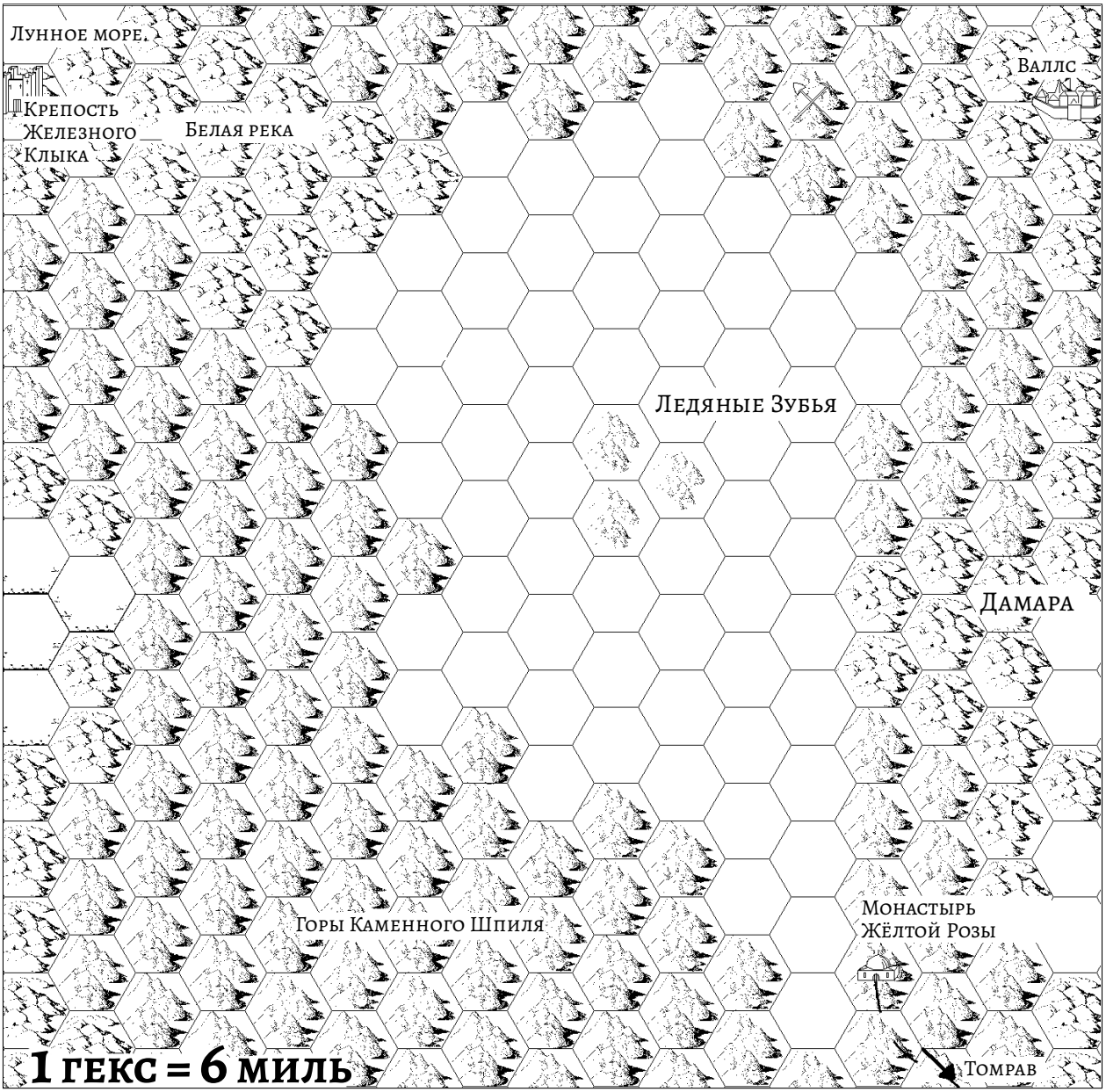
Бумеранг. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к4+3). Если атака не прошла, якорь может провести вторую атаку против цели в пределах досягаемости (включая изначальную цель).

Смешаться с ветром. Один раз за бой элементальный якорь может наложить заклинание левитации, не требующее материальных компонентов.

Реакции

Ураганный рывок. Один раз за бой, когда атака по элементальному якорю промахивается, он может перемещаться до 30 футов, не провоцируя атаки. Якорь должен закончить это движение рядом с другим существом.

Карта 1. Ледник Белого Червя

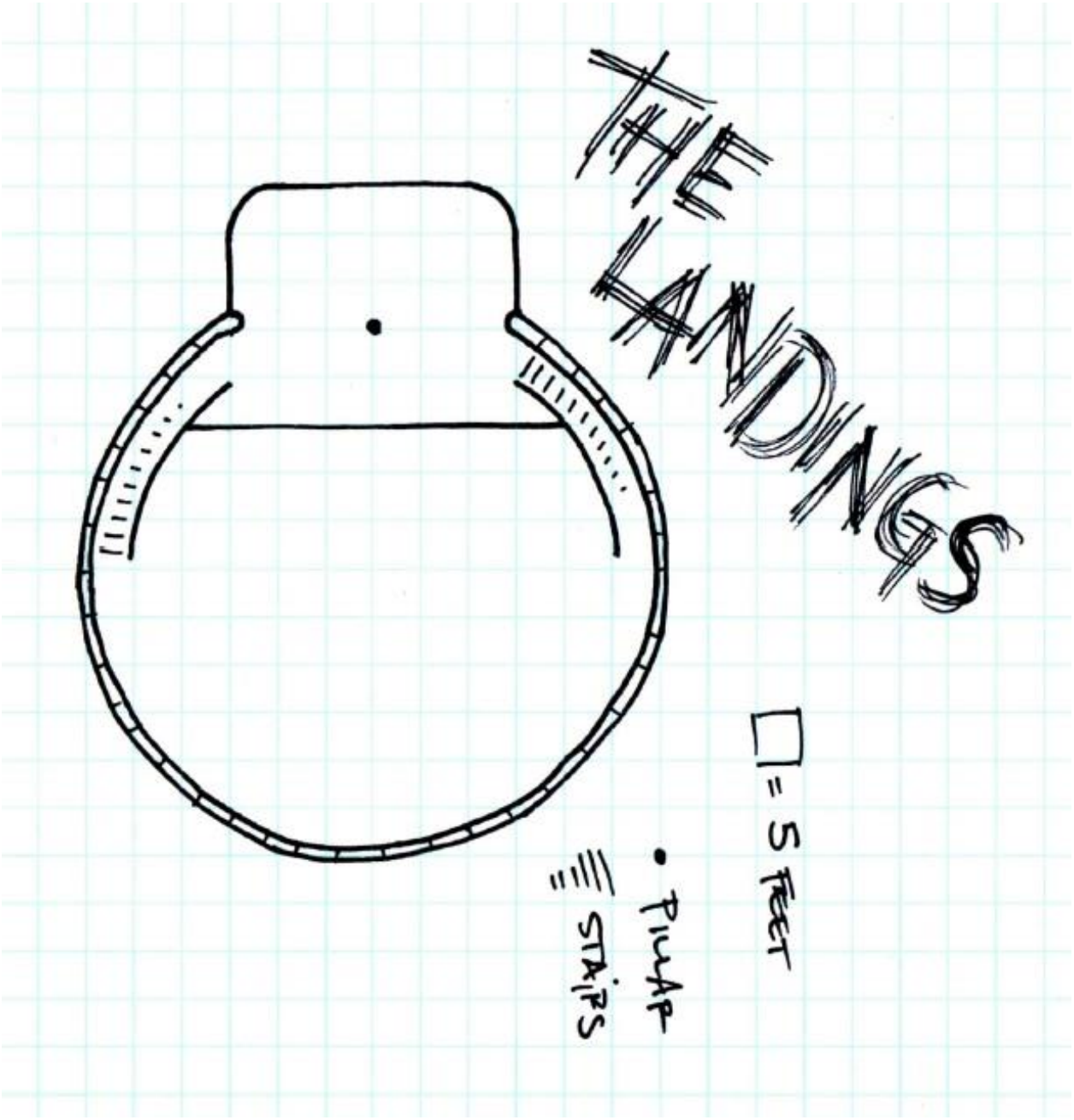


Приблизительное расположение локаций для столкновений из части 1а.

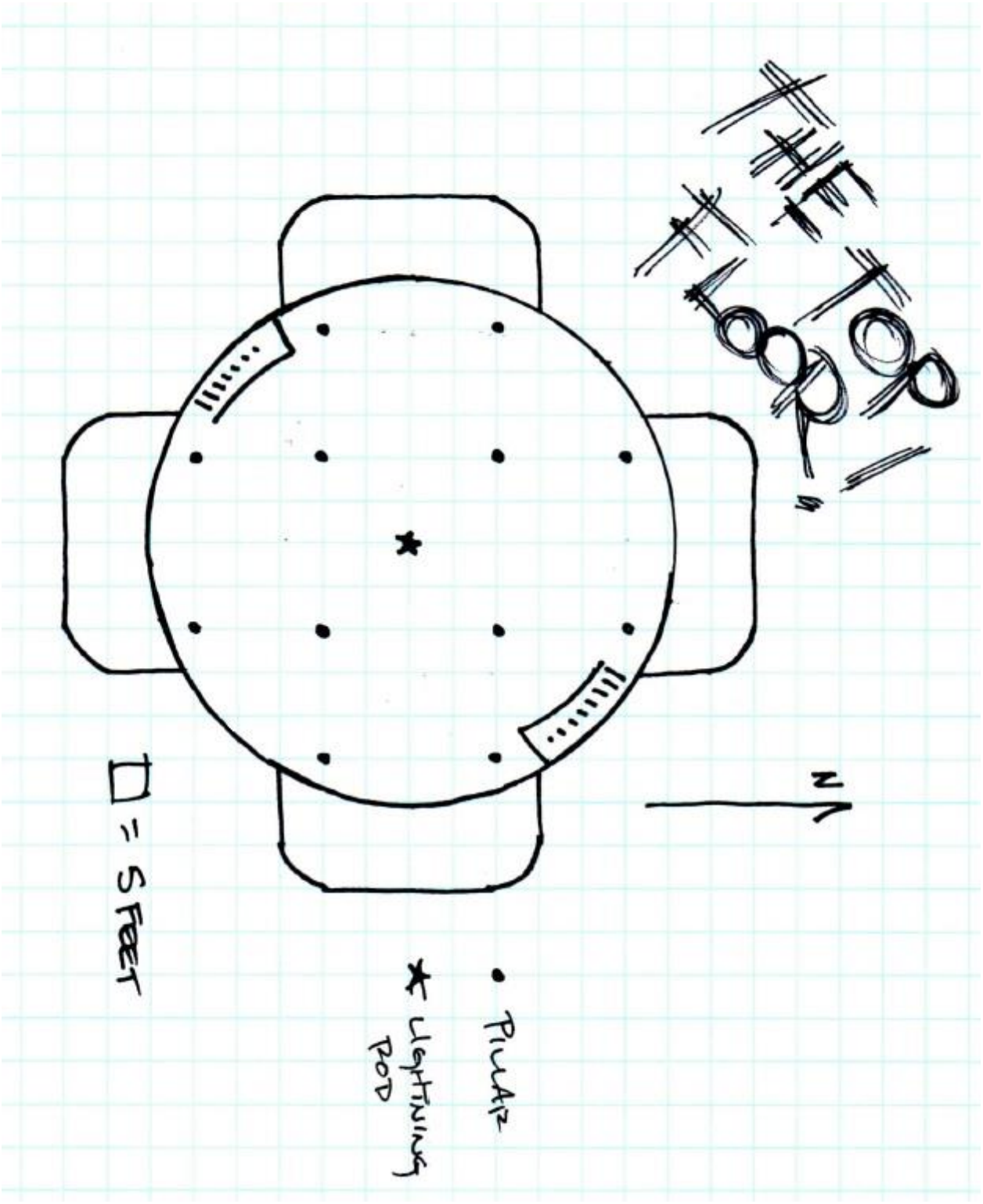
Карта 2. Дорога в монастырь Жёлтой Розы



Карта 3. Лестничные площадки



Карта 4. Верхний этаж



Раздаточный материал 1. Письмо от Изумрудного Анклава

Этот необычный шторм, нависший над горами Каменного Шпиля, необходимо остановить. Нам неизвестна его природа, за исключением того, что это, по-видимому, некий вид злой разрушительной магии и проклятие для баланса в Фаэруне. Мы доверяем вам в изучении этого явления и надеемся, что вы приложите все усилия, чтобы разобраться с ним. Мы мало чем можем помочь, кроме небольшого совета. Наша подруга, Маарика, обосновалась в Ледяных вершинах в центре ледника Белого Червя. У нас нет возможности связаться с ней в такую погоду, но она сильный друид, защитник белых червей. Я сомневаюсь, что она много знает, но даже небольшое количество информации может помочь вам. Если вам доведется встретиться с ней, то вы знаете способы раскрыть своё положение. В любом случае не рискуйте своей жизнью или жизнью своих спутников. Её знания не стоят риска потеряться на леднике во время снежной бури.

(письмо не подписано)

Приложение Мастера: сводка НИП

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

В Мулмастере

Дорнал Белобород (ДОР-налл). Мужчина-дварф, общительный, связной Альянса Лордов, родом из Флана.
Лана (ЛА-на). Женщина-человек, монах Ильматера из монастыря Жёлтой Розы.
Зор Гарвил Гос (ГАР-вил ГОС). Мужчина-человек, появляется в других приключениях, финансирует и оплачивает расходы искателей приключений.
Серн Зеркштиль (СЕРН ЗЕРК-штиль). Мужчина-полуорк, связной из Ордена Перчатки.

В дороге

Сержант Сергор (СЕР-гор). Мужчина-человек. Дислоцирован в «Танцующем орке», его семья заложниках.
Маарика (Ма-а-РИ-ка). Женщина, морозный великан. Друид, агент Изумрудного Анклава
Миваль (МИ-валь). Мужчина-человек, монах-отшельник, живущий на леднике недалеко от монастыря Жёлтой Розы.
Сестра Чурм Мристар (ЧУРМ Мрис-ТАР). Женщина-человек, монах Ильматера, находящаяся сейчас в деревне Томрав.

В монастыре

Бладвинд. Мужчина-человек. Небесный ткач культа Воющей Ненависти, руководящий ритуалом.
Брат Боровик (БО-ро-вик). Мужчина-человек, приглядывает за кухней.
Брат Дурма (ДУР-ма). Мужчина-человек, приглядывает за госпиталем.
Брат Главэл (ГЛА-вэл). Повар, член культа, отравитель персонажей.
Брат Овон (о-ВОН). Мужчина-человек, появившийся в DDEX2-6. Он член как ордена Розы, так и культа.
Брат Сантир (САН-тир). Мужчина-человек, библиотекарь, любящий поболтать, назначен провожать персонажей, пока те в библиотеке.
Брат Шерн. Мужчина-человек. Мужчина-человек, винодел и повар, член культа, который готовит настойку, сохраняющую мать Саван недееспособной.
Отец Асир (а-СИР). Мужчина-человек, ответственный за ведение генеалогий.
Отец Блат. Мужчина-человек. Руководит орденом Розы.
Отец Херн, привратник. Мужчина-человек. Его главная обязанность – связь между гостями и остальной частью монастыря, управление гостевыми помещениями и развлечение гостей. Нуждается в отдыхе.
Отец Ним. Мужчина-полуэльф. Монах самого высокого ранга, который также является членом культа.
Грандмастер цветов, отец Перивинкл Шин (ПЕ-ри-винкл ШИН). Мужчина-человек, аббат монастыря.
Командующая рыцарями: леди Тейс Синещит. Женщина-дварф, ответственная за оборону монастыря.
Мать Алетра (а-ЛЕТ-ра). Женщина-человек, руководит орденом Свитка.
Мать Амра, госпожа Камня (АМ-ра). Женщина-полуэльф. Вторая по значимости в монашеском ордене Зубила, содействующая во время недееспособности Суван.
Мать Лорит (ло-РИТ). Женщина-человек, ответственная за библиотеку.
Мать Роузиндин (РО-уз-ин-дин). Женщина-полурослик. Она руководит орденом Зубила и является интендантом, казначеем и главным дипломатом монастыря.
Мать Савэн, госпожа Восточного ветра (са-ВЭН). Женщина-человек. В настоящее время недееспособна, после нападения культистов, совершенного для изоляция башни Ветров от монастыря.
Мать Синилла (си-НИЛ-ла). Женщина-человек, член культа, соучастник «инцидента» с матерью Савэн и ответственная за ремонт башни.
Мать Вайда (ВАЙ-да). Женщина-человек, ответственная за реликвии и содержание часовни Ильматера.
Натали (НА-та-ли). Женщина-человек, послушница, назначенная проводником персонажей, когда те прибывают в монастырь гостями.
Сестра Афилда (А-фил-да). Женщина-человек, управляющая ремесленниками.
Сестра Олара (О-ла-ра). Женщина-человек, библиотекарь и член культа, помогавшая учёным культа и изменявшая книги.

В гостевом доме

Эдиша Бромботл (Э-ди-ша). Женщина-полурослик, торговец. Она пребывает здесь вместе с двумя партнерами людьми.
Дитриф Старкдейл (ДИ-триф). Мужчина-человек, мудрец. Хмурый, грубоватый и заинтересованный только в своих исследованиях. Общается на множестве языков. К ним не относится Ауран, но он его может узнать.
Лисандр Ил'Аргад (ли-САНДР Ил-ар-гад). Мужчина, лунный эльф, агент для того или иного дамаранского дворянина.

Плащи и тени

Плащей Мулмастера заинтересовали ваши успехи, и, возможно, они хотят дать вам новую работу. Высокопоставленный член Плащей пригласил вас на собеседование в Театре Звёзд, но вы никогда не знаете, чего ждать в Городе Опасностей. Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня.

Код приключения: DDEX2-10

Участники проекта

Adventure Design: Will Doyle
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Кирилл Кубер
Вёрстка и картинки: Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт, Джей «J100porom»
Переведено при поддержке клуба «Башня»

Дебют: 28 мая 2015
Публикация: 1 июля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D — «Плащи и тени», часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящим персонажем могут создать нового героя 1 уровня.

Приключение происходит в регионе Лунного моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастере.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D — это организованная система игры в Dungeons & Dragons.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите всё, что будете использовать в проведении этого приключения — листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

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

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

совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 3 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение силы группы

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

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

В течение этого сезона культы Элементального Зла пытаются уничтожить Мулмастер. С помощью приключенцев власти города вели тайную войну с ними.

Для культа Воющей Ненависти настали не лучшие времена. Их планы на грани краха, и их враги побеждают. Главы культа в ярости. Втайне они послали отряд ассасинов покарать тех, кто подвёл их. Во главе с безумным культистом Крылышком они заняли заброшенную ветряную мельницу в городе. Используя местных карманников как глаза и уши, они начали нападать на своих братьев по культу.

Их важнейшая цель — ячейка, возглавляемая местным дворянином, зором Алексеем Дрежковым. Миссия Дрежкова была в том, чтобы найти приключенцев, которые разрушают планы культа: задача, которую он провалил. Крылышко уже убил одного из людей Дрежкова и теперь приближается к самому зору.

Недавние события спутали планы убийц. Культ также велел Дрежкову шпионить за Братством Плащей, гильдией волшебников Мулмастера. Плащи раскрыли шпиона, работающего на Дрежкова, и начали расследование. Беспокоясь, что это помешает его целям, Крылышко планирует убить Старшего Плаща. Атака состоится сегодня ночью, в Театре Звёзд.

Втайне от Крылышка шпион Дрежкова нашел несколько героев, что смогут противостоять ему: персонажей игроков! Плащи нашли список их имён на теле шпиона и хотят узнать, как они связаны. С этой целью Старший Плащ заманил персонажей в театр сегодня вечером, чтобы допросить их…

Обзор приключения

«Плащи и тени» — это стремительное и загадочное приключение в Мулмастере. Обвинённые в убийстве игроки ищут зацепки, чтобы раскрыть настоящих убийц, пока Городская Стража висит у них на хвосте.

Часть 1: Собеседование. Игроки встречают Старшего Плаща в Театре Звёзд. Во время встречи культисты убивают его, скрывшись под заклинанием тьмы. Городская Стража принимает игроков за убийц и начинает охоту.

Часть 2: Расследование началось. Персонажи ищут зацепки по всему кварталу. Куда бы они ни пошли, они встречают летающих убийц, нацелившихся на культ Воющей Ненависти.

Часть 3: Узел затягивается… Игроки подбираются к зору Дрежкову или карманникам, шпионам Крылышка. Они узнают что главы культа послали убийц покарать своих подчиненных.

Часть 4: Штурм мельницы. Игроки встречают Крылышко и его убийц в их логове. Если им повезёт, они найдут доказательства своей невиновности для стражи!

Дерево улик

Это приключение разработано для 4-часовой игры. Используйте дерево улик и карту района для ведения расследования и контроля времени.

Дерево улик разделяет расследование на четыре части. Из-за нескольких возможных веток не предполагается, что игроки успеют исследовать все места:

- Часть 1 и 4 обязательны.
- В части 2 игроки могут посетить не более двух мест.
- В части 3 игроки должны посетить одно место.

Планируйте по одному часу на часть. Используйте ассассинов Крылышка или Городскую Стражу, чтобы у игроков не было возможности затянуть исследования и посетить все места. Если игроки всё равно хотят исследовать эти места, они узнают, что там все уже мертвы или арестованы!

Зацепка приключения

Братство Плащей хочет провести собеседование с персонажами в Театре Звёзд. Они должны встретиться со Старшим Плащом, Зелом Трегартеном, во время представления «Арфа в Сумерках».

Перед началом игры запишите имена персонажей на **Раздаточном материале 1**. Выделите всех персонажей, которые проходили DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы» или DDEX2-9 «Глаз бури». Обведите кружком эти имена в списке. Этот пергамент, найденный на трупе предателя, говорит, что персонажи замешаны в делах культа. Не выдавайте его, пока об этом не будет сказано в модуле!

Часть 1: Собеседование

Приключение начинается с встречи персонажей с Зелом Трегартеном в Театре Звёзд.

Встреча с Плащом

Прочитайте следующее, когда игроки будут готовы.

> Площадка Театра Звёзд открыта под ночным небом. Его деревянная сцена стоит в центре, окружённая накрытыми соломой трибунами. Пепел тлеющих факелов, кружась, уносится вверх, туда, где месяц висит на гобелене из звёзд. Вы здесь, чтобы встретиться с Зелом Трегартеном из Плащей. Если вы сможете его впечатлить, Братство обещало подыскать вам хорошую работу. Швейцар ведет вас в одну из частных лож, где вы лично встречаете мага в чёрной мантии. В глазах Зела виднеется интерес, когда он приветствует вас. На сцене внизу менестрели, одетые как звёзды и луна, прыгают вокруг фургона, украшенного цветами.

Собеседование

Зел просит персонажей представиться. Пройдитесь вокруг стола, давая каждому шанс представиться. Зел задает каждому персонажу один из следующих вопросов.

- «Какие ваши особые таланты?»
- «Что отличает вас от других в вашей профессии?»
- «Почему Плащи должны вас нанять?»
- «Расскажите о своем прошлом?»
- «Какое ваше самое большое достижение?»
- «К чему вы стремитесь?»

Зел записывает ответы персонажей. Когда каждый расскажет о себе, он повернется к персонажу, который дал лучший ответ, и спросит:

- «Что связывает вас с Культами Элементального Зла?»

Отыгрыш Зела Трегартена

Зел Трегартен занимается внутренними расследованиями Плащей, выкорчевывая коррупцию. Он загадочно ведет допрос. Он может молча смотреть на кандидата, прежде чем записать что-то в книгу, или загадочно двинуть бровью, перед тем как двинуться дальше.

Цитата: *«Я буду задавать вопросы».*

Загадочное письмо

Независимо от того, как игроки отвечают на его вопросы, Зел вытаскивает из складок своей мантии пергамент.

> Маг кивает на трибуны напротив. Во мраке ряд арбалетчиков наклоняется вперед с оружием, нацеленным на вас.
>
> «Сержант Калугин прикажет стрелять при первых признаках предательства. Тщательно продумайте ответ на мой следующий вопрос».
>
> Он дает вам окровавленный пергамент.
>
> «Почему ваши имена были найдены на теле культиста Элементального Зла?»

Выдайте персонажам **Раздаточный материал 1**. Плащи устроили собеседование, чтобы расспросить персонажей об этой бумаге. Прежде чем персонажи успевают ответить, Культ воющей ненависти делает свой ход.

Пьеса

Пьеса Шторм Сильверхэнд «Арфа в Сумерках» восхищала зрителей на протяжении веков. Её баллады повествуют о том, как богини-близнецы Селунэ и Шар сотворили мир и как их вражда породила солнце, луну и магию.

Вы можете создать атмосферу на протяжении всей беседы, описывая, что происходит на сцене. Возможно, менестрель, одетый солнцем, летает на тросах, или танцоры с огнём кружатся, как падающие звезды. Используйте моменты из пьесы для отражения хода беседы, и кульминация будет более запоминающийся.

Цитата: *«Какая горькая печаль сорвёт луну и сбросит сладкие алмазы с шеи ночи?»*

Убийство

Культ наносит внезапный удар, как только персонажи получают письмо. Скрытый под заклинанием *тьма* [darkness] культист Крылышко влетает в ложу, скручивает Зелу шею и сбегает, используя свои летающие ботинки. Атака завершается за один раунд неожиданности.

> Тьма окутывает вас. Вы слышите громкий стук и крики Зела Трегартана. Раздаётся звук, похожий на шелест механических крыльев, и голос Зела становится сдавленным. Крики прерываются, и что-то тяжёлое падает на скамьи.
>
> Тьма рассеивается. У ваших ног лежит мёртвый волшебник со сломанной шеей. Падая, он уронил жаровню, и теперь вверх по шторе поднимаются голодные языки пламени. Паника разлетается по театру, и арбалетчики напротив хватаются за оружие.
>
> «Они убили Плаща!» — кричит один из них. — «Убить их!» Град болтов врезается в дерево вокруг вас.

После нападения

Попросите игроков бросить инициативу. Перед тем, как они начнут свои ходы, попросите сделать проверку Мудрости (Внимательность), чтобы заметить следующие вещи:

- Сл 10: Из мантии Зела выпал пергамент. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 2** — отчёт об облаве на убежище культистов.
- Сл 15: Мерцающие звёзды на небе накрывает кругом тьмы, летящим по небу и направляющимся на север.

Городская Стража сперва стреляет, а потом задаёт вопросы. Если персонажи не будут действовать быстро, их застрелят!

Побег из театра

Дайте игрокам возможность продумать пробег с помощью карты театра. Городская Стража превосходит персонажей численно, но хаос вокруг даёт возможность легко ускользнуть.

- Шесть **стражей** [guard] находятся в ложах напротив, по двое в каждой. Их командир, Сержант Калугин, руководит ими из средней ложи.
- Ещё девять **стражей** поднимаются по лестнице позади персонажей.

Бросьте инициативу за каждую группу врагов. Две группы стражей должны действовать на разной инициативе.

Тактика

Стражи в ложах начинают стрелять из своих арбалетов, в то время как стражи на лестнице пытаются связать персонажей ближним боем. Из-за тусклого

света все сражающиеся, кроме тех, кто умеет видеть в темноте, получают помеху на броски атаки. Если персонажи остаются в ложе, свет от горящей шторы убирает этот эффект после первого раунда.

Сержант Калугин не участвует в этой схватке, отдавая приказы своим людям. Если вам нужно больше стражей, пусть они пройдут через задний вход театра. Дайте понять, что стража превосходит игроков численностью.

Особенности местности

Театр имеет следующие особенности

Жаровни. Жаровни излучают тусклый свет радиусом 10 футов. Давайте помеху на броски атаки которые делаются по целям в тусклом свете, кроме случаев когда атакующий видит в темноте. За пределами этого освещения, весь театр лежит во тьме.

Толпа. Паникующие свидетели считаются труднопроходимой местностью, при движении через них, а так же предоставляет укрытие на три четверти. Если персонажи прыгают в толпу, для них не составит большого труда скрыться.

Шторы и канаты. Персонажи могут соскользнуть вниз, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 10.

Украшенный фургон. Ослы тянут фургон вокруг сцены. Угонщики должны преуспеть в проверке Ловкости со Сл 10, чтобы направить фургон со сцены. При провале фургон переворачивается, нанося всем пассажирам дробящий урон 1к8 и роняя их ничком.

Сцена. Сцена находится на высоте 5 футов относительно пола.

Ложи театра. Ложи находятся в 20 футах над полом. Существа внутри лож имеют укрытие наполовину против атак, совершаемых снаружи.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 стражей из лож и 5 с лестницы.
- **Слабая группа:** Уберите 1 стража из ложи и 3 с лестницы.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 стража в ложу и 3 на лестницу.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 3 стражей в ложи и 5 на лестницу.

Преследование убийцы

Некоторые персонажи могут быть способны догнать улетающего ассассина. Они могут бросится в погоню, используя Дикий облик или полёт, или послать фамильяра следовать за тенью. К несчастью для них, Крылышко знает, как избавиться от хвоста.

Скрытый заклинанием *тьма* убийца приземляется и использует *маску многих лиц*, маскируясь под прохожего. В этот момент его фамильяр, летучая мышь, улетает, унося тьму с собой. Когда летучая мышь улетает на безопасное расстояние, Крылышко отзывает как фамильяра, так и тьму.

Крылышко может менять обличье, что гарантирует успешность его побега. Преследование сферы тьмы не принесёт успеха. Когда она исчезает, позвольте любому преследующему персонажу найти камешек, который Крылышко зачаровал тьмой. Объясните, что это простой кусок красного гравия — вряд ли редкий и довольно обычный для этого района камень. Позже это может привести игроков к тайному входу к убежищу Крылышка (см. Место 6, ниже).

Награждение опытом

Если персонажи смогли сбежать из театра, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Кроме того, если персонажи смогли проследить за Крылышком и нашли камень, выдайте каждому персонажу ещё по 100 опыта.

Снаружи театра

Улицы за пределами театра заняты вечерними гуляками. Когда игроки убегают в город, прочитайте им следующее:

> Свистки Городской Стражи трелями разносятся в ночи. Откуда-то сзади слышны приказы сержанта Калугина перекрыть улицы. Вскоре по звукам, доносящимся с улиц и переулков, вы понимаете, что стражи перекрывают квартал.

Выдайте игрокам **Раздаточный материал 3** — карту квартала. Игроки были в городе и знают места, отмеченные на карте. Со стражей на улицах побег не будет лёгким. К счастью, все улики, которые помогут раскрыть загадку, могут быть найдены в квартале!

«Вестник Мулмастера»

Когда персонажи изучат карту, выдайте им **Раздаточный материал 4**. Это копия «Вестника Мулмастера», городского ежедневника.

> Со стены рядом свисает пергамент. Это «Вестник Мулмастера» — утренняя газета, которую раздают глашатаи. После сегодняшних событий заголовок газеты привлекает ваше внимание.

Газета содержит всё, что игрокам нужно знать для начала расследования. Если они не уверены куда идти, привлеките их внимание к ближайшему убежищу фракции (см. «Примечательные места» в части 2, ниже).

Часть 2: Расследование началось

Пока в районе объявлена тревога, персонажи должны найти улики, раскрыть преступление и восстановить свои добрые имена.

Руководство облавой

Сержант Калугин перекрыл все выходы из квартала и послал своих людей патрулировать улицы. Он вызвал подкрепления и получил поддержку армии, фактически введя в квартале военное положение.

Используйте карту квартала для управления охотой. Бросайте кубик для определения случайного патруля, когда персонажи попадают в новое место на карте. Если место имеет метку со щитом, добавьте к броску модификатор на щите.

Случайные патрули

1к20	Патруль
1	Патруль из **6 стражей** и **сержанта Калугина**
2–4	Патруль из **8 стражей**
5–10	Патруль из **4 стражей** с **2 мастиффами**
11+	Нет патруля

Отыгрыш сержанта Калугина

Сержант Калугин верит в строгое исполнение законов. Он остаётся беспристрастным, когда закон нарушается, и не проявляет снисходительности. Закон — его долг, но не радость, и он неуклонно приведёт его в исполнение.

Цитата: *«Мне нужно, чтобы район перекрыли сейчас же! Обыщите каждую лачугу и проверьте каждого прохожего. Я хочу, чтобы этих отбросов привели мне живыми или мёртвыми!»*

Столкновения с патрулями

Персонажи могут скрыться от патруля, преуспев в групповой проверке Ловкости (Скрытность). Прохожие на улице влияют на сложность этой проверки.

- Людно: Сл 10
- Тихо: Сл 15
- Пустынно: Сл 20

На улицах тихо вечером (с 9 вечера до полуночи) и ранним утром (с 6 до 8 утра). Днём на улицах людно, а ночью они пустынны.

Игроки могут сбежать от патруля, преуспев в групповой проверке Силы (Атлетика) со Сл 15. Если персонажи провалят эту проверку, стражи загоняют их в угол. Прислушивайтесь к игрокам, предлагающим умные решения для избежания патрулей. Дайте преимущество на броски или позвольте группе смыться без броска.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке столкновений с любыми патрулями стражей. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 стражей или 3 мастиффов.
- **Слабая группа:** Уберите 2 стражей или 2 мастиффов.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражей или 2 мастиффов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 5 стражей или 5 мастиффов.

Примечательные места

Следующие места могут помочь персонажам в их расследовании.

Фракционное убежище

Карта показывает местоположение пяти фракционных убежищ. Они отображают безопасные убежища, дома верных союзников или другие подобные места. Игроки могут посетить убежища, чтобы отдохнуть, спрятаться от патрулей или пополнить запасы. Вся группа может пользоваться убежищем, если хотя бы один из персонажей принадлежит к фракции.

Игроки в одной зоне с убежищем имеют преимущество на броски побега от патрулей. Убежища также предоставляют маскировку, которая даёт преимущество на броски для прокрадывания мимо патрулей.

Башни

Персонажи могут забраться на башни, для лучшего обзора. Каждая попытка забраться требует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 15 и позволяет персонажу следить за ближайшими патрулями. Если персонажи получают эту информацию, не бросайте на появление патруля на следующий переход.

Миссионеры Тиморы

В храме Тиморы есть кухня, помогающая больным и нуждающимся. Персонажи, ищущие убежища, получают доступ к любым опциям исцеления, доступным в больших храмах. Жрецы презирают Городскую Стражу и не сообщат о беглецах, сделавших пожертвование.

Дозорный пост

Стража тащит пленных на ближайший дозорный пост для допроса. 2к4 **стражей** [guard] дежурят на каждом посту в любое время. Между допросами беглецы делят камеру с карманниками, грабителями и пьяницами.

Сторожевые посты слабо защищены; на окнах в клетках установлены решётки на уровне водостока. Побег из тюрьмы не должен быть сложным, особенно если игроки действуют быстро.

«Помаши и подмигни»

Этот шумный танцевальный зал привлекает посетителей со всего города, и всегда заполнен. Плата за прикрытие составит 2 см. Игроки ищущие общую информацию о районе и его жителях могут найти её здесь.

Сделайте Мулмастер живым

Мулмастер — вечно занятой мегаполис с тысячами жителей. Используйте следующие события для добавления городу жизни во время приключения.

Уличные события

1к10	Событие
1	Головорезы делают ставки на собачьи бои на углу улицы.
2	Через толпу проходит слон во главе торгового каравана Дурпари.
3	Мимо проходит шествие фанатиков-бейнитов, хлещущих себя плетьми.
4	Толпа собирается вокруг объявления о розыске персонажей.
5	Акробаты собирают аплодисменты, пока карманник работает в толпе.
6	Кто-то опустошает ночной горшок из высокого окна над случайным персонажем.
7	Двое благородных сражаются на дуэли, за которой наблюдает третий.

1к10	Событие
8	Солдаты ведут предателя на виселицу и вешают перед толпой.
9	Дварф-пивовар подходит к бочонкам эля, предлагая бесплатно попробовать последнее варево.
10	Дворянин проезжает мимо на коне, презрительно глядя на простолюдинов.

Место 1: «Тайны Дрейквелла»

Зацепка в новостях приводит персонажей в волшебный магазинчик, которым заведует предатель Плащей.

> «Тайны Дрейквелла» приютились среди магазинчиков на аллее Огненных Шаров. На косом знаке изображён псевдодракон, обернувшийся вокруг шляпы волшебника. С витрин льётся свет ламп, но входная дверь свисает с петель.
>
> Городская Стража разместила у магазина пару стражей. Они стоят у крыльца, наблюдая, как голуби клюют мёртвого кота в переулке.

Верен Дрейквелл был низкоранговым Плащом и тайно служит Ян-Си-Бину. Он использует свой магазинчик, чтобы шпионить за Плащами для своего хозяина, из культа Воющей Ненависти. Удача изменила Дрейквеллу прошлой ночью, когда Плащи раскрыли его предательство и накрыли его магазин.

Подсказки и выводы

Здесь могут быть найдены следующие улики.

- Письмо, открывающее, что убийцы преследовали Дрейквелла. Человек-птица из гетто Жентов (Место 4) шпионил для этих убийц.
- Открытие тайной комнаты разоблачает Дрейквелла как культиста Ян-Си-Бина. Он использует магазин для шпионажа за Плащами.

Разобраться со Стражей

Двое **стражей** [guard] ждут снаружи, у главного входа, пока **плащ** [cloak] ищет улики. Используйте **Карту «Тайн Дрейквелла»**, чтобы набросать план этого места для своих игроков.

Есть множество путей пройти незамеченными: задний вход, окна наверху и даже дымоход. Когда вы внутри-любые шумы могут привлечь плаща. Стражи снаружи реагируют только на звуки боя или на зов плаща.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Замените плаща на 3 стражей.
- **Слабая группа:** Уберите 1 стража.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражей внутри.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 плаща.

1A: Магазин

«Тайны Дрейквелла» продают посохи, мантии и шляпы для городских магов.

> Магазин разрушен. Городская стража сорвали робы с манекенов и вывернули ящики с бумагами из стола. Мертвый волшебник лежит следи обломков, с арбалетным болтом в груди. Позади него высокое зеркало висит в центре стойки для посохов.

Магические курьёзы. Мелкие чудесные штучки можно найти в магазинчике Дрейквелла. Подробности приведены в разделе «Сокровища» ниже.

Волшебное зеркало. Всякий раз, когда кто-то встает перед зеркалом, вырезанное в рамке лицо громко комментирует его наряд («Боже, какие чудесные у вас ботинки!»). Это привлекает внимание Плаща наверху. Зеркало способно говорить, но интересуется только разговорами о моде.

Труп. Ключи от магазина лежат рядом с телом Дрейквелла. Игроки находят на кольце загадочный третий ключ, который не подходит ни к главной, ни к задней двери. Этот ключ открывает секретную дверь на складе(см. ниже). Культисты не разместили факелы по ту сторону баррикады.

1B: Склад

Дрейквелл часто исчезал в кладовой, чтобы дать своим клиентам возможность посплетничать.

> Банки с краской, вёдра и груды ткани заполняют эту узкую кладовую. Большой шкаф плотно упирается в одну из стен.

Платяной шкаф. В задней стенке шкафа находится маленькая замочная скважина. Плащи её не нашл, но её могут найти игроки, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 10. Если они попробуют третий ключ Дрейквелла, панель откроется, явив тайную комнату. Без ключа персонаж с воровскими инструментами может взломать замок, преуспев в проверке Ловкости со Сл 10.

Награждение опытом

Если персонажи нашли тайную комнату, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

1C: Тайная комната

Из этой комнаты Дрейквелл шпионил за своими клиентами.

> Гардероб открывает путь в тайную комнату. На стене напротив есть маленькое окошко, смотрящее в магазин. Кто-то приколол здесь пергамент с именами, датами и записями подслушанных разговоров. Зловещая статуя старика с тремя парами крыльев скрывается в нише в стене.

Игроки, которые были внутри магазина, могут понять, что это окошко находится за зеркалом.

Пергамент. В заметках указаны дюжины членов Плащей, распределенные по рангам. Дрейквелл особенно интересовался соперничеством и скандалами внутри Братства. В определенных руках эта бумага может быть очень опасной. Персонажи, которые отдадут эту её плащам в конце приключения получат дополнительный опыт.

Статуя. Статуя изображает Ян-Си-Бина, Принца Злых Воздушных Существ. Она распыляется от прикосновения не-злого существа, и из неё появляются три враждебных **пылевых мефита** [dust mephit]. Персонажи могут понять, что это статуя Ян-Си-Бина, с помощью успешной проверки Интеллекта (Религия или Магия) со Сл 15.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 пылевых мефитов.
- **Слабая группа:** Уберите 1 пылевого мефита.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 пылевого мефита.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 пылевых мефитов.

1D: Кабинет-спальня

Дрейквелл писал письмо своему повелителю из культа, когда пришла облава. Пергамент всё ещё лежит на его письменном столе.

> Полки по всему спальному кабинету заполнены старыми книгами. Кто-то недавно что-то прибивал, и на полу валяются оставшиеся гвозди. На письменном столе, освещённом мерцающей свечой, лежит недописанное письмо.

Когда игроки прибывают, Плащ обыскивает комнату в поисках улик. Игроки должны найти способ разобраться с ним, перед тем как продолжат расследование.

Недописанное письмо. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 5**, когда они начную изучать письмо. Это самая важная улика в этом месте, так что его нельзя пропустить.

Книга заклинаний. Дрейквелл спрятал свою книгу заклинаний под кроватью, в выемке за доской в полу. Она может быть найдена с помощью успешной проверки Интеллекта (Расследование) со Сл 15. Подробности можно найти в разделе «Сокровища».

Сокровища

Книга заклинаний Дрейквелла содержит следующие заклинания волшебника:

Заговоры: *волшебная рука* [mage hand], *свет* [light], *сообщение* [message]
1-й уровень: *обнаружение магии* [detect magic], *падение пёрышком* [feather fall], *прыжок* [jump], *усыпление* [sleep], *щит* [shield]
2-й уровень: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *поиск предмета* [locate object], *трюк с верёвкой* [rope trick]
3-й уровень: *восставший труп* [animate dead], *молния* [lightning bolt]

Также игроки могут найти в магазине следующие волшебные безделушки:

- Плащ, который не промокает под дождём (20 зм)
- Чернильница, которая никогда не высыхает (15 зм)
- Трубка, которая наполняется табаком по утрам (15 зм)
- Незатупляемое перо (10 зм)
- Пояс с самозастёгивающейся пряжкой (10 зм)
- Палочка, призывающая обычную жабу раз в день (15 зм)
- Кисть для макияжа, которой не требуется макияж (15 зм)

Место 2: Площадь Триглава

Вчера на Площади Триглава человек «с криком улетел в небо». Схожесть с убийством Зела Трегартена должна привлечь внимание игроков.

> Площадь Триглава широка ровно настолько, чтобы можно было повернуть телегу. С острых крыш стекает дождевая вода, а между окнами висят бельевые веревки. Из ближайшего слива бегут крысы.
>
> На углу магазина висит зелёный фонарь, освещающий площадь жутким светом. Надпись в огне гласит «Сокровища Радинки».

Нико Севек принадлежал к культу Воющей Ненависти. Владыки культа убили его здесь, средь бела дня, в процессе чистки культа. Для этого убийца поймал Севека с помощью лассо, поднял в воздух и сбросил тело на ближайшую крышу.

Подсказки и выводы

Следующие улики могут быть найдены здесь.

- Труп Севека лежит ненайденным на крышах домов. Судя по дублету, он стюард зора Дрежкова, местного дворянина (Место 5).
- Гадалка говорит, что кенку из гетта Жентов (Место 4) преследовал Севека.
- Кольцо, найденное в стоке, раскрывает Севека как служителя Ян-Си-Бина.

Поиски на площади

Бельевые верёвки. Верёвки идут с одной стороны площади в другую. Игроки, которые изучат крыши в этом месте, найдут тело Севека. Чтобы забраться на крышу, нужна успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 12.

Труп. Флюгер пронзил тело Севека, и вороны клюют его плоть. Падение на флюгер сломало ему шею и оторвало указательный палец правой руки. Персонаж может опознать знак зора Дрежкова на его дублете с помощью успешной проверки Интеллекта (История) со Сл 15. Большинство городских жителей знают зора и могут направить игроков в его особняк (Место 5). На теле Севека также находятся некоторые сокровища (см. ниже).

Сток. Игроки, которые исследуют сток, заметят внизу большую крысу. В зубах крыса держит оторванный человеческий палец с серебряным кольцом. Крыса быстро сбегает из поля зрения.

Сокровища

На теле Севека можно найти 5 пм и 30 зм. Также на цепочке он носил кварц стоимостью 20 зм.

Вход в сток

Канализация представляет собой небольшой полузатопленный сток с удушливым запахом мусора. Четыре местных **стаи крыс** [swarm of rats] нападают на всех, кто входит. Крысы разбегаются, если их количество уменьшится наполовину. Когда последний рой разбегается, они оставляют оторванный палец.

На кольце изображена печать дома зора Дрежкова: орла, держащего змею. На внутренней стороне есть гравировка: «В столпе ветра бушует вечная ярость». Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 12, опознают молитву Ян-Си-Бину.

Расспросить гадалку

Радинка — дамарская гадалка, мошенница, торгующая амулетами на удачу и любовными зельями. Она увидела убийство Севека из своего окна. Если спросить, она расскажет следующее:

Молодой человек переходил улицу и вдруг с криком взлетел в небо.

Было туманно, и Радинка не увидела, куда его унесло, но перед взлётом его как будто дернуло за шею.

За человеком следовал кенку, одетый в тряпьё. После взлета он в панике развернулся и убежал.

Как только она расскажет всё, что знает, она предложит погадать на своей колоде талис. За это она попросит с группы 5 см. Гадалка играет в опасную игру. До прибытия персонажей она подслушала, как Городская Стража обсуждала их преступления. Она собирается использовать эти знания, чтобы развести группу на деньги.

Чтение колоды талис

Вы можете погадать за столом по-настоящему. В колоде талис используются те же карты, что в *колоде многих вещей* [deck of many things], из приключения четвёртой редакции «Madness at Gardmore Abbey»[1]. Остальная колода талис разделена на четыре масти по 12 карт (камни, волны, ветры и огни). Для гадания Радинка использует только старшие арканы [Major Arcana] — карты без мастей.

Гадание

Если игроки принимают предложение, Радинка использует ловкость рук, чтобы карты легли следующим образом.

Прошлое — карта «Череп». Недавно произошла смерть. Это был человек в небе или кто-то ещё?

Настоящее — карта «Плут». Кто-то или что-то охотится за вами. Вам нужно быть осторожнее.

Испытание — карта «Рыцарь». Поскольку на столе лежит карта «Плут», это означает, что охотник — человек закона.

Будущее — карта «Башня». Недоброе предзнаменование!

Удача — Карта «Солнце». Всё поправится, если вы сделаете правильный выбор.

После гадания Радинка предлагает успокоить духов от имени персонажей. За эту услугу она просит 5 зм с каждого. Гадалка ясно дает понять, что отказ принесёт несчастье. Если персонажи не платят, Радинка ускользает при первой же возможности и сообщает о группе Городской Страже. Через несколько минут патруль из 6 **стражей** [guard] и 2 **мастиффов** [mastiff] врывается на площадь, пытаясь арестовать их.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 стражей или 3 мастиффов.
- **Слабая группа:** Уберите 2 стражей или 2 мастиффов.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражей или 2 мастиффов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 5 стражей или 5 мастиффов.

Награждение опытом

Если персонажи нашли труп Нико Севека и потерянный палец, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Место 3: Мастерская изобретателя

В «Вестнике» пишут, что местный изобретатель обещает раскрыть секрет полёта тем, кто поможет ему в мастерской.

Халед бин Зафир живет в кривом особняке, что в переулке Холодной Гавани. Крыша его высокой мастерской покрыта флюгерами, а на одной стороне здания закреплена большая деревянная платформа. При вашем приближении грохочет гром, и небеса разверзаются.

Халед бин Зафир учился у гнома-изобретателя Надула ДаРони. Он не культист, но его исследования недавно спровоцировали столкновение с культом Воющей Ненависти. Кроме того, бин Зафир тоже стал подозреваемым в убийстве Зела Трегартена, и Городская Стража скоро начнёт облаву на его мастерскую.

1 Эти же 22 карты можно найти в описании *колоды многих вещей* в *Руководстве Мастера* пятой редакции. — *Прим. перев.*

Улики и выводы

Следующие улики могут быть найдены здесь.

- Изобретатель рассказывает, что местный дворянин, зор Дрежков, требовал у него отдать изобретение.
- Угрожающее письмо зора Дрежкова подтверждает что дворянин служит Ян-Си-Бину. Он обещает обрушить ад на изобретателя, если тот не подчинится.

Обе улики ведут к особняку зора Дрежкова (Место 5).

Разговор с изобретателем

Халед бин Зафир тревожно открывает дверь. Если он понимает, что персонажи не культисты, посланные убить его, он ведет их наверх, в мастерскую.

Полуготовые устройства из дерева и парусины наполняют мастерскую изобретателя. По полу разбросана деревянная стружка, а стены покрыты рисунками со сложными схемами. Стеклянные двери ведут на платформу снаружи, где под тяжёлым брезентом лежит странная штуковина.

Изобретатель объясняет, что он в смертельной опасности и ему нужна помощь, чтобы спрятать изобретения в безопасное место. Он предлагает игрокам за помощь 100 зм. Сперва он не скажет, кто ему угрожает, но вскоре отступит, если игроки настоят на этом. Изобретатель раскрывает следующую информацию:

- Местный дворянин, зор Дрежков, ранее посещал мастерскую. Он проявлял огромный интерес к летающим машинам, но его истинный мотивы были более зловещими. За обедом зор пытался заманить Зафира в загадочную небесную секту. Изобретатель отказал, и зор ушел в гневе.
- Два дня спустя бин Зафир получил от зора письмо с угрозами, требующее от него пересмотреть своё решение. Это побудило его покинуть мастерскую.
- Выдайте игрокам **Раздаточный материал 6**. Игроки, преуспевшие в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 12, заподозрят зора Дрежкова в том, что в письме он говорит о Ян-Си-Бине. Любой прохожий на улице может показать, где находится особняк зора Дрежкова (Место 5).

Отыгрыш Халеда бин Зафира

Халед бин Зафир — это эксцентричный захарский изобретатель, гений в своей области. Мудрецы узнают в нем автора монографии «Сборник гениальных идей». Сегодня обычная надменность бин Зафира сменилась глубоким страхом. Малейший звук заставляет его прыгать, и он не может перестать оборачиваться.

Цитата: *«Мулмастер не так сильно отличается от Джамлата, где я родился. Мальчиком я учился не переходить дорогу эмирам. Здесь почти то же самое».*

Облава Городской Стражи

Начинайте столкновение, как только игроки решат, что узнали у изобретателя всё, что нужно. Заметки из «Тайн Дрейквелла» (Место 1) связывали бин Зафира с культом, так что сержант здесь, чтобы его арестовать.

Вы слышите громкий стук в дверь.
«Открыть!» — звучит голос. — «Городская Стража!»

Бин Зафир предполагает, что зор Дрежков послал за ним. Пока стража ломится в дверь, изобретатель бежит вверх исполнить свой план. Он кричит игро-

кам, чтобы те отвлекли стражу и подготовили летающую машину!

Сделайте броски инициативы. Городская стража сломает дверь через 5 раундов. **Сержант Калугин** вбегает по лестнице с девятью **стражами** [guard].

- Для подготовки машины нужно шесть успешных проверок Интеллекта. Каждый раз, когда игрок получает на проверке результат ниже 10, требуется дополнительная проверка.
- Персонажи могут задержать стражу успешной проверкой Харизмы (Обман) со Сл 10. Каждая успешная проверка задерживает стражу на 1 раунд, до 5 дополнительных раундов.
- Изобретателю нужно 8 раундов, чтобы собрать свои планы. Если персонажи помогают, каждая успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15 снижает это время на 1 раунд.

Если персонажи не успеют подготовить летающую машину вовремя, им придется сражаться с городской стражей!

Схема мастерской

Используйте **Карту мастерской изобретателя** для сражения в этом месте. Мастерская содержит следующие особенности.

Рабочие столы. Заполненные рабочие столы считаются труднопроходимой местностью. Изобретения связывают существ, попавших в них, делая их опутанными на 1 раунд.

Балкон. Балкон находится в 10 футах над полом.

Письмо с угрозами. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 6**, если персонажи еще не нашли его.

Взлётная площадка. Платформа находится в 40 футах над уровнем земли. Летающая машина стоит на платформе, под тяжелым брезентом.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 стражей и сержанта Калугина.
- **Слабая группа:** Уберите 4 стражей.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 мастиффов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 4 мастиффов.

К летающей машине!

У машины есть две пары огромных стрекозьих крыльев, привязанных к центральному колесу. Два оператора должны крутить педали, чтобы привести крылья в движение. До пяти дополнительных пассажиров могут разместиться в гондоле, когда машина в воздухе.

Летающая машина имеет скорость полёта 20 футов, но не может подняться более чем на 5 футов за ход. Она движется дважды в раунд, по одному разу в ход каждого оператора. Чтобы удержаться в воздухе, каждый оператор должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10. Летающая машина глохнет, если любая из проверок проваливается, падая на 1к10 футов + 2 фута за каждого пассажира на борту. При двух последовательных провалах летающая машина закручивается, теряет управление и разбивается.

Платформа с которой стартуют персонажи, находится в 40 футах над землей. Для побега от Городской Стражи они должны отлететь на 80 футов и затем облететь здание высотой 30 футов. Это выведет их из поля зрения восьми **стражей** [guards], оставленных наблюдать за улицей. Если они разобьются, стражи зажмут их в угол, и они будут вынуждены сражаться. Сержант Калугин и его люди присоединятся к битве через 1к10+5 раундов.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 стражей.
- **Слабая группа:** Уберите 2 стражей.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражей.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 5 стражей.

Награждение опытом

Если персонажи помогли бин Зафиру с планом побега, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Сокровища

Если план изобретателя удаётся, он платит группе 100 зм, как и обещал. Он благодарит их за помощь и отправляется в укрытие. Независимо от того, как машина приземлилась, она разваливается на части, как только последний пассажир сходит на землю.

Часть 3. Узел затягивается...

Персонажи уже почти открыли истину о культистах. Новости об охоте распространяются и сержант Калугин бросает все силы на поиски. Начиная отсюда повысьте сложность избегания патрулей на 2.

Место 4: Гетто Жентов

Банда карманников-кенку работает шпионами для убийц. Когда игроки узнают о банде, они могут проследовать в Гетто Жентов.

> Гетто Жентов раскинулось на грязных улицах. Лачуги, как клещи, цепляются за магазины на главной улице, и из оживленных продуктовых лавок поднимается смрадный дым. Повсюду ходят простолюдины, одетые в чёрные робы.

Банда кенку гнездится в канализации под гетто. Крылышко обещал им дар полёта, мечту всех кенку, но они боятся, что он предаст их, как только закончит свою работу. Если персонажи будут вести беседу осторожно, кенку расскажут всё необходимое без кровопролития.

Жентское отродье!

Разрушение Жентильской твердыни привело к притоку жентских беженцев в Мулмастер. Им не были рады. В течение десятилетий женты жили в лагере за стенами, пока не подкупили достаточно Клинков, чтобы их впустили в город. Они лишены основных прав, и власти преследуют их при любой возможности. Подобные гетто существуют по всему городу.

Подсказки и выводы

Следующие улики могут быть найдены здесь:

- Кенку признается в шпионаже для убийцы культа по имени «Крылышко». Они знают, что Крылышко убивал цели по всему Мулмастеру.
- Крылышко дал лидеру Кенку список целей и местоположение их убежища, так что они знают, кто скрывался в тени.

Обе улики ведут к заброшенной мельнице (Место 6). Теперь персонажи должны сложить кусочки воедино и понять, что Крылышко убивал своих же культистов.

Убежище кенку

Чтобы найти убежище, персонажи могут расспросить жителей гетто или найти его сами. Персонажи, спрашивающие дорогу, должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 10. Члены Жентарима по крайней мере с тремя очками славы могут совершить эту проверку с преимуществом. Самостоятельный поиск входа в канализацию кенку займет 1к4 часов.

> В конце аллеи находится ржавый канализационный люк. Над ним поднимается вонючий дым. Рядом с решеткой висит старое жестяное корыто.

Используйте для этой части приключения **карту убежища кенку**. Убежище защищают десять **кенку** [kenku]. Когда игроки прибывают, главарь проводит собрание банды с ещё восемью кенку в затонувшей часовне. Также здесь присутствует слепая нищенка. Кенку-дозорный прячется в куче мусора у входа в канализацию (см.ниже). То, как проходит встреча, зависит от подхода персонажей.

Переговоры с кенку

Кенку ожидают, что убийцы ударят в любую минуту. Большинство из них хотят сбежать, но главарь верит, что Крылышко будет честен, и пытается убедить остальных доверять ему. Когда игроки войдут в затопленную часовню, прочитайте следующее:

> Свет свечей пронзает мрак разрушенной часовни Маска. Оловянные вилки, кружки, напёрстки и другие безделушки висят на провисающем потолке. Гнездоподобные груды веток и папоротника врезаются в тёмные углы или наполовину скрыты во мраке колонн. Лестница, которая когда-то вела выше, уже давно рухнула. Единственный путь в часовню сейчас лежит через развалившуюся стену в канализации.

Если персонажи пришли с миром, кенку соглашаются на переговоры, но только при условии, что персонажи сдадут оружие. После разоружения главарь кенку выслушивает их. Его союзники целятся из луков в персонажей со всех сторон.

Если кенку обнаружат вторжение в тоннеле, они спрячутся по всей затопленной часовне. Совершите групповую проверку Ловкости (Скрытность) чтобы узнать, сколько кенку спряталось. Главарь остается на свету с девочкой-попрошайкой, пока его дружки готовятся атаковать из тени.

Кенку не доверяют незнакомцам, но они в отчаянии. Если персонажи предложат помочь, кенку предадут убийц, не задумываясь. Обещания убить Крылышко должно быть достаточно, чтобы получить расположение большинства из них, но главарь требует денег сверху. Кенку не боятся атаковать персонажей, если им угрожают.

Отыгрыш кенку

Кенку могут говорить только используя подражание. Они не имеют собственного языка, но могут имитировать звуки, которые слышали. Они могут повторять то, что Крылышко говорил им, или имитировать хлопанье крылатых сапог (которое персонажи распознают как то, что слышали в театре). Они также умело используют жесты и пантомиму.

Отыгрыш этой сцены может быть тяжёлым, так что используйте нищенку как переводчика, если нужно. Юную Зою, слепую с рождения, банда взяла под своё общее крыло. Она крепко предана главарю по имени Кланк — старой птице, потерявшей половину перьев с головы.

Цитата: *«Он обещал им полёт. Ты знаешь, что это значит для кенку?»*

Кенку раскрывают следующее:

- «Человек с небес» обещал кенку дар полёта в обмен на услуги. Их лидер, Крылышко, дал кенку список людей, за которыми нужно шпионить. Он сказал, что цели «подвели Принца Воздуха».
- Крылышко приказал кенку сообщать о каждом шаге целей. Используя кенку как разведчиков, его ассассины начали убивать свои цели.
- Кенку рассказали Крылышку о расследовании Плащей в «Тайнах Дрейквелла». Кенку следили за Плащом в Театре Звёзд и отчитались Крылышку, после чего тот убил его.

Главарь кенку отдаёт список целей персонажам: выдайте им **Раздаточный материал 7**. У персонажей теперь есть финальная улика — наводка на убежище Крылышка! Если персонажи будут действовать враждебно, они найдут список целей на теле главаря.

Особенности местности

Убежище содержит следующие особенности.

Потолок. Затонувшая часовня имеет 25 футов в высоту. Слив находится в 10 футах над ней.

Свет. Сотни свечей излучают яркий свет в часовне. В тоннеле канализации темно.

Дозорный. Дозорный скрывается в куче мусора в тоннеле. Чтобы его заметить, персонажи в тоннеле должны преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 18. Если дозорный замечает персонажей, он использует подражание, имитируя мяуканье кота, и предупреждает кенку в часовне. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 14, понимают, что это имитация.

Гнёзда. Гнёзда кенку считаются труднопроходимой местностью. В каждом гнезде есть сокровище (см. ниже).

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 6 кенку.
- **Слабая группа:** Уберите 3 кенку.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 кенку.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 4 кенку.

Прибытие убийц

Если персонажи провели успешные переговоры, то, когда персонажи узнают всё, что им нужно, появляется трио убийц. Не начинайте это столкновение, если персонажи сражались с кенку!

Пламя свечей дёргается, и лёгкий ветерок проходит по часовне. Со стороны тоннеля вы слышите насмешливый хохот.

Крылышко послал трёх **убийц культа** [cult assassin] заткнуть кенку. У них есть приказ: убивать каждого, кто посмеет им противостоять. Они сражаются насмерть. Испуганные, кенку прячутся, не пытаясь помочь персонажам.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 убийц культа, но дайте оставшемуся убийце их хиты.
- **Слабая группа:** Уберите 1 убийцу культа.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 убийцу культа.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 убийц культа.

Это первое столкновение персонажей с ассассинами, так что играйте ими грязно! Даже в узком пространстве они используют свою скорость полёта для поиска укрытий и получения других преимуществ. Если игроки их победят, они смогут найти на их телах несколько *зелий полёта* (см. «Сокровища»).

Награждение опытом

Выдайте каждому персонажу по 100 опыта за успешные переговоры с кенку.

Сокровища

В гнёздах есть 100 зм драгоценными камнями.

Убийцы культа несут с собой *зелья полёта* [potion of flying] в количестве, равном количеству персонажей (по одному на каждого). Кроме того, персонажи могут найти один костюм полёта [wingwear]; все остальные уничтожаются в бою. В костюме остался один заряд.

Костюм полёта [Wingwear]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

На этой плотной форме вышиты символы воздуха и имеются кожаные полы, тянущиеся вдоль рук, талии и ног, превращающиеся в крылья для парения. У костюма есть максимум 3 заряда. Когда вы носите костюм, вы можете бонусным действием потратить 1 заряд чтобы получить скорость полета 30 фт. до приземления. В конце каждого хода высота вашего полета падает на 5 футов. Ваша высота мгновенно падает до 0 футов, если в ход вы не пролетели минимум 30 горизонтальных футов. Когда ваша высота падает до 0 футов, вы приземляетесь или падаете, и вам снова нужно потратить заряд, чтобы использовать костюм.

Костюм восстанавливает все потраченные заряды после того, как проведёт час в элементальном узле.

Место 5: Особняк Дрежкова

Персонажи раскрыли, что один из дворян Мулмастера — культист. Прибыв в его поместье, они понимают, что убийцы уже нанесли удар.

Особняк зора Дрежкова охвачен пламенем. По всему кварталу звонят колокола, пока толпа зевак удивленно смотрит. Пламя, возвышаясь, отражает атаки пожарной бригады, ведущей безнадёжную битву в попытках спасти дом.

Зор сбежал на своей карете за несколько минут до удара убийц. В ярости они подожгли его дом. Теперь испуганный зор едет по району в безнадёжной попытке сбежать от своих братьев по культу.

Подсказки и выводы

Игроки могут получить следующую информацию, если перехватят карету зора Дрежкова.

- В ходе допроса зор рассказывает, что культ Воющей Ненависти послал в район Лунного моря группу убийц, чтобы наказать тех, кто подвёл их.
- Зор выяснил, что убежище ассассинов — заброшенная мельница (Место 6). Игроки также могут найти это место, идя по следу убийц.

Вопросы в толпе

Пламя не даёт персонажам попасть в поместье Дрежкова и найти там улики. Вопросы, задаваемые толпе, могут прояснить следующее:

- Огонь начался в результате поджога. Когда огонь разошелся, свидетель видел «людей в крылатых плащах», слетающих с крыши.
- Зор ускакал на своей карете прямо перед нападением. Говорят, карета ещё недалеко.
- Карета зора выделяется его гербовым знаком: орлом, схватившим змею.

Присутствие Городской Стражи означает, что персонажам нужно быть осторожными. В толпе легко спрятаться, но запросите групповую проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 10, когда персонажи узнают всё, что им нужно. Если они провалят проверку, то патруль Городской Стражи узнает их и бросится в погоню.

Перехват кареты

Персонажи, ищущие карету, должны преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) или Харизмы (Убеждение) со Сл 12. Сделайте эту проверку групповой, засчитывая любой из этих навыков. Если проверка провалится, персонажи могут попробовать снова в соседней зоне на карте района. Если кто-либо заберётся на башню, он заметит карету сразу же.

Чёрный экипаж, запряженный четырьмя чёрными конями, стучит по камню мостовой. На карете изображён герб Дрежкова, но плотные шторы маскируют пассажиров. Два мрачных мечника сопровождают карету.

У двух **телохранителей** есть приказ от едущего в карете **зора Дрежкова**: сбивать всех, кто стоит на пути повозки. Кучер — **культист** [cultist] и с радостью отдаст свою жизнь за своего хозяина. Зор Дрежков не храбрец; он спрячется в укрытие, если начнётся бой.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 телохранителя.
- **Слабая группа:** Замените 1 телохранителя на 2 культистов.
- **Сильная группа:** Добавьте 4 культистов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 телохранителя.

Допрос Дрежкова

Трусливый дворянин умоляет о милосердии, будучи загнанным в угол, обещая персонажам всё, чего они захотят, если они сохранят ему жизнь. Если его расспросить, он выдаст всё:

- Зор Дрежков возглавлял ячейку культа Воющей Ненависти. Ему приказали следить за сильными игроками в районе Лунного моря и распознавать среди них вероятных врагов.
- Если персонажи покажут Раздаточный материал 1, зор подтвердит, что Верен Дрейквелл записал персонажей во враги культа.
- Благодаря персонажам — или другим приключенцам — планы культа в районе Лунного моря пошли прахом. В назидание владыки культа послали отряд убийц, чтобы очистить культ от слабых. Ячейка зора Дрежкова была записана как идущая в расход.
- Ассасинов ведёт безумный культист по имени Крылышко. Он и его люди расположились в заброшенной мельнице неподалеку (Место 6).

Культ Воющей Ненависти пустил корни в местах по всему Фаэруну, но каждая ячейка действует независимо. Единственный контакт Дрежкова вне ячейки — дворянин в Глубоководье, с которым он переписывается голубиной почтой. Голуби зора сгорели в огне, так что у него больше нет способа связаться с начальством.

Зор знает, как Клинки поступают с культистами, и не хочет сдаваться властям. Если его отпустить, он сбежит из города. Дайте персонажам самим решить, как поступить с ним, но его роль в истории заканчивается здесь.

Отыгрыш зора Дрежкова

Зор Алексей Дрежков — опальный отпрыск когда-то великой торговой империи. Когда его партнёры отвернулись и предали его, зор пришел в культ Элементального Зла ради мести. Дрежков не молится о наступлении апокалипсиса; вместо этого он просит Ян-Си-Бина потопить корабли конкурентов. Чёрная метка сломила дворянина, и теперь он испуган.

Цитата: *«Я совершил ужасную ошибку, правда. Но молю, ради любви и сострадания, не дайте им забрать меня!»*

Слежка за каретой

Если персонажи просто следят за каретой, три **убийцы культа** [cult assassin] пытаются напасть на зора. Без предупреждения убийцы прилетают, используя свои костюмы, пугают лошадей и переворачивают карету. Когда та опрокидывается, они взмывают в воздух и начинают стрелять в Дрежкова и его телохранителей.

Убийцы культа переключаются на персонажей, если те решают помешать им. Если персонажи выживут, они смогут допросить зора Дрежкова, когда тот придёт в сознание.

Если персонажи выбрали вместо этого затаиться и наблюдать, они могут проследить за убийцами до их логова.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 убийц культа, но дайте оставшемуся убийце их хиты.
- **Слабая группа:** Уберите 1 убийцу культа.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 убийцу культа.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 убийц культа.

Награждение опытом

Если персонажи допросили зора Дрежкова, выдайте им по 100 опыта.

Сокровища

У Зора есть с собой шкатулка, содержащая драгоценные камни общей стоимостью 100 зм. Эта шкатулка — единственное, что он в спешке успел унести из поместья.

У убийц культа есть с собой *зелья полёта* [potion of flying], по одному на каждого персонажа в группе.

Кроме того, персонажи может забрать с убитых культистов один костюм полёта; остальные костюмы были уничтожены в бою. В костюме остался один заряд.

Костюм полёта [Wingwear]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

На этой плотной форме вышиты символы воздуха и имеются кожаные полы, тянущиеся вдоль рук, талии и ног, превращающиеся в крылья для парения. У костюма есть максимум 3 заряда. Когда вы носите костюм, вы можете бонусным действием потратить 1 заряд чтобы получить скорость полета 30 фт. до приземления. В конце каждого хода высота вашего полета падает на 5 футов. Ваша высота мгновенно падает до 0 футов, если в ход вы не пролетели минимум 30 горизонтальных футов. Когда ваша высота падает до 0 футов, вы приземляетесь или падаете, и вам снова нужно потратить заряд, чтобы использовать костюм.

Костюм восстанавливает все потраченные заряды после того, как проведёт час в элементальном узле.

Часть 4. Штурм мельницы

Все улики приводят героев к заброшенной мельнице в центре города. Район полностью перекрыт, и персонажи вплотную подобрались к тому, кто стоял за убийством Плаща.

Сержант Калугин созвал все силы и объявил комендантский час. Дайте помеху на все броски на патрули до конца приключения.

Место 6: Заброшенная мельница

Гильдия Каменщиков признала мельницу непригодной после того, как потолок обвалился и убил одного из мельников. Теперь Крылышко и его ассасины используют её как базу для своих операций в городе.

> Заброшенная мельница маячит впереди, и её потрепанные лопасти все еще скрипят на ветру. Крышу мельницы покрывают дыры, и летучие мыши кружат вокруг неё, как мухи над трупом. На входной двери висит цепь. Знак рядом гласит: «Опасно! Здание признано небезопасным Гильдией Каменщиков.»

Когда персонажи прибывают, **Крылышко** скрывается внутри с четырьмя из своих элитных **убийц культа**. Если на него напасть, Крылышко сжигает свои бумаги и сбегает на своих крылатых ботинках. Среди бумаг есть письмо, доказывающее невиновность персонажей.

Секретный тоннель

Мельник вырыл секретный тоннель, чтобы вывозить муку из мельницы в обход гильдейских налогов. Убийцы теперь используют этот тоннель, чтобы проникать в мельницу не вызывая подозрений.

Только персонажи, которые преследовали Крылышко раньше и нашли камешек с тьмой, могут найти тоннель. Эти персонажи находят похожие камни рядом с небольшим складом поблизости. Внутри персонажи находят мешочек с теми же камнями в углу, за которыми скрыт секретный тоннель. Те, кто идет через тоннель, появляются на первом этаже мельницы.

Вход на мельницу

Используйте карту мельницы для описания места. Мельница имеет 47 футов (14 м) в высоту, с лопастями по 30 футов (9 м) в длину. Главный вход ведёт на первый этаж (6A). Несколько разбитых окон ведут на второй этаж с жерновами (6B), в 20 футах (6 м) над уровнем земли. Дыры в крыше ведут на чердак (6C), в 35 футах (11 м) над уровнем земли.

По мельнице легко карабкаться: требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 12. Персонажи также должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика или Скрытность) со Сл 15, иначе убийцы поймут что они здесь.

Выбивание главного входа возможно при успешной проверке Силы (Атлетики) со Сл 15, но предупреждает убийц. Персонаж с воровскими инструментами может открыть дверь успешной проверкой Ловкости со Сл 10. Открыв дверь, персонажи могут бесшумно убрать цепь, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 10.

Особенности мельницы

Мельница имеет следующие особенности.

Освещение. Фонари излучают яркий свет на первом и втором этаже. Свечи излучают тусклый свет на третьем этаже.

Потолки. Высота потолка на первом этаже 20 футов, на втором 15 футов и на третьем 12 футов.

Руны ветра. Культисты наложили руны ветра в указанных на карте местах. Любое существо, наступившее на руну, должно совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале ветер подбрасывает их на 15 футов в воздух, нанося дробящий урон 2к10 от падения, после чего они падают ничком. Руны перезаряжаются к началу следующего раунда. Обнаружение рун требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) со Сл 15.

Персонажи, которые знают, что делают руны, могут использовать их, чтобы подпрыгнуть на 15 футов в любом направлении как часть передвижения. Это требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) со Сл 10; при провале ловушка действует как обычно. В бою культисты используют руны, чтобы взлетать в своих костюмах.

Награждение опытом

Выдайте персонажам по 100 опыта, если они помешают планам Крылышка.

Сокровища

Персонажи могут подобрать убитых культистов два костюма полёта; остальные уничтожаются в бою. В обоих осталось по одному заряду.

Костюм полёта [Wingwear]
Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

На этой плотной форме вышиты символы воздуха и имеются кожаные полы, тянущиеся вдоль рук, талии и ног, превращающиеся в крылья для парения. У костюма есть максимум 3 заряда. Когда вы носите костюм, вы можете бонусным действием потратить 1 заряд чтобы получить скорость полета 30 фт. до приземления. В конце каждого хода высота вашего полета падает на 5 футов. Ваша высота мгновенно падает до 0 футов, если в ход вы не пролетели минимум 30 горизонтальных футов. Когда ваша высота падает до 0 футов, вы приземляетесь или падаете, и вам снова нужно потратить заряд, чтобы использовать костюм.

Костюм восстанавливает все потраченные заряды после того, как проведёт час в элементальном узле.

6A: Первый этаж

> Фонари освещают стены старой мельницы. Массивные мешки с мукой свисают с потолка, и лестница закручивается вдоль стены, останавливаясь на втором этаже. Со всех сторон стоят деревянные ящики с мукой. В середине этажа находится открытый люк.

На этом этаже **убийца культа** молится Ян-Си-Бину. Пока он молится, странный ветер обдувает его одежду. В случае боя ещё двое убийц культа прибегают сверху в третьем раунде.

Особенности

Мешки с мукой. Заплесневевшие мешки с мукой висят в 10 футах над полом. Если мешок получает урон, мука высыпается из него, накрывая каждого в 10 футах в конусе под ним и ослепляя всех на 1 раунд.

Тайный проход. Люк ведёт в секретный проход на склад. Когда персонажи прибывают, культисты не закрывают люк.

6B: Второй этаж

> По всему этажу развешены гамаки. Могучий деревянный вал проходит через потолок, приводя в движение пару жерновов в центре этажа. Окна разбиты, а потолок провалился с одной стороны. Лестница вьётся на этажи выше и ниже.

Двое **убийц культа** находятся на этом этаже. Один точит свое оружие, пока другой отдыхает в гамаке. Если здесь начинается бой, убийца культа этажом ниже прибывает в третьем раунде.

Особенности

Жернова. Персонажи, вставшие на жернова во время боя, должны совершить проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 10. При провале персонаж падает ничком.

6C: Третий этаж

Огромный вал проходит через крышу мельницы. На стенах висят карты улиц, газеты и письма, слегка колыхаясь на ветру. На потолке висит стая летучих мышей висит, а в полу зияет большая дыра, открывающая вид на этаж ниже.

Крылышко обсуждает здесь свои планы с другим **убийцей культа**. **Летучая мышь, фамильяр** Крылышка, висит на ближайшей балке на потолке.

Если враги атакуют мельницу, Крылышко сжигает все бумаги и ставит убийцу охранять лестницу. Во время боя он насмехается над напавшими, но не вступает в бой, если его не загнать в угол.

Отыгрыш Крылышка

Крылышко — это безжалостный слуга Принца Злых Воздушных Существ. Он наслаждается, насмехаясь над врагами в процессе боя. Узнав персонажей из театра, он смеётся над тем, что их обвинили в убийстве.

В далеком Кара-Туре Крылышко был одним из лучших ниндзя-убийц сёгуна. Его стальная дисциплина сломалась, когда огромная птица рух проглотила его целиком, а затем умерла, заперев его в желудке. Пока зверь гнил вокруг него, Ян-Си-Бин предложил ему заключить пакт колдуна. В своём безумии Крылышко верит, что дух птицы рух следует за ним, продолжая свою охоту.

Цитата: *«Когда ваши головы будут насажены на пики у южной крепости, знайте, что это я, Крылышко, насадил их туда!»*

Сжигание планов

Сжигание бумаг займет у Крылышка 10 раундов. За это время он не попытается сбежать, пока не будет зажат. Однажды зажжённому пламени потребуется 10 раундов, чтобы повредить бумаги до состояния, в котором они будут бесполезны для фракций персонажей (см.ниже). Если персонажи не покидают здание, то письмо, доказывающее их невиновность, всегда должно избегать огня.

Особенности

Бумаги. Бумаги раскрывают культистов по всему Лунному морю: в них названы имена, места, известные союзники. Если игроки смогут спасти бумаги от пожара и передадут их в фракцию, они получат дополнительное очко славы в конце приключения. Одну и ту же информацию могут использовать на благо себе сразу несколько фракций.

Среди бумаг есть и письмо от Крылышка своим хозяевам. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 8**, когда они найдут это письмо: его должно быть достаточно, чтобы доказать невиновность персонажей Городской Страже!

Дыры в полу. Персонажи, упавшие в дыру, падают на второй этаж, получая дробящий урон 11 (2к10), и падают ничком.

Награждение опытом

Если персонажи сохранили планы Крылышка, выдайте каждому по 100 опыта.

Сокровища

Убийцы культа имеют в общей сложности 150 зм камнями и монетами. Если у игроков не осталось *зелий полёта*, то у убийц культа есть по одному на персонажа. Сокровища Крылышка подробно описаны в разделе «Воздушная погоня» ниже.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 убийц культа.
- **Слабая группа:** Уберите 1 убийцу культа.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 убийцу культа.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 убийц культа.

Воздушная погоня

Если Крылышко сбегает с мельницы, персонажи могут преследовать его над крышами.

Убийца прыгает в одну из дыр в стене. Механические крылья на его сапогах яростно шелестят, и он улетает в небо.

Крылатые сапоги Крылышка дают ему скорость полета 30 футов. Персонажи могут преследовать его, используя магию, *зелья полёта* или летающих скакунов. Не беспокойтесь если персонажи не смогли поймать его; убийца может вернуться позже в этом же сезоне!

Правила погони

Крылышко пользуется преимуществами города, паря между крышами и спускаясь в аллеи в попытке сбросить хвост. Строгое следование правилам движения не сделает эту погоню интересной. Используйте следующие инструкции для описания действия:

- Измеряйте дистанцию между Крылышком и каждым преследователем в 5 шагах: Вплотную, Рядом, Средне, Далеко и На грани.
- Все участники погони должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 10 в конце хода, чтобы не отбиться от погони.
- Преследователи двигаются на один шаг назад на проваленной проверке и теряют Крылышко из виду, если проваливают проверку на дистанции На грани. Если Крылышко провалит эту проверку, все преследователи станут на один шаг ближе.
- При успехе в 15 или выше преследователь приближается на один шаг вперед. Если Крылышко выбросит 15 и больше, все преследователи сдвинутся на шаг назад.
- Каждый участник может тратить действие в свой ход на атаку или накладывание заклинания, но это будет считаться за провал проверки Ловкости.
- Каждый участник погони совершает бросок по таблице осложнений в конце своего хода. Осложнение влияет на следующего участника в порядке инициативы, а не бросавшего. Каждый участник может потратить вдохновение, чтобы избежать этого результата.

Используйте здравый смысл, если вам нужно изменить эти правила. Например, персонаж с высокой скоростью полёта может при хорошем броске продвинуться на два шага вместо одного.

Погоня завершается, когда персонажи настигают Крылышко или когда больше некому его преследовать.

Осложнения в погоне

1к10	Событие
1	Вы врезаетесь в стену! Получите дробящий урон 5 (1к10) и сдвиньтесь на 2 шага назад в погоне.
2	Вы пролетаете через окно! Вы должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, чтобы пробиться на другую сторону. При провале получите рубящий урон 5 (1к10) и сдвиньтесь на 2 шага назад в погоне.
3	В воздух взлетает стая птиц. Вы должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 15, чтобы избежать их. При провале сдвиньтесь на 1 шаг назад.
4	Приходится делать опасный манёвр, чтобы не разбиться! Вы должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12. При провале получите дробящий урон 5 (1к10) и сдвиньтесь на 1 шаг назад в погоне.
5	Из трубы впереди поднимается дым. Вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12. При провале вы становитесь ослеплены на 1 раунд.
6	**Страж** [guard] на улице стреляет в вас из арбалета!
7	На верёвках перед вами висит бельё. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 15, чтобы увернуться. При провале вы получаете помеху на все проверки на следующий раунд, стряхивая бельё.
8	Шанс срезать! Совершите проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 15 и при успехе продвиньтесь на 1 шаг вперед в погоне. При провале сдвиньтесь на 1 шаг назад.
9	Вы потеряли его из виду! Совершите проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 15. При провале получите помеху на свой следующий бросок.
10	Внезапный порыв ветра! Совершите спасбросок Телосложения со Сл 10 и при успехе продвиньтесь на 1 шаг вперёд в погоне. При провале сдвиньтесь на 1 шаг назад.
11–20	Без осложнений

Сокровища

Персонажи, победившие Крылышко, могут забрать его *крылатые сапоги* (см. «Награды»). В карманах на его поясе лежат 50 зм.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите у Крылышка ячейки 3 уровня и снизьте хиты на 50%.
- **Слабая группа:** Уберите у Крылышка ячейки 3 уровня.
- **Сильная группа:** У Крылышка максимум хитов.
- **Очень сильная группа:** У Крылышка 25% хитов сверх максимума.

Заключение

Битва у мельницы привлекла внимание стражи по всему кварталу, включая сержанта Калугина, если он ещё жив. Плащи вмиг прибывают в сопровождении членов Солдатской Братии.

Письмо Крылышка, если оно найдено, должно доказать невиновность персонажей. Когда Плащ читает его, все обвинения снимаются. Более того, письмо описывает их как героев города — заслуженная честь после такого приключения!

Награждение опытом

Если персонажи сдали записи Дрейквелла Плащам, выдайте каждому по 100 опыта. Кроме того, за завершение приключения выдайте каждому по 200 опыта.

Награды

Эта информация устарела в новых сезонах.

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Страж [Guard]	25
Сержант Калугин [Sergeant Kalugin]	450
Мастифф [Mastiff]	25
Плащ Мулмастера [Cloak of Mulmaster]	450
Пылевой мефит [Dust mephit]	100
Стая крыс [Swarm of rats]	50
Кенку [Kenku]	50
Убийца культа [Cult assassin]	200
Телохранитель [Bodyguard]	450
Культист [Cultist]	25
Зор Дрежков [Zor Drejkov]	25
Крылышко [Little Wing]	700
Летучая мышь [Bat]	10

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Сбежать из театра	100
Найти камень с *тьмой*	100
Найти тайную комнату Дрейквелла	100
Найти труп и палец Нико Севека	100
Помочь бин Зафиру сбежать	100
Мирно договорится с кенку	100
Допросить зора Дрежкова	100
Сохранить записи Крылышка	100
Отдать записи Дрейквелла Плащам	100
Доказать свою невиновность Плащам	200

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

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **1200 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотрите врезку, если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Волшебная мелочь из «Тайн Дрейквелла»	100
Деньги Нико Севека	100
Плата Халеда бин Зафира	100
Сокровища в убежище кенку	100
Шкатулка Дрежкова	100
Сокровища на заброшенной мельнице	150
Сокровища на теле Крылышка	50

Зелье полёта [potion of flying]

Зелье, очень редкое

Выпив это зелье, вы на 1 час получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить. Если вы находитесь в воздухе, когда зелье теряет силу, вы падаете, если не обладаете другими средствами, позволяющими оставаться в полёте. Прозрачная жидкость этого зелья парит у горлышка пузырька, и в ней плавают молочно-белые примеси.

Крылатые сапоги [winged boots]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы обладаете скоростью полёта, равной вашей скорости ходьбы. С помощью сапогов вы можете лететь до 4 часов, зараз или по частям, но каждое использование считается как минимум за 1 минуту. Если вы летите, когда 4 часа заканчиваются, вы спускаетесь со скоростью 30 футов в раунд, пока не приземлитесь.

Сапоги восстанавливают 2 часа полёта за каждые 12 часов, пока не используются.

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения того, кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

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

Время простоя

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

Слава

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

Дополнительное задание фракции: захватить планы культистов. Если персонажи захватили планы культистов из Места 6, каждый персонаж получает по **одному дополнительному очку славы** от своей фракции.

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта, 100 зм и десять дней простоя** за проведение этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Страж [guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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

Сержант Калугин [Sergeant Kalugin]

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (кираса)
Хиты 52 (8к8 + 20)
Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +4, Лов +3, Мдр +4
Навыки Атлетика +4, Запугивание +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Сержант Калугин совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут 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 рубящий урон 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).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

Реакции

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

Мастифф [mastiff]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Мастифф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Плащ Мулмастера [Cloak of Mulmaster]

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

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

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки История +6, Магия +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки любые четыре языка
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Плащ Мулмастера является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], обнаружение магии [detect magic], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *Мельфова кислотная стрела [Melf's acid arrow], пылающий шар [flaming sphere]*
3 уровень (2 ячейки): *мерцание [blink], огненный шар [fireball]*

Действия

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

Пылевой мефит [dust mephit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

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

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

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Ауран, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны пылью. Все существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Ослеплённое существо может повторять спасбросок в каждом своём ходу, оканчивая эффект на себе при успехе.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать *усыпление* [sleep], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Ослепляющее дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает ослепляющую пыль 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Стая крыс [swarm of rats]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 24 (7к8 – 7)
Скорость 30 фт.

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

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

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

Действия

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

Кенку [kenku]

Средний гуманоид (кенку), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Обман +4, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки понимает Ауран и Общий, но говорит только с помощью особенности Подражание
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Подражание. Кенку может подражать любым звукам, которые он уже слышал, включая голоса. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

Действия

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

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Убийца культа [cult assassin]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (клёпаный кожаный доспех)
Хиты 32 (6к8 + 5)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

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

Навыки Восприятие +6, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Ауран, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Костюм полёта. Убийца культа имеет скорость полёта 30 фт., когда использует костюм полёта.

Тёмная преданность. Убийца культа совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Скрытая атака (1/ход). Убийца культа причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника убийцы, и убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Убийца культа совершает две рукопашные атаки.

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

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Телохранитель [bodyguard]

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 15 (клёпаный кожаный доспех)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Телохранитель совершает две рукопашные атаки, либо две дальнобойные атаки, если вооружён обоими ручными арбалетами.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3).

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Реакции

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

Культист [cultust]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Зор Дрежков [Zor Drejkov]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

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

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

Навыки Восприятие +5, Обман +5, Проницательность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Ауран, Общий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Зор Дрежков совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

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

Реакции

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

Крылышко [Little Wing]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (клёпаный кожаный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

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

Спасброски Лов +5, Мдр +4
Навыки Восприятие +4, Обман +4, Религия +2, Скрытность +5
Чувства дьявольское зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Ауран, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Тёмная преданность. Крылышко совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Дьявольское зрение. Крылышко может видеть в темноте, как магической, так и немагической, в пределах 120 фт.

Маска многих лиц. Крылышко может накладывать заклинание *маскировка [disguise self]* неограниченно, не тратя ячеек заклинаний.

Особое снаряжение (крылатые сапоги). Эти сапоги можно использовать для полёта в течение 4 часов — либо подряд, либо за нескольких коротких полётов, каждый из которых длится минимум 1 минуту.

Использование заклинаний. Крылышко является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него есть 2 ячейки заклинаний, которые он может использовать для накладывания следующих заклинаний:

Заговоры (неограниченно): *дружба [friends], защита от оружия [blade ward], мистический заряд [eldritch blast]*
1 уровень: *ведьмин снаряд [witch bolt], очарование личности [charm person], сглаз [hex]*
2 уровень: *облако кинжалов [cloud of daggers], тьма [darkness]*
3 уровень: *прикосновение вампира [vampiric touch]*

Действия

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

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Летучая мышь [bat]

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 1 (1к4 − 1)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	15 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

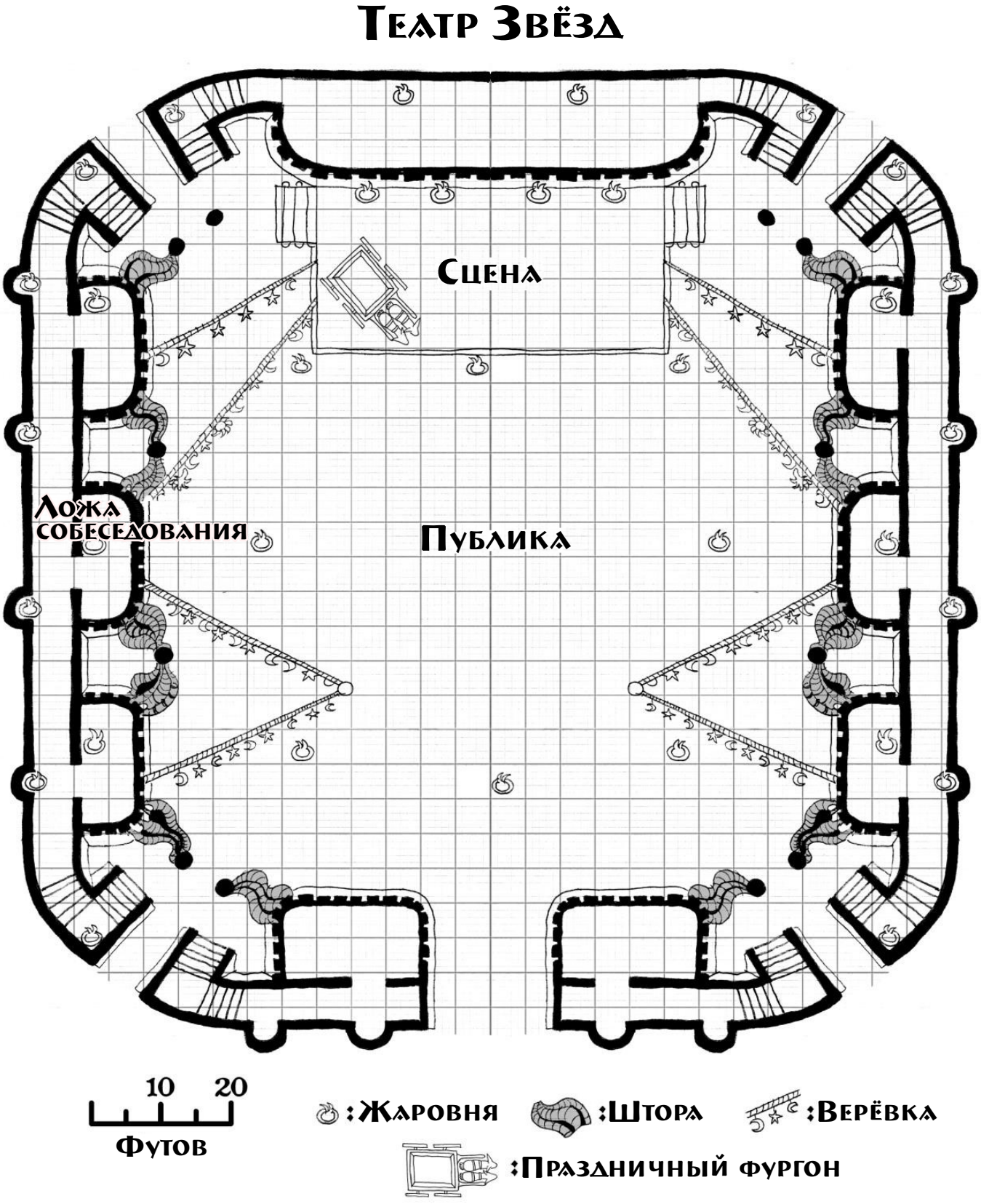
Эхолокация. Летучая мышь не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Острый слух. Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 1.

Карта: Театр Звёзд



Карта: Районы Мулмастера

Места приключения

1: «Тайны Дрейквелла»
2: Площадь Триглава
3: Мастерская изобретателя
4: Гетто Жентов
5: Поместье Дрежкова
6: Заброшенная мельница



Патрули Стражи

1 – СДЕЛАЙТЕ ПРОВЕРКУ НА СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ ПРИ ПЕРЕХОДЕ В НОВОЕ МЕСТО НА КАРТЕ

2 – ГРУППОВАЯ ПРОВЕРКА ЛОВКОСТИ (СКРЫТНОСТЬ) ДЛЯ ИЗБЕЖАНИЯ ПАТРУЛЯ

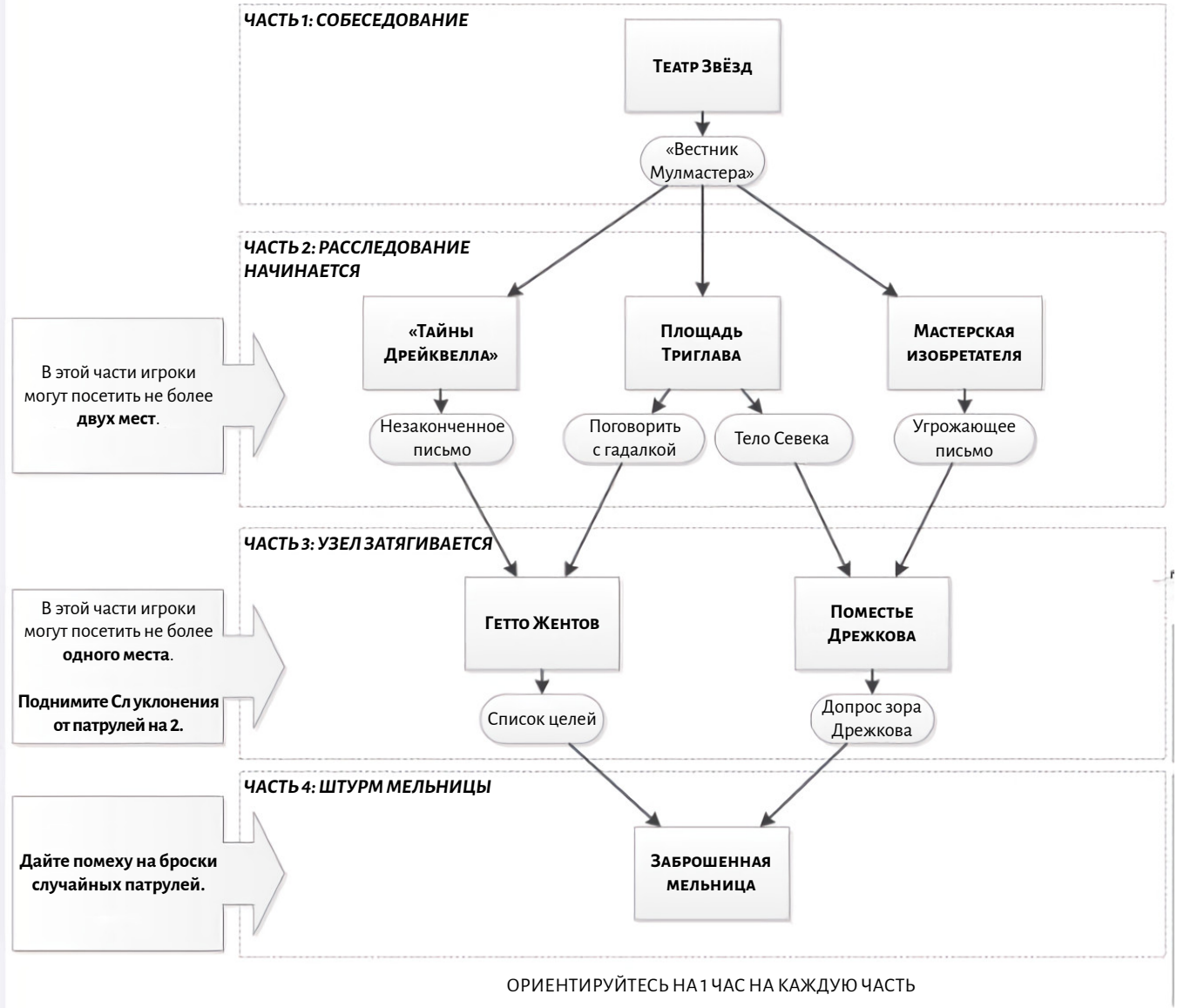
3 – ГРУППОВАЯ ПРОВЕРКА СИЛЫ (АТЛЕТИКА) СО СЛ 15, ЧТОБЫ СБЕЖАТЬ

1к20	Патруль
1	**6 стражей** и **сержант Калугин**
2-4	**8 стражей**
5-10	**4 стража** и **2 мастиффа**
11+	нет патруля

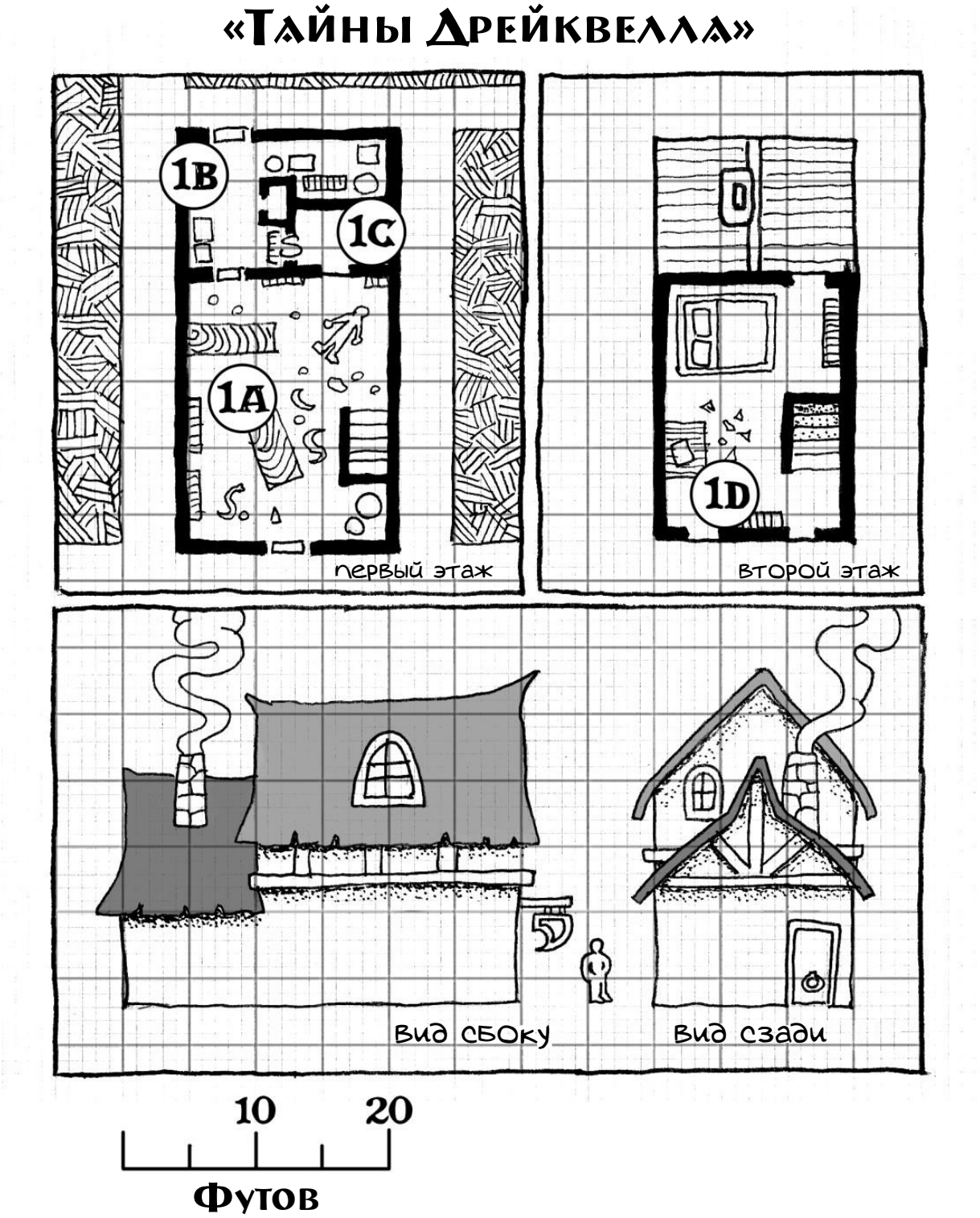
(ДОБАВЛЯЙТЕ К БРОСКУ МОДИФИКАТОР НА ЗНАЧКАХ ЩИТА)

Заполненность улиц	Сл
Людно (8 утра – 9 вечера)	10
Тихо (9–12 ночи / 6–8 утра)	15
Пустынно (12 ночи – 6 утра)	20

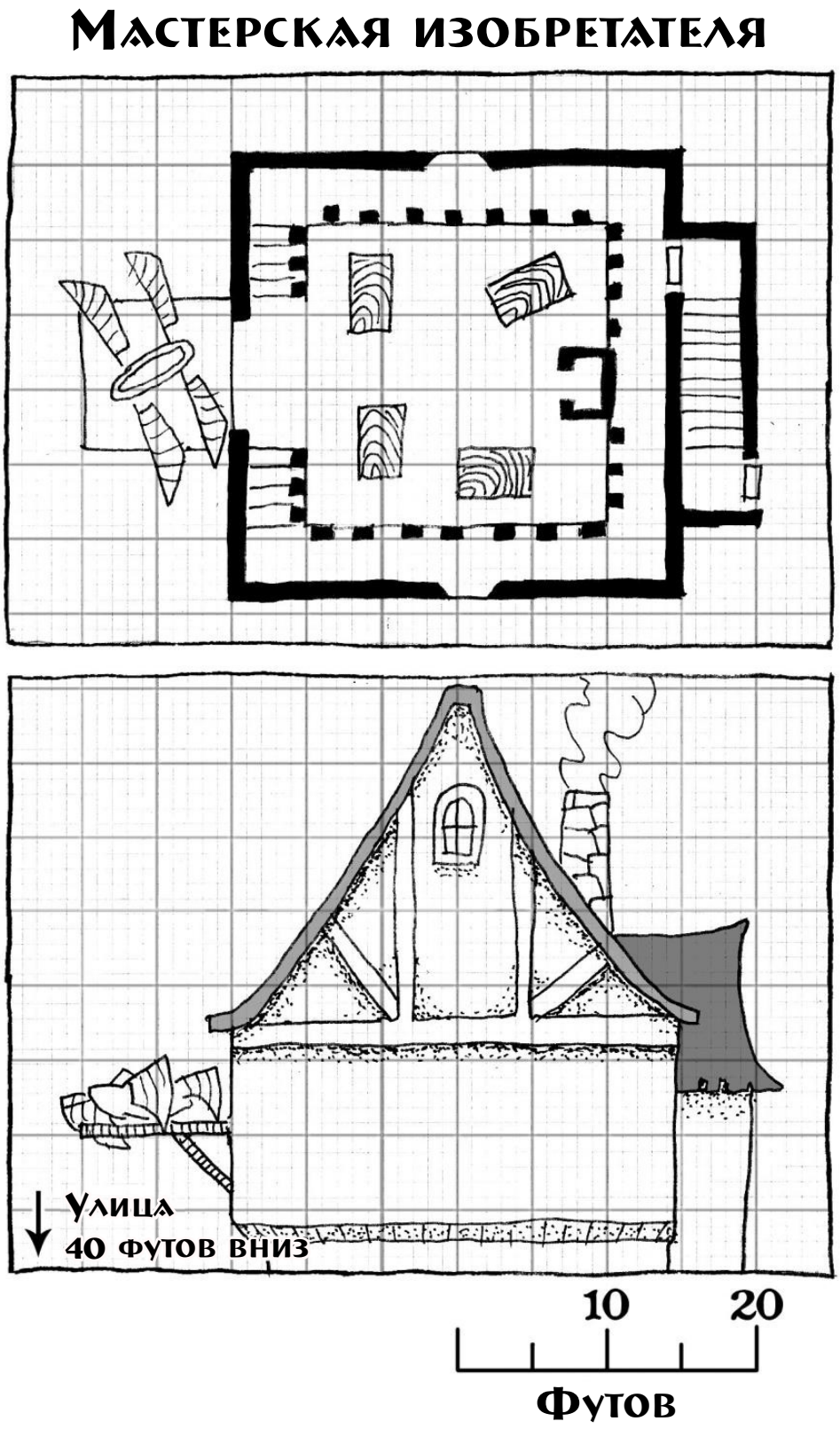
Дерево улик


ЧАСТЬ 1: СОБЕСЕДОВАНИЕ
Театр Звёзд
«Вестник Мулмастера»
ЧАСТЬ 2: РАССЛЕДОВАНИЕ НАЧИНАЕТСЯ
«Тайны Дрейквелла»
Площадь Триглава
Мастерская изобретателя
В этой части игроки могут посетить не более двух мест.
Незаконченное письмо
Поговорить с гадалкой
Тело Севека
Угрожающее письмо
ЧАСТЬ 3: УЗЕЛ ЗАТЯГИВАЕТСЯ
В этой части игроки могут посетить не более одного места.
Поднимите Сл уклонения от патрулей на 2.
Гетто Жентов
Поместье Дрежкова
Список целей
Допрос зора Дрежкова
ЧАСТЬ 4: ШТУРМ МЕЛЬНИЦЫ
Дайте помеху на броски случайных патрулей.
Заброшенная мельница
ОРИЕНТИРУЙТЕСЬ НА 1 ЧАС НА КАЖДУЮ ЧАСТЬ

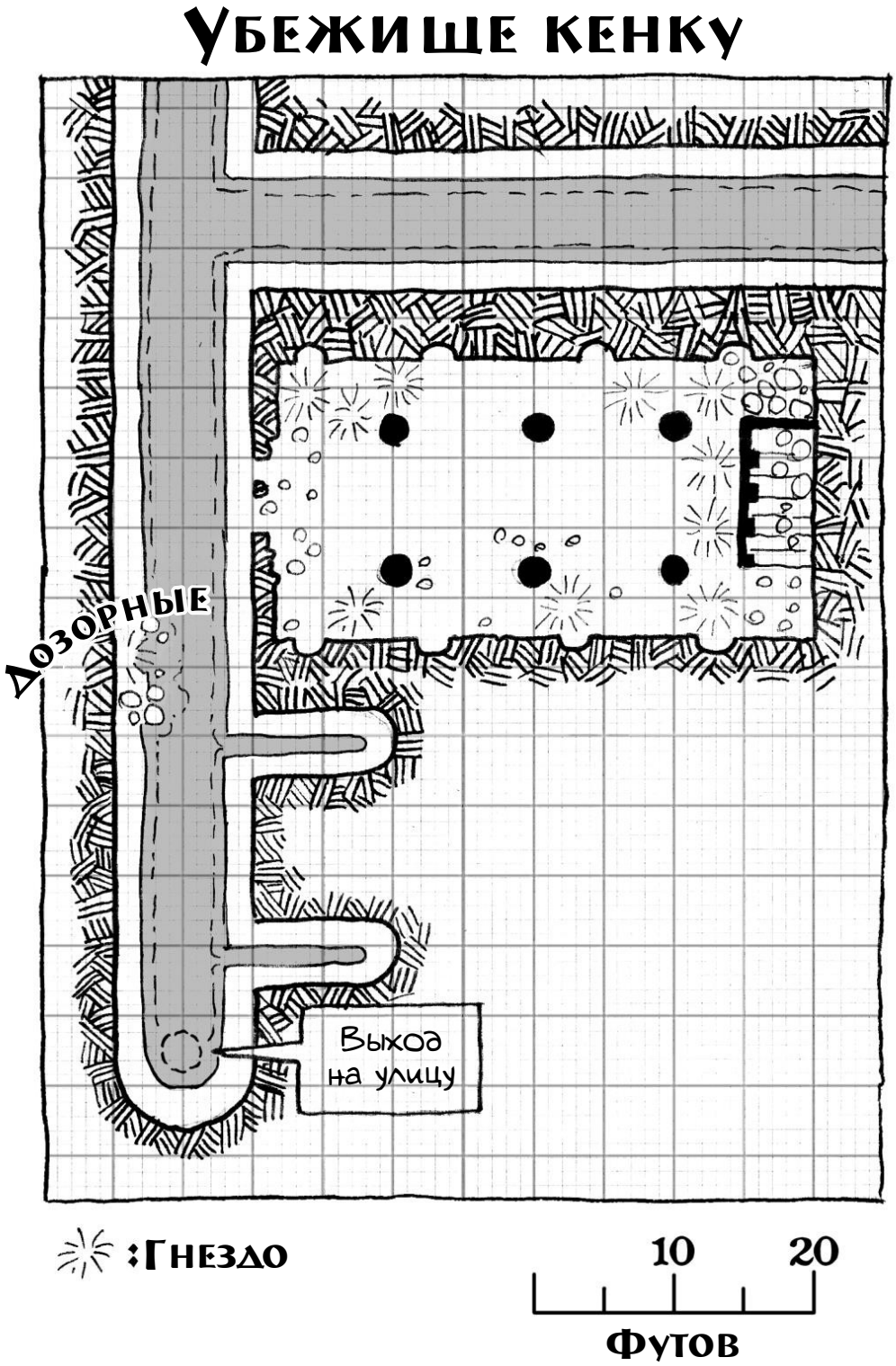
Карта: «Тайны Дрейквелла»

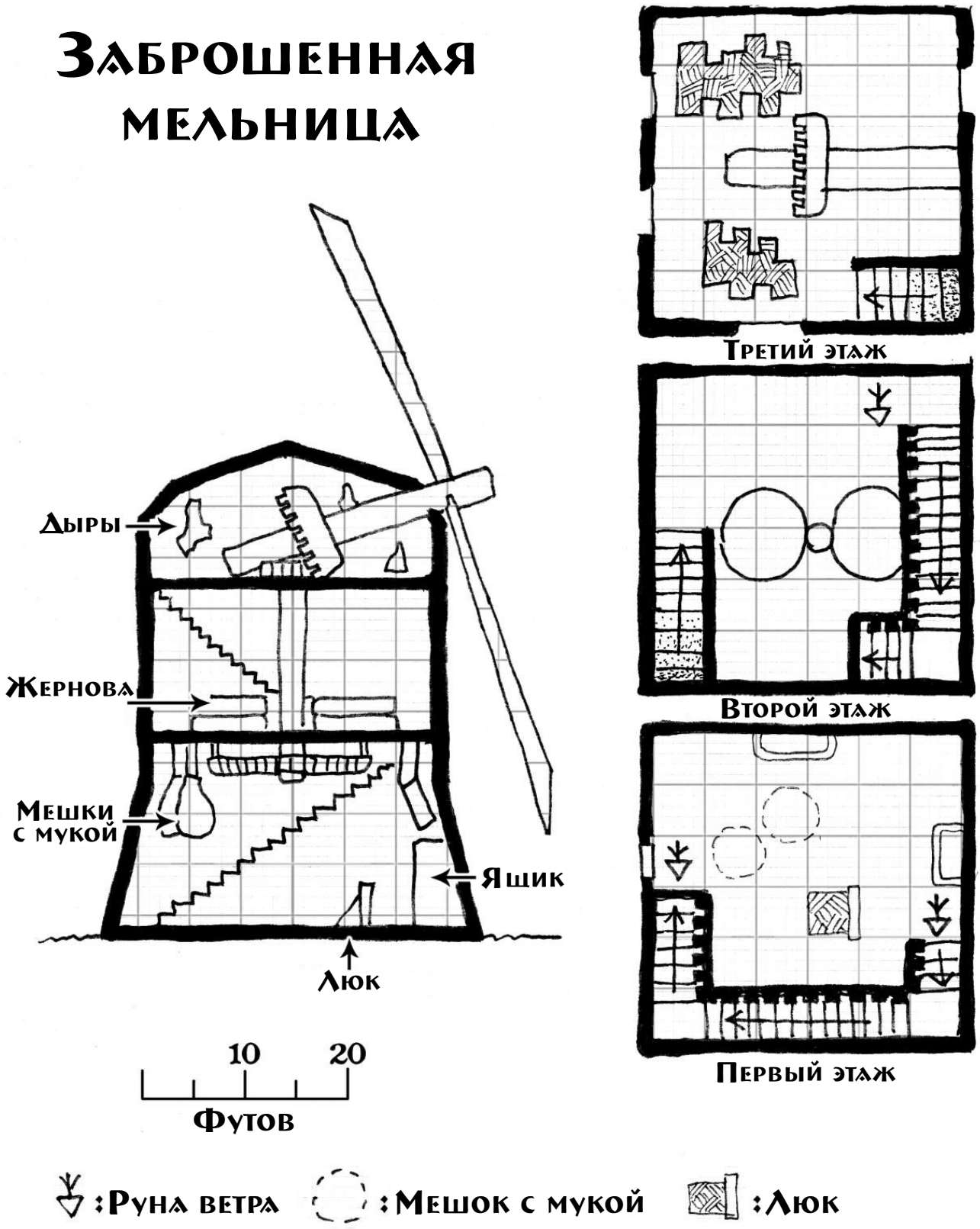


Карта: Мастерская изобретателя



Карта: Убежище кенку




Заброшенная мельница
Дыры
Жернова
Мешки с мукой
Ящик
Люк
10
20
Футов
Третий этаж
Второй этаж
Первый этаж
: Руна ветра
: Мешок с мукой
: Люк

Раздаточный материал 1



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: ОКРОВАВЛЕННЫЙ СПИСОК

Раздаточный материал 2



Отчёт об облаве Городской Стражи

Ответственный: сержант Калугин

Действуя по приказу Братства Плащей, вверенные мне силы совершили полуночную облаву на «Тайны Дрейквелла». Нашей задачей было арестовать владельца для допроса и поиска свидетельств его шпионажа.

Дрейквелл оказал сопротивление аресту и был застрелен капралом Бедэ Тайдсвортом. Офицер понёс соответствующее наказание. Обыск позволил выявить следующую информацию:

- Незаконченное письмо, неизвестной группе, свидетельствующее об участии Дрейквелла в культистской организации.
- Список имён, ранее зарегистрированных наёмными приключенцами.
- Копия «Вестника Муллмастера» с обведённым кругом объявлением местного изобретателя.
- Набор из трёх ключей. Два опознаны как ключи от задней и передней дверей. Назначение третьего ключа неизвестно.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: ОТЧЁТ ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3:
КАРТА РАЙОНА

Black Cat Alley — аллея Чёрной Кошки
Blade's Crossing — проезд Клинка
Coldharbor Lane — переулок Холодной Гавани
Fireball Alley — аллея Огненных Шаров
Fortune Street — улица Удачи
Kheinstar Square — площадь Кейнстара
Midnight Lane — Полуночный переулок
Storm Street — улица Бурь
Theater of the Stars — театр Звёзд
Troglav Square — площадь Триглава
Tymoran Mission — миссионеры Тиморы
Wave and Wink Dancehall — танцевальный зал «Помаши и подмигни»
Wyvern's Climb — подъём Виверны
Xvim Avenue — проспект Звим
Zhent Ghetto — гетто Жентов

Вестник Мулмастера

ПРЕДАТЕЛЬ ПЛАЩЕЙ УБИТ

Городская Стража устроила облаву на «Тайны Дрейквелла», местную колдовскую лавочку. Жители аллеи Огненных Шаров проснулись поздно ночью, услышав свирепую стрельбу и щёлканье заклинаний. Владелец магазина, Верен Дрейквелл, погиб, сопротивляясь аресту.

Плащи сообщают, что Дрейквелл был среди низших членов их Братства. Сержант Калугин из Городской Стражи подтвердил, что облава была совершена с полного согласия властей.

Слухи о связях Дрейквелла с культами до сих пор не были подтверждены или опровергнуты.

Сержант Калугин уведомил, что многое было обнаружено и Городская Стража продолжит расследование.

ЧЕЛОВЕК УПАЛ В НЕБО

Жители площади Триглава вчера увидели ужасное зрелище. По сообщениям очевидцев, «человек с криками упал в небо». Неизвестный мужчина средь бела дня переходил площадь перед тем, как его судьба круто изменилась. Бродит ли по Мулмастеру чудовище, или жители Триглава слишком много пьют?

КАРМАННИКИ — ЧУМА ГОРОДА

Городская Стража предупреждает вас: будьте бдительными. Банда попрошаек-кенку, стоящая за кражами, может прятаться в гетто Жентов. Будьте осторожны! Если странный человек-птица просит у вас подаяния, обернитесь и сообщите о нём на ближайший пост Городской Стражи!

ВЕРХОВНЫЙ КЛИНОК О БАШНЯХ

Верховный Клинок издала постановление, касающиеся башен, омрачающих вид нашего города годами. Начиная с 1 марпенота, ни одному жителю не разрешается затмевать Башню Виверны её светлости. Вот как прокомментировал это местный дворянин: «Мои башни открывают моим партнерам чудесный вид на наш город. И я должен просто сбрить их, словно бороду?»

ОВЛАДЕЙ СИЛОЙ ПОЛЁТА!

Мечтали парить подобно птице? Известный изобретатель Халед бин Зафир ищет ассистентов для помощи в мастерской. Хорошая оплата, есть риск здоровью. Дом 14, улица Холодной Гавани.

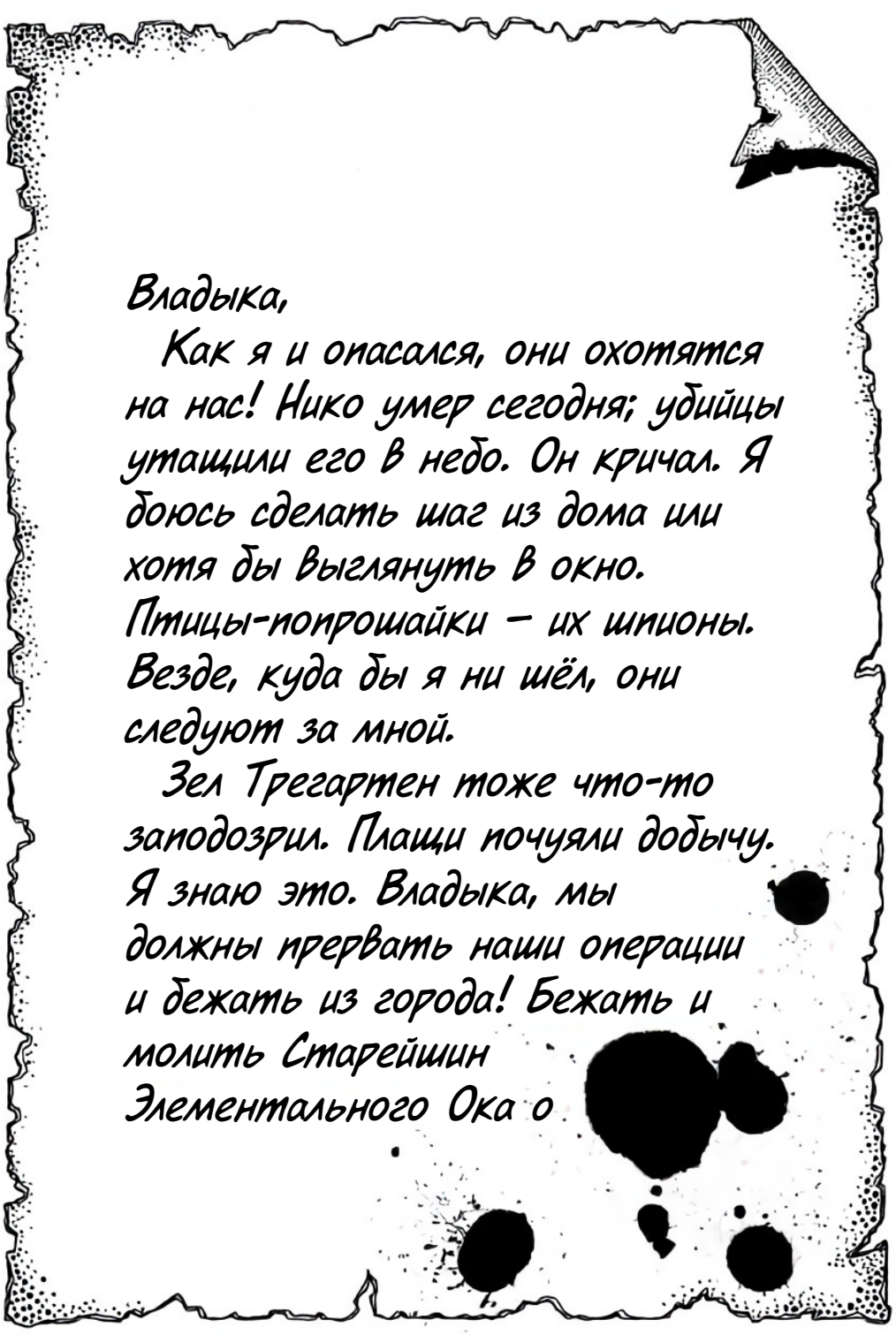
АРФА В СУМЕРКАХ

Шторм Сильверхэнд приехала со своей пьесой в Мулмастер! Только сегодня ночью, в Театре Теней, на Полуночной Аллее.

Цена билетов 1 см за место.

ОТПЕЧАТАНО НА «ИНКСТЕЙН ПРЕСС»

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 4: «ВЕСТНИК МУЛМАСТЕРА»



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 5: НЕЗАКОНЧЕННОЕ ПИСЬМО

Раздаточный материал 6

Тин Зафир,

Я надеюсь, вы пересмотрели моё великодушное предложение. Последствия отказа были чётко изложены. Каждый в Городской Страже и Клинках скоро узнает о нашей силе.

У вас есть уникальная возможность работать с нами. Ваши машины многообещающи.

Для нас. Для нашего великого дела.

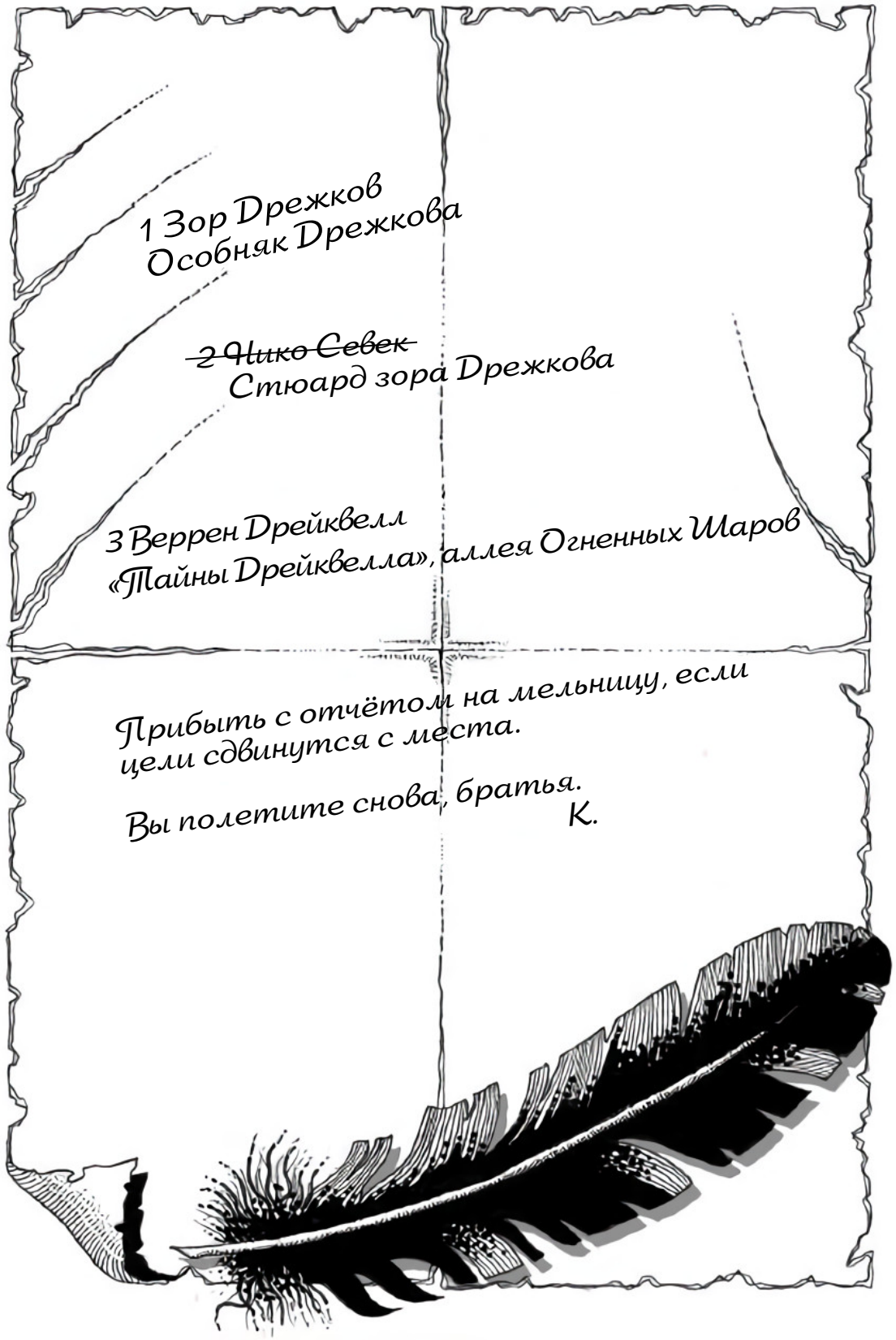
Для Того, кто ждёт в Столпе Ветра.

Присоединяйтесь.



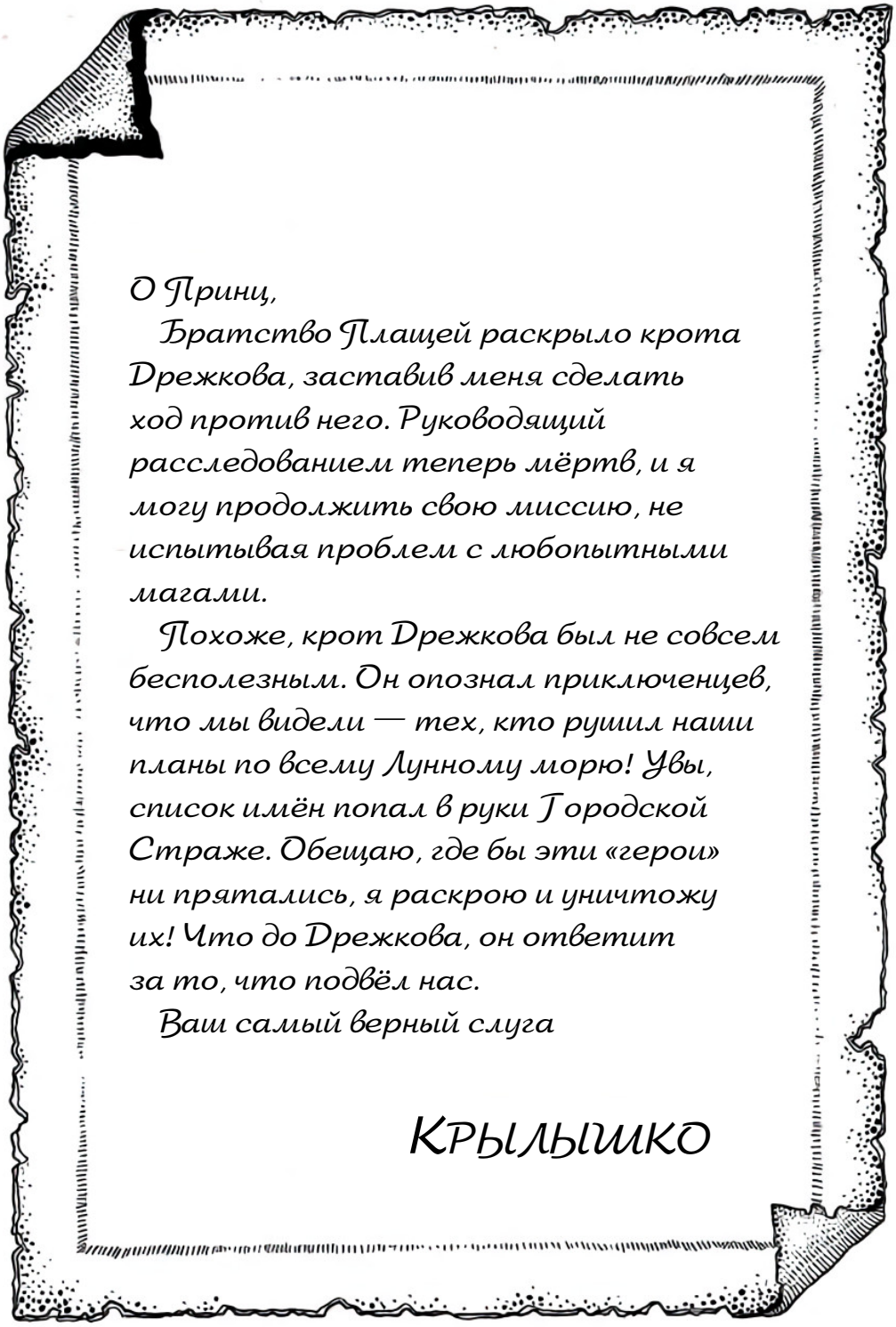
Ваш,
Зор Алексей Дрежков

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 6: ПИСЬМО С УГРОЗАМИ



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 7: СПИСОК ЦЕЛЕЙ

Раздаточный материал 8



О Принц,

Братство Плащей раскрыло крота Дрежкова, заставив меня сделать ход против него. Руководящий расследованием теперь мёртв, и я могу продолжить свою миссию, не испытывая проблем с любопытными магами.

Похоже, крот Дрежкова был не совсем бесполезным. Он опознал приключенцев, что мы видели — тех, кто рушил наши планы по всему Лунному морю! Увы, список имён попал в руки Городской Страже. Обещаю, где бы эти «герои» ни прятались, я раскрою и уничтожу их! Что до Дрежкова, он ответит за то, что подвёл нас.

Ваш самый верный слуга

Крылышко

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 8: ОТЧЁТ КРЫЛЫШКА

Приложение Мастера: сводка НИП

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

Зел Трегартен. Мужчина, человек, Плащ в чёрной мантии. Расследует активность культов в Мулмастере. Убит Крылышком в Театре Звёзд.

Сержант Калугин. Мужчина, человек, стражник Городской Стражи. Ему поручено преследовать персонажей, которых он считает виновными в смерти Зела Трегартена.

Верен Дрейквелл. Мужчина, человек. Член Культа Воющей Ненависти и владелец «Тайн Дрейквелла». Убит Крылышком в собственном магазине.

Нико Севек. Мужчина, человек. Член Культа Воющей Ненависти. Убит культом средь бела дня и найден насаженным на флюгер.

Радинка. Женщина, человек (дамаранка), гадалка с довольно дурной репутацией. Свидетельница гибели Нико Севека.

Халед бин Зафир. Мужчина, человек (захаранец). Местный изобретатель с плохими отношениями с Культом Воющей Ненависти. Подозреваемый в убийстве Зела Трегартена.

Зор Алексей Дрежков. Мужчина, человек. Неудачливый наследник некогда великой торговой империи. Обратился к Элементальному Злу в целях мести.

Крылышко. Мужчина, человек, убийца на службе Культа Воющей Ненависти. Использует *крылатые сапоги*, чтобы осуществлять свои гнусные деяния.

Подземелье Форт-Айрона

С тех пор, как Форт-Айрон был отбит у населявших его дуэргаров, большая часть его подземных шахт так и не была полностью исследована. Обнаруженное старое подземелье, и то, что там находится, тревожит шахтёров. Можно ли уберечь шахту и шахтёров от опасностей подземелья Форт-Айрона? Двухчасовое приключения для персонажей 1–4 уровней.

Код приключения: DDEX2-11

Участники проекта

Adventure Design: Greg Marks
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Gumeg, HolyCrusader
Вёрстка: Denis Bezykornov, Майя Эверетт
Вычитка: Андрей Паньшин, Denis Bezykornov, Viktoriya Bezykornova

Дебют: 4 июня 2015
Публикация: 1 июля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Подземелье Форт-Айрона»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит на побережье Лунного моря в мире Forgotten Realms, в городе Мулмастер.

Лига Приключенцев D&D

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

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

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

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

Подготовка приключения

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

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

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

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

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

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

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

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

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 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:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

Услуги заклинателей

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

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 продолжительные 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 возвратить 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

Пойнт-Айрон был дварфской железной шахтой, пока 225 лет назад её не захватили дуэргары. Слухи о богатой золотом жиле, обнаруженной дварфами незадолго до их поражения, до сих пор не утихают. Пять лет назад, при поддержке храма Тиморы, Мулмастер организовал поход к шахте, но всё, что они там нашли, лишь несколько больных и сошедших с ума дуэргаров. Освободив шахту, Верховный Клинок приказала построить форт (названный Форт-Айрон), чтобы защитить богатые запасы железа, а также приказала начать поиск золота. Шахтёры всё обыскали, но золота так и не нашли. Распространялись слухи о каком-то безымянном ужасе в глубине шахты, и в последующие годы этот район был покинут, а местные жители стали его избегать.

Недавно Лалианор, потомок Авроры Эклектики (автор Полного Каталога Королевств), обнаружила в вещах своего предка карту, указывающую на то, что золотые жилы были расположены в темнице внутри запечатанных туннелей. Связавшись с союзниками в Альянсе Лордов и церкви Тиморы, она, не привлекая излишнего внимания, обеспечила доступ к шахте, и вместе с горсткой авантюристов отправилась на поиски легендарных сокровищ. К несчастью для юной предпринимательницы, Культ Чёрной Земли раньше неё обнаружил в этой области мощную стихийную магию, и начал здесь раскопки.

Но то, что не знает ни одна из сторон, так это то, что дуэргары, пока владели шахтой, прокопали глубже, чем должны были — выкопав Семя Скверной Земли; кусочек Огремоха, Принца Злой Земли. Высоко оценив мощь этого осколка, серые дварфы спрятали его под Темницей. На протяжении веков семя разрушало комплекс, превращая туннели в подобие живого существа, а осколок был его мозгом.

Культ Чёрной Земли, абсолютно преданный Огремоху, обнаружил семя и начал работу по его извлечению для своих собственных целей.

Обзор приключения

Приключение начинается в Пойнт-Айроне, где искатели приключений встречаются с Лалианор, которая рассказывает о том, что она получила доступ в шахту. Она хочет, чтобы персонажи исследовали Подземелье, и выяснили, имеется ли оттуда доступ к запечатаной части комплекса, как указано в её карте. Если это так, она просит персонажей нанести на карту скрытые области и найти там золото.

Когда персонажи покидают её, у них есть шанс встретить странную молодую девушку и козла, которые дают пугающее предостережение о путешествии.

Как только персонажи прибывают, они направляются в Подземелье, куда они спускаются и находят секретный проход к дальнейшим туннелям. Однако, когда они входят, вход закрывается за ними, оставляя их в ловушке посреди живых туннелей. Персонажи должны найти путь через эти туннелли к другому выходу. В конце они пересекаются с культистами Чёрной Земли, с которыми они должны сразиться, чтобы не дать им заполучить Семя Скверной Земли.

Зацепки приключения

Персонажи встречаются с Лалианор в Пойнт-Айроне, придя по одной из следующих причин, на выбор.

Друзья зора Госа

Те персонажи, что участвовали в DDEX2-5 «Огни Киторна», DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы» или DDEX2-9 «Око Бури», контактировали с зором Гарвилом Госом, дворянином из Мулмастера, подружившимся с ними. Его семья контролирует большую часть кузниц и кузнецов города, поэтому они очень заинтересовались шахтой Пойнт-Айрон. Гарвил попросил персонажей встретиться с Лалианорой и выполнить то, что она попросит. Любой успех в этом начинании позволит ему усилить влияние его семьи в городе, а также суметь оказывать помощь беженцам из Флана.

Задание фракции: Изумрудный Анклав

Члены Изумрудного Анклава могут связаться со скрытной Сераноллой Шептухой (женщина-гном), которую они встречают на дороге. Она расследует отравление местности. Живность возле Пойнт-Айрона также ведет себя крайне необычно, и она не знает почему. Серанолла хочет, чтобы персонажи принесли ей источник или, по крайней мере, образец того, что отравляет округу.

Задание фракции: Альянс Лордов

Члены Альянса Лордов получают письмо от Дорнала Белобородa (мужчина-дварф), их связного во фракции. В нем он объясняет, что Альянс Лордов пытается наладить сотрудничество с Грошином Лором влиятельным представителем тайной полиции, известной как Ястребы. Грошин известный коллекционер дварфских древностей, поэтому Дорнал просит персонажей принести любые уникальные дварфские предметы, которые Альянс Лордов мог бы подарить Грошину.

Дорнал также говорит, что вознаградит персонажей премией в 50 зм за хорошую работу, если они найдут что-то ценное.

Наёмники

Если персонажи не знают Зора Гарвила Госа, и не являются членами Изумрудного Анклава или Альянса Лордов, то они услышали об экспедиции, спонсируемой Полным Каталогом Королевств, в Пойнт-Айроне. Слухи говорят о возможности получить значительное вознаграждение. Заинтересовавшиеся должны встретиться с Лалианор, внучкой прославленной Авроры, в «Башенном щи-

те», таверне за пределами форта в Пойнт-Айроне.

Тайминг и отдыхи

Это приключение — короткое подземелье и не должно занять более двух часов. Важно помнить об оставшемся времени. Введение и первая часть должны занять не более двадцати минут, а оставшиеся сто минут — вторая часть, в которой сосредоточены основные события приключения.

Мастер должен следить за количеством коротких и продолжительных отдыхов, которые партия делает во второй части, так как это влияет на финальное столкновение. Вычитайте один спасбросок из общего их количества в зоне 4, за каждый использованный персонажами короткий отдых. Это определит, успеют ли они в зону 6 раньше культистов. Если персонажи используют продолжительных отдых, то они автоматически прибывают после культистов.

Введение в приключение

Когда персонажи прибывают в маленький город Пойнт-Айрон и добираются до «Башенного щита», прочитайте или перефразируйте следующее:

Ваша дорога на северо-восток от Мулмастера до деревни Пойнт-Айрон была бедна на события. По тем или иным причинам, вы стремитесь присоединиться к экспедиции в шахты, находящиеся под фортом, которую организует Лалианор, внучка Авроры, составительницы знаменитого Полного Каталога Королевств. Как это часто бывает, ваш шанс прославиться начинается с простой таверны.

«Башенный щит» находится напротив Форт-Айрона и, похоже, переполнен солдатами Мулмастера, остановившимися здесь. Пробираясь сквозь утреннюю толпу, вы находите нужный вам столик.

После того, как все соберутся, Лалианор заказывает выпивку, а также поднос с хлебом и сыром, чтобы все могли подкрепиться. Лалианор взволнована возможностью разбогатеть и завершить дело ее бабушки, поэтому она сразу переходит к делу.

Отыгрыш Лалианор

Лалианор — это высокая, худощавая женщина-человек с длинными каштановыми волосами и постоянной улыбкой на лице. Она возбуждена и пребывает в хорошем настроении. Она видит лучшее в других, но всё же имеет деловое чутьё, которым известна ее семья, и ее не так легко обмануть.

«Я так рада, что вы приехали, поскольку у меня есть деловое предложение! Я изучала вещи моей бабушки Авроры и думаю, что нашла то, что может сделать нас всех богатыми. У неё была карта старых железных шахт дварфов под Форт-Айроном, сделанная незадолго до вторжения дуэргаров, и на ней есть знак, обозначающий тайное сокровище в каком-то подземелье! Это должна быть потерянная золотая жила. Мне удалось получить доступ к шахтам, поэтому я хочу, чтобы вы проверили правдива ли карта. Посетите в шахты и найдите золото. В случае успеха, я дам вам десять процентов от той прибыли, которую получу от добычи! Этого хватит на всю жизнь!»

Элеонора попытается ответить на любые вопросы, которые могут возникнуть у персонажей:

- **Кто ваша бабушка?** «Вы действительно никогда не слышали о Полном Каталоге Королевств Авроры? Моя бабушка начинала как искательница приключений, но она мудро инвестировала свои средства в бизнес по доставке товаров по всему миру. К сожалению, Магическая Чума всё испортила, и моей маме Лемили пришлось нелегко. От нашего семейного бизнеса мало что осталось, кроме нескольких торговых точек в Глубоководье, Вестгейте и Вратах Балдура. На эти деньги я смогу восстановить нашу сеть телепортационных кругов и по-настоящему возобновить работу».
- **Где вы взяли эту карту?** «Я разбирала вещи моей бабушки, которые остались с тех времен когда она была искателем приключений, в надежде найти что-то, что можно продать, и нашла там старую картину побережья Лунного

моря около Мулмастера. Однажды, я вынула ее из рамы и обнаружила на обратной стороне карту».

- **Что вы знаете об истории этой шахты?** «Не так уж и много. Пойнт-Айрон начинал как прибыльный железный рудник, пока чуть более двух веков назад не был захвачен дуэргарами. Ходили слухи, что дварфы нашли золотую жилу незадолго до нападения, но этому не было подтверждений. Так продолжалось до тех пор, пока пять лет назад Верховный Клинок не спустилась в шахты и не обнаружила, что немногие оставшиеся там дуэргары были больны или сошли с ума. Их победили без особых проблем, и Верховный Клинок приказала построить поселение Форт-Айрон на поверхности, чтобы защитить ценные запасы железа».
- **Что вам известно насчёт слухов о потерянном золоте?** «Ну, всегда ходили истории о том, что, стремясь добыть больше, дварфы прокопали глубже рудных пластов и при этом нашли золото. К сожалению, они почти все были убиты во время вторжения дуэргаров. Те немногие, кто сумел сбежать, либо умерли, либо связь с ними потеряна».
- **Как вы получили доступ к шахте?** «Ну, меня есть друзья из Альянса Лордов, которые воспользовались своими связями в Клинках, чтобы получить доступ к рудникам под видом археологических раскопок для поиска информации о потерянном клане дварфов. Мы забираем все, что найдем, за исключением небольшого процента для наших покровителей из Альянса Лордов. Конечно, когда мы найдем золото, Мулмастер захочет свою часть, но мы наймем их шахтёров, чтобы добывать руду, их плавильщиков, чтобы очистить её, и таким образом они тоже получают свою часть. Все в плюсе».
- **Вы идёте с нами?** «Я останусь здесь и улажу несколько вопросов с местными властями. Да и, по правде говоря, я не тот искатель приключений, каким была моя бабушка. Я буду только мешаться у вас под ногами».
- **Чем вы заплатите нам, если там нет золотой жилы?** «Ну, карта говорит, что там есть какое-то сокровище. Это должно быть золото! Если это не так, я думаю, мы всё равно разделим всё, что вы найдете. Вы также можете оставить себе всё снаряжение, которое я дам в дорогу».

Снаряжение экспедиции

После того как персонажи зададут все свои вопросы, Лалианор кладет на стол большой рюкзак и говорит, что экспедиция, согласно Полному Каталогу Королевств, никогда не бывает излишне подготовленой. В рюкзаке лежит:

- Набор исследователя подземелий, включающий в себя ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутницу, рационы на 10 дней, бурдюк с питьевой водой и 50 футов пеньковой верёвки, закреплённой сбоку рюкзака.
- Комплект целителя, сосуд со святой водой и зелье лечения.
- Блок и лебёдка, комплект для лазания, лампа, фляга с маслом, 2 мешка и 50 футов пеньковой верёвки.
- Лопата и шахтёрская кирка.

Лалианор говорит персонажам, что ей потребуется немного времени, чтобы получить все необходимые разрешения, которые позволят им войти в шахты. До этого момент они могут делать в городе, всё, что хотят, но через час необходимо встретиться у ворот форта.

Часть 1: Пойнт-Айрон

Дайте каждому персонажу возможность сделать какое-нибудь дело, если они того пожелают, но не тратьте на это больше пятнадцати минут. Те, кто не хочет покидать таверну, могут продолжать трапезу за счёт Лалианор; однако хотя бы один персонаж должен встретиться с Элисандой и ее козлом.

Сбор информации

Сбор слухов о шахте или её истории потребует от персонажа час времени и 1к6 зм на расспросы и выпивку, чтобы получить возможность совершить проверки Харизмы. После проверки персонаж получает информацию согласно получившемуся результату и всем результатам с более низким значением.

Персонажи с умениями от предыстории: *По многочисленным просьбам*, *Деревенское Гостеприимство*, *Членство в Гильдии* или *Воинское звание* получают преимущество в проверке. Мастер также может выдавать информацию за хороший отыгрыш или взятки в размере 10 зм и более.

- **Сл 5.** Шахта? Они добывают много железа из под земли и его хватит на годы. Лучше уж мы, чем дварфы. Вы знаете, люди говорят, что где-то в этой шахте есть золото, но никто никогда не видел его. По правде говоря, я думаю, что это миф; просто чтобы заставить старателей копать в надежде найти его.
- **Сл 10.** Вы когда-нибудь слышали истории о дуэргарах, которых нашли здесь, когда из Мулмастера прибыли войска? То, что когда-то было целой сворой злобных серых дварфов, каким-то образом превратилось в несколько десятков голодных негодяев, твердящих о плодородной земле, находящейся в глубине. Вот что происходит, когда вы слишком долго не видите солнца.
- **Сл 15.** Знаете, вы не первые, кто спрашивает о шахтах. Буквально вчера утром в таверне о ней распрашивал какой-то человек в маске, и небольшой парнишка в защитных очках и капюшоне. Тот, который поменьше, нёс лопату, слишком большую для него. Они оба странно пахли, словно гнилой рыбой.

История Пойнт-Айрона

Те персонажи, которые попытаются вспомнить что-то из истории о Пойнт-Айроне или о шахте под ним, могут совершить проверку Интеллекта (История).

- **Сл 5.** Пять лет назад, при поддержке храма Тиморы, войска Мулмастера вошли в шахту и без труда отбили ее у дуэргаров. Верховный Клинок основала форт (названный Форт-Айрон), построенный над шахтой, чтобы защитить богатые запасы железа. Большая часть железа выплавляется и обрабатывается Домом Гос.
- **Сл 10.** Пойнт-Айрон был дварфским железным рудником до того момента, когда 225 лет назад он был захвачен дуэргарами. С тех пор ходят слухи о богатой золотой жиле, найденной незадолго до захвата шахты. Несмотря на тщательные поиски золота, люди Верховного Клинка так его и не нашли. Говорят, нижние шахты были запечатаны, хотя, похоже, никто не знает почему.
- **Сл 20.** Истории о неком безымянном ужасе из глубин распространились среди шахтёров, и Верховный Клинок в конце концов приказала запечатать самые глубокие уровни шахты и избегать их.

Покупки

Выяснивб для чего они наняты, персонажи могут захотеть приобрести дополнительное снаряжение. Пойнт-Айрон — небольшая деревня, созданная для проживания гарнизона и шахтёров. Для них доступны предметы из *Книги игрока* стоимостью до 25 зм, а также зелья исцеления. Здесь нет заклинателей, но можно купить святую воду.

О маленьких девочках и слепых козлах

В какой-то момент, по меньшей мере один персонаж должен встретиться с Элисандой и ее козлом. Если один или несколько персонажей просто убивают время, то они являются отличным вариантом.

> Вы видите бездомную девочку, ковыряющую грязь ножом. Её платье порвано, покрыто грязью и кровью. На её тонких костлявых ногах нет обуви. Рядом с ней в луже сидит такой же грязный козёл с черной шерстью и белыми глазами. Видя вас, она улыбается широкой желтозубой улыбкой и машет рукой.

Когда Элисанда почти год назад покинула изолированный остров, где родилась, она мигрировала на юг вместе с остальными беженцами из Флана. Она добралась до Пойнт-Айрона, спрятавшись в караване, и её дорога пересеклась с персонажами.

Если увидевший её персонаж проходит мимо, она встает и идёт за ним, а козёл тащится следом. Вполне возможно, что некоторые персонажи уже встречались с ней раньше, тогда она при встрече обнимает их своими грязными руками.

> «Приветствую, чужаки! Чё ты делаешь? Ты слышишь земля? Оно кричит, когда на неё смотрят глаза!» Девушка улыбается и втыкает в грязь свой нож. «Я думаю, что оно живая. Ты должен быть подальше. Оно тоже голодна».

Если персонаж пытается игнорировать Элисанду или отходит от неё, козёл будет мешаться до тех пор, пока персонаж не заговорит с ней. Элисанда

не нападает если персонаж настойчиво пытается уйти.

Элисанда может чувствовать необычные вещи и сейчас слышит, как семена жаждут поглотить культистов, пытающихся добраться до них. Она хочет предупредить персонажей о том, что спускаться под землю опасно, но точно не знает, что именно там происходит.

- «Я слышала, как разговаривает земля. Оно не счастлива. Оно голодна».
- «Земля, её голова болит из-за ударов кирок».
- «Тебе не нужно идти в землю. Её живот злится».
- «Если пойдешь в землю, тебе следует взять хорошей воды. Я думаю, что она тебе понадобится. Мерзкие вещички происходит там».
- «Козёл говорит, что хочет блестящий камень. Вы находите блестящий камень, он хочет, чтобы вы принесли его мне. Не знаю, почему я хочу камень, но козёл всегда прав».

Отыгрыш Элисанды

Элисанда — 12-летняя девочка-сирота, человек, деревенская смутьянка из изолированной островной деревни в Штормовом заливе. Из-за постоянного недоедания она выглядит меньше, чем другие дети в этом возрасте, и её часто считают младше, чем на самом деле. Она по-прежнему очарована чужаками, несмотря на свои странствия. Элисанда не получила нормального воспитания, поэтому у неё дурные манеры и нет понимания того, что хорошо, а что плохо. Персонажи могли встретить Элисанду в *DDEX1-3 «Тени над Лунным морем»*, когда они спасают её и приводят во Флан. Вскоре после этого она исчезла, и её можно было снова встретить в *DDEX1-10 «Тирания во Флане»*, где она помогла персонажам сбежать.

Отыгрыш слепого козла

Слепой козёл впервые появляется на том же острове, что и Элисанда (также в *DDEX1-3 «Тени над Лунным морем»*). Козёл с черной шерстью оказывается совершенно слепым, но по какой-то необъяснимой причине способен видеть отдельных персонажей, за которыми он следует, и впадает в ступор от вещей, которые лишь мешают обычным животным. Он особенно любит тех, кто «чист сердцем». И хотя он безобиден, большинство людей находит козла жутковатым.

Часть 2: Ублиет

Как только персонажи будут готовы встретиться с Лалианор, они должны собраться перед фортом, чтобы войти в шахты. Они проходят через действующую часть шахт, Лалианор покидает их, и они входят в неисследованную часть шахты.

Продвижение вглубь шахт протекает без заметных событий. О чём бы Лалианор ни договоривалась с местными военными — всё сработало: вы спокойно проходите мимо охраны, а шахтёры проводят вас через туннели, которые больше не являются частью действующей шахты. По сигналу Лалианор, вы вместе с вашими товарищами выдвигаетесь в заброшенные участки. Вскоре вы начинаете замечать, что туннели выглядят не так, как остальная часть шахты: стены всё еще из твердых пород, но они стали более серыми, а на опорных арках изображены дварфы с открытыми ртами. Как бы то ни было, ясно, что это место давно никто не посещал.

Туннели, по которым идут персонажи, пыльные и тихие, однако ощущается запах влажной земли, что странно, учитывая то, что полы и потолки каменные. Кажется, что слабый ветерок идёт из глубины пещер. Пусть персонажи определят походный строй и строят любые нужные им планы.

Осмотр туннелей. Шахта выглядит старой, но прочной. Все туннели имеют ширину от десяти до пятнадцати футов и хорошо укреплены. Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 15 (дварфы делают эту проверку с преимуществом) позволяет понять, что заброшенные участки шахт были вырыты дуэргарами, в отличие от туннелей, созданных людьми или дварфами в действующих частях шахты. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) Сл 10 позволяют понять, что пыль в этих туннелях лежит уже много лет. В этой части шахты нет следов ни гуманоидов, ни местной фауны.

Природа туннелей

После того, как персонажи вошли в туннели (зона 2 или дальше), становится очевидно, что что-то не так. Если персонаж начинает задаваться вопросами о природе туннельной системы, используйте следующие подсказки, чтобы ответить на эти вопросы. Все проверки умений имеют Сл 10.

- **Обнаружение магии:** стены и все структуры внутри комплекса излучают сильную магию преобразования.
- **Интеллект (Магия или Природа):** Определенно присутствуют следы магии. Движущиеся стены и самопроизвольно образующаяся грязь не встречаются в природе. Тоннели при этом не выглядят ни естественными, ни вырытыми кем-то.
- **Обследование стен (Расследование):** стены варьируются от каменных до влажных земляных. Если их повредить, то из них вытекает жидкая грязь. Примерно так же, если бы стены были живыми.
- **Мудрость (Выживание):** стены кажутся неестественно устойчивыми, хотя здесь нет никаких опор — ни естественных, ни искусственных.

1. Вход

Как только персонажи дойдут до места, указанного на карте Лалианор, они обнаружат туннель оканчивающийся ямой. Это конец желудочно-кишечного тракта Живой земли, а также источник слабого ветра и запаха влажной земли.

После более чем часового путешествия по подземелью, карта Лалианор приводит к яме в конце широкого туннеля. Вы видите яму неправильной формы с грубыми краями, а в стене над ней есть большое железное кольцо — подземелье уходит дальше во тьму.

Высота ублиета[1] составляет сорок футов, и те, у кого есть подходящий источник света или зрение, могут увидеть, что на дне виднеется неровный пол, который становится глубже к центру. Кольцо прочно закреплено в стене и выдерживает вес любого персонажа, который будет использовать его для спуска вниз. Спросите игроков, как они планируют спуститься, и уточните необходимые детали, но учтите, что любой разумный план приведет к успеху. Основная задача состоит в том, чтобы не получить серьезную травму от падения ещё до начала приключения.

Дно ублиета. Дно представляет собой мягкую рыхлую грязь, а запах влажной земли ощущается еще сильнее. Успешная проверка Мудрости (Природа) Сл 10 даёт понять, что эта грязь очень плодородная. Пол заметно углубляется к центру, хотя и не так сильно, чтобы помешать движению или стать причиной падения.

Обследование ублиета. Для обследования дна требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 чтобы найти камень, который можно вдавить в пол. Вдавить камень трудно, и это потребует от персонажей в сумме 20 единиц силы.

Вход открывается

Когда персонажи давят на камень, весь тоннель содрогается от землетрясения.

Как только вы надавливаете на камень, землетрясение сотрясает весь туннель. Несколько секунд вас швыряет из стороны в сторону, и вы не в состоянии понять где верх, а где низ. В центре ямы по спирали начинает расширяться

[1] Прим. переводчика: Ублиетом называется комната для заточения заключённого на длительное время. Представляет собой сужающуюся книзу комнату, из которой невозможно выбраться вверх без посторонней помощи или закрепленной сверху верёвки. Название предположительно произошло от французского «oublier», что означает «забывать» и в таком виде попало в английский язык. Туда помещали заключенных, чтобы забыть о них навсегда. Нередко ублиеты оснащали кольями внизу, чтобы убивать заключенных, если не требовалось их длительное заточение.

отверстие, в то время как отверстие над вами по спирали сужается. Вы падаете вниз.

Как только камень вдавливается в пол, ублиет и земля вокруг его мгновенно опускаются на несколько футов вниз, в то время как дрожь разносится по всему туннелю. Это приводит к тому, что все, кто еще не успел спуститься вниз, тут же падают в ублиет. В этот же момент отверстие и ствол шахты начинают сужаться сверху, а нижняя часть ублиета широко открывается. Из-за этого, все, кто находятся в ублиете, а также те, кто падает в него, проваливаются в кишки (зона 2, ниже).

Землетрясение и вызванное им падение могут травмировать персонажей, в зависимости от того, где они стоят, когда открывается секретный проход:

- **Над отверстием.** Те, кто стоит на полу над отверстием, когда оно открывается, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 10. Если проверка успешна, то они приземляются в грязь, не получая урона, в случае неудачи, они получают 3 (1к6) единицы урона.
- **В туннеле над ямой.** Те, кто не находится в ублиете, падают в отверстие из-за землетрясения, которое проходит через весь туннель, где находятся герои. Эти персонажи должны сделать спасбросок Ловкости Сл 10. В случае неудачи, они получают 6 (2к6) дробящего урона, так как они бьются об наклонную стену и болезненно приземляются на пол. В случае успеха им удаётся замедлить свое падение, схватиться за верёвку, или иным образом смягчить удар, и они получают половину урона.
- **Альтернативы.** Возможно, персонажи смогут найти альтернативные способы не упасть, например заклинания, такие как *падение пёрышком [feather fall]* или другие варианты. Поощряйте креативное мышление, снижайте урон, но сделайте все возможное, чтобы персонажи не смогли избежать падения. Дрожь и сужающийся туннель выбрасывают персонажей в открывшееся отверстие на полу. Дайте игрокам понять, что если персонаж останется наверху, то он будет раздавлен насмерть.

После того, как все персонажи падают в отверстие, оно закрывается.

2. Кишки

Персонажи оказываются в туннеле, где можно двигаться только в одном направлении — отверстие, через которое они упали, полностью сжалось.

Вы попадаете в туннель, который ведёт только в одном направлении. Отверстие, через которое вы только что провалились, закрылось. Узкий туннель перед вами влажный: грязные ручейки стекают по стенам на губчатый пол, который лежит под несколькими дюймами грязи. Тоннель поворачивает и исчезает из поля зрения.

Персонажи могут подумать о том, что они могли бы выкопать выход наружу. Те, кто преуспел в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, понимают, что вполне вероятно, что весь туннель над ними обрушился, и потребуется много недель, чтобы выкопать, при условии, что не случится никаких повторных обрушений. Дварфы делают эту проверку с преимуществом. Похоже, что нет другого варианта, кроме как двигаться вперед и искать другой выход.

Общие особенности Кишок

Дайте персонажам возможность осмотреть окружение, прежде чем они услышат приближение осколок Огремоха. Туннель около десяти футов в диаметре с вязким дном и стекающей грязью со стен и потолка. Он извивается и часто поворачивает, так что видимость не превышает тридцати футов.

Свет. В туннеле нет света, если кто-либо из персонажей не обладает тёмным зрением, то группе нужен источник света.

Грязь. Вязкая грязь здесь глубиной по щиколотку и считается труднопроходимой местностью. Существа со способностью Хождение по земле, такие как земляные дженази или осколки Огремоха, игнорируют эту особенность. Кроме того, грязь имеет слегка щелочную среду, и через несколько минут у персонажей появляется зудящая сыпь на любом открытом участке кожи.

Запах. Грязь имеет сильный запах влажной земли с легким запахом аммиака. Его недостаточно, чтобы навредить персонажам, но он явно ощущается.

Стены. Стены, кажется, сделаны из непрочной влажной земли. Грязь, падающая со стен, не является частью самих стен и явно не естественного происхождения. Везде, где стена повреждена, из раны вытекает ещё больше грязи.

Осколки Огремоха

После того, как персонажи спустились по этому туннелю — приблизившись к одной из более широких его частей — любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, слышит звук огромного катящегося камня, который вспахивает по пути густую грязь.

Те, кто смогли пройти проверку, не захвачены врасплох двумя **осколками Огремоха**, которые выкатываются из-за угла в 30 футах от группы. Каждый из них похож на покрытый грязью валун. Когда их убивают, они раскалываются пополам на две жеоды — очень легкие, полые полусферы, в каждой из которых достаточно пространства для двух существ Среднего размера.

Осколки Огремоха используют способность Хождение по земле, чтобы игнорировать труднопроходимую местность, а затем, когда это возможно, используют свою растаптывающую атаку. Они не будут убегать и будут сражаться до конца.

Сокровища

Самоцветы, которые можно собрать внутри жеод, в сумме стоят 150 зм.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите один осколок Огремоха, а оставшийся осколок пусть использует растаптывающую атаку только один раз.
- **Слабая группа:** уберите один осколок Огремоха.
- **Сильная группа:** добавьте один осколок Огремоха.
- **Очень сильная группа:** добавьте два осколка Огремоха.

3. Чрево

После примерно часа ходьбы по кишкам, персонажи приходят к другому кольцеобразному входу, рядом с которым есть выступающий камень, похожий на тот который они нашли при входе в ублиет. Он встроен в стену, а не в пол, и его гораздо легче нажать. Землетрясения в этот раз нет, проход просто открывается по спирали, а камень проваливается в стену.

Общие особенности Чрева

Бассейн, по форме напоминающий фасоль, занимает всю комнату. Он заполнен зеленоватой полупрозрачной кислотой, за которой не видно дна. Глубина бассейна около тридцати футов, но его дно не плоское. На другой строне, примерно в ста футах, виднеется кольцо, закрепленное на камне.

Кислота. Бассейн полон кислоты. Прикосновение к ней наносит 3 (1к6) урона кислотой. Любое существо, входящее или начинающее свой ход, погруженным в кислоту, получает 5 (1к10) урона кислотой.

Свет. В комнате нет света.

Запах. В комнате пахнет чем-то едким. Дышать неприятно, но пары не ядовиты.

Стены. Стены комнаты грубые с глубокими вертикальными трещинами, образующими похожие на плавники каменистые выступы по всей комнате. По ним можно взобраться пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

> Жгучий запах кислоты ударил в ваш нос, прежде чем вы увидели содержимое этой продолговатой каменной пещеры. Огромный бассейн заполняет фасолеобразную пещеру между вами и туннелем на другой стороне.

Эта продолговатая каменная пещера заполнена озером слегка пенящейся кислоты. Запах здесь просто ужасный. Кроме того, что единственный очевидный выход находится через сто футов по другую сторону от озера кислоты, здесь нет никаких других опасностей. Эта комната — загадка, которую нужно решить.

Переход через озеро

Есть множество возможных способов пересечь бассейн.

- **Блок и лебёдка.** Персонажи могут попытаться использовать блок и лебёдку, верёвки или другое снаряжение для скалолазания, чтобы, например, сделать корзину, которая будет двигаться по верёвкам над кислотой. Для этого необходимо, чтобы кто-то перелетел или перелез по стене на 100 футов, действием установив крюки хотя бы в трёх местах. Те, кто едет в такой веревочной корзине, могут двигаться с половиной от своей скорости, а в конце каждого раунда чрево бурлит и выбрасывает кислоту вверх, из-за чего персонажу в корзине надо сделать спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала он получает 3 (1к6) урона кислотой, избегая урона в случае успеха.
- **Жеоды.** Полусферы из осколков Огремоха из зоны 2 достаточно плавучи, чтобы послужить лодкой, способной нести двух существ Среднего размера или четырёх Маленьких. Персонажи могут использовать лопату или что-то подобное в качестве вёсел, перемещаясь за ход на расстояние равное своей скорости. У жеоды нет бортиков, поэтому любой, кто попробует использовать Рывок, чтобы проплыть дальше, чем их скорость, разбрызгивает кислоту, которая попадает внутрь жеоды, из-за чего все, кто находится внутри, должны сделать спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала персонаж получает 3 (1к6) урона кислотой. Те, кто прошел проверку не получают урона. Персонаж, использовавший Рывок, совершает проверку с помехой.
- **Грязь.** Любой персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Природа) Сл 10, понимает, что грязь из Кишков (зона 2) была слегка щелочной. Персонажи могут вернуться туда, обмазаться грязью, а затем попытаться переплыть бассейн. Полностью покрыв себя грязью, персонажи становится невосприимчивым к кислотному урону в течение двух раундов. В начале третьего персонаж должен совершить спасбросок Телосложения Сл 12. В случае успеха, грязь продолжает обеспечивать свою защиту. В каждом следующем раунде персонаж должен повторять спасбросок с прибавкой +1 к Сл за каждый раунд после третьего. Если персонаж проваливает спасбросок, грязь растворяется, и персонаж начинает получать урон за нахождение в кислоте.
- **Плавание.** Персонажи могут просто попытаться переплыть бассейн, получив соответствующий урон. Несмотря на его глубину, кислота довольно густая, поэтому чтобы оставаться на плаву не требуется никаких проверок. В остальном, плавание в бассейне следует обычным правилам плавания.
- **Другие.** Количество идей, которые могут предложить творческие игроки, не ограничено, особенно с учетом заклинаний и магических предметов. Мастеру рекомендуется использовать варианты, приведенные выше, в качестве руководства при оценке того, будет ли успешен план, и в случае спорных моментов, решать в пользу игроков.

Как только персонажи переходят на другую сторону, они обнаруживают, что могут так же легко открыть выход, как и до этого.

4. Глотка

Пройдя чрево, персонажи оказываются в круглом туннеле с покрытыми слизью пористыми стенками. Постоянная пульсация движущаяся по стенкам, подталкивает их обратно к чреву. Персонажи должны бороться с ней, чтобы продвигаться вперед.

Общие особенности Глотки

Этот круглый туннель имеет диаметр десять футов и простирается настолько далеко, насколько могут видеть персонажи. Стены состоят из пористой земли, которая становится прочнее, если начать копать глубже. Все вокруг покрыто слизью.

Свет. В туннеле нет света.

Слизь. Стены покрыты густой скользкой слизью. Слизь затрудняет ходьбу в туннеле. Любой персонаж с навыком Хождение по земле может ослабить этот эффект (см. ниже).

Перистальтика. Пульсирующая волна около фута в высоту проходит по длинному туннелю, причем волна появляется один раз за раунд, заставляя существ перепрыгивать через неё или быть сбитыми с ног. Ниже есть более подробная информация о прохождении Глотки.

Запах. В комнате пахнет свежей влажной землёй.

Звук. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 12, показывает, что именно является источником звука похожего на сильный ветер (это лёгкие), и что это за ритмичные удары, которые похожи на два огромных камня, бьющихся друг о друга снова и снова (это сердце).

> Туннель за озером кислоты гладкий и круглый, похож на туннель, в котором вы были до предыдущей комнаты, за исключением того, что он прямой и не сворачивает. Все поверхности состоят из мягкой пористой земли, и покрыты блестящей слизью. Пульсирующая волна движется сквозь пол и стены к озеру кислоты позади вас. За этой волной быстро следуют другие волны, одна за другой.

Группа должна найти способ пройти через туннель, в то время как пульсирующие волны постоянно отталкивают их назад. Чем дольше они будут это делать, тем сильнее устанут, и тем лучше будет положение у культа Чёрной Земли, когда персонажи, наконец, пройдут туннель.

Прохождение Глотки

Путешествие по глотке представляет из себя проверки навыков и спасброски. Каждый персонаж должен совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 13, чтобы перепрыгнуть очередную волну и удержаться на ногах. Персонажи, обладающие способностями Хождение по земле, Парение, Левитация или подобными, делают эту проверку с преимуществом. Те, кто проваливает проверку, поскальзываются на слизи и падают. После этого следует спасбросок Телосложения Сл 10. Персонажи, сбитые с ног, совершают этот спасбросок с помехой. Те кто, проваливает проверку, получают один уровень истощения (помеха в проверке навыков, до завершения длительного отдыха).

Сложите количество персонажей, которые прошли спасбросок, и вычтите по единице за каждый короткий отдых, который совершает группа до входа в Зону 6. Если результат равен половине от количества персонажей или более, группа обгоняет культистов, и входит в зону 6 первая, слыша, как культисты пробираются туда. Если больше, чем половина персонажей проваливает проверку, то культисты уже прибыли в зону 6 и ожидают персонажей.

5. Рот

Наконец, пробившись через глотку, персонажи проходят через очередной кольцеобразный проход и попадают в Рот.

Общие свойства

Комната полусферическая — персонажи выходят из плоской стены. Сталагмиты и сталактиты выстилают изогнутую стенку подобно зубам. Иссохший труп лилового червя свисает с центра потолка, его голова покоится на выступе над входом. Светящийся боевой топор торчит из червя, пригвождая его голову к каменному уступу.

Труп лилового червя. Труп огромного лилового червя свисает с центра потолка, а его голова лежит на выступа, образуя «J»-образную форму. Нижняя часть буквы «J» находится в десяти футах над полом, и по нему попробовать подняться на десять футов на уступ. К сожалению, труп червя высох, и он больше не держится достаточно плотно в своей норе. Любая попытка забраться на червя, приводит к тому, что он вываливается и падает. Персонаж, который лезет по червю, может без последствий спрыгнуть с него и отойти, или же может пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы подняться по червю быстрее, чем он упадет. Если он не прошел проверку, то должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе будет сбит с ног и завален витками туловища. Персонажа можно вытащить с помощью проверки Силы Сл 15 или нанеся 20 рубящего урона по останкам червя. После того, как червь падает с потолка, он отрывается от топора под собственным весом, и его голова также падает на пол.

Уступ. Скелет Малуса Блэкайрона, одетый в гнилой табард и ржавую кольчугу, лежит на уступе в пятнадцати футах над входом. Помимо магического боевого топора и *зелья увеличения [potion of growth]* в его сумке на поясе, рядом с его телом находится отделанный серебром щит. На нем выгравирован священный символ Глубинной Дуэрры, который можно узнать благодаря успешной проверке Мудрости (Религии) Сл 15 как дуэргарскую полубогиню — покровительницу псионики, завоевания и расширения; теперь это мертвая сила, которой больше не поклоняются на Фаэруне. Дварфы совершают эту проверку с преимуществом. Узкий туннель ведет к выходу с уступа.

Свет. В комнате нет света.

Сталагмиты/сталактиты. На образование из сталагмитов/сталактитов можно подняться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы

забраться на уступ. Однако, когда кто-то поднимается на них, потолок и сталактиты начинают двигаться вверх и вниз, совершая жевательные движения. По другую сторону от «зубов» не видно ничего, кроме грязи. На инициативу 20 (игроки побеждают при равном значении) сталагмиты и сталактиты смыкаются. Любое существо, взбирающееся них, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получит 5 (1к10) дробящего урона и упадет вниз.

Перед вами комната с рядами сталагмитов и сталактитов с трёх сторон от входа. С потолка свисает гигантский неподвижный червь с лиловой кожей, другой его конец лежит на выступе над вами. Лёгкий синий свет исходит от боевого топора, воткнутого в его голову, а истлевшая рука гуманоида всё еще держит рукоять.

Это последнее пристанище Малуса из клана Чёрного Железа, дуэргара, доведённого до безумия близостью семени Скверной земли. Именно он нес семя в туннели под Подземельем в его пункт назначения. К несчастью для Малуса, прежде чем он смог вернуться к своему народу, семя привлекло лилового червя. В эпической битве они убили друг друга. Проклятый семенем, он не смог найти покой, и теперь прячется здесь как **спектр**.

Малус проявляется в комнате, как только живые существа входят сюда, но не вступает в бой, пока не подвергнется нападению. В условиях ограниченного времени, не стоит затягивать с отыгрышем Малуса. Если персонажи ведут себя агрессивно, атакуют его, пытаются взять его топор или больше трёх раундов задают вопросы, Малус нападает на них. Он будет сражаться до тех пор, пока его не убьют, и будет преследовать любого, кто бежит, если нет других целей.

Используйте нижеперечисленное как руководство к тому, что Малус мог бы рассказать персонажам.

- «Ты слышишь его мысли? Оно гноится от боли земли».
- «Не иди дальше. Смерть — единственный выход для тебя!»
- «Я — защитник моего народа. Это я тот, кто вынес семя Скверной земли подальше от них».
- «Я болезнь и я лихорадка».
- «Не ищи мозга великого земляного зверя».
- «Узри гнев Малуса, норотора Глубинной Дуэрры!»

Отыгрыш Малуса из клана Чёрного Железа

Малус был норотором (клериком Дуэрры) из клана Чёрного Железа. Его богиня дала ему защиту от семени Скверной земли, которое разрушительно влияет на разум, которое заразило его братьев дуэргаров. Взяв его с собой, он убежал глубоко в пещеры, прежде чем погиб. После смерти, его ментальная связь с семенем мучает его. Он чувствует себя, словно пойманный в ловушку микроб внутри огромного зверя, который не может отдыхать, и чувствует всю его боль. Он бессвязно бормочет свои жалобы и склонен к вспышкам агрессии.

Сокровища

Боевой топор +1, зелье увеличения [potion of growth] и щит с выгравированным на нём серебром священным символом Глубинной Дуэрры стоимостью 50 зм. Те, кто забирают щит, могут передать его Дорналу Белобороду, чтобы выполнить задание Альянса Лордов, и получить награду в 50 зм.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** замените спектра тенью. Уменьшите жизни тени на 5 и измените урон до 6 (1к8 + 2) некротического урона.
- **Слабая группа:** замените спектра тенью.
- **Сильная группа:** добавьте тень.
- **Очень сильная группа:** добавьте две тени.

Два узких туннеля выходят с уступа. Туннели вскоре сходятся вместе, и образуют более широкий туннель, который ведет к Мозгу, зона 6.

6. Мозг

Пройдя через туннели, персонажи попадают в полость мозга либо до, либо после культистов Чёрной Земли, в зависимости от успехов группы, во время прохода по Глотке.

Общие особенности Мозга

Мозг имеет следующие заметные особенности:

Свет. Комната ярко освещена пульсирующим светом семени Скверной земли.

Камни. В комнате есть несколько больших камней, за которыми можно спрятать или укрыться.

Семя Скверной земли. На каменном постаменте, закрепленном на полу в центре комнаты, расположено хрустальное Семя Скверной земли. Во время боя семя попытается заразить окружающих своим безумием. В начале хода каждого уязвимого существа оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10, иначе будет поражено (см. блок комментариев ниже). Обратите внимание, что культисты также не застрахованы от воздействия семени Скверной земли.

Отряд прибывает первым

Если половина или больше персонажей преуспела в спасбросках в зоне 4, то:

Светящийся кристалл размером с человеческую голову покоится на скалистом постаменте, возвышающемся над центром этой круглой, куполообразной пещеры. Светящийся кристалл гневно пульсирует при вашем приближении, и по его поверхности двигаются и потрескивают электрические дуги.

Скребущие звуки исходят из стены, находящейся на другом конце комнаты. Стена вибрирует словно она может рухнуть в любой момент, явив то, что издает этот звук.

У персонажей есть один раунд, в течении которого они могут приготовиться, произнести заклинания или занять нужную позицию в комнате по своему

усмотрению. Смотрите ниже общие характеристики комнаты. После этого раунда культисты пробиваются сквозь стену с гигантским барсуком во главе.

Культисты прибывают первыми

Если меньше половины персонажей преуспели в спасбросках в зоне 4, то:

Светящийся кристалл размером с человеческую голову покоится на скалистом постаменте, возвышающемся над центром этой круглой, куполообразной пещеры. Светящийся кристалл гневно пульсирует при вашем приближении, и по его поверхности двигаются и потрескивают электрические дуги.

Свежевырытый туннель расположен в стене на другом конце комнаты. Группа гуманоидов окружает кристалл, на их лицах экстатическое выражение. Их очевидный лидер, человек в одеяниях, покрытых каменными пластинами, опускается на колени перед пьедесталом в середине комнаты — его рука тянется к кристаллу.

Группа культистов состоит из двух **троглодитов**, одного **гигантского барсука**, Алфуна Дипрока, **свирфнеблина**, прячущего большую глиняную банку с тремя **кровопийцами** внутри, и Лорна Тауха, **прислужника** культа Чёрной Земли. Культисты верят, что они имеют божественное право на семя Скверной земли, и их оскорбляет само присутствие неверных здесь. Лорн готов пожертвовать всеми своими приспешниками, чтобы получить семя во славу Огремоха, Тирана Чёрной Земли.

Безумие Скверной земли

Шептание семени Скверной земли присутствует постоянно. Любое живое существо с Интеллектом 3 или выше, которое начинает свой ход в пределах 30 футов от семени, должно сделать спасбросок Мудрости Сл 10. Существа, обладающие телепатией, являющиеся элементалями или говорящие на Первичном, делают эти проверки с помехой. Провалившие проверку должны бросить 1к6 и получить один из следующих эффектов:

- **1: Землелюб.** Вы потрясены своей любовью к камням. Вы незамедлительно движетесь в сторону ближайшей скалы и обнимаете её, выражая таким образом своё новое влечение.
- **2: Массивная истерия.** Вы падаете на колени и кричите о сокрушительной безысходности от Горы Рока (Огремоха). Вы видите только неизбежную смерть под её чудовищной массой. Все атаки по вам выполняются с преимуществом до начала вашего следующего хода.
- **3: Каменные ноги.** Ваши ноги превращаются в камень, или, по крайней мере, вы так думаете. Ваша скорость становится равна нулю до конца хода.
- **4: Кричащий камень.** Поток слов на Терране заполняют ваш разум, и у вас нет выбора кроме как выкрикивать их в течении своего хода. Это не дает вам скрываться или произносить заклинания с вербальным компонентом.
- **5: Эрозия разума.** Вы чувствуете, что теряете рассудок, но держитесь еще несколько секунд. Действуйте как обычно в этом раунде, а в следующем бросьте 2к6 и используйте меньшее из выпавших чисел, чтобы выбрать, что с вами происходит.
- **6: Безумное вдохновение.** Вас переполняет крепость и непреклонность Огремоха. Вы получаете 5 временных очков жизни и делаете спасброски с преимуществом до начала вашего следующего хода.

Сражение с культом Чёрной Земли

Троглодиты бегут к ближайшему врагу и пытаются блокировать подход к Лорну. Все культисты защитились от зловония троглодитов в течение последнего часа. Гигантский барсук бежит к врагу и преследует его, куда бы он ни бежал. Алфун первым делом бросает бомбу с кровопийцами (см. врезку), а затем пытается спрятаться за постаментом или камнем. Лорн пытается заполучить семя при первой же возможности и засунуть его в сумку, прикрепленную к его поясу. Он использует заклинания по возможности, но покидает комнату, как только заберет семя, или если кажется, что культисты проигрывают бой.

Бомба с кровопийцами

Алфун сконструировал хрупкую глиняную сферу с маленькими отверстиями в ней. Он запечатал внутри нескольких кровопийц вместе со стеклянными банками с душистой грязью, смешанной с засохшей кровью. Когда он бросает сферу (Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 15/30 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 1), то грязь размазывается по цели, и освобожденные кровопийцы атакуют эту цель в первую очередь, пока они не насытятся. Если Алфун не попадает в цель, содержимое бомбы разбрызгивается у ног, и цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе будет покрыта грязью (но не получит дробящего урона). Если цель преуспевает в проверке, то кровопийцы атакуют случайную цель.

Грязь может быть смыта, соскоблена или может попасть на другого противника на усмотрение Мастера. Как и обычно, следует поощрять творческое мышление.

Сокровища

Персонажи могут добыть монеты различного номинала общей стоимостью 100 зм из сумок культистов.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабый отряд:** уберите двух троглодитов, одного гигантского барсука и двух кровопийц.
- **Слабый отряд:** уберите одного троглодита и одного кровопийцу.
- **Сильный отряд:** добавьте одного троглодита и одного кровопийцу.
- **Очень сильный отряд:** добавьте одного троглодита и одного свирфнеблина.

Допрос культистов

Культисты явно безумны. Троглодиты — наемные головорезы, но Алфуна и Лорна можно успешно допросить. Алфун и Лорн являются членами культа Чёрной Земли, которые мечтали заполучить семя Скверной земли, путешествуя через Мулмастер. Веря в то, что они были благословлены Горой Рока, они сразу же начали искать семя, планируя вернуть его в культ. Они не могут сообщить персонажам что-либо, что поможет найти других членов культа и стоически переносят дальнейшие расспросы.

Завершение приключения

После того, как персонажи победят культистов, они могут забрать семя Скверной земли и найти выход из пещер через туннель, вырытый культистами.

Если семя получено

Выбравшись через туннель, вырытый культистами, вы покидаете эти странные живые пещеры и, наконец, видите дневной свет. У вас в руках странный светящийся мозгоподобный кристалл, пульсирующий жизнью. Что вы будете с ним делать?

Персонажи должны решить, что делать с семенем Скверной земли.

- **Отдать его Лалианор.** Лалианор разочарована тем, что персонажи не смогли найти потерянное золото, но заинтересована в поиске покупателя на этот странный кристалл. Она дает персонажам 50 зм как долю от прибыли.
- **Отдать его Изумрудному Анклаву.** Контакт Изумрудного Анклава, Саренолла Шептуха, встречает персонажей за пределами Форта-Айрона и крайне обеспокоена, когда видит семя Скверной земли. Не желая прикасаться к нему, она просит персонажей положить семя в кожаную сумку, а затем превращается в орла и уносит его, чтобы понять, что это такое и как его уничтожить. Она награждает персонажей 25 зм. Персонажи, которые выбрали этот вариант, считаются выполнившими фракционное задание Изумрудного Анклава. Те, кто приносят только осколки семени, всё ещё считаются выполнившим задание, но не получают золота.
- **Отдать его другой фракции.** Фракция довольна тем, что персонажи предпочли отдать семя именно им, и награждает персонажей 25 зм.
- **Отдать семя Элисанде.** Элисанда изумлённо смотрит на семя, затем смотрит на козла, который кивает. Она благодарит персонажей («Эт типа мне?»), берет семя, и в этот момент свечение исчезает. С грустным видом она бросает тускло-серый кристалл в ближайшую канаву и быстро отвлекается на кота, убегая за ним. Козёл следует за ней в неторопливом темпе.
- **Отдать кому-то еще.** Мастер должен придумать соответствующий ответ.
- **Уничтожить семя.** Если разбить семя дробящим оружием или инструментом, свечение пропадает из осколков.
- **Сохранить его у себя.** Только кто-то один может оставить семя у себя. Кто бы ни забрал его, он получает сюжетную награду «семя Скверной Земли». Извлечённое из пещер, семя больше не вызывает сумасшествия, а через несколько дней свечение исчезает.

Семя не получено

Выбравшись через туннель, вырытый культистами, вы покидаете эти странные живые пещеры и, наконец, видите дневной свет. Лалианор разочарована, узнав, что вы так и не нашли золото, но с улыбкой говорит: «Полагаю, это и есть жизнь авантюриста!»

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт
Спектр	200
Тень	100
Осколок Огремоха	100
Алфун Дипрок, свирфнеблин	100
Гигантский барсук	50
Лорн Таух, прислужник	50
Троглодит	50
Кровопийца	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Разузнать информацию о шахте	25
Поговорить с Элисандой	25
Разрыть туннели	50
Достать семя из шахты	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **225 опыта**. **Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **300 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные на группу. Персонажам следует делить сокровища поровну если это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

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

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища

Название предмета	Цена в 3М
Жеода осколка Огремоха	50
Серебряный щит Малуса из клана Чёрного Железа	50
Имущество культистов	100
Продать семя Скверной земли	50
Отдать семя Скверной земли фракции	25

Персонажи могут хранить любое из снаряжения, которое им выдала Лалианор во Введении.

Боевой топор +1 [+1 battle axe]
Оружие, необычное

Этот древний топор сделан из серого камня с мраморными прожилками. Его навершие украшено древними дварфскими рунами, а рукоять покрыта шкурой пурпурного червя. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Зелье увеличения [potion of growth]
Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Зелье лечения [potion of healing]
Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока.*

Распределение перманентных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманетные магические предметы для простоты подсчёта.

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

Слава

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

Члены Изумрудного Анклава получают **дополнительное очко славы**, если отдают семя Скверной земли Анклаву.

Члены Альянса Лордов получают **дополнительное очко славы**, если принесут дварфийский щит с священным символом Глубинной Дуэрры Грошину Лору.

Друзья и враги

Персонажи имеют возможность получить следующую сюжетную награду во время игры.

Семя Скверной Земли. Вы обладаете семенем Скверной земли; кусочком Огремоха, самого Принца Злой Земли. Семя едва заметно светится, пока вы спите. Пока вы дремлете, окружающие могут слышать слабые, но отчетливые звуки чего-то грохочущего, что прорывает свои ходы всё ближе и ближе к вам.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта**, **50 зм** и **пять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

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

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

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

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: некротический урон 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 16 (3к8+3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом освещении или в темноте)
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, тень может совершать действие Засада бонусным действием.

Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свету, тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

Действия

Вытягивание силы. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон некротической энергией 9 (2к6+2), и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если её значение Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.
Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

Осколок Огремоха

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (натуральная броня)
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	8 (−1)	3 (−4)

Уязвимость к урону звук
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию паралич, отравление, окаменение, истощение, сбит с ног, бессознательный
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Хождение по земле. Осколок Огремоха может перемещаться по труднопроходимой местности, сделанной из земли или камня без траты дополнительной скорости.

Растаптывающий рывок. Если Осколок Огремоха движется как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадает ударом, то цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13 иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, Осколок Огремоха может пройти по квадрату цели и продолжить свое движение (лежащего ничком существо может совершить провоцированную атаку, когда Осколок покидает его зону досягаемости). Если Осколок Огремоха доходит до второго существа, он может предпринять еще одну атаку в качестве бонусного действия. Вторая атака не может сбить врага с ног.

Действия

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

Алфун Дипрок (Свирфнеблин)

Маленький гуманоид (гном), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 16 (3к6 + 6)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Навыки Скрытность +4, Восприятие +2, Анализ +3
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Терран, Подземный, Гномий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Каменный камуфляж. Гном совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Гномья хитрость. Гном совершает с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы от магии.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой гнома является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:
Неограниченно: *необнаружимость [nondetection]* (только на себя)
1/день каждое: *глухота/слепота [blindness/deafness], маскировка [disguise self], размытый образ [blur]*

Действия

Боевая кирка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8 + 2).

Отравленный дротик. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гигантский барсук

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Действия

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

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

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (2к4 + 1).

Лорн Таух, Прислужник

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Медицина +4, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Лорн Таух является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него приготовлены следующие заклинания жреца (заклинание со звездочкой находится в книге «Стихийное зло - Путеводитель игрока»):
Заговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (3 ячейки): *благословение [bless], лечение ран [cure wounds], дрожь земли [earth tremor*]*

Действия

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

Троглодит

Средний гуманоид (троглодит), хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Навыки Скрытность +2
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Троглодитский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Кожа хамелеона. Троглодит совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), совершённые чтобы спрятаться.

Вонь. Все существа кроме троглодитов, начинающие ход в пределах 5 фт. от троглодита, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к вони всех троглодитов на 1 час.

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

Действия

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

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

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

Кровопийца

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 фт., летая 40 фт.

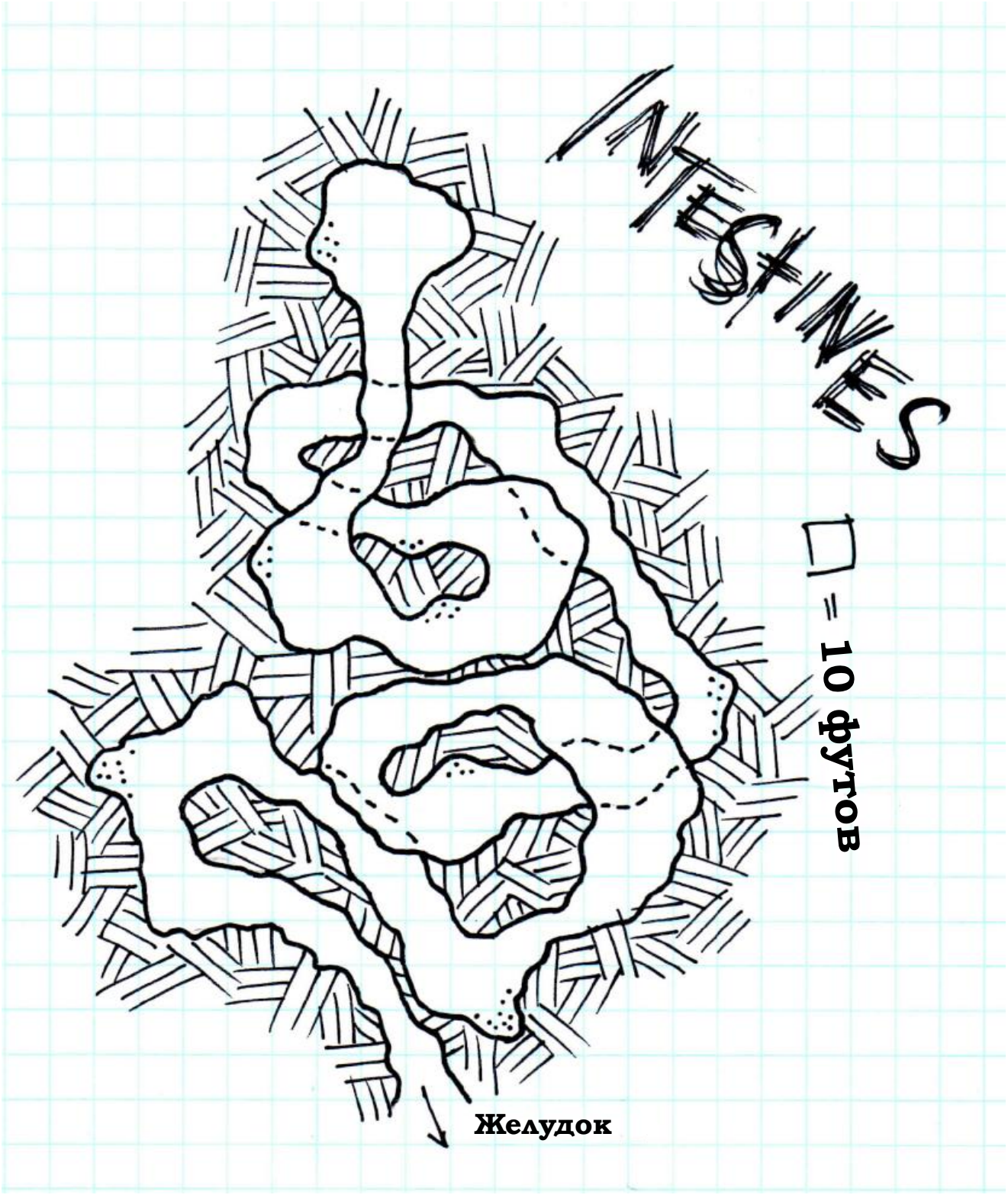
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

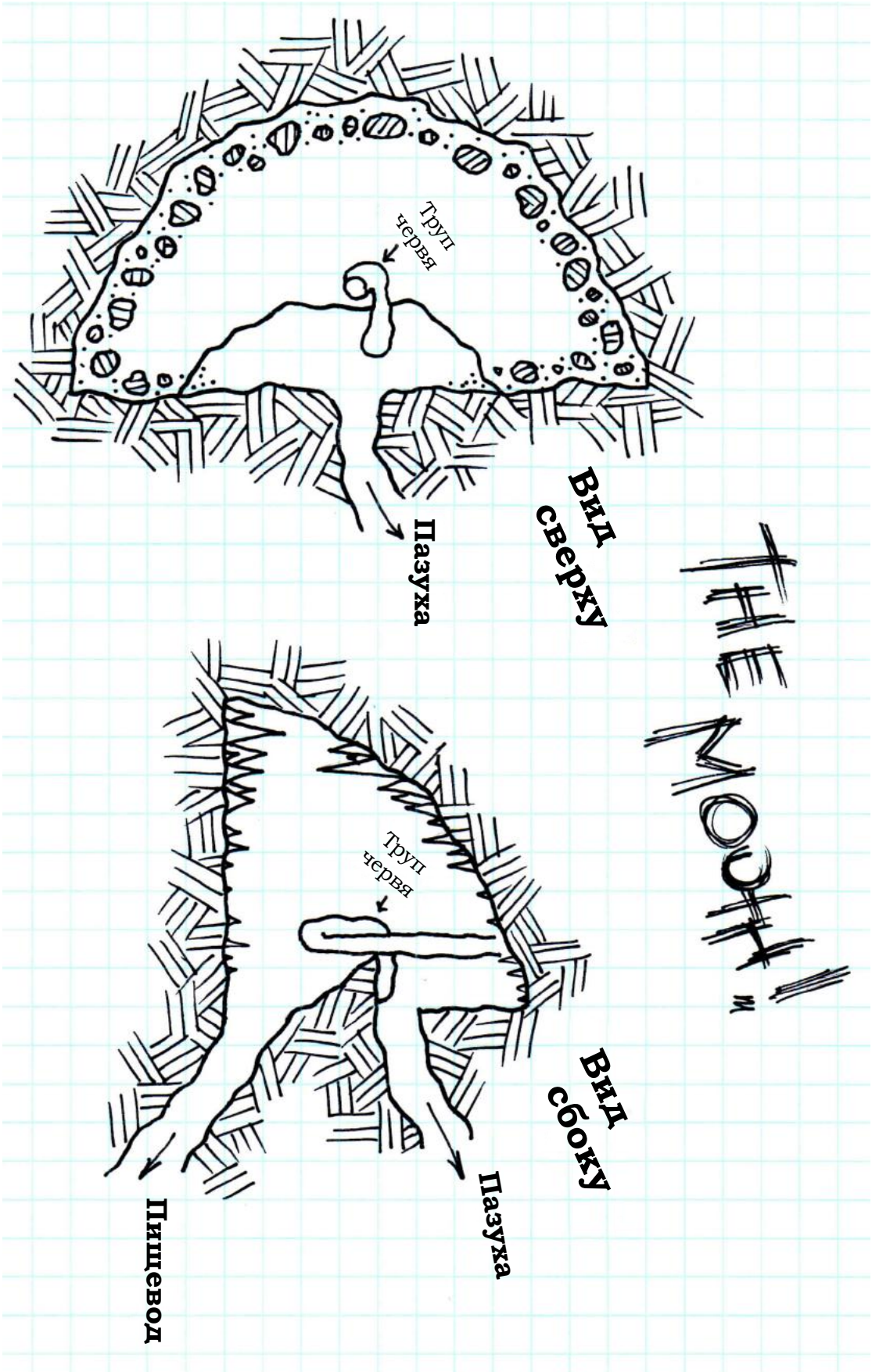
Действия

Высасывание крови. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3), и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплён, он не совершает атаки. Вместо этого в начале каждого следующего хода кровопийцы цель теряет 5 (1к4 + 3) хитов из-за потери крови. Кровопийца может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Он делает это после того, как выпивает на 10 хитов крови из цели или если цель умирает. Любое существо, в том числе цель, может действием оторвать кровопийцу.

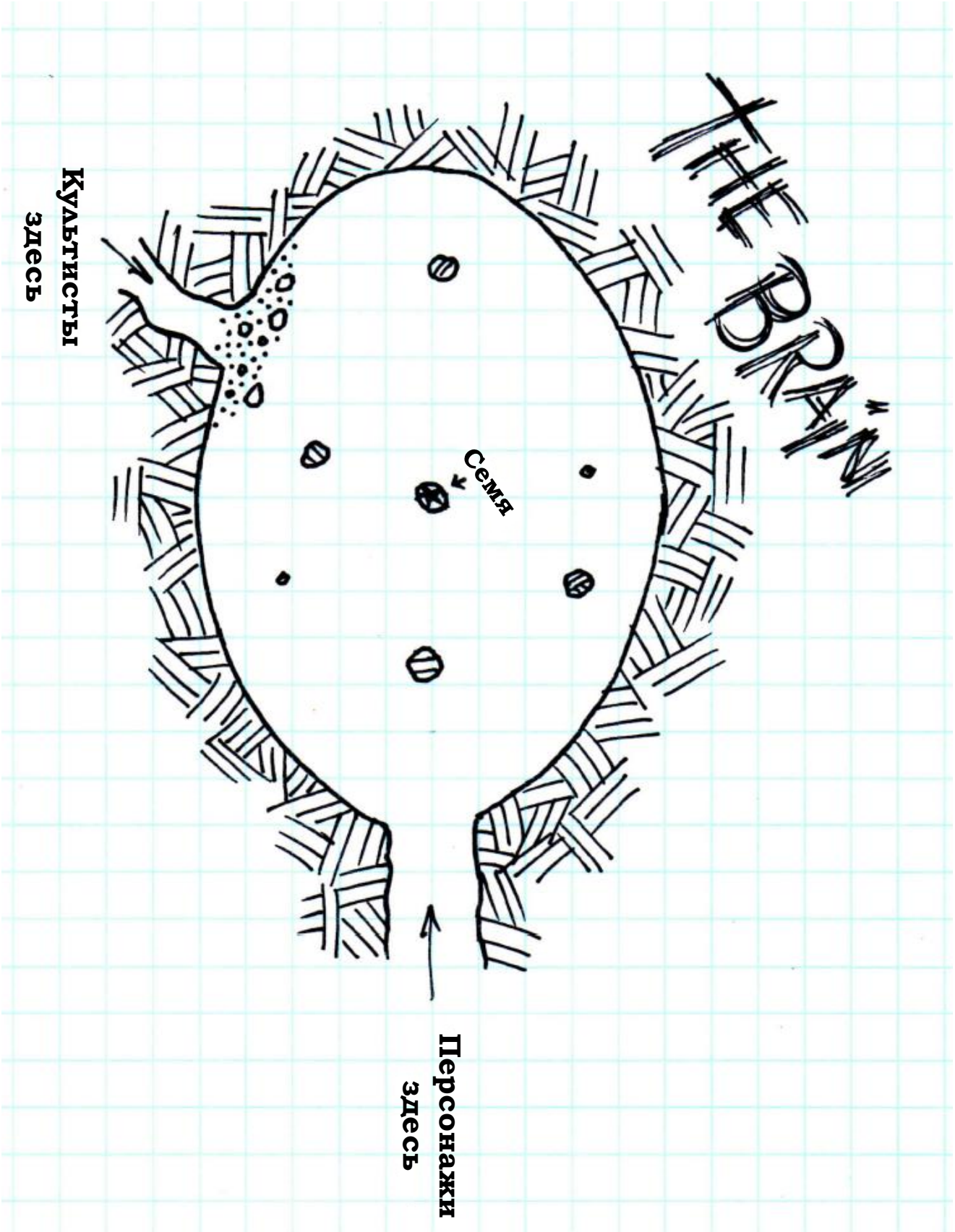
Карта 1: Кишки



Карта 2: Рот


Труп червя
Пазуха
Вид сверху
Труп червя
Пищевод
Пазуха
Вид сбоку

Карта 3: Мозг



Приложение Мастера: сводка НИП

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

Лалианор (ла-ЛИ-а-нор). Женщина-человек. Потомок Авроры Эклектики, Автора Полного Каталога Королевств. Азартная и проницательная деловая женщина, несмотря на свое веселое и доверчивое поведение.

Элисанда (Э-ли-сан-да). Женщина-человек. Молодая и весьма беспокойная девушка. Впервые была представлена в DDEX1-3 «Тени над Лунным морем», также появлялась в DDEX1-10 «Тирания во Флане». Её редко можно увидеть без её козла.

Козёл. Мужского пола. Козёл ест еду. Еда козёл еда. Еда.

Малус Блэкайрон (МА-лус). Покойный мужчина-дуэргар. Умер в подземелье и теперь блуждает по его коридорам в виде нежити.

Тёмные ритуалы Форта Далтон

Форт Далтон на берегу реки Лис уничтожен уже давно. Теперь ходят слухи, что в руинах форта проводят свои тёмные ритуалы злобные культисты. Правдивы ли слухи об элементальных культах, или за ними скрывается что-то более ужасное? Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровней.

Код приключения: DDEX2-12



Участники проекта

Adventure Design: Robert Adducci
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: stivie, HolyCrusader, Gumeg, DUNGEONS_GUEST
Вёрстка: Denis Bezykornov, Майя Эверетт
Вычитка: Андрей Паньшин, Denis Bezykornov, Viktoriya Bezykornova, Max Corpseater, Майя Эверетт
Версия перевода: 1.01

Дебют: 4 июня 2015
Публикация: 1 июля 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Тёмные ритуалы Форта Далтон»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит на побережье Лунного моря в мире Forgotten Realms, в городе Мулмастере и его окрестностях, а также в Затопленном лесу к югу от города.

Лига Приключенцев D&D

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

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

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

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

Подготовка приключения

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

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

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

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

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

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

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

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

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 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:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

Услуги заклинателей

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

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 возвратить 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

Несмотря на поражение в Мулмастере, культ Сокрушительной Волны хочет восстановить свою силу и создать ещё одну сферу уничтожения, чтобы отомстить Городу Опасностей. Для этого культ выращивает многообещающий элементальный узел воды под руинами Форта Далтон к юго-востоку от Мулмастера.

Элементальный узел практически готов, и последовательница Ольгидры проводит тёмные ритуалы в заброшенном поселении Форта Далтон, чтобы защитить то, что она считает началом возвращения культа Сокрушительной Волны.

Культистка — женщина-марел по имени Шелавасса, Защитник Ольгидры по имени Карсев Топитель и небольшой отряд фанатичных культистов работают, чтобы укрепить свои позиции в этом районе, и обеспечить безопасность для зарождающегося водного элементального узла.

Марелы

Будучи изначально нормальными водными эльфами, марелы были прокляты богами за отказ помочь людям Норткипа в 400 ЛД.

Хотя они всё ещё живут в глубинах Лунного моря, они теперь абсолютно злые и поклоняются Амберли. Их волосы болезненного черновато-зелёного цвета, а глаза светятся жутким бледно-зелёным светом.

Шелавасса приказала своим культистам устраивать засады на торговцев и рыбаков, которые путешествуют вверх и вниз по реке Лис за припасами, чтобы сделать их жертвами её тёмных обрядов.

Используя секреты культа, Шелавасса и Карсев топят своих жертв, а затем подвергают их ужасным ритуалам, превращая в лацедонов. Эти водные упыри выполняют любой приказ лидеров культа и составляют костяк возрождающегося культа Сокрушительной Волны.

Лацедоны и культисты служат достижению конечной цели, которая заключается в том, чтобы призвать пророка культа Гара Шаттеркила к водному узлу, когда тот будет готов. Оказавшись в узле, Гар выполнит ритуал, принеся в жертву доброе водное существо своим магическим трезубцем, Топителем, чтобы создать разрушительную сферу.

Готовясь к этому ритуалу, Шелавасса захватила принца водных эльфов по имени Улата Месавир и держит его в плену в узле.

Хотя культ перехватывает баржу за баржей, изредка остаются выжившие, и расходятся слухи о разбойниках на реке Лис.

Обзор приключения

Как и все хорошие искатели приключений, группа принимает на себя роль охотников за бандитами. Ради обещанного золота, магических тайн, мести за пропавшего любимого человека или по какой-то другой причине они берутся искоренить и остановить грабежи речных бандитов.

С грубо нарисованной картой в руках персонажи решают, как искать бандитов возле руин, где, по слухам, они обитают. Это может привести к одному из нескольких быстрых столкновений.

Если персонажи решают изображать из себя торговцев с лодкой или другим водным судном, они сталкиваются с небольшой группой культистов и гигантских крабов на воде.

Если они бродят по берегам реки, они могут натолкнуться на лацедонов. Изучение руин может привести к столкновению с группой культистов или грязевыми мефитами, преданными культу. Во всех вступительных столкновениях персонажи находят тело водного эльфа.

Обычно культисты пытаются скрыть свое присутствие, действуя как небольшая группа охотников за древностями, обыскивающая руины на предмет артефактов или сокровищ. Это, конечно, если они не атакуют, сидя на спинах гигантских крабов.

После первых столкновений персонажей с «бандитами» или «охотниками за древностями» приключенцы встречают группу усталых и раненых водных эльфов во главе с жрицей-воином по имени Мусанна, ищущей принца эльфов.

У эльфов есть дополнительная информация о культе и его реальных целях в этой области. Хотя их и немного, они уверены, что с помощью персонажей смогут победить культистов.

Если персонажи ещё не допрашивали членов культа, то у эльфов есть один пленник. Этот культист рассказывает, что недавно они захватили ещё заключённых, которые сейчас содержатся в древней купальне, являющейся базой операций культа. При дополнительных «уговорах» культист также рассказывает о том, что заключённых готовят к ритуалу, превращающему их в «слуг и защитников» культа.

Попасть в купальню должно быть относительно несложно. Карсев занят там своим ритуалом, топя пленников и подчиняя их магии культа.

Обыскивая купальни, персонажи находят горячий источник, который ведет под землю. Следуя вдоль потока, они находят ряд небольших комнат и, в конечном итоге, комнату, в которой находится элементальный водный узел. Узел и узника — эльфийского принца — защищают Шелавасса и её слуга-водянник [merrow].

После победы над культом элементальный узел начинает разрушаться и исчезать.

Зацепки приключения

Это приключение предполагает, что персонажи уже вовлечены в него, для экономии времени. Тем не менее есть ещё способы ввести персонажей в приключение, подробности см. в следующем разделе.

Пролог: История

Поскольку приключение предназначено для игры на два часа или меньше, предполагается, что персонажи начинают, уже согласившись искать бандитов из Форта Далтон.

Несмотря на это, мотивы персонажей всё ещё могут быть определены игроками. Быстрый опрос каждого из игроков в начале сессии должен обозначить причины, по которым персонажи ищут бандитов из Форта Далтон.

> Вы оказались у руин Форта Далтон. Если местные слухи верны, эти руины стали домом для поклонников запретного бога. Однако вы здесь в поисках бандитов.
>
> До Мулмастера доходят слухи о том, что на реке Лис, вблизи Форта Далтон на рыбацкие и торговые лодки совершаются нападения.
>
> Для некоторых из вас золото, возможно, было достаточной причиной, чтобы рискнуть сразиться с этими бандитами. Для других, однако, руины форта Далтон интересны тем, что, по слухам, там хранится много ценностей, давно потерянных и забытых. Что заставило вас противостоять бандитам?
>
> Что вы ищете? Магические секреты в разрушенных башнях? Священные тексты в осквернённых святилищах? Любимого человека, наставника или кого-то другого, захваченного бандитами? А может, древние сокровища среди руин?

Пусть игроки выберут что-нибудь из предложенных ниже мотиваций:

Магические секреты. Вы читали, что Форт Далтон был особенно активен в магическом плане. Известно, что здесь жили несколько могущественных волшебников. Недавно вы наткнулись на старую карту, на которой помечено несколько таких мест, связанных с магией, и вот вы здесь. Верхние этажи башни рухнули, в результате чего входы были заблокированы огромными камнями. Придется потратить некоторое время, чтобы разобрать завалы и войти. На карте нет другой полезной информации.

Священные тексты. Властитель Форта Далтон почитал огромное количество богов, которым поклоняются по всему Фаэруну. Чтобы показать им свою поддержку, он построил великий храм и библиотеку для размещения огромной коллекции священных текстов. В отличие от библиотек, доступных всем, расположение этой хранилось в секрете. Когда драконы разрушили форт, все, кто знал о местонахождении библиотеки, были уничтожены пламенем драконьей ярости. Члены вашего ордена или церкви поручили вам найти потерянные священные тексты. Бродя по руинам, вы обнаруживаете лестницу в когда-то богато обставленном здании. Однако лестница рухнула, и потребуется некоторое время для приведения её в исправное состояние, чтобы узнать, куда она ведёт.

Забытые знания. В прошлые века Форт Далтон, был известен как место для обучения, а также хранения знаний. Возможно, вы ищете секреты какого-то конкретного кузнеца, книгу шифров древнего члена ордена арфистов или другое эзотерическое знание. Независимо от того, что вы ищете, весь форт — не более чем груда развалин. Когда вы найдете нужное место, то поймёте, что потребуется некоторое время, чтобы узнать, что находится под завалами.

Поиски кого-либо. Любимый человек, наставник или кто-то важный для вас недавно пропал без вести, и бандиты на реке Лис являются наиболее вероятными подозреваемыми. Ходят слухи о культах, поклоняющихся тёмным богам в руинах форта, и вы надеетесь, что ваши близкие не погибли от их рук, а просто ждут выкупа в плену у разбойников. Каждый раз, когда персонаж встречает лацедона или заключённого, бросьте к20, и при выпадении 19 или 20 это окажется тот персонаж, которого вы ищете.

Древнее сокровище. Форт Далтон когда-то был богатым фортом. Вам сказали, что если как следует покопать, то в руинах можно найти множество спрятанных драгоценных камней и золота.

Обратите внимание на то, что в первую очередь привлекло внимание каждого из персонажей. Это можно использовать на протяжении всего приключения, чтобы глубже погрузить игроков в происходящие события.

Часть 1: Исследование Форта Далтон

От разрушенного драконами Форта Далтон не осталось практически ничего, кроме руин. Несмотря на сообщения, в руинах не обнаружено никого, кроме диких животных. Природа почти поглотила некогда процветающий город. Следует отметить особенно громкие звуки волн возле старых доков.

— Отчёт Ястребов для Верховного Клинка, 1490 ЛД

Разросшийся Форт Далтон был опустошён нашествием драконов много сотен лет назад. Между тем природа почти полностью отвоевала себе развалины: камни покрыты мхом, деревья растут прямо из разрушенных зданий, а дорожки поросли густой травой. Форт больше похож на лес, нежели на место, где когда-то жили люди.

Окрестности руин

К северу от руин форта река Далтон впадает в реку Лис, которая протекает возле западной части руин. Река Далтон берёт начало в Затопленном лесу на юго-востоке. Река Лис течёт на юг от Лунного моря к морю Павших Звёзд.

Общие свойства

Форт Далтон имеет следующие особенности:

Погода. Дождливые дни и грозы ночью. Погода в Мулмастере была ясной, но ближе к форту буря становилась все сильнее и яростней. Кроме того, из-за сильного дождя всё, что находится на расстоянии более 30 футов, является слабо заслонённой местностью, а все проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, совершаются с помехой.

Свет. Тусклый свет в течение дня, ночью полностью темно, но редкие случайные вспышки молний тускло освещают всё вокруг.

Звук. Шум дождя, раскаты грома, хлюпанье сапогов в грязи.

Столкновения в руинах

Следует провести только одно из возможных боевых столкновений, чтобы уложиться в отведённое для приключения время. При обыске руин у Мастера есть два варианта для столкновений: «Брызги грязевых мефитов» и «Патруль культа».

Во время или после столкновения персонажи должны заметить мёртвого эльфа поблизости. Возможно, его убийцы ещё стоят над ним, когда персонажи приближаются. В любом случае это водный эльф, член отряда, разыскивающего эльфийского принца Улату Месавир.

Персонажи с пассивным Восприятием 15 и выше чувствуют, что на них кто-то смотрит, пока они находятся в руинах, в особенности на реке или рядом с ней. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, видит мимолётную тень на некотором расстоянии или голову, уходящую под воду в реке. Это эльфы во главе с Мусанной (см. раздел «Водные союзники»).

Река Лис

Река Лис — это широкая, неглубокая, медленно протекающая река. Если персонажи считают, что им нужна баржа, то она у них есть. Когда они приближаются к руинам форта, на них нападают два **разбойника Сокрушительной Волны**, каждый из которых сидит на **гигантском крабе**.

Гигантские крабы пытаются схватить персонажей и утащить на базу культа, в купальни. Если персонажи одержат победу и решат взять в плен культистов, те будут иметь ту же информацию, что и культисты в разделе «Пленный культист».

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите 1 разбойника Сокрушительной Волны и 1 гигантского краба.
- **Слабая группа:** уберите 1 гигантского краба.
- **Сильная группа:** добавьте 1 разбойника Сокрушительной Волны, верхом на гигантском крабе.
- **Очень сильная группа:** замените 2 гигантских крабов на 3 крокодилов.

Грязевые берега

Если персонажи решат пойти по грязевым берегам реки Лис или реки Далтон, им придётся пробираться через заросли тростника и рогоза. В мутной воде прячутся два **лацедона**.

У обоих лацедонов содрана кожа, и они пытаются утопить персонажей, держа их под водой, если те парализованы.

Лацедоны охраняют тайный проход, ведущий под форт (см. «Часть 3: В водоворот»). Вход находится под речным откосом, и скрыт густыми камышами. Любой персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 25, замечает, что это не просто река подмыла берег. За тростником, под этим грязевым выступом находится подводный туннель, ведущий в руины.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** замените лацедонов на зомби.
- **Слабая группа:** уберите 2 лацедонов, добавьте 3 зомби.
- **Сильная группа:** добавьте лацедона.
- **Очень сильная группа:** добавьте 4 лацедонов.

Внутри руин

Форт Далтон — сплошные развалины. Очевидно, что здания форта были прекрасными постройками и когда-то были хорошо благоустроены, но теперь всё это разрушено, а их место заняли грязь, сорняки и деревья.

Несмотря на разросшиеся заросли, тут всё ещё есть признаки того, что когда-то здесь жили люди: ржавые колеса повозок и обручи от бочек, лежащие посреди улицы — их деревянные части давно сгнили. Панель витражного стекла, служившая вывеской, всё ещё висит над входом, чудом уцелев за сотни лет забвения.

В руинах есть несколько мест, представляющих интерес. Если персонажи сталкиваются с проблемами на реке или на берегу, у них есть возможность исследовать эти места, сколько позволит время. Если они ещё не сталкивались с культом, то могут встретить грязевых мефитов или патрули Сокрушительной Волны в любом из следующих мест.

Если у персонажей есть свои задания, сначала используйте соответствующие им локации, и, если позволяет время, позвольте им исследовать местность вокруг.

Храм всех богов

Этот храм когда-то был великолепным сооружением, в котором размещались святыни большинства богов Фаэруна. Несмотря на то, что храм после уничтожения был разграблен мародерами, внимательный глаз может здесь кое-что заметить.

Сокровища. Персонаж, обыскивающий храм и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, находит маленький каменный ящик.

Внутри коробки находится набор монет из кости, с выгравированными рунами. Монеты стоят 25 зм, но их также можно использовать как материальный компонент для заклинания *гадание [augury]*.

Фонтан Далтона

Похоже, что это был фонтан, но сейчас он больше похож на заросший пруд. Растения и кустарники растут по его берегам, а поток воды образует ручей, текущий из пруда в руины. Вода извергается рывками из того, что когда-то было источником фонтана, но теперь выглядит как безликий, потрескавшийся камень.

Гнездо

Давным-давно Форт Далтон был домом для наездников на грифонах. Во время нападения драконов гнездо было атаковано одним из первых. Мощная магия драконов превратила всё на этом месте в камень.

Здесь есть бадьи из камня (раньше они были деревянными), каменные повозки, камни, которые выглядят как яйца, статуи, похожие на грифонов. Статуи их наездников — людей и эльфов — можно найти разбросанными по земле, в основном разбитыми, кроме одной, которая цела и выглядит до жути натуралистично.

Сокровища. 500-фунтовая статуя высотой 6 футов стоимостью 30 зм, и окаменелое яйцо грифона весом в 100 фунтов, длиной в 2.5 фута стоимостью ещё 10 зм.

Шпиль Ганиша

Этот металлический стержень торчит из основания того, что когда-то было башней. Стержень диаметром 6 дюймов и высотой около 20 футов, согнут посередине и стоит наклонно. Он покрыт небольшими магическими символами.

Сокровища. Персонаж, который обыскивает эту область, и успешно проходит проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, находит под обломками маленький кристалл — магическую фокусировку стоимостью 10 зм.

Коллегия Песни

Здание, которое здесь стояло, было сожжено дотла, однако сад уцелел. Каменный мост пересекает небольшой ручей и ведет к возвышению, которое могло служить фундаментом для беседки возле пруда.

Сокровища. Персонажи находят в беседке древний дневник (слегка заплесневелый), в котором подробно рассказывается о жизни в Форте Далтон, какой-нибудь историк может дать за него 10 зм.

Столкновения в руинах

В ходе своего исследования персонажи могут поучаствовать в одном или во всех следующих столкновениях:

Брызги грязевых мефитов

С ростом элементального узла четыре **грязевых мефита** сбежали с Элементального Плана Воды. Они подчиняются командам Карсева и Шелавассы, хотя с удовольствием досаждают рядовым культистам. По усмотрению Мастера и в зависимости от силы группы персонажи могут натолкнуться на мефитов, которые досаждают культистам, бросая в них грязь, или могут найти их в любом из указанных выше мест.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите 2 грязевых мефитов.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте 2 грязевых мефита.

Патруль культа

В Форте Далтон не так много культистов Сокрушительной Волны, но им удалось разослать патрули. Патрули из четырёх **культистов**, притворяющихся охотниками за древностями, бродят по руинам. Они не пытаются вступать в бой с персонажами, а вместо этого попытаются сбежать и вернуться в купальни, чтобы предупредить Карсева.

Любой персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15, раскрывает их обман. Если персонажи одержат победу и решат взять в плен культистов, то те будут иметь ту же информацию, что и культисты в разделе «Пленный культист».

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите 3 культистов.
- **Слабая группа:** уберите 2 культистов.
- **Сильная группа:** уберите 1 культиста и добавьте 1 лацедона.
- **Очень сильная группа:** уберите 1 культиста и добавьте 2 лацедонов.

Водные союзники

Небольшая группа из двух **водных эльфов** во главе с **Мусанной**, водной эльфийкой — жрицей, наблюдала за группой. Они ищут в руинах своего принца Улату Месавира, зная, что его захватил культ.

Как только Мусанна определяет, что персонажи не связаны с культистами (после того, как группа сражается с ними или ведет себя по отношению к ним враждебно), она приближается к ним.

> Группа эльфов, на которых удивительно мало одежды, приближается к вам со стороны руин. Эти эльфы выглядят иначе, чем те, которых вы видели до сих пор: их кожа бледно-голубая, волосы синие, а между пальцами, похоже, перепонки. На шеях у них странные лоскуты кожи, которые пульсируют при дыхании. Кажется, что им несколько некомфортно в своих телах.
>
> Вместо украшений из меха, перьев и дерева — ракушки и кораллы. Вместо длинных мечей и луков, у них короткие мечи и гарпуны.
>
> «Я Мусанна, последователь Истишии. Мы пришли с миром и кажется, у нас общая цель».

Мусанна честно рассказывает персонажам: ей нужна их помощь в спасении Улаты. В обмен на это она готова помочь им всем, чем может. Эльфы знают, что прислужники культа базируются в старых купальнях. Несколько раз они пытались проникнуть туда, но были отбиты, теряя воинов ещё и в стычках среди руин и возле реки. Мусанна рассказывает, что культ при помощи ужасных обрядов, которые завещала им Ольгидра, превращает заключённых в мерзкие порождения волн — упырей-лацедонов.

Пленный культист

Любой культист Сокрушительной Волны может предоставить следующую информацию:

- Они являются членами группы, изучающей историю форта Далтон.
- Они ищут потерянные сокровища и магию.
- Они базируются в старой купальне.
- Если один из персонажей пропустил локацию для своего мотивационного квеста, пленный культист может указать на эту область как «доказательство» правдивости того, о чем он говорит.

Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, поймёт, что культист лжет. Культистам практически неведом страх, но если персонаж преуспеет в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 20, культист раскрывает следующее:

- Они являются членами культа Сокрушительной Волны.
- Они стремятся освободить всю воду из темницы плоти и сделать так, чтобы вода покрыла всё сущее.
- Карсев Топитель и Шелавасса ведут их молитвами к Амберли и Ольгидре.
- Культ совершит обряды этим вечером, чтобы превратить заключённых в слуг и защитников их священных вод.
- Это последний раз, когда они проверяли руины на предмет чужаков перед началом ритуала. Он начнется в ближайшее время.

Развитие событий

Если кто-либо из культистов или мефитов сможет убежать от персонажей, они предупреждают Карсева. Если персонажи не начали действовать до завершения ритуала, создающего ещё больше лацедонов, Карсев посылает ещё один патруль культистов, включая новых появившихся лацедонов.

Часть 2: Купальни

Купальни Берингена — это место встречи состоятельных жителей Форта Далтон. Купальни также являются святыней богини Ллиры, и многие из её обитателей — служители богини удовольствия. Они нагревают воду в огромных котлах за купальнями, смешивая её со специальными травами и доставляя в приватные или общие комнаты с большими бассейнами. Расслабление в купальне Ллиры — это впечатление, которое должен испытать каждый.

— Неизвестный автор, из журнала, найденного в руинах Форта Далтон

Руины купален остались по большей части неповреждёнными в сравнении с большинством зданий в Форте Далтон. Некоторые стены и часть потолка рухнули, но купальни по-прежнему выглядят как действующее здание. Культ расчистил это место от обломков, за исключением самых больших.

Если персонажи особо не задерживались, то они приближаются к купальням в то время, когда культ приступил к ритуалу.

Общие свойства

Купальни находятся в двух шагах от реки Лис. Они сделаны из белого мрамора и, в основном, не повреждены, за исключением обрушившейся южной части здания.

Потолки. Высота потолка 10 футов.

Свет. Факелы и свечи освещают купальни довольно хорошо.

Звук. Звук дождя, капающей воды и раскаты грома эхом раздаются в купальне.

1. Вход

Фасад купален украшена мраморными колоннами. За ними находится дверной проём, в котором когда-то были двойные двери, но теперь он пуст.

Если Карсева предупреждают о героях, то из-за мраморной колонны за ними наблюдает **культист**, который убегает, чтобы предупредить Карсева о незванных гостях. Чтобы увидеть культиста, персонажи должны совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15.

2. Зона готовки

За купальнями находится зона для приготовления пищи. Тут есть навес, защищающий повара от непогоды. Печь холодная и заполнена водой.

3. Спальни

Раньше здесь были отдельные ванные комнаты, но медные ванны давно исчезли, и культ использует эти помещения как спальни.

Сокровища

Персонажи находят в спальнях следующие вещи:

- Магическая фокусировка — палочка (деревянная с кусочком коралла на конце) стоимостью 10 зм.
- Благовония стоимостью 25 зм.
- Журнал с заметками об интересных местах в руинах.
- Серебряная кружка стоимостью 5 зм.
- Комплект целителя с четырьмя оставшимися использованиями.
- 52 зм в различных монетах.

4. Ритуальный бассейн

Звук воды почти заглушает пение и плач, исходящие из этой комнаты. Потолок восточной части комнаты рухнул, что позволяет ветру, дождю и свету от вспышек молний проникать внутрь. Большую часть комнаты занимает полупустой бассейн с узкими проходами вокруг него. В центре бассейн глубже, чем с краёв.

У дальней стенки бассейна сидят двое пленников, связанных и привязанных друг к другу. Глубина воды составляет несколько дюймов. Несколько культистов угрожают пленникам трезубцами.

Неестественный водоворот в центре бассейна затягивает мантию полуэльфа, стоящего глубоко в воде. Погрузив руки в воду, жрец поёт на Первичном, восхищённый водоворотом, который пульсирует сверхъестественным светом.

Жрец поднимает свой взгляд на вас, когда заканчивает свою нечестивую молитву.

«Дитя Ольгидры, встань и исполни свой долг». С этими словами он указывает на вас, и из воды поднимается утопленник с бледной, сочащейся водой кожей. Существо начинает медленно двигаться к вам.

Существо — **лацедон**, и он бросается на персонажей, пытаясь парализовать их когтями, в то время как **Карсев** приказывает двум **культистам** напасть на персонажей.

Затем он приказывает другим культистам продолжить ритуал с оставшимися в живых заключёнными и накладывает заклинание *божественное оружие [spiritual weapon]* на того, кто кажется наименее защищённым заклинателем. Он хватает свой *щит часового* и оружие и присоединяется к бою.

Шесть культистов пытаются продолжить ритуал, хватая пленников и топя их в водовороте. Успешная атака по одному из культистов, совершающих ритуал, убивает его. Если культисты не будут убиты в течении четырёх раундов, то из водоворота поднимается ещё один лацедон. Трое из культистов — полуэльфы.

Если Мусанна и её эльфы здесь, то они сражаются с оставшимися шестью культистами. Эльфы убивают культистов, но и сами несут потери. Принца Улаты нет среди заключённых. Если

кто-то из культистов захвачен, то он знает, что:

- Принц Улата находится в «божественном узле» вместе с жрицей Шелавассой.
- Они никогда не были в узле, поэтому не могут описать ни сам узел, ни то, что может быть внутри.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** удалите Карсева (один культист ведёт себя как Карсев), замените лацедона на 2 зомби.
- **Слабая группа:** добавьте 2 культистов, удалите Карсева (один культист ведёт себя как Карсев).
- **Сильная группа:** добавьте 1 культиста, добавьте 1 лацедона.
- **Очень сильная группа:** добавьте 2 лацедонов.

Развитие событий

События могут развиваться следующими способами:

Отступление. Если хиты Карсева уменьшаются до 10 или меньше, то он быстро отступает в центр водоворота.

Из узла. Если персонажи приходят в эту комнату из элементального узла, при необходимости скорректируйте столкновение. Поскольку эльфов с ними нет, то вместо восьми здесь будет только четыре культиста.

Заключённые. Заключённые благодарны за спасение. Мусанна убеждает персонажей следовать за Карсевым в водоворот.

Сокровища

Если Карсев убит, персонажи могут получить его *щит часового [sentinel shield]*.

Часть 3: В водоворот

Персонажи могут попасть в элементальный узел одним из двух способов: найдя секретный вход с берегов реки Лис или через водоворот в купальнях.

Общие свойства

Элементальный узел имеет следующие особенности:

Потолки. Пещера высотой около 30 футов в самой высокой точке.

Свет. Мелкие рыбы и другие существа, плавающие в водоёме, светятся фосфоресцирующим светом, так же как и некоторые сферы воды, что даёт достаточно света.

Звук. Все звуки в комнате приглушены, как будто слышатся под водой.

Жидкость. Любая жидкость в этих комнатах ведет себя так, будто гравитация практически на неё не влияет. Поверхность водоёмов непостоянна; каждый раз, когда персонаж создаёт брызги, вода не падает, а остаётся в воздухе. Капли крови из ран парят. Кажется, даже тела персонажей ощущают себя так, словно находятся в воде.

Сфера. Сфера в центре комнаты — это портал на Стихийный План Воды. Она переливается чужеродным светом.

Элементальный узел. У Шелавассы, водянника [merrow] и Карсева (если он здесь) на шеях есть кулоны культа Сокрушительной Волны, что позволяет им входить в любую из водяных сфер и выходить из другой, по-видимому, телепортируясь между ними. Они должны быть в водоёме или в сфере воды, чтобы использовать заклинание *туманный шаг [misty step]* с перезарядкой 5–6. Кулоны также позволяют телепортироваться в водоворот купален. Всё магическое, если забрать его из элементального узла, теряет свои свойства в течение дня.

Вход через секретный проход

Стремительный тёмный поток воды несёт вас вниз и выбрасывает в 20 футах над водоёмом в пещере. Водоём освещается фосфоресцирующей рыбой, плавающей в нем.

Вы пытаетесь вытереть со своего лица воду, которая, как вам кажется, попала вам в глаза, и в этот момент видите аморфные сферы воды, плавающие по всей пещере. В некоторых из них находятся те же самые светящиеся рыбы, что и в водоёме.

Эти водяные сферы имеют размеры от маленьких капель до десяти футов в ширину, и они то и дело изменяют форму, лениво покачиваясь в воздухе. В центре пещеры в воздухе висит идеальная сфера из воды, которая светится зеленовато-голубым светом.

Движение отвлекает вас от этого зрелища: вы видите женщину-эльфа с бледной кожей, чёрно-зелёными волосами и зелёными глазами, которые светятся фосфоресцирующим светом. Эльфийка стоит в водоёме на небольшом клочке суши. Рядом с ней ещё один эльф — его кожа бледно-синего цвета, у него синие волосы, и он так плотно связан кожаными ремнями, что не может даже двинуться.

Вход через водоворот в купальнях

Вы прыгаете в водоворот, ожидая удара об дно водоёма, но вместо этого моментально попадаете в аморфную сферу воды. Помимо сферы, в которой вы находитесь, вы видите пещеру с водопадом, хотя вода не падает, а скорее плавно спускается вниз.

Рядом с вами плавает маленькая рыбка, светящаяся бледным светом. Здесь есть и другие водяные пузыри, размером от маленькой капли до десяти футов в ширину, и они то и дело изменяют форму, лениво покачиваясь в воздухе. В центре пещеры в воздухе висит идеальная сфера из воды, светящаяся зеленовато-голубым светом.

Движение отвлекает вас от этого зрелища: вы видите женщину-эльфа с бледной кожей, чёрно-зелёными волосами и зелёными глазами, которые светятся фосфоресцирующим светом. Эльфийка стоит в водоёме на небольшом клочке суши. Рядом с ней ещё один эльф — его кожа бледно-синего цвета, у него синие волосы, и он так плотно связан кожаными ремнями, что не может даже двинуться.

Если персонажи находятся в сферах воды, то они могут без проблем выплыть из них и мягко упасть в водоём под ними без повреждений.

Эльфийка в водоёме — **Шелавасса**, последовательница Ольгидры. Связанный эльф — это Улата Месавир (**водный эльф**). Если Карсеву не удалось вырваться из купален, то Шелавасса будет вести переговоры с персонажами, стараясь оставаться в таком положении, чтобы между ней и персонажами был портал.

Отыгрыш Шелавассы

Шелавасса прагматична и готова отказаться от того, что ей может понадобиться, чтобы сохранить растущий узел. Она отдаст принца Улату, если персонажи согласятся уйти.

Развитие событий

Если персонажи проваливают переговоры, Шелавасса призывает **водянника** [merrow], для помощи в бою с персонажами.

Если Мусанна и эльфы пришли с персонажами, то призывается **второй водянник**, с которым эльфы сражаются самостоятельно. Мусанна немедленно идет к принцу Улате, чтобы освободить его. И лишь затем помогает своим эльфам сражаться с водянниками.

Если Карсеву удалось убежать от персонажей (см. предыдущую часть), тогда водянник уже находится в комнате, а у Карсева было три раунда, чтобы излечить себя, используя любые ячейки заклинаний 1-го уровня, которые он имеет в наличии, для наложения заклинания *лечение ран [cure wounds]*. Если присутствуют Мусанна и эльфы, а Карсев успешно сбежал, второго водянника никто не вызывает. Мусанна идет к принцу Улате, чтобы освободить его, а эльфы помогают персонажам.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите водянников и добавьте зомби.
- **Слабая группа:** уберите водянников, добавьте лацедона.
- **Сильная группа:** добавьте 1 водянника.
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 водянника и 1 жреца (с параметрами Карсева).

Сокровища

У Шелавассы есть большой кошелёк с различными монетами и драгоценными камнями на сумму 80 зм. У неё также есть амулет из полированного коралла с выгравированным на нём символом культа Сокрушительной Волны стоимостью 10 зм, а также кинжал с волнистым лезвием и рукоятью из кожи акулы, украшенный кораллами, стоимостью 50 зм.

Сундук в этой комнате содержит: серебряный секстант (40 зм), водостойкую бумагу и чернила (24 зм) внутри водонепроницаемого футляра (10 зм). Внутри футляра также содержатся свитки заклинаний: *поглощение стихий [absorb elements]* и *гадание [augury]*.

Заключение

Элементальный узел начинает разрушаться, если Шелавасса не будет продолжать свои ритуалы. Через десять дней пещера возвращается в нормальное состояние, и портал полностью исчезает.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для небоевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт
Водный эльф	100
Водянник	450
Гигантский краб	25
Грязевой мефит	50
Карсев Топитель	450
Крокодил	100
Лацедон	200
Последователь культа Сокрушительной Волны	100
Шелавасса	450

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **225 опыта**. **Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **300 опыта**.

Сокровища

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

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

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотрите врезку, если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища

Название предмета	Цена в ЗМ
Костяные монеты	25
Окаменевшее яйцо грифона	10
Магическая фокусировка: кристалл	10
Древний журнал	10
Магическая фокусировка: палочка	10
Благовония	25
Серебряная кружка	5
Сокровища культистов	52
Кошель Шелавассы	80
Кулон культа Сокрушительной Волны	10
Сундук Шелавассы	74
Церемониальный кинжал	50

Зелье большого лечения
Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Зелье лечения
Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Свиток заклинания *поглощение стихий*
Свиток, необычный

Это заклинание содержит одно заклинание *поглощение стихий [absorb elements]*. Описание свитков заклинаний можно найти в *Руководстве Мастера.* Описание заклинания Поглощение стихий можно найти в приключении *«Принцы апокалипсиса»* в Приложении В или в книге *«Стихийное Зло — Путеводитель игрока»*.

Свиток заклинания *гадание*
Свиток, необычный

Это заклинание содержит одно заклинание *гадание [augury]*. Описание свитков заклинаний можно найти в *Руководстве Мастера.*

Щит часового
Доспех (щит), необычный

На поверхность этого продолговатого щита нанесены изображения нескольких глаз, которые иногда мигают. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Слава

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

Время простоя

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

Задания и использование времени простоя

Для тех персонажей, у которых были задания, связанные с руинами, доступны специальные активности в дни простоя, но только для этого приключения. Каждый персонаж может выполнить только одну из таких активностей в дни простоя, и только один раз. Запишите это как сюжетную награду в журнале персонажей.

Древнее сокровище. Любой персонаж может потратить дни простоя в поисках древних сокровищ в руинах. Бросьте процентные кубики и добавьте количество дней, потраченных на эту активность (максимум 30), затем сравните получившееся число с приведенной ниже таблицей результатов поиска древних сокровищ. Запишите это как сюжетную награду в журнале персонажей.

к100+	Результаты
01–25	Вы копаете и копаете, но находите лишь немного ценностей. Неудивительно, что вы искатель приключений, а не рабочий. Вы находите 1к6 погнутых медных монет и получаете 4 степени истощения. Вы можете потратить 4 дня простоя, чтобы снять этот штраф до начала вашего следующего приключения.
26–50	Обыск руин и расчистка обломков — тяжёлая работа. Вы находите изделия из серебра стоимостью 1к10 см.
51–60	Ваша тяжелая работа была проделана не зря! Вы находите древнее украшение — серебряное кольцо стоимостью 1к6 × 5 зм.
61–70	Копаясь в щебне, вы находите золотую брошь в виде головы грифона стоимостью 2к6 × 5 зм.
71–80	Разыскав секретный тайник, вы находите серебряную статуэтку стоимостью 2к8 × 5 зм.
81–90	Вы находите пару серёг и амулет, прикрепленные к груде костей, которой они уже не нужны, стоимостью 2к6 × 10 зм.
91–100	Вы попали в яблочко: вы находите тайник с различными драгоценными камнями стоимостью 3к10 × 10 зм.
101–109	В маленькой шкатулке вы находите 1к6 × 10 зм и *зелье лечения*.
110–119	В склепе под фортом вы находите 2к6 × 10 зм и *зелье лечения*.
120+	Вы обнаруживаете лежащую на виду большую кожаную сумку, внутри которой находится *зелье большого лечения [potion of greater healing]* и металлическая трубка, которая выглядит запечатанной магией. На трубе написано: «Вознаграждение за возвращение на Фантастическую Ярмарку Фай Чена!».

Магические секреты. В руинах вы находите древний магический текст. Если вы потратите 10 дней простоя, читая и размышляя о его содержании, вы можете сослаться на полученную информацию в любой момент в будущем; получив бонус 1к4 к броску атаки одного заклинания или штраф 1к4 к спасброску против любого заклинания, которое вы используете против членов культа Сокрушительной Волны или их союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

Время в хаосе водяного узла. Когда вы настраиваетесь на энергию водяного узла, вы видите, как вы в будущем сражаетесь с членами культа Сокрушительной Волны. Если вы потратите 10 дней простоя, настраиваясь на узел, вы можете использовать его силу в любой момент в будущем, чтобы получить бонус 1к4 к любому броску атаки против членов культа Сокрушительной Волны или их союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

Задание с забытым знанием. В руинах вы находите редкий том. Если вы потратите 10 дней простоя, читая и размышляя о его содержании, вы сможете применить полученную информацию в любой момент в будущем; вы получаете преимущество на любую проверку характеристик, используемую против членов культа Сокрушительной Волны или их союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

Задание со священным текстом. В руинах вы находите священный текст. Если вы потратите 10 дней простоя, читая и размышляя о его содержании, вы сможете обратиться к святому благословению в любой момент в будущем; предоставив бонус 1к4 одному союзнику в пределах 30 футов от вас на одну проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок против членов культа Сокрушительной Волны или их союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

Исполнение священных ритуалов. Вы совершаете обряды, чтобы очистить купальни от влияния культа и похоронить лацедонов. Если вы потратите 10 дней простоя, проводя священные ритуалы, вы можете призвать святое благословение в любой момент в будущем; получите бонус 1к4 к любому спасброску, совершённому против члена культа Сокрушительной Волны или его союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

Друзья и враги

Персонажи имеют возможность получить во время игры следующую сюжетную награду.

Пропавший любимый. Вы ещё не нашли своего пропавшего без вести любимого человека. Каждый раз, когда вы сталкиваетесь с пленным гуманоидом или нежитью, бросьте к20. Если выпало 20, то вы нашли своего любимого человека. Получите 100 опыта, а затем вычеркните этот бонус из своего листа персонажа.

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта**, **100 зм** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Водный эльф [Aquatic elf]

Средний гуманоид (эльф), хаотично-добрый

Класс Доспеха 13
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Эльфийский
Опасность 1/2 (100 опыта)

Наследие фей. Водный эльф совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Острые зрение и слух. Водный эльф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Водный эльф совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

Гарпун (метательное копье). *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 30/120, одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Водянник [Merrow]

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Акван, Бездны
Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Водянник может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Водянник совершает две атаки: одну укусом и одну либо когтями, либо гарпуном.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 8 (1к8 + 4).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 9 (2к4 + 4).

Гарпун. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к6 + 4). Если цель — существо с размером не больше Огромного, она должна преуспеть в состязании Силы с водянником, иначе её подтянет на 20 футов в сторону водянника.

Гигантский краб [Giant crab]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Навыки Скрытность +4
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Амфибия. Краб может дышать и воздухом, и под водой.

Действия

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 11). У краба две клешни, и каждая может держать по одной цели.

Грязевой мефит [Mud merphit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 27 (6к6 + 6)
Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	11 (+0)	7 (−2)

Навыки Скрытность +3
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Терран
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. iaПопадание: дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Зомби [Zombie]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Спасброски Мдр +0
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

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

Карсев Топитель

Средний гуманоид (полуэльф), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 18 (чешуйчатая броня, щит)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Первичный
Опасность 2 (450 опыта)

Наследие фей. Карсев совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Тёмная преданность. Карсев совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Водный шаг (перезарядка 5–6). Находясь в элементальном узле, Карсев может использовать бонусное действие, чтобы телепортироваться между бассейном и шариками воды или между двумя шариками воды.

Использование заклинаний. Карсев является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к попаданию заклинаниями). У Карсева подготовлены следующие заклинания жреца:
3аговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [scared flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *нанесение ран [inflict wounds], приказ [command], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], удержание личности [hold person]*

Действия

Мультиатака. Карсев совершает две рукопашные атаки.

Трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 4).

Крокодил [Crocodile]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 20 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Навыки Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 15 минут.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, а крокодил не может кусать другую цель.

Культист [Cultist]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Лацедон [Lacedon]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (2к6 + 2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Мусанна

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 13
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Медицина +6, Религия +3, Убеждение +2
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Драконий, Эльфийский
Опасность 2 (450 опыта)

Наследие фей. Мусанна совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может её усыпить.

Божественная слава. Мусанна может бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы её рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон излучением 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода. Если Мусанна потратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1.

Использование заклинаний. Мусанна является заклинателем 5 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light]*, *священное пламя [sacred flame]*, *чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds]*, *направленный снаряд [guiding bolt]*, *убежище [sanctuary]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon]*, *малое восстановление [lesser restoration]*
3 уровень (2 ячейки): *духовные стражи [spirit guardians]*, *рассеивание магии [dispel magic]*

Действия

Копьё. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) колющего урона.

Разбойник Сокрушительной Волны [Crushing Wave reaver]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (−1)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Длинный меч с акульими зубами. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. iaПопадание: рубящий урон 6 (1к8 + 2) или рубящий урон 7 (1к10 + 2) при использовании двумя руками. Разбойник наносит дополнительную кость урона этим мечом, если цель не носит брони.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Шелавасса, жрица Сокрушительной Волны

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Шелавасса является заклинателем 5 уровня. Её базовой характеристикой является Харизма (спасбросок Сл 13, +5 к попаданию заклинаниями). Она знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой описано в этом приложении):

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *леденящее прикосновение [chill touch]*, *луч холода [ray of frost]*, *малая иллюзия [minor illusion]*, *фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile]*, *ледяной кинжал* [ice knife*]*, *поспешное отступление [expeditious retreat]*, *щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur]*, *удержание личности [hold person]*
3 уровень (2 ячейки): *метель [sleet storm]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (1к8+2).

Ледяной кинжал* [ice knife*]

1 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и кидаете его в существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания или промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны совершить успешный спасбросок Ловкости, иначе получат урон холодом 2к6.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Приложение Мастера: сводка НИП

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

Карсев Топитель (КАР-сев). Человек-мужчина, жрец Амберли. Карсев без ума от Шелавассы и обещаний Ольгидры.

Мусанна (МУ-сан-на). Эльфийка, жрец-воин. Мусанна поклоняется Истишии — элементальной богине волн. Она свирепа и полна решимости разыскать принца эльфов.

Шелавасса (ШЕ-ла-ВАС-са). Жрица Ольгидры. Шелавасса прагматична и хочет сохранить то, что построила.

Улата Месавир (У-ла-та МЕ-са-вир). Эльфийский принц. Улата был захвачен Шелавассой и её культом.

Воющая пустота

На вершинах Гор Каменного Шпиля уже декаду бушует шторм невероятной силы, и Монастырь Жёлтой Розы расположился в самом центре ненастья — в глазу бури. Некоторые монахи покинули монастырь и укрылись в безопасном Мулмастере и теперь умоляют вас помочь им убедить их братьев отправиться в город до того, как глаз бури сдвинется и монастырь окажется в сильнейшей опасности. Сможете ли вы бросить вызов стихии и убедить монахов покинуть монастырь? Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровней.

Код приключения: DDEX2–13

Участники проекта

Adventure Design: Teos Abadia
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: HolyCrusader, Denis Bezykornov, DUNGEONS_GUEST, Gumeg, laune, Lola_Step
Вёрстка: Denis Bezykornov, gtnz
Вычитка: Denis Bezykornov, brahidaktilia

Дебют: 4 июня 2015
Публикация: 1 июня 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Воющая пустота»*, часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит в регионе Лунного моря в Забытых королевствах. Большая часть приключения происходит в воздушном элементальном узле над монастырем Жёлтой Розы. Монастырь находится в горах Каменного Шпиля недалеко от Мулмастера.

D&D Adventurers League

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

Игра в D&D Adventurers League 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 D&D Adventurers League 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 D&D Adventurers League, обратитесь к представителю D&D Adventurers League.

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 D&D Adventurers League.

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

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

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых 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:

Когда это возможно, принимайте решения, 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 D&D Adventurers League):

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

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

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

Услуги заклинателей

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

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

Услуги заклинателей

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

Предыстория послушника

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

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 возвратить 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

В этом приключении продолжают развиваться события, начавшиеся в предыдущем, где культ Воющей Ненависти — культ элементального зла, сосредоточенный вокруг стихии воздуха — пытался подкупить или внедриться в число представителей власти с конечной целью уничтожить Мулмастер, действуя изнутри и контролируя элементальный узел воздуха.

В DDEX 2–6 «Дыхание жёлтой розы» искатели приключений раскрывают замысел Зора Тайлиуса Кэрамитру, дворянина, который хотел стать Верховным Клинком, и тем самым, влияя на правящий совет дворян, контролировать Мулмастер. Тайлиус похитил монаха из монастыря Жёлтой Розы и создал собственный культ, используя философское учение монаха под названием Жёлтое Дыхание, которое учит контролю дыхания, медитации и соблюдению поста. Искатели приключений раскрыли замысел, победили его и освободили монаха.

Как стало ясно в DDEX2–9 «Око Бури», планы Тайлиуса — это только часть угрожающих замыслов культа Воющей Ненависти. Культ внедрился в монастырь Желтой Розы. На самом деле, монах, которого «похитил» Тайлиус, был членом культа. Заговор культистов в монастыре многогранен. В Оке бури, используя силу грандиозного шторма, частично подпитываемого элементальным разломом, они попытались создать воздушный маяк — плавучую башню, которую можно использовать множеством способов. У персонажей была возможность сорвать этот план, хотя это могло привести к разрушению башни монастыря. Некоторым героям, возможно, также удалось победить лидера культа Воющей Ненависти.

В последующие дни после событий в «Оке Бури» культ Воющей Ненависти создал портал, который дал им полный доступ к элементальному узлу воздуха глубоко под монастырем. Культисты решили, из-за вмешательства искателей приключений в их предыдущие планы, открыть портал в узле, чтобы дать существам стихийного плана беспрепятственный доступ к этому миру. Существование воздушного маяка облегчит эту задачу, но не является обязательным условием для успеха.

Разбираясь с предыдущими событиями

Спросите игроков за вашим столом, каковы был результаты у их персонажей в «Оке Бури».

Воздушный маяк завершен и все еще парит? Если это так, то все культисты Воющей Ненависти получают преимущество на спасброски и свой первый бросок атаки во время приключения.

Спасся ли Бладвинд, Небесный Ткач? Если это так, он появляется в этом приключении, но с дополнительными способностями (подробности см. во второй части, в области 9 и в приложении А).

Если результаты противоречивые (текущая группа не играла в «Око Бури» вместе, тогда результат определяется большинством). Обратите внимание, что может сложиться ситуация, когда маяк все еще парит, но все культисты погибли. В этом случае бонус по-прежнему применяется.

Учтите полученную от игроков информацию и соответственным образом измените приключение.

Обзор приключения

Персонажи только что прибыли или уже находятся в монастыре, когда становится известно, что несколько монахов были похищены. Вскоре персонажи обнаруживают путь, по которому пошли культисты. Они должны разобраться с небольшой группой арьергарда прежде, чем пройти в область стихийного воздушного узла.

Персонажи добираются до пещеры, расположенной под монастырем Желтой Розы, где находится портал, позволяющий им проникнуть в элементальный воздушный узел. Большая часть приключения происходит именно в этом удивительном воздушном узле, где облачные острова, представляющие из себя локации со столкновениями, кружатся вокруг усиливающегося шторма по центру. Искатели приключений могут свободно исследовать несколько локаций нелинейным образом, но не смогут поучаствовать во всех представленных столкновениях. Выбор персонажей может повлиять на то, как будет разворачиваться приключение.

В узле активны силы культа Воющей Ненависти, стремящиеся свести на нет предыдущие успехи персонажей, увеличивая мощность узла и открыв портал в Стихийный План Воздуха. Удастся ли им призвать существ с этого плана и уничтожить Мулмастер?

Чтобы открыть портал, культисты начали пытать и искажать четырех монахов монастыря. Искажение заметно усиливает шторм в центре узла. Чтобы обратить ход искажения, персонажи должны пройти испытание, связанное с учением монастыря Желтой Розы. Преуспев, они смогут освободить монахов и получить полезное видение.

У культа Воющей Ненависти есть несколько целей в узле. После их выполнения, культисты собираются у шторма и совершают жертвоприношение, чтобы открыть портал.

Также присутствует небольшой контингент культа Черной Земли. Фракции культов элементального зла часто конкурируют друг с другом. У членов Черной Земли есть несколько своих целей, и действия группы могут повлиять на то, присоединятся ли они к культу Воющей Ненависти или выступят против него.

События происходят одновременно. Каждый раз, когда персонажи завершают столкновение, Мастер обращается к карте, чтобы увидеть, где находятся силы обоих культов и сумели ли они достичь каких-либо целей. Персонажи могут вступать в столкновение с культистами, если они находятся в одной локации.

Персонажи увидят изменения бури (Область 9), когда культ Воющей Ненависти начнёт открывать портал. Чтобы остановить безумный план культистов, персонажи немедленно должны отправиться к порталу (любыми доступными способами) и

вступить в финальную битву. См. Приложение 2: Карта воздушного узла для Мастера и Приложение 3: Таблица отслеживания движения культистов.

Организация времени и проведение приключения

Следует провести вступление и первую часть приключения относительно быстро, чтобы у героев было достаточно времени для завершения второй части. Из четырех часов игрового времени вы должны зарезервировать от 2.5 до 3 часов на вторую часть приключения.

Теоретически персонажи могут преуспеть, пройдя только три обязательных столкновения, но в таком случае увеличится сложность финальной схватки, а спасение всех захваченных монахов станет невозможным.

Зацепки приключений

Для некоторых персонажей приключение может начаться через несколько дней после событий DDEX2–9 «Око Бури».

Персонажи, которые не участвовали в этом приключении, могли быть отправлены в монастырь Домом Страданий из Мулмастера. Они также могли быть отправлены в качестве подкрепления для группы из приключения DDEX2-9 «Око Бурь» (из-за продолжительности путешествия новости относительно успеха или неудачи первой группы еще не достигли города). Еще одни вариант заключается в том, что священник одного из орденов, поддерживаемых Альянсом Лордов и Орденом Перчатки, предсказал, что первой группе искателей приключений необходима помощь. Поэтому одна из этих организаций снарядила ещё одну группу.

Если у вас смешанная группа, часть из которой играла в «DDEX2–9 Око Бури», а часть — нет, то те, кто не играл, были посланы своими фракциями на помощь первой группе, но их задержали трудности в пути.

Конечно, могут быть и те, кто играл в DDEX2–9, но после играл и в другие приключения. Вы можете подогнать временные рамки этого приключения таким образом, чтобы у их персонажей была возможность вернуться в монастырь (что занимает около десяти дней).

Хотя шторм вокруг монастыря не такой большой как раньше (он уже не достигает Мулмастера), он все еще продолжается. А сам монастырь по прежнему остается в Оке Бури.

Пусть игроки представят своих персонажей, и когда они закончат, переходите к Части 1.

Часть 1: Конец — это только начало

Монахи монастыря Желтой Розы до сих пор несколько шокированы тем, что члены культа Воющей Ненависти не только проникли в монастырь, но и сумели завербовать некоторых из 750 монахов. Это заставило руководство монастыря подвергнуть сомнению не только их собственные убеждения, но и убеждения всех монахов внутри монастыря. Но едва начали проверку среди монахов, как несколько из них пропали, а сестра Талия была найдена без сознания в коридоре возле комнаты одного из пропавших.

Если персонажи не играли в DDEX2–9 «Око Бури», используйте это введение, чтобы начать приключение.

> На протяжении большей части вашей пути в монастырь Желтой Розы бушующий шторм мешал вам идти вперёд. Но как только вы достигаете монастыря, небо проясняется. Высоко над вами виднеется огромное здание, выдолбленное в скалистых горах. Небольшая тропинка вьется вверх через несколько ворот, приводя вас к главному зданию. Несколько групп монахов, кажется, осматривают местность вокруг. Когда вы доходите до первых ворот, одна из групп прекращает свои поиски и направляется к вам.

Монахи тщательно расспрашивают персонажей относительно причины их визита. Они смиренно приносят извинения за то, что вынуждены это делать, но у них были сложности в последнее время. Как только персонажи объясняют, что он посланы на помощь Ланой или Домом Страданий из Мулмастера, их пропускают и провожают к Грандмастеру Цветов, Перевинклу Шину. Он рассказывает о произошедших событиях и текущих проблемах, а именно пропавших монахах и раненой сестре Талия.

Если персонажи сыграли DDEX2–9 «Око Бури», прочтите следующее:

> В рассветной тишине раздались громкие возгласы. Покой монастыря снова нарушен. Судя по всему, возвращение в Мулмастер придется отложить.

Персонажи могут либо выяснить, что происходит, либо подождать в своих комнатах, пока их не позовут к Грандмастеру Перевинклу.

Отыгрыш Грандмастера Перивинкла

Лучшие годы Грандмастера уже позади, он выглядит стройным и сильным, оставаясь самим собой и сохраняя чувство юмора. Большая часть его волос поседела, а в его голубых глазах как будто горит огонек. Несмотря на то, что управление монастырем занимает большую часть его времени, он не прекратил свое обучение.

Поскольку он до сих пор не уверен во всех членах монастыря, он просит персонажей помочь ему в расследовании. Он предоставляет им следующие сведения:

- Сегодня утром сестра Талия была найдена без сознания в коридоре перед комнатой монаха.
- Сестры Тасы, живущего в той комнате монаха, в ней не было, но были следы борьбы.
- В процессе поиска сестры Тасы было обнаружено, что несколько других монахов также пропали без вести.
- В некоторых из их комнат также были следы борьбы.
- Грандмастер так и не допросил сестру Талию, так как она была без сознания. Она находится в монастырском госпитале.
- Она должна быть уже в состоянии ответить на вопросы.

Персонажи могут попытаться обыскать названные комнаты, но это не даст никаких зацепок, поэтому вам не следует тратить много времени на это.

Госпиталь

Госпиталь представляет из себя небольшую область, поделенную на несколько комнат. В ней находится большая комната с парой кроватей, хранилище лекарств, отдельная «операционная» (или её подобие) и уединённое святилище Илматера. Как и везде в монастыре, это область скупо обставлена мебелью. Однако кровати здесь чуть более комфортные и воздух теплее, чем в остальных помещениях.

Допрос сестры Талии, Хранительницы Крипт

Сестра Талия втайне уверена, что члены культа пробрались в окрестности монастыря, дошли до Крипты, и, имея все необходимые карты, рано или поздно найдут пещеру, чтобы открыть стихийный узел. Она также позволила пройти членам культа Черной Земли (у них откуда-то был правильный пароль).

Она также помогала похищать монахов для жертвоприношения. Именно в процессе похищения она потеряла сознание. Сообщники бросили её, так как у них было все необходимое для того, чтобы доставить монахов к месту жертвоприношения. Она понимает это, но озлоблена и обижена тем, что ее бросили, когда она упала без сознания.

Отыгрыш сестры Талии

Сестра Талия, Хранительница Крипт, пожилая дамаранка. Годы работы смотрительницей озлобили как ее саму, так и её суждения. Она была легкой мишенью для культа, потому что, мучительно стараясь поддерживать веру в других, она потеряла свою.

К несчастью для нее, одна из жертв похищения в котором она участвовала, не стала смиренно принимать свою судьбу и оказалась более тренированной, чем она рассчитывала.

Поскольку возможность сбежать через узел исчезла, она хочет отомстить культистам, поделившись своими знаниями настолько, чтобы доставить им проблемы, но не настолько, чтобы предотвратить разрушение монастыря.

Разговорить Талию позволит любая комбинация навыков Запугивания или Убеждения. Но ее признание пронизано горечью, желчью и злобой.

Вы опоздали; существа стихийного воздуха уничтожат всех ваших напыщенных монахов. Узел активен и жертвы уже принесены. Наказывайте меня как хотите, скоро это место будет не более чем грудой щебня.

Детали, которые она со злорадством выдает:

- Она помогла укрыть в монастыре больше двадцати культистов.
- Большую часть из них она провела в крипту.
- Она обнаружила вход в огромную пещеру, идеально подходящую для размещения стихийного узла.
- Вход в пещеру расположен за святилищем Святой Зоны в крипте (персонажам придется вытягивать последнюю деталь из нее).

Вне монастыря

Как только персонажи получают эту информацию, они могут могут начать приготовления, чтобы преследовать культистов и вернуть монахов.

Ваш путь идёт глубже в крипту к неглубокой пещере, в которой расположен храм святой Зоры. Ветер свистит в пещере, вырываясь откуда-то из-за скульптуры. За скульптурой находится открытый дверной проем, путь за которым ведёт вниз к полу каверны. На вершине пещеры кружится масса светящихся облаков, в которых периодически вспыхивает молния, сопровождаемая раскатами грома.

Вход располагается примерно посередине между потолком и полом пещеры. На полу находятся несколько сталагмитов высотой от 5 до 15 футов. Однако на потолке сталактитов нет. Тропа вниз шириной 12 футов и спуск не потребует никаких проверок, если только не бежать. Расстояние от входа до пола каверны составляет 60 футов. Тот, кто попытается бежать, должен совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15. При провале он спотыкается и кубарем летит вниз со скоростью 20 футов, получая при этом 5 (1к10) дробящего урона. Он может совершить проверку Ловкости (Акробатика), чтобы остановить падение. Эту проверку можно совершать каждые 20 футов до того, как персонаж достигнет пола. Персонаж получит дополнительно 5 (1к10) урона за каждые 20 футов падения.

Каверна примерно 120 футов в диаметре (она имеет естественное происхождение и не идеально круглая), в её центре находится портал.

Общие свойства

Потолок. Потолок находится на расстоянии 60 футов от пола каверны.

Свет. Тень перемежается вспышками молний (единожды в раунд при инициативе 20). Молнии бьют не в землю, а под потолком, из одного облака в другое. Персонажи должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе будут ослеплены до конца своего следующего хода.

Звук. Дует постоянный порывистый ветер, с оглушительным грохотом (при инициативе 10). Персонажи должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе будут оглушены до конца своего следующего хода.

Защитники портала

Культисты оставили силы, защищающие доступ к узлу, на случай если кто-то последует за ними. На полу каверны среди сталагмитов находятся **жрец Воющей Ненависти[howling hatred priest]**, шесть **послушников Воющей Ненависти[howling hatred initiate]** и **ураган[hurricane]**. Жрец Воющей Ненависти и ураган выходят из укрытия только для наложения заклинания, а затем снова скрываются за ним.

У каждого из послушников Воющей Ненависти есть по два кинжала. Половина культистов находится в конце тропы, а остальные около портала. Эти фанатики будут сражаться до смерти.

Помните, что если воздушный маяк поднялся над монастырем, то все культисты Воющей Ненависти получают преимущество на спасброски и свой первый бросок атаки.

Это столкновение задумано как быстрый и легкий бой для персонажей. Не позволяйте ему затянуться!

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите **жреца Воющей Ненависти** и 2 **послушников Воющей Ненависти**.
- **Слабая группа:** уберите **урагана**.
- **Сильная группа:** добавьте **урагана**.
- **Очень сильная группа:** добавьте **жреца Воющей Ненависти** и 2 **послушников Воющей Ненависти**.

Развитие событий

Как только все культисты будут побеждены, персонажи получают доступ к порталу. Обратите внимание, что если они захотят, они могут отдохнуть здесь, что не изменит течение времени в узле. Перейдите ко второй части, как только персонажи войдут в портал.

Сокровища

У культистов при себе суммарно 460 зм.

Часть 2: Воздушный узел Элементального Зла

Парящие кристаллические сферы, твердые облака, воздушные корабли и другие чудеса были созданы в воздушном узле культом Воющей Ненависти для того, чтобы в дальнейшем уничтожить Мулмастер.

Схема узла представлена в раздаточном материале для игрока 2: Карта воздушного узла.

Общие свойства воздушного узла

Воздушный узел в диаметре около 500 футов и имеет несколько общих свойств, за исключением нескольких областях столкновений, о которых сказано отдельно.

Потолки. Потолки внутри сфер и облачных замков обычно имеют высоту 30 футов.

Двери. Большинство входов — открытые арки без двери. Там, где присутствуют двери, они имеют высоту 25 футов, сделаны из тонкого светлого дерева и не заперты.

Парящие сферы и замки. Сферы, искажающие монахов, находятся на 200 футов выше уровня места прибытия. Другие парящие области, как правило, выше (см. описание каждого места).

Полет и левитация. Близость воздушного узла к Стихийному Плану Воздуха позволяет существу без природной способности летать или левитировать, сделать это усилием воли. Существо, желающее получить доступ к месту рядом с ним, начинает левитировать к нему. Поддержание левитации (как заклинания) тратит 2 хита и позволяет перемещаться со скоростью 20 футов за один ход. Если существо перестает левитировать, оно безопасно спускается на землю. Помимо этого существо может летать в любом направлении со скоростью 60 футов в течение одного хода, что тратит 10 хитов. Существо падает в конце хода, если только оно не продолжит тратить хиты, приземлится или левитирует. Когда существо тратит хиты, чтобы летать или левитировать, бледное янтарное сияние устремляется от него к шторму. Как правило, путешествие между двумя соседними плавучими островами требует 14 хитов.

Свет. Узел ярко освещен светло-синим свечением от стен узла. Около шторма свет становится ярко-голубым, как от молнии.

Пол узла. Пол узла окутан туманом. Однако под туманом он твердый и неровный. Существо, падающее и ударяющееся об пол, получает урон как обычно.

Стены узла. Изогнутые сферические стенки узла скользкие и не имеют выступов. По ним нельзя карабкаться.

Ветер и звуки. Ветер дует по всему узлу, постоянно меняясь. При желании бросьте или выберите эффект для каждого столкновения:

Эффекты ветра и звука

к20	Эффект ветра и звука
1–9	Шепот пытаемого монаха, когда он пытается вынести боль. Можно выбрать, чтобы дать подсказку.
10–12	Хвастовство женщины (члена культа Черной Земли), утверждающей, что скоро они заберут славу культа Воющей Ненависти себе.
13–15	Нытье культиста, обещающего исполнить приказ своего хозяина (Штормгейла или Бладвинд). Нытьё может содержать подсказку, связанную с его текущим местоположением.
16–17	Гортанный, но интеллигентный голос (принадлежащий облачному гиганту в теле циклопа), приказывающий другому (циклопу в теле гиганта), дать ему поспать.
18–19	Чириканье и пение птиц вперемешку с великолепным пением существа. (Ааракокра. Если там есть культисты, песня может внезапно оборваться, когда существо начинает умолять о пощаде.)
20	Голоса детей, надеющихся, что кто-то спасет их из храма. (Кенку повторяет то, что слышал несколько месяцев назад. Он может повторить это и при общении с персонажами.)

Цели культистов и их передвижения

Культ Воющей Ненависти и культ Черной Земли имеют несколько разные цели в узле. Они посещают локации в разном порядке, создавая возможности для взаимодействия с персонажами.

Цели культа Воющей Ненависти

Поскольку персонажи вмешивались в дела культа в предыдущих двух приключениях, культ начал ритуал, чтобы открыть врата на Стихийный План Воздуха, призвать силы злого стихийного воздуха и уничтожить Мулмастер. Первым шагом было начало искажения четырех монахов из монастыря. Это питает шторм в центре узла воздуха, упрощая ритуал.

Когда персонажи входят в узел воздуха, культ Воющей Ненависти действует в следующем порядке:

- **Храм.** Прибыв сюда ранее, культ Воющей Ненависти захватил корабль и сейчас молится Ян-Си-Бину, Принцу Злого Воздуха.
- **Сфера извращенного Благочестия.** Культисты забирают книгу ритуалов.
- **Гнездо.** Культ захватывает лидера ааракокр и присваивает посох иссушения.
- **Тюрьма.** Культисты могут обнаружить исчезновение заключенных.

- **Врата шторма.** Члены культа подготавливают ритуал.
- **Врата шторма.** Ритуал начинается и персонажи игроков должны прибыть сюда для финального столкновения.

Лидером культа Воющей Ненависти является фанатичный и страдающий от манией величия злодей по имени Штормогейл. Если персонажи побеждают Штормгейла до столкновения, описанного в разделе 9, его заменяет лейтенант Бладвинд (или Мифру, если Бладвинд умер в DDEX2–9 «Око Бури»).

Цели культа Черной Земли

Культ Черной Земли прибыл в монастырь, чтобы шпионить за культом воздуха. Если культ воздуха не преуспеет, культ Черный Земли планирует взять узел под контроль. Если же у культистов воздуха будет шанс на успех, то они планируют объединить силы и украсть часть славы у культа Воющей Ненависти.

Когда персонажи входят в узел воздуха, культ Черный Земли действует в следующем порядке:

- **Сфера извращенного сострадания.** Члены культа проводят исследования, добывают корабль и оставляют здесь одного из них.
- **Гнездо.** Культисты отступают, не сумев договориться.
- **Тюрьма.** Культ убеждает великана отдать им заключенного для жертвоприношения.
- **Сфера извращенного Благочестия.** Члены культа исследуют и изучают, не предпринимая дальнейших действий.
- **Храм Ян-Си-Бина.** Отступают, когда натыкаются на бехира.
- **Врата шторма.** Объединяются с культом Воющей Ненависти, если персонажи не помешают этому.

Лидером этой группы культа Черной Земли является женщина человек, Мика Фобрейкер [Mica Foebreaker].

Отслеживание передвижений культистов

Цели и движения каждой группы культистов отслеживаются в Приложении 3: Таблица отслеживания движения культистов. После каждой каждого столкновения обратите внимание, где будет находиться каждая группа. Если персонажи и группа культистов находятся в одном месте, они сталкиваются друг с другом.

Культ Воющей Ненависти и персонажи оказываются друг с другом в одном и том же месте. Культисты оставляют **послушника Воющей Ненависти** и **жреца Воющей Ненависти** сражаться, а остальная часть культа убегает. Это оказывает влияние на ритуал (см. раздел «Финальное столкновение»).

Культ Черной Земли и персонажи оказываются друг с другом в одном и том же месте. Культисты требуют от персонажей объяснить причину их присутствия здесь. Их можно убедить противостоять и даже сражаться с культом Воющей Ненависти, если персонажи аргументированно утверждают, что культ Воющей Ненависти будет побежден и что их персонажи помогут культу Черной Земли захватить власть (и, вероятно, получить контроль над воздушным узлом).

Если начнется битва, культисты — это два **стража Черной Земли** и два **жреца Черной Земли**.

Если альянс сформирован, культисты следуют за персонажами, но почти не помогают, оценивая способности персонажей и пытаясь сохранить как можно больше сил. Следует сделать это сотрудничество ярким и с перспективой предательства каждой из сторон.

Две группы культистов находятся в одном и том же месте (включая Врата Шторма). Культисты спорят, но рано или поздно решают объединить силы — если только персонажи не убедили культ Черной Земли не делать этого.

Короткий отдых

Персонажи могут совершить только один короткий отдых во время этого приключения. Во время этого отдыха культисты не меняют своё местоположение.

Проведение столкновений в воздушном узле

Оставшаяся часть приключения проходит в воздушном узле. Персонажи начинают в Области прибытия. Отсюда они могут добраться до любой сферы, где искажаются монахи. Они могут перемещаться к Области прибытия или к другим сферам, или они могут путешествовать от сферы к соседним облачным строениям.

На то, чтобы посетить все локации, не хватит времени. Поэтому персонажи должны проложить свой путь, основываясь на своем понимании того, что важно. Путешествуя, они получают информацию и иногда могут увидеть, что делают культисты. Они смогут почувствовать, когда ритуал вот-вот начнется. В этот момент они должны отправиться в центр шторма и остановить ритуал!

Воздушный узел — это удивительное место с захватывающими испытаниями, моральными дилеммами, возможностями для отыгрыша и высокими ставками. Мастеру предлагается вдохнуть дополнительную жизнь в области столкновений, создавая захватывающий и кинематографический опыт.

Краткая информация о девяти областях столкновений приводится ниже. В идеале персонажи должны пройти через шесть из девяти представленных столкновений. Тем не менее, они обязательно должны побывать в областях 1 и 2, а область 9 является местом финального столкновения.

Области столкновений воздушного узла

Зоны прибытия. Эти области защищаются шлемоносными ужасами. Здесь находится Испытание щедрости от культистов ищущих помощи. Отсюда можно попасть в любую сферу искажения.

Сфера Извращенного Смирения. Первая сфера которую посещают персонажи. Искажаемый монах посылает им видение — Испытание Смирением. Преуспев в нем, они освобождают монаха и снижают количество энергии, доступной для ритуала.

Сфера извращенного сострадания. Из-за хаоса элементального узла монах и член культа Черной Земли поменялись телами. Персонажи смогут попытаться пройти испытание культа Черной Земли.

Сфера извращенного страдания. Искажаемый монах посылает видение причиняющей боль головоломки, которую персонажи должны пройти Испытание Страданием.

Сфера извращенного благочестия. Искажаемый монах посылает видение ученика, атакованного теневыми демонами, представляющее собой Испытание Благочестия. Эта сфера также служит хранилищем ритуальной книги для открытия Врат Шторма.

Гнездо. Дом ааракокр. У их лидера есть посох, полезный для ритуала.

Тюрьма. Здесь находится член фракции, который охраняется циклопом и облачным великаном, которые поменялись телами.

Храм Ян-Си-Бина. Это место поклонения элементальному Принцу Злого Воздуха. Оно охраняется ловушками и демонами.

Врата шторма. Именно здесь, в области над облаками, окружённой бушующим штормом, культ пытается завершить ритуал, чтобы открыть портал в Стихийный План Воздуха.

1. Область прибытия

Помимо открывшегося захватывающего вида на воздушный узел, персонажи вынуждены иметь дело с двумя **шлемоносными ужасами** [helmed horror], которые были призваны для защиты этой области. Культ Чёрной Земли сражался с ними, уничтожив одного, и затем сбежал в сферу.

Это столкновение является первым из испытаний группы монахов в форме видений выжившего. Выживший просит о сострадании, одной из ключевых тем учения монастыря Жёлтой Розы. Персонажи не должны понять, что это видение или проверка до окончания столкновения.

Пройдя через портал, вы отказываетесь внутри воздушного узла — светящейся сферы ярко-синего цвета диаметром около четырехсот футов. Вы находитесь в амфитеатре в нижней части воздушного узла. В двухстах футах над вами облака вращаются вокруг мощного центрального шторма, потрескивающего от электричества и грохочущего громом в отдалении.

Облака, окружающие шторм, сами по себе внушительны, часто диаметром пятьдесят или более футов. Когда они приближаются, а затем проходят над головой, вы замечаете весьма крупные конструкции. Три из этих конструкций выглядят как замки или башни из сверкающего белого камня. Четыре других — светящиеся непрозрачные кристаллические сферы. Золотой луч света выходит из каждой из этих сфер, пульсируя, уходя в центральный шторм. Кажется, что шторм втягивает лучи внутрь, как будто жадное до власти существо.

Здесь находится открытый амфитеатр из полированного серого камня. Амфитеатр окружен туманом, который застилает пол узла.

Колонны, украшенные изображениями ужасных крылатых существ, воздушных элементалей и других чудовищ, разрушающих город, окружают амфитеатр.

За вами портал, который привел вас сюда. Другой портал, черный как полночь, находится в центре амфитеатра. Двое воинов в латных доспехах стоят перед темным порталом, окружив тело в черном плаще и окровавленных кожаных доспехах, лежащее на полу. От тела раздается стон, но оно не двигается. Еще одно похожее тело лежит дальше, его конечности расположены под странными углами.

Двое шлемоносных ужаса атакуют персонажей как только те подойдут ближе чем на 20 футов, не показав символ культа Воющей Ненависти (перевернутый треугольник с тремя линиями, сходящимися на его вершине). Существа, не колеблясь, взлетают и будут нападать на более слабых членов группы и заклинателей.

Персонажи могут заметить различные особенности местности до или во время боя.

Воины. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволяет понять, что войны на самом деле — шлемоносные ужасы. Это становится очевидным во время боя.

Туман на полу. Стелящийся по полу туман скрывает впалое дно воздушного узла.

Обратный портал. Любой, кто проходит через этот портал, покидает воздушный узел и появляется в монастыре.

Темный портал. Этот портал позволяет переместиться в сферу когда та находится прямо над порталом. См. Вход через портал, ниже.

Тело с конечностями под странным углом. Очевидно, что эта женщина упала с большой высоты. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 позволяет понять, что она была ранена до падения, рваные раны нанесенны шлемоносным ужасом. Кроме того, она выглядит истощённой, как-будто ее иссушили. Эта культистка попыталась улететь с поля боя, но ее жизненные силы иссякли.

Раненая культистка. Таса [Thasa], член культа Черной Земли, только что пришла в себя. Она осталась позади, когда другие культисты сбежали. У нее при себе ничего нет. См. Испытание Милосердия ниже.

Полёт и левитация. Близость воздушного узла к Стихийному Плану Воздуха позволяет существам без врождённой способности летать или левитировать, делая это усилием воли. Потратив 15 минут внутри узла, персонажи узнают об этих способностях.

Существо, желающее получить доступ к месту рядом с ним, начинает левитировать к нему. Поддержание левитации (как заклинания) тратит 2 хита и позволяет перемещаться со скоростью 20 футов за один ход. Если существо перестает левитировать, оно безопасно опускается на землю. Помимо этого существо может летать в любом

направлении со скоростью 60 футов в течение одного хода, тратя 10 хитов. Существо падает в конце хода, если только оно не продолжит тратить хиты, приземлится или левитирует. Когда существо тратит хиты, чтобы летать или левитировать, бледное янтарное сияние устремляется от него к шторму. Передвижение таким образом требует от персонажей траты своего действие на поддержание концентрации.

Таса и Испытание Милосердия

Когда группа приближается, Таса пытается принять сидячее положение, что очевидно причиняет ей боль. Она обращается к группе, с просьбой о помощи.

Личность. Таса неприятный человек: у нее гнусавый голос и она постоянно ноет. Она просит оружие, еду, магическую помощь и даже новую пару сапог. От нее неприятно пахнет и она стоит очень близко к тому, с кем разговаривает.

Культ. Таса открыто признает, что она член культа Черной Земли. Если спросить, она делится планами культа: определить, следует ли помочь культу Воющей Ненависти, или следует украсть их славу.

То, как много она расскажет, зависит от того как с ней обращаются. Однако она никогда не торгуется за информацию. Она рассказывает больше деталей по предыдущим вопросам, если дать ей больше.

Искупление. Монахи, за которыми она следила в монастыре, сумели достучаться до нее. Теперь она хнычет, что не уверена, но может быть хочет стать монахом.

Провал. Если Таса не получит хотя бы три предмета от как минимум двух персонажей, то группа не проходит Испытание Милосердия. Образ Тасы становится полупрозрачным, а ее одежда меняется на одеяние монаха. Она медленно исчезая, причитая: «Я все еще надеюсь на вас, все еще можно исправить. Помогите моим братьям и сестрам, пожалуйста!»

Успех. Если Тана получает по крайней мере три предмета от как минимум двух персонажей, отряд проходит Испытание Милосердия. Голос Тасы становится уверенным и добрым. «Когда-то я была воровкой. Но теперь я искупила свои грехи, став монахом. Когда я впервые прибыла в монастырь Желтой Розы, я прошла через Врата Милосердия. Каждый день я полагалась на своих братьев и сестер, пока училась дисциплинировать свой дух». Затем Таса становится похожей на призрака и медленно исчезает. У персонажей появляется краткое видение: они видят молодую Тасу в изношенной одежде, просящей черствого хлеба внутри монастырского двора. Затем видение меняется, показывая шторм в центре воздушного узла. Над штормом нависают ворота из облаков. Голос Тасы говорит в последний раз. «Врата Шторма. Здесь искаженная сущность моих сестер и братьев дает силу ритуалу. Культисты собирают все необходимое, и прибудут туда, чтобы использовать эту силу. Врата откроются и выпустят стихийное зло, если вы не остановите их». Видение прекращается.

Развитие событий

Предоставьте игрокам Раздаточный материал 2: Карта воздушного узла, чтобы они могли осмотреть схему узла. Затем они должны приступить к изучению портала ниже.

Вход в портал

Портал активен только тогда, когда сфера находится прямо над ним. Кажется, что активный портал светится изнутри, но за окружающими его облаками ничего нельзя разглядеть.

Когда группа изучает портал прочтите следующее:

> Изначально портал темный, как будто неактивный.
>
> Как только одна из сфер, вращающихся вокруг шторма проходит прямо над амфитеатром, поверхность портала покрывается облаками, из которых исходит свет. Облака постоянно меняются от засушливых ветров пустыни, до ледяного снежного шторма и грозы, наполненной молнией, а затем обратно.

Когда персонажи приближаются, прочтите следующее:

> Облака смещаются, превращаясь в большое лицо. Низким глухим голосом оно спрашивает: «Какой твой самый большой недостаток? К чему ты стремишься? Какого существа ты боишься больше всего?»

Это возможность для персонажей поделиться информацией, которая поможет в отыгрыше позже в приключении, когда им нужно будет отыграть личность другого персонажа (см. Столкновение 3). Когда каждый персонаж ответит, предоставьте игрокам Раздаточный материал 1: Вопросы Облачного портала.

Пока все персонажи не ответят на вопросы, при попытке войти в порта они получают 5 (1к10) урона (огнем, холодом или электричеством — на выбор Мастера), как только касаются его.

Если существо дает достаточно правдивый ответ, облака рассеиваются, и поверхность портала становится спокойной. Существо, полностью вошедшее в портал, окутывается теплым светом и затем оказывается в Области Столкновения 2: сфера Извращенного Смирения.

Персонажи могут вернуться из сферы в амфитеатр в любой момент. В следующих перемещениях они могут выбрать конкретную сферу, в которую хотят переместиться. Чтобы выбрать, они могут воспользоваться Раздаточным материалом 2: Карта воздушного узла. Портал переносит только в сферы, а не в облака.

Корректировка столкновения

Это столкновение предполагается средней сложности. Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите один **шлемоносный ужас** и отнимите 10 хитов у оставшегося **шлемоносного ужаса**.
- **Слабая группа:** отнимите 10 хитов у каждого **шлемоносного ужаса**.

- **Сильная группа:** Оба **шлемоносных ужаса** были зачарованы и получили +2 к урону.
- **Очень сильная группа:** добавьте один **шлемоносный ужас**.

2. Сфера Извращенного Смирения

Когда персонажи прибывают, прочитайте следующее, корректируя при необходимости, если они прибыли не при помощи портала.

Выйдя из портала, вы оказываетесь на острове над амфитеатром. Остров составлен из облаков, мягких и пружинистых, но которые выдерживают ваш вес. Они клубятся у ваших ног, поднимаясь, когда вы движетесь, а затем медленно опускаются. Вы поворачиваетесь к грохочущему шторму в центре воздушного узла. Вы видите непрозрачную кристаллическую сферу, большую по размеру чем большинство домов. Вы не замечаете никаких очевидных входов, однако блестящий поток золотой энергии выходит из загнутой стенки перед вами.

Облачные острова вращаются вокруг центрального шторма по часовой стрелке. По ходу вращения вы видите небольшую структуру из белого мрамора. За ней пустое пространство, а еще дальше высоко над вами — облачный остров. На этом острове вы можете разглядеть несколько башен. Что-то небольшое, возможно, птицы, кажется, мечется между башнями.

В противоположном направлении вы видите на краю вашего острова небольшую деревянную платформу, похожую на док. Большое пустое пространство отделяет вас от облачного острова с кристаллической сферой, подобному тому, на котором вы стоите.

Эта сфера находится между Гнездом и сферой Извращенного Благочестия. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 персонажи могут получить немного информации о событиях в этих местах.

Портал, из которого они вышли, находится позади них и может быть использован для возвращения в амфитеатр. Если персонаж дотрагивается до кристаллической сферы, он немедленно переносится внутрь неё. Группа также может исследовать мраморную структуру или док.

Мраморная структура

Персонажи, исследующие остров по направлению к Гнезду, могут обнаружить небольшое белое мраморное хранилище с вырезанными на нем символами элементального воздуха.

Внутри 10 больших, но лёгких рюкзаков. Это *рюкзаки с аэростатом [baloon pack]*.

Док

Рядом со складской областью расположена деревянная платформа, свисающая с края облачного острова. На ее дальнем конце находится воздушный корабль, размером 10 на 30 футов (который выглядит как обычная лодка, но способен летать со скоростью 40 футов в течение 4 часов только внутри воздушного узла.

В доках пять пиратов **кенку [kenku]** упражняются в трюках с ножами, некоторые из которых заключаются в метании ножей в шестого **кенку**, стоящего у кучи ящиков.

Кенку ведут себя неприветливо и не желают помогать «сухопутным крысам», особенно учитывая, что культисты Воющей Ненависти хорошо заплатили им за управление кораблями. Как можно понять из разговора с кенку (что сложно, учитывая их способности к подражанию) или путём анализа корабля — воздушными кораблями сложно управлять без обученного экипажа кенку (эффект от управления кораблем без кенку — один из факторов в столкновении во Вратах Шторма).

Персонажи могут попытаться договориться с кенку. Это потребует хорошего отыгрыша и двух проверок навыков Сл 15 (навык зависит от тактики переговоров). Это столкновение можно привести в укороченном виде, если время поджимает.

Внутри сферы

Хотя персонажи, скорее всего, не поймут этого, их втянул в видение монах, которого пытают. Видение — это испытание на смирение. Прочтите или перефразируйте следующее.

Пространство внутри сферы не является таким, каким вы ожидали его увидеть. Вы стоите на одном конце прямоугольной комнаты, размером 20 на 60 фт, вырезанной из песчаника. Широкие ступеньки ведут в самую дальнюю двадцатифутовую часть комнаты, где в лаборатории работают три культиста в белых халатах. Два культиста работают за столами, нагроможденными алхимическим оборудованием и стеллажами для бутылок с зельем, смешивая вместе желтые и синие ингредиенты. Смесь создает грязно-зеленый туман, который скатывается вниз по ступенькам и попадает на первый этаж. На полу лежат пять монахов в простых робах. Некоторые из них издают сдавленные и кашляющие звуки, и тянутся к вам руками, умоляя. Другие едва двигаются или лежат неподвижно. Культисты прекращают свою работу, как только видят вас. Один остается на месте и выпивает прозрачное зелье из стойки с похожими зельями. Другой идет к дыбе и освобождает прикованное к ней существо. Третий культист, ища конкретную бутылку, находит ту, которая выглядит так, будто бы трещит от запертой в ней молнии.

Это столкновение состоит из трех **ураганов** — членов культа Воющего Ветра — и одного **мясного голема** [flesh golem].

- Мясной голем спускается по лестнице и атакует ближайшего персонажа, либо того, кто нанес ему последний удар.
- Ураганы используют заклинания, чтобы держать персонажей на расстоянии, и прячутся за столами.
- Один из ураганов несет специальное *зелье дыхания молний [potion of lightning breath]* (работает так же как и *зелье огненного дыхания [potion of fire breath]*, но поражает противников на линии длиной 30 футов). Цели должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 4к6 урона электричеством при провале и половину при успехе). Перед тем как использовать зелье, ура-

ган ждет, пока мясной голем не будет ранен, нацеливаясь таким образом, чтобы голем оказался в зоне поражения для исцеления. Если ураган убит до того, как он использует зелье, другой ураган подбирает его.

Раненые монахи и Испытание Смирения

Пять монахов не могут дышать из-за длительного воздействия зеленого газа. Они постоянно это показывают персонажам и умоляют о помощи. В конце каждого раунда бросьте к20 для каждого из них. При броске 10 или выше, монах падает без сознания и погибает, если не получит помощь до конца следующего раунда.

Персонажи могут предпринять несколько действий, чтобы помочь монаху. Также, персонажи могут придумать свои идеи.

Зелье дыхания из бутылки *[potion of bottled breath]*. Лабораторная стойка содержит 6 бутылок с прозрачным зельем, таких же, как выпил культист. Если зелье дать монаху, то он мгновенно излечивается до конца столкновения.

Медицина. Персонаж может действием совершить проверку Мудрости (Медицина) Сл 10. При успехе монах снова может дышать.

Источник воздуха. Заклинания, которые перемещают объемы воздуха, например *порыв ветра [gust]*, избавят монаха от воздействия газа, позволяя ему дышать.

Как только монаха исцелили, он тут же выйдет из зоны действия газа и из сражения. Как только бой завершится, прочитайте или перефразируйте следующее.

> Лаборатория, культисты и монахи расплываются и исчезают из виду как мираж. На их месте теперь открытый двор монастыря Желтой Розы. Пять юных монахов сидят в созерцании, в то время, как их наставник обсуждает добродетели смирения. Монахов учат молиться и просить только тот минимум, который необходим, чтобы выживать и преодолевать все трудности, позволяя духу главенствовать над телом. Они должны быть сильными и они должны оказывать помощь тем, кто ранен или в беде. Видение исчезает. Вы стоите посреди золотой сферы более чем 40 футов в диаметре. На алтаре из белого мрамора вы видите тело монаха. Мрамор словно застыл вокруг её загорелых тетирецких рук и ног, превратившись в устройство для пыток. Она шепчет мягким голосом, проповедуя жадность и эгоизм. Золотое сияние исходит из её тела, концентрируясь и выходя из сферы в качестве луча энергии, которая, как вы знаете, подпитывает шторм.

Если в столкновении умерло меньше трех монахов, то испытание на смирение считается пройденным. Прочитайте следующие строки.

> С огромным усилием, монах закрывает свой рот. Когда это происходит, дыба начинает трещать и рассыпаться, освобождая её. Сияние перестает исходить от её тела, больше не подпитывая шторм.

В противном случае испытание заканчивается провалом и монаха нельзя освободить никаким способом.

История Муриэль

Если испытание пройдено успешно, то монах представляется как Муриэль [Muriel]. Она может рассказать следующее:

- Она была схвачена культистами и подвергнута пыткам, чтобы подпитывать ритуал.
- Трое её собратьев-монахов были схвачены и помещены в аналогичные сферы. Они могут чувствовать друг друга, находясь под пытками. Они вместе создавали видение, надеясь, что группа сможет преодолеть тлетворную магию сферы.
- Мучения разрушают их учение, подпитывая шторм воздушного узла. Видения позволяют противостоять этому при помощи персонажей.
- Перед тем, как была освобождена, она почувствовала, что что-то изменилось. Что-то случилось с одним из её собратьев-монахов. Она просит персонажей проверить другие сферы.
- Скорее всего, ритуал начнется очень скоро во время большого шторма в центре узла, в кольце облаков, которое известно как «Врата Бури». Шторм вспыхнет, когда ритуал начнется.
- Культисты используют воздушные корабли, чтобы путешествовать к Вратам Бури.
- Культисты ведомы их маниакальным лидером — Штормгейлом.
- Штормгейл упоминал о необходимости нескольких вещей. Были упомянуты ритуальная книга, заключенный, а также посох, который может вытягивать жизненную силу существ. Всё это нужно для финального ритуала. Она также слышала, что его защищают люди-птицы.
- Культисты также упоминали заключенного, члена [выберите фракцию, к которой принадлежит персонаж].

Муриэль требуется некоторое время на восстановление. Она просит персонажей идти дальше без неё.

Сокровища

Все зелья дыхания из бутылки, которые остались после столкновения, становятся сокровищем.

Если зелье дыхания молний не было использовано в сражении, оно также становится сокровищем. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 10 показывает, что его магические свойства работают только внутри воздушного узла.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Мясной голем имеет сопротивление (а не иммунитет) к немагическому оружию. Уберите двух ураганов. Ураганы используют зелье дыхания молний только на мясного голема,
- **Слабая группа:** мясной голем имеет сопротивление (а не иммунитет) к немагическому оружию. Уберите одного урагана,
- **Сильная группа:** добавьте урагана,
- **Очень сильная группа:** добавьте урагана. Шанс, что голем станет берсерком увеличивается до 3-6. Когда

он становится берсерком, он совершает все атаки против персонажей с преимуществом.

3. Сфера Извращенного Сострадания

Когда персонажи прибывают, прочитайте следующее, корректируя при необходимости, если они прибыли не при помощи портала.

Магия портала переносит вас на другой облачный остров, большую часть которого занимает огромная матовая кристаллическая сфера. Здесь также находится яркий золотистый поток, исходящий из точки в изогнутой стене над вами, который питает центральный шторм. Небольшой деревянный док свисает с края вашего острова в сторону кристаллической сферы.

Ближайший остров в направлении по часовой стрелке — это огромное облако высоко над вами и немного в стороне. Вы можете разглядеть несколько башен. Нечто небольшое, возможно птицы, перелетают с башни на башню.

На ближайшем облаке, следующим за вами, находится высокая башня, словно построенная из облаков.

Сфера расположена между Гнездом и Тюрьмой. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20 позволит персонажам получить информацию о любой активности в этих локациях.

Воздушный корабль — это самый простой способ переместиться с острова на Гнездо. Культисты иногда вызывают ааракокр, заставляя последних переносить их. Персонажи также могут потратить свои хиты, чтобы левитировать и перелететь туда (это потребует траты 14 хитов).

Портал, откуда они пришли, остается за ними и может быть использован для возвращения в амфитеатр. Если персонаж касается кристаллической сферы, он сразу же попадает внутрь нее. Персонажи также могут исследовать док.

Док

Док представляет собой простую деревянную платформу. В небольшом деревянном сарае хранится восемь комплектов серой крылатой одежды. Это полетное одеяния, который можно использовать, чтобы долететь до Тюрьмы.

Если группа прибывает сюда после третьего столкновения, воздушного корабля в доке уже нет, но есть двое мертвых кенку, убитых в бою с культом Черной Земли.

Если же персонажи прибывают сюда до третьего столкновения, к доку пришвартовано воздушное судно размерами 30 на 10 футов. Оно имеет свойства лодки, но может летать со скоростью 40 футов в течение четырех часов и функционирует только внутри воздушного узла.

Если корабль стоит в доках, на нем находятся пять **кенку**-пиратов, которые подражают голосам истязаемых монахов. Поначалу кенку относятся к персонажам недружелюбно — они не хотят помогать каким-то сухопутным крысам, потому что культисты Воющего Ветра хорошо им платят за их работу в качестве команды корабля. Во время диалога персонажи могут узнать, что воздушными суднами сложно управлять без умелого кенку (эффекты управления воздушным судном без кенку являются одним из факторов в столкновении во Вратах Бури).

У персонажей есть возможность договориться с кенку (что осложняется их галдежом). Для этого необходим хороший отыгрыш и две успешно пройденные проверки Сл 15 (навыки зависят от выбранной тактики переговоров). Если у вас мало времени, не углубляйтесь в столкновение.

Внутреннее пространство сферы

Стихия воздуха основывается на хаотичной энергии и включает в себя неожиданные изменения. Часть этой хаотичной природы заключила себя в сфере. Из-за этого все существа, находящиеся в сфере, могут неожиданно поменяться телами — душа одного существа оказывается запертой в другом теле. Длительность этого эффекта непредсказуема. Когда культ Черной Земли изучал этот узел, один из культистов обменялся телами с монахом. А теперь культиста пытают на дыбе, учения его культа подвергаются искажениям и порче. Монах чувствует ужасную вину из-за того, что культист испытывает ту боль, которую должна была вынести она — этот факт противоречит учениям её бога, Ильматера.

Вы стоите внутри золотой сферы диаметром больше 40 футов. На столе из белого мрамора лежит тело монаха, у нее сбриты волосы кроме хвостика на макушке. Мрамор стола сковал ее руки и ноги, став пыточным приспособлением. Она шепчет сквозь стиснутые зубы, высказываясь против стихийной земли. От ее тела исходит золотое свечение, формируясь в луч энергии, выходящий за пределы сферы и подпитывающий бурю. У основания мраморного стола стоит мужчина-человек, одетый в черный плащ и красно-коричневую кожаную броню. Он шепчет себе под нос: «Почему? Почему он должен терпеть мою боль?»

Тощий монах и член культа Черной Земли обменялись телами, но персонажам потребуется некоторое время, чтобы понять это. Культист в теле монаха подвергается пыткам, его преданность земле испорчена учениями культа Воющей Ненависти.

Сознание монаха находится в теле культиста. В монастыре монахов обучают состраданию и готовности терпеть боль за других, поэтому она терзается от осознания того, что злой культист испытывает боль, «предназначенную» для неё.

Если персонажи заговорят с личностью в черных и коричневых одеждах (монах в теле культиста), то информация подается таинственно. Используйте следующее в качестве опорных фраз.

- «Не хотелось бы мне, чтобы это произошло. Он — указывает на культиста на дыбе — не должен был проходить через это!»
- «Меня звали Маррен, но теперь моё имя Люрос. Думаю, ему бы понравилось».
- «Я не желаю свободы. По крайней мере до тех пор, пока он страдает».
- «Есть ли у меня способ стать им?»
- «Это началось, когда он коснулся моей руки, чтобы проверить, не покинула ли меня жизнь».

Если персонажи коснутся монаха на дыбе (с душу культиста), то появится видение. Прочитайте или перефразируйте следующее:

> Как только вы прикасаетесь к монаху на дыбе, вы оказываетесь где-то в другом месте. Вы стоите на висящей в воздухе скале, настолько высоко в небе, что не видите ничего внизу, кроме неба и десятков других медленно вращающихся таких же скал. Женщина, облаченная в белую робу — культист Воющей Ненависти — приказывает подчиниться. Она говорит, что это ваш последний шанс присоединиться к культу. Неудача — это смерть. Вы должны найти ездовое животное и объявить его вашим. Она указывает на сети и снаряжение для скалолазания у ваших ног, а потом на группу висящих в воздухе скал, возле дальнего края вашей.

Испытание элементального культа

Это столкновение содержит по одной **мантикоре** [manticore] для каждого персонажа.

Это видение — иное испытание, отражающее нахождение культиста на дыбе, а также хаотичную натуру стихийного воздуха. Чтобы пройти его, персонажам необходимо оседлать ездовое животное, тем самым доказав, что они достойны вступить в стихийный культ.

Гнезда мантикор располагаются на летающих островах. Они отличаются размерами. Самый маленький из них — шесть футов в диаметре, самый большой — двенадцать. Какие-то из них парят на одном месте, другие же перемещаются по воздуху с места на места, иногда врезаясь друг в друга.

Испытание состоит из трех частей. Все проверки имеют Сл 10, хотя Мастер может изменить сложность для целей повествования, либо для корректировки сложности для слабой или сильной группы персонажей. Следует проводить это испытание как кинематографичную сцену и использовать кости для поддержания минимального духа игры и нагнетания напряжения.

Карабканье на острова. Персонажи должны перебираться через острова, чтобы достичь места, где находятся гнезда. Каждый персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика). При провале следующая проверка совершается с помехой.

Поимка мантикоры. Каждый персонаж должен совершить бросок атаки сетью, чтобы зацепиться и безопасно взобраться на спину мантикоры. Персонажи могут добавить свой бонус мастерства к проверке. Если бросок атаки неудачен, то персонаж всё равно запрыгивает на мантикору, но она получает действие Мультиатака против этого персонажа.

Приручение мантикоры. Каждый раунд персонажу необходимо совершать проверку того навыка, который он выберет, чтобы приручить мантикору, за которую он цепляется (как цепляется и за свою жизнь) пока она летает в лабиринте, образованном летающими островами.

Навыки, из которых можно выбрать: Сила (Атлетика), Ловкость (Акробатика), Интеллект (Природа), Мудрость (Выживание) и Харизма (Запугивание). После проверки мантикора получает действие Мультиатака против персонажа.

Ездовое животное считается прирученным после успешного прохождения трех проверок. Если персонажу не удается сделать это из-за получения слишком большого урона, вся группа проваливает испытание. Участники испытания могут помогать друг другу.

Как только успех или провал становятся очевидным, видение исчезает. Если испытание пройдено успешно, прочтите следующее:

> В тот момент, когда ваш командир благодарит вас, летающий остров исчезает и вы возвращаетесь в сферу.
>
> Лежа на дыбе, монах закрывает рот. В этот же момент, дыба начинает трескаться и рассыпаться, освобождая монаха. Свечение прекращает исходить от неё и больше не подпитывает бурю. Культист, стоящий в ногах дыбы произносит: «Это снова я».
>
> Именно тогда вы бросаете взгляд вниз и понимаете, что ваше тело вам больше не принадлежит.

Если испытание провалено, прочтите следующее:

> Ровно в тот момент, когда лидер культа приказывает вам спрыгнуть с летающей скалы навстречу своей смерти, всё исчезает и вы возвращаетесь в сферу.
>
> Монах, лежащий на дыбе, продолжает подвергаться пыткам, извращенная жизненная энергия все еще подпитывает бурю. Культист, стоящий в ногах дыбы поднимается на ноги и произносит: «Это снова я, а не этот глупый монах!»
>
> Именно тогда вы бросаете взгляд вниз и понимаете, что ваше тело вам больше не принадлежит.

Обмен телами

Независимо от того, прошли персонажи последнее испытание или нет, они только что поменялись телами! У каждого игрока остается свой лист персонажа, но он должен отдать игроку слева карточки с ответами на вопросы Раздаточного материала 1: Вопросы Облачного портала. Теперь игроки должны отыгрывать личность (со всеми ее идеалами и слабостями) другого персонажа.

Чтобы добавить мотивации, можно сложить в центре стола какие-нибудь жетоны, фишки для покера или даже кости. Всё это будет изображать «хранилище» с вдохновением. Вы или любой игрок можете наградить им того, кто хорошо отыгрывает чужого персонажа.

Обычно этот эффект длится до того, как группа закончит следующее столкновение. Однако вы можете прекратить его действие раньше или же продлить. Опирайтесь на настроение игроков и на то, получают ли они удовольствие.

Монах и культист

Если испытание пройдено успешно, монах (Маррен) благодарит персонажей и выражает желание остаться и восстановить силы. Культист, в свою очередь, не против помочь группе, в тайне планируя их обмануть. Хороший отыгрыш может привести к тому, что культист отречется от своих учений и перейдет на сторону персонажей.

Оба могут поделиться местонахождением тюрьмы и именем заключенного. Культист может сказать, что здание с куполом — храм Ян-Си-Бина,

Принца Злого Воздуха. И культист, и монах расскажут ту же информацию, что и Муриэль из области 2, если персонажи еще не узнали ее.

Сокровища

У культиста есть малахитовая брошка с выгравированным на ней символом культа Черной Земли, ее стоимость — 400 зм.

Корректировка столкновения

Сложность проверок можно корректировать для создания более интересного испытания. Вдобавок к этому у мантикор могут быть дополнительные атаки или их число может быть меньшим, чтобы и сильные, и слабые персонажи могли прочувствовать угрозу, исходящую от этих существ.

4. Сфера Извращенного Страдания

Когда персонажи прибывают, прочитайте следующее, корректируя при необходимости, если они прибыли не при помощи портала.

Вы проходите сквозь портал и попадаете на очередной облачный остров, большую часть которого занимает непрозрачная хрустальная сфера невероятных размеров. На дальней стороне острова располагается небольшое строение, похожее на док. Чуть ближе — маленькая конструкция из мрамора.

Облачные острова вращаются по часовой стрелке вокруг бури в центре. На ближайшем облаке, следующим за вами, чуть выше вашего острова расположена высокая башня, созданная целиком из облаков.

По направлению движения острова вы видите огромное здание с куполом, окруженное сотней тонких изящных шпилей. И строение, и шпили излучают серебряное свечение. Ветер бушует на этом острове, проносясь со свистом сквозь отверстия в шпилях.

Сфера находится между Тюрьмой и Храмом Ян-Си-Бина. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 персонажи могут получить представление о том, что здесь происходит.

Портал, через который они пришли, остается позади них и может быть использован для возвращения в амфитеатр. Если персонажи касаются кристаллической сферы, они немедленно переносятся внутрь. Персонажи также могут осмотреть мраморные строения дока.

Мраморные строение похожи на строение из столкновения 3 и содержит 10 *рюкзаков с аэростатом*. **Док** похож на док из столкновения 4, однако четверо кенку, охраняющих воздушное судно, издеваются и избивают пятого, который меньше остальных и имеет сломанное крыло.

Внутреннее пространство сферы

Попадание во внутреннее пространство сферы сразу же вызывает видение — испытание, проверяющее способность персонажей выдерживать урон.

Корректировка столкновения

Если персонажей — три или четыре, то внутри сферы находятся только четыре головы горгулий.

Вы стоите внутри золотой сферы диаметром более сорока футов. Шесть бюстов, вырезанных из белого известняка, прикреплены к стенам по периметру комнаты, их пернатые формы напоминают гарпий, сов, химер и ужасных демонических существ. Головы наклонены вправо, каждый из их открытых ртов выдувает пыль и воющий ветер, которые вращаются вокруг комнаты, образуя подобие воронки, выращивающейся из комнаты через 10-футовое отверстие в полу.

В нескольких футах от отверстия стоит дыба, её мраморные кандалы сломаны, как будто пленник сбежал. Вы слышите крик и видите на краю ямы монаха, держащегося за край цепи изо всех сил.

Заметка: вы, как Мастер, можете двигаться по кругу, спрашивая игроков о действиях их персонажей, чтобы было удобнее отслеживать два раунда, в течение которых они решают головоломку.

Комната является головоломкой, требующим от игроков развернуть горгулий так, чтобы они смотрели в разные стороны, тем самым нейтрализуя опасный вихрь. Эта комната имеет несколько важных особенностей.

Акла, монах. Она изможднена. Если поговорить с ней или преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, можно понять, что она сможет продержаться всего лишь два раунда.

Горгульи. Удивительно реалистичные и ужасающие, каждая из них выпускает из открытой пасти мощный порыв ветра.

- Успешная проверка проверка Мудрости (Восприятие) Сл 5 или Интеллекта (Расследование) такой же сложности (не требует действия) поможет заметить то, что головы смотрят в одну и ту же сторону.
- Успешная проверка проверка Мудрости (Природа) или Интеллекта (Магия) Сл 15 (совершается дейтвием) поможет заметить, что ветер движется так, что вызывает вихрь.
- Успешная проверка проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 (совершается дейтвием) показывает, что в месте, где соединяется голова и шея, есть небольшой желоб, потенциально позволяющий поворачивать голову.
- Действием можно повернуть голову горгульи, чтобы изменить направление ветра, выдуваемого из нее. При этом голова огрызается, кусается или кричит на персонажа.
- Персонаж, поворачивающий голову, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получит 2к10 урона. Голова поворачивается только в случае успешного спасброска.
- Если все шесть голов горгулий будут расположены таким образом, что ветер будет дуть в разных направлениях, вверх или в одну точку, или игроки найдут иное подходящее решение, то вихрь утихнет и монах будет спасён.

Отверстие. Круглое отверстие в центре комнаты, кажется, ведет через весь воздушный узел.

Падение в него было бы несомненной смертельным. Никаких поручней или ручек вокруг него нет. Изобретательность игроков может помочь монаху продержаться еще раунд или несколько, на ваше усмотрение.

Успех

Если персонажи смогли остановить вихрь за два раунда, то испытание считается пройденным. Прочтите или перефразируйте следующее:

> В тот момент, когда вы помогаете монаху, она, как и комната вокруг вас начинают исчезать. Вы проходите через врата в небольшой внутренний дворик, заполненный монахами, которые проходят поразительные испытания на выносливость. Кто-то из них опускает руки в костры и не издаёт ни звука, пока его плоть краснеет от пламени. Кто-то непрерывно бьет по глыбам льда, его кулаки кровоточат от бесчисленных порезов и синяков. Кто-то упражняется в акробатике, часами балансируя и держа на весу других. Монах обращается к тебе. «Страдание необходимо для того, чтобы дух превзошёл плоть».
>
> Видение размывается и превращается в вид с вершины воздушного узла. Вы чувствуете, как будто можете полететь вниз на любой из островов, чтобы поближе его рассмотреть.

Группа может выбрать один остров или сферу, получая краткое представление о нем. Это может включать в себя внутреннее содержимое здания или сферы, если требуется. Как только видение закончится, продолжайте.

> Видение исчезает, возвращая вас в сферу. Теперь в комнате находится только мраморная дыба, в которой закована женщина монах (Акла) с бритой головой. С огромным усилием она разрывает кандалы, приковывающие её к дыбе. После этого, дыба начинает трескаться и рассыпаться, освобождая женщину. Сияние перестает исходить из ее тела, больше не подпитывая шторм.

Акла знает тоже самое, что и монах из Столкновения 2.

Провал

Если персонажи не смогли повернуть все головы за два раунда, то испытание провалено. Прочтите или перефразируйте следующее:

> Видение исчезает, возвращая вас в сферу. Монах, закованная в мраморной дыбе, продолжает истязаться, а её извращенная сущность по прежнему подпитывает шторм.

При провале у персонажей не получается освободить монаха.

5. Сфера Испорченной Набожности

Когда персонажи прибывают, прочитайте следующее, корректируя при необходимости, если они прибыли не при помощи портала.

> Магия портала рассеивается, оставляя вас на очередном облачном острове, захваченном непрозрачной хрустальной сферой громадных размеров.
>
> За маленькой горой из облаков вы можете видеть ближайший к вашему остров. На нем — большое здание с куполом, окруженное сотнями тонких изящных шпилей. Здание и шпили излучают серебристое сияние. Порывы ветра проходят сквозь отверстия в шпилях, создавая свистящий звук.
>
> В противоположном направлении виднеется огромная открытая территория, на которую ведет деревянный скат. Еще дальше находится другая сфера — та самая, которую вы посетили, когда вошли в этот воздушный узел.

Сфера расположена между храмом Ян-Си-Бина и сферой Извращенного Смирения. Успешная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 20 позволит представление о любой деятельности в этих местах.

Портал, через который пришли персонажи, остается позади них и может быть использован для возвращения в амфитеатр. Если персонаж коснётся хрустальной сферы, группа мгновенно переносится внутрь.

Гора из облаков

Набор *рюкзаков с аэростатом* хранится под рыхлыми облаками на краю острова, и позволяет совершить отсюда путешествие до храма Ян-Си-Бина.

Док

Персонажи также могут обнаружить док, но воздушное судно и кенку, обычно находившиеся здесь, были уведены культом Воющей Ненависти. Остался лишь один мертвый кенку, наказанный за неуважение. Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 позволяет понять, что кенку мертв уже в течении пары часов.

Внутреннее пространство сферы

Видение возникает, как только группа входит.

> Внутреннее пространство сферы, по-видимому, предназначено для хранения историй и легенд и для пыток. Шесть книжных полок распределены по периметру сферы. На каждой из них есть табличка с надписью.
>
> Пыточное устройство в этой комнате представляет собой стул из белого мрамора, оковы удерживают тощего монаха. Его руки связаны красным шнуром, в его ладонях — зажженная свеча.
>
> Когда вы приближаетесь, сфера темнеет, остается лишь золотой ореол, создаваемый пламенем свечи. Монах выкрикивает: «Скорее, мои исследования! Их нужно завершить до того, как демоны прорвутся!» Он переводит взгляд в сторону пожелтевшего листа пергамента, лежащего на полу.
>
> Из темноты восстают два тенистых существа, их бледные глаза прикованы к монаху.

Теневые демоны. Два теневых демона будут атаковать монаха, каждый в свой ход. Однако золотой ореол света играет роль щита. Атаки теневых демонов приводят к появлению трещин на щите, угрожая разрушить его. Любой персонаж, находящийся рядом со щитом, может подставить себя под удар, автоматически останавливая атаку,

но получая урон (без броска атаки). Персонажи также могут отвлечь на себя демонов, атакуя их с источником света в руках.

Щит свечи [candle shield]. Щит имеет КД 12 и 40 хитов.

Полки и надписи. На каждой из полок есть надпись на определенном языке. Персонаж, владеющий языком, может прочитать надпись на этом языке. Проверка Интеллекта Сл 15 позволит персонажу, не знающему языка, понять, что это за язык, но не прочесть написанное. Написано следующее:

- Эльфийский: «Сверхъестественные создания»
- Дварфский: «География»
- Великаний: «Известные личности»
- Драконий: «Магия»
- Инфернальный: «История»
- Гномий: «Политика»

Свиток. Пергамент — это **Раздаточный материал для игрока 3: свиток пергамента**, в котором содержится пять вопросов:

Эльфы Криптгарденского леса настороженно относятся к этому королю фей, так как он не проявляет особого уважения к тем, кто ему служит.
Книжная полка: Эльфийский: «Сверхъестественные создания»
Ответ: Король Витчторн (Встречается в DDEP1-1 Corruption in Kryptgarden).

Назовите два из Десяти Городов долины Ледяного Ветра.
Книжная полка: Дварфский: «География»
Ответ: Любые два из Брин Шандер, Глухолесье, Каэр-Кониг, Каэр-Диневал, Термалин, Таргос, Восточная Гавань, Прорубь Дугана, Славный Мёд, Бремен.

Какие два существа изображены в одной статуе на центральной площади во Вратах Балдура?
Книжная полка: Великаний: «Известные личности»
Ответ: Минск и его питомец — хомячок Бу.

Какая школа волшебства почитается Красными Волшебниками, которые сейчас правят в Тэе?
Книжная полка: Драконий: «Магия»
Ответ: Некромантия.

Какая крепость со множеством башен, в которой плата за вход весьма необычна, была недавно атакована силами Асмодея?
Книжная полка: Инфернальный: «История»
Ответ: Кэндлкип.

Прохождение Испытания Набожности

Персонажи должны ответить на вопросы до того, как демоны пробьют щит. На пять вопросов можно ответить, если персонажи (или игроки) уже знают ответ. В противном случае, они должны найти полку с ответом на вопрос..

Любое существо, дотронувшееся до неправильной полки, получит 11 (2к10) урона силовым полем. Успешный спасбросок Телосложения Сл 13 уменьшает этот урон вдвое.

Если нужная полка найдена, персонаж тем же действием находит ответ. Как только все ответы найдены, демоны исчезают, а монах освобождается.

Если персонажи справились, прочитайте следующее:

> Теневые демоны исчезают, а свет возвращается в сферу. Полки и стул из мрамора остаются на своих местах. Монах наконец освобожден и встаёт со своего места. Когда ваши взгляды встречаются, вас посещает мимолетное видение о том, как этот человек, Сантир [Santir], заполняет книги молитвами и историческими записями. Он кланяется вам.

Сантир может предоставить ту же информацию, что и монах из Столкновения 2. Кроме того, по его словам, недавно здесь побывал культ Воющего ветра, чтобы взять книгу, необходимую для ритуала. Культисты пришли из Храма и, вероятно, уже забрали оттуда все необходимое.

Сантир — мужчина тридацати лет с эльфийскими предками. Персонажи, которые участвовали в DDEX2-9 «Око Бури» и исследовали Библиотеку, могли познакомится с ним и запомнили бы его как болтуна. То, что случилось с ним здесь, отрицательно повлияло на эту его черту. Он должен поторопить персонажей и сказать им идти без него, поскольку он занимается исследованиями и сплетнями.

Провал

Если персонажи не смогли ответить на вопросы до того, как демоны пробили щит, испытание считается проваленным. Прочитайте или перефразируйте следующее:

> Ваше последнее видение исчезает, вы возвращаетесь в сферу. Свет свечи и тьма, как и демоны, растворились в воздухе, но стул из мрамора и книжные полки остались. Тело сидящего монаха продолжает подвергаться пыткам, а извращенная эссенция жизни продолжает подпитывать бурю.

Персонажи не смогут освободить монаха, если не пройдут испытание.

Сокровища

Можно найти четыре редких тома стоимостью 50 зм каждый.

Если персонажи прибывают сюда в качестве второго столкновения, они скорее всего прогнали культистов и могут претендовать на ритуальную книгу. Ее стоимость указана в последнем столкновении.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** щит имеет 50 хитов, демоны имеют 55 хитов.

- **Слабая группа:** щит имеет 50 хитов.
- **Сильная группа:** теневые демоны автоматически попадают по щиту.
- **Очень сильная группа:** добавьте теневого демона. теневые демоны автоматически попадают по щиту.

6. Колокола гнездовья

Десять **ааракокр** (в том числе старейшина) живут и работают в этом гнезде. Предводители Воющей Ненависти используют магическое принуждение, чтобы заставлять этих ааракокр поддерживать в приемлемом состоянии колокола на вершинах 5 башен на этом облачном острове. Колокола — необходимые компоненты для различных ритуалов призыва созданий стихийного воздуха, которые служат культу. Они также сдерживают невидимого охотника, который наблюдает за гнездом и контролирует ааракокра с помощью магии.

На этом облачном острове находятся 5 башен разной высоты. Высота башен — 20, 30, 40, 50 и 60 футов, от самой низкой до самой высокой.

Стены башен покрыты толстой лозой, на которой висят спелые аппетитные белые виноградины. На вершине каждой башни находятся деревянные балки, на которых висят идеально отполированные латунные колокола. И хотя колокола качаются от сильного ветра, они не издают ни звука. Стены башен покрыты каменными платформами, расстояние между которыми составляет 10 футов.

Сотни птиц различных форм и размеров свистят и чирикают, сливаясь в беспорядочном хоре. Стаи двигаются, перелетая от башни к башне в хаотичном танце.

Когда ваша группа осматривает остров и пять башен, на самой высокой из них появляется крылатый гуманоид. Он вопит, пытаясь перекричать ветер. [Если никто из персонажей не знает Ауран, им слышится неразборчивый клёкот. Ааракокра повторяет те же самые слова на Общем, если никто из персонажей не понимает Ауран.] «Вы должны покинуть это священное место. В наше гнездо запрещено входить тем, кто ступает по земле».

Если персонажи посещают этот остров в качестве четвертого или более позднего столкновения, оказывается, что старейшину ааракокр вместе с ее магическим посохом забрали во Врата Бури культисты Воющей Ненависти, чтобы принести ее в жертву. В этом случае ааракокра, говорящий с персонажами, Тален, заменяет старейшину. В иных случаях с персонажами общается, Лазра.

На стенах каждой башни находятся платформы размером десять на десять футов с интервалом по 10 футов между ними. На башнях нет лестниц, но на лозу можно легко забраться при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Ааракокры связаны с этим местом магией колоколов. На вершине каждой башни стоят двое ааракокр. Они прячутся за колоколами, когда персонажи поднимаются наверх. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20 позволяет персонажу заметить, что у каждого ааракокра (уже после того, как они вышли из своих укрытий) на левом запястье латунный браслет. И браслеты, и колокола сделаны из одного и того же вида латуни и имеют одинаковый узор.

Любой, заметивший схожести между браслетами и колоколами, может попытаться совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 15, при успехе понимая, что здесь замешана сильная магия, обеспечивающая связь между колоколами и существами, носящими браслеты. Простыми словами, любой, на ком надет браслет, обязан оставаться вблизи колоколов и не может контролировать свои действия. Однако то, как именно колокола контролируют носителей браслета, остается загадкой.

Переговоры с ааракокри

Для того, чтобы начать диалог с ааракокрами, персонажи должны сначала уговорить пустить их на облачный остров. Это требует успешной проверки Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15. Существа, умеющие говорить на Ауране или способные находиться в воздухе хотя бы одну минуту, имеют преимущество при проверке. Если персонажи делают все возможное, чтобы показать свои мирные намерения, позвольте им совершить вторую проверку Харизмы, если первая не удалась. В противном случае, ааракокры немедленно атакуют.

Если персонажи смогли начать диалог с ааракокрами, используйте в разговоре следующую информацию:

- Ааракокры поклоняются колоколам и заботятся о них. Они чистят и поддерживают их в приемлемом состоянии, а колокола защищают гнездо.
- Когда людям нужно, ааракокры используют колокола для призыва воздушных созданий, чтобы те помогали создавать различные конструкции на островах, а также выполняли прочие несложные задания.
- Если Лазру забрали, Тален находится в расстроенных чувствах, ему сложно примириться с тем, что колокола могут кого-то принуждать.

После разговора с ааракокрами любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, понимает, что эти существа находятся под неким ментальным принуждением. Это может привести к еще одной проверке Интеллекта (Магия), которая позволит персонажам понять, что что-то внутри колоколов контролирует ааракокр.

Деактивация колоколов

Внутри колокола находится **невидимый охотник** [invisible stalker], который может действием входить или выходить из колокола. Ему было приказано оставаться здесь и держать ааракокра под контролем. Он не хочет сражаться, поэтому находится в одном из колоколов до момента, когда ааракокры атакуют персонажей (или наоборот) или до того, как персонажи деактивируют первый колокол.

Если персонажам удалось успешно пообщаться с ааракокрами, они могут быстро узнать о том, что колокола представляют опасность. Ааракокры гордятся колоколами, поэтому с радостью позволят персонажам осмотреть их. При близком

рассмотрении становится очевидно, что колокола магические и помогают контролировать ааракокр, а также являются компонентом в ритуале призыва созданий из Стихийного Плана Воздуха.

Деактивация колокола требует успешной проверки Интеллекта (Магия) Сл 15 или Ловкости (Воровские инструменты) Сл 15. При успехе контроль невидимого охотника над ааракокрами ослабевает. При провале все колокола громко гудят, сталкивая всех существ, находящихся на вершинах башен, если они не преуспеют в спасброске Силы Сл 15.

Колокола можно уничтожить физически (КД 18, 100 хитов), но каждый раз, когда с колоколами так обращаются, существо, атакующее их, получает 16 (3к10) урона звуком.

Количество колоколов, которые необходимо обезвредить для полного освобождения ааракокр, зависит от силы отряда. Когда это количество достигнуто, происходит следующее:

- Ааракокры освобождаются от контроля. Они сразу же перестают сражаться.
- Стаи птиц перестают нападать на персонажей (см. ниже).
- Невидимый охотник становится видимым до конца боя.

Сражение

ааракокры и **невидимый охотник** атакуют вместе, либо сразу же, либо после того, как персонажи совершают действие с первым колоколом. Когда необходимое количество деактивированных колоколов достигнуто, Ааракокры перестают атаковать.

Пока ааракокры атакуют, стаи птиц могут тоже принять участие в бою. В начале раунда совершите бросок 1к10. Если выпало 1 или 2, стаи птиц препятствуют персонажам.

Птицы могут мешаться разными способами, но не более чем один раз для каждого персонажа за раунд. Если персонаж совершает дальнобойную атаку, стая закрывает собой его цель, создавая помеху атаке. Атака против персонажей может проводиться с преимуществом, поскольку стаи птиц отвлекают их. Птицы набрасываются и клюют персонажей, пытающихся забраться на башню по лозе, поэтому те имеют помеху. Заклинатели, концентрирующиеся на своих заклинаниях, должны пройти проверку Телосложения Сл 20, чтобы поддерживать ее.

Сокровища

Если старейшина ааракокр находится в гнезде, она дарит группе свой посох иссушения. Его также можно забрать у нее боем.

Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 позволит заметить, что виноград на лозах редкого вида. Если персонажи сорвут их и продадут мастеру виноделия, они смогут выручить 40 зм.

Развитие событий

Если ааракокры освобождаются от контроля Воющей Ненависти, Лазра и/или Тален переполнены радостью. Если у группы есть воздушное средство передвижения, но нет пилотов, ааракокра являются подходящими кандидатами. В дополнение к этому, ааракокра соглашаются присоединиться к группе, когда она достигнет Врат Бури (см. подробности в последнем столкновении).

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Замените **невидимого охотника** на **воздушного элементаля**. Половина **ааракокра** не должны атаковать. Необходимо деактивировать только два колокола. Уберите вмешательство стай птиц.
- **Слабая группа:** Замените **невидимого охотника** на **воздушного элементаля [air elemental]**. Необходимо деактивировать только два колокола. Уменьшите вероятность вмешательства птичьих стай с 20% до 10%.
- **Сильная группа:** Необходимо деактивировать четыре колокола.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **воздушного элементаля**. Необходимо деактивировать все пять колоколов. Повысьте вероятность вмешательства птичьих стай с 20% до 40%.

7. Тюрьма

Эта высокая башня — тюрьма, в которой содержится представитель фракции (пусть Мастер выберет из тех фракций, которые представляют персонажи) и которая охраняется **облачным великаном** [cloud giant] с и **циклопом** [cyclops]. Из-за сферы Извращенного Сострадания стражи поменялись телами. Облачный великан (в теле циклопа) приказал циклопу (в теле облачного великана) не шуметь, пока он спит. Благодаря этому группа может избежать боя и спасти заключенного. Черная Земля посещает тюрьму в течение Столкновения 3. С этого момента заключенный находится у них (его забирают во Врата Бури).

Фракция	НИП
Альянс Лордов	Грегар Илинов (человек-мужчина)
Орден перчатки	Закк Билнис (гном-мужчина)
Арфисты	Шаэль (полуэльф-женщина)
Изумрудный анклав	Юрл Подлец (полуросликмужчина)
Жентарим	Крос Бараш (дроу-женщина)

Персонажи могут прибыть сюда на воздушном судне, или используя полетное одеяния. Прочтите или перефразируйте следующее:

> Над этим облачным островом возвышается одна единственная башня высотой 80 футов и шириной 30 футов Ее стены сделаны из того же облачного материала, что и остров. Сбоку от высокой 25-футовой железной двери находится окно с витражами. На двери висит знак, на котором кривым почерком написано: «Фставайти справо а не слево. Стучитис астарожна».

Знак и ловушка. Знак был нарисован циклопом (в теле великана) для того, чтобы никто из культистов не попал в **ловушку** по ошибке и не разбудил великана. Любой персонаж, идущий с левой стороны, должен успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить нажимную пластину, спрятанную под легкими облаками. Если пластину никто не заметил, персонаж, наступивший на нее, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая 22 (4к10) урона звуком при провале или половину этого урона при успехе.

Подслушивание или подглядывание. Успешная проверка проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 помогает услышать громкий храп внутри, а также чьи-то попытки медленно ходить на цыпочках по комнате. Успешное прохождение такой же проверки требуется для того, кто заглядывает в окно, в котором видно как циклоп спит на огромной постели, а облачный великан пытается неуклюже пересечь комнату на цыпочках, держа в руках тарелку еды. В окно также видна клетка, в которой может находиться заключенный. Если заключенного забрали, и у вас еще осталось время, вы можете позволить группе отправиться в другую локацию и не считать этот остров за столкновение.

Развитие событий

Если персонажи, превозмогая боль, прошли через все испытания (бесшумно открыли дверь и тихо постучали), чтобы не нарушить тишину, облачный великан (на самом деле циклоп, не блещущий интеллектом) скорее всего подумает, что они — культисты, и негромко поприветствует их. Успешной проверки Харизмы Сл 15 достаточно для того, чтобы развеять любые его сомнения, после чего он охотно позволит забрать пленника.

Однако ключ висит на кольце, которое держит храпящий циклоп (с разумом облачного великана). Для бесшумного получения ключа потребуется успешная проверка Ловкости (Скрытность) Сл 15.

При провале персонаж издает шум, из-за которого циклоп (облачный великан) начинает просыпаться. Позвольте персонажам придумать еще один план и установите сложность проверки в соответствии с ним. Если проверка пройдена успешна, циклоп продолжает спать, а у группы появляется еще один шанс на спасение заключенного.

При повторном провале циклоп просыпается и приказывает великану сражаться. Группа может захотеть подумать над планом побега!

Заключенный представитель фракции

Если группа прибыла вовремя, заключенный находится в добром здравии и очень благодарен за спасение. Он может рассказать одну вещь, которую вы считаете важной, в зависимости от того, с чем группе предстоит столкнуться.

Сокровища

Кольцо, на котором висит ключ, на самом деле является кольцом великана, оно сделано из серебра с электрумовой гравировкой. Его стоимость — 500 зм.

8. Храм Ян-Си-Бина

Храм воздаёт почести Ян-Си-Бину, Принцу Злого Воздуха. Здесь есть магический гонг, обсерватория с подзорной трубой. Все это охраняется **бехиром** [behir].

Персонажи могут прибыть сюда на воздушном судне или, используя рюкзаки с аэростатами. Прочитайте или перефразируйте следующее:

> Архитектура этого большого здания с куполом настолько же чудесна, сколь и ужасна. От сотни тонких шпилей исходит свист и завывания, когда ветер проносится сквозь отверстия в них. И купол, и шпили выложены мрамором с золотыми прожилками, на нем — рисунки, изображающие разрушение городов побережья Меча смерчами, ураганами и другими катастрофами. В деталях изображено, как элементали и демоны проходят по городам, не проявляя ни капли сострадания.
>
> Двойные двери высотой 50 фт широко открыты, за ними видна пышная внутренняя отделка из мрамора с розовыми и синими прожилками. Маленькие колокольчики разных форм развешаны по всей комнате, они мягко звенят, когда ветер задувает внутрь помещения.
>
> Сбоку от входа висят два больших гобелена. На одном из них изображено бесформенное облако дыма, щупальца и глаза парят в воздухе отдельно от него. На другом — пожилой мистик в мантии, у него смуглая кожа и белые волосы.
>
> В центре комнаты располагается сверкающий бассейн электричества, в котором стоит обсидиановый конусообразный обелиск высотой 40 фт. На его вершине — золотой гонг, гудящий так, словно его в него недавно ударили, его тон не меняется.

Гобелены. Гобелены отражают два облака, которые чаще всего принимает Ян-Си-Бин. Они не являются магическими, но поистине огромны. Чтобы стянуть их со стены необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Если перекинуть гобелены через бассейн, электричество в нем будет наносить лишь половину урона.

Гонг. Штормгейл ударил в него во время своей молитвы. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Религия) Сл 15 или Интеллекта (Магия) такой же сложности, понимает, что гонг имеет важное религиозное и магическое значение для ритуала, а также замечает на нем гравировку, делающую его похожим на ураган. Ритуал будет ослаблен, если кто-то прекратит звон гонга. Для того, чтобы сделать это, персонажу нужно добраться до него и преуспеть в проверке Силы Сл 15. Персонаж может предпринимать любое число попыток, но каждая из них требует действия, а вибрации от гонга наносят 11 (2к10) урона звуком.

Гравитация. Гравитация в этом помещении действует совершенно иначе. Персонажи могут ходить по любой поверхности, включая стены, конусообразный обелиск и даже купол (находящийся примерно в пятидесяти футах над гонгом). Это поможет разыграть кинематографичное сражение.

Бассейн. Существо, оказывающееся в электрическом бассейне, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 12, получая 11 (2к10) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Бехир. Бехир ожидает в бассейне, обладая неуязвимостью к его урону. Он, использует свою скорость лазанья, чтобы получить преимущество, и поднимается над поверхностью в тот момент, когда персонажи преодолевают бассейн. Он может схватить любое существо и утащить его в бассейн. Бехир также способен проглотить кого-то и забраться в бассейн, чтобы в дальнейшем в него изрыгнуть существо.

Сокровища

Подзорная труба стоит на конусообразном обелиске рядом с гонгом. Вне воздушного узла она работает как и любая другая, однако внутри него позволяет смотрящему безошибочно найти кого угодно (даже если об этом ком-то неизвестно ничего кроме имени). Эту подзорную трубу можно использовать, чтобы узнать местонахождение Штормгейла, а также отследить его передвижения. Поскольку устройство можно применить для нахождения существ, о которых известно только их имя, можно, например, найти Мику Фобрейкер из культа Черной Земли (могло случиться так, что персонажи встречались с ней ранее). Подзорная труба сделана очень искусно, коллекционер в Мулмастере даст за нее 750 зм.

9. Врата Бури

Это должно быть красивым заключением приключенческой трилогии. Старайтесь сделать это столкновение скорее интересным кинематографичным опытом, а не сложным испытанием. Персонажи должны блистать. Самое время соглашаться со всеми идеями игроков, даже если это сократит столкновение. Например, толкнуть Штормгейла в бушующую бурю будет невероятно удовлетворительным для игроков.

Когда группа закончит пятое столкновение, прочтите следующее:

> Как только вы начинаете движение в сторону своего следующего пункта назначения, буря в центре воздушного узла внезапно начинает пульсировать с невероятной силой. Вы чувствуете холодный воздух и запах озона.
>
> Над бушующей бурей зависло воздушное судно. Даже находясь далеко, вы можете слышать лихорадочное пение культистов. Словно в ответ на него буря раскрывает свой «рот» прямо под их кораблем — врата начинают формироваться!

Приближаясь к шторму

Персонажи должны немедленно направиться к Вратам Бури. Воздушное судно является лучшим способом это сделать.

Если на корабле есть команда из кенку, один из них спросит подражая: «Капитан, должны ли мы протаранить наших врагов?» Для того, чтобы сделать это, один из персонажей должен стать капитаном и преуспеть в проверке Ловкости Сл 20 или Интеллекта с той же сложностью. При провале два судна сталкиваются, но это не наносит никакого урона. В итоге два корабля парят на расстоянии 5 фт друг от друга над бушующей бурей. При успехе средства передвижения врезаются друг в друга и застревают. Все члены культа Воющей Ненависти получают 11 (1к10) дробящего урона.

Если у персонажей нет воздушного судна, но они смогли расположить к себе ааракокр, те придут и доставят героев на корабль культистов. При этом персонажи будут выполнять проверку инициативы с помехой, поскольку ааракокры доставили своих друзей весьма неаккуратно.

В крайнем случае, персонажи могут просто полететь к Вратам Бури, но получат 16 (3d10) некротического урона, так как их жизненные силы утекают в шторм.

Определение последствий

Сверитесь с Приложением 4: Достижение Врат Бури, чтобы определить как действия персонажей во время приключения повлияли на финальную битву. Зафиксируйте изменения непосредственно в блоке статистики монстров в Приложении 1. Отметьте любые эффекты, которые могут произойти на 2 или 3 раундах. Как минимум на дирижабле находятся пять пиратов **кенку**, **Штормгейл** [Stormgale], **Бладвинд** [Bloodwind] и **жрец Воющей Ненависти** [Howling Hatred priest]. Если Бладвинд погиб в DDEX2-9, то вместо него будет Мифру (с тем же блоком статистики). Если Штормгейл погиб ранее в приключении, то добавьте Бладвинда, но если он тоже погиб, добавьте вместо него Мифру и еще одного **небесного ткача** [skyweaver].

Эффекты ритуала

Если ритуал не остановить, он откроет врата в Стихийный План Воздуха в начале 4 раунда. Предупредите персонажей заранее, чтобы мотивировать их на принятие кардинальных мер (например, столкнуть культиста за борт, пожертвовать собой и пр.).

В дополнение к этому, сила ритуала превращает **Штормгейла** в **воздушного элементального мирмидона** [air elemental Myrmidon]. Это должно случиться в конце первого раунда, однако откладывается на один раунд за каждое успешно пройденное персонажами испытание. Вы можете захотеть показать процесс превращения в каждом раунде, даже если он не закончится успешно, чтобы персонажи могли прочувствовать угрозу.

Если превращение все же случилось, замените культиста на воздушного элементаля мирмидона. Уберите половину урона, полученного им до этого.

Если в результате ритуала открывается портал, персонажи терпят поражение. Если они смогли одолеть противников до этого, ритуал останавливается. Прочитайте Заключение ниже.

Кинематографичное сражение

Вы можете задать тон сражения подавая пример. Враги должны вербально мотивировать персонажей тем, что хвастаются успехами культа (например жертвоприношением старца ааракокр). Культисты могут запрыгивать на корабль или использовать веревки, чтобы уклоняться от персона-

жей. Несмотря на то, что корабли не проработаны, вводите разнообразные приёмы ради развлечения и побуждайте персонажей делать то же самое. Бочки, такелаж, перемещение по платформам — используйте что угодно.

Корабли находятся над огромной бурей. На ваше усмотрение, действия персонажей или противников могут потребовать проверок навыков, чтобы не упасть ничком или даже не свалиться за борт.

Тактика

Поскольку лидер культистов ожидает, что ритуал закончится превращением, он торопятся. Лучшие заклинания и способности используются первыми, лидер совершенно не боится получить урон. Излишняя самоуверенность!

Другие культисты такие же наглые, уверенные в том, что победа уже у них в кармане. Они делают все, лишь бы сражение было максимально веселым для игроков, в то же время стараясь избегать урона и пытаясь победить персонажей.

Решение проблем/упрощение

Если эффектов становится слишком много, оставьте только те, которые доставляют больше всего удовольствия, обращайте внимания на них, чтобы игроки смогли осознать результат действий группы.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабая группа:** отложите прибытие **культистов Черной Земли** на один раунд. **Ааракокры** или даже **кенку** могут предложить свою помощь, стабилизируя павших или излечивая персонажей. Мотивируйте игроков использовать обстановку, чтобы достичь преимущества (например, можно скинуть врагов за борт). Уменьшите хиты **Штормгейла** на 20.
- **Слабая группа:** уберите **жреца Воющей Ненависти**.
- **Сильная группа:** добавьте двух **послушников Воющей Ненависти**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **урагана** и увеличьте урон атак на 2.

Заключение

Если ритуал прерван, Врата Бури начинают поглощать силу воздушного узла, действуя как черная дыра — они затягивают облачные острова и весь узел, полностью уничтожая все это. У персонажей есть время, чтобы выбраться в кинематографическом стиле — улететь к порталу-выходу или использовать остров со сферой, чтобы через него достичь Амфитеатра. Важно помнить, что только освобожденные монахи могут выбраться.

Если ритуал заканчивается успешно, Врата Бури начинают открываться. Пока они открываются, персонажи могут заглянуть в Стихийный План Воздуха. Армия злобных созданий элементального воздуха начинает выходить из него. У персонажей есть время на то, чтобы выбраться и услышать злорадный смех оставшихся культистов.

После этого монахи приглашают персонажей на пир в их честь. Если персонажи успешно прошли по крайней мере три испытания, они могут стать почетными членами монастыря Желтой Розы. Это звание не даёт никаких внутриигровых преимуществ, но может быть использовано при отыгрыше в последующих приключениях.

Сокровища

Если персонажи добились успеха, Альянс Лордов и Орден Перчатки наградят их по 200 зм от каждой организации, когда герои вернутся в Мулмастер.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Суммируйте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных противников, и поделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для **небоевого опыта** награды указаны для каждого персонажа. Дайте всем персонажам опыт из таблицы «небоевые награды», если не указано иное.

Боевые награды

Название врага	Опыт
Страж Чёрной Земли	450
Жрец Чёрной Земли	700
Воздушный элементаль	1800
Послушник Воющей Ненависти	25
Ураган	450
Жрец Воющей Ненависти	450
Шлемоносный ужас	1100
Кенку	50
Мясной голем	700
Мантикора	700
Теневой демон	2200
Ааракокра	90
Невидимый охотник	2300
Циклоп	2300
Облачный великан	5000
Бехир	7200
Небесный ткач	700
Штормгейл	2300
Бладвинд	700
Воздушный элементальный мирмидон	2900

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Испытание Милосердия	200
Испытание Смирения	200
Испытание стихийного культа	300
Испытание Страдания	200
Испытание Набожности	200
Деактивация колоколов	200
Освобождение заключенного без боя	200
Отключение гонга	200
Остановка ритуала	200

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **4500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **6000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные на группу. Персонажам следует делить сокровища поровну если это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

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

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища

Название вещи	Цена в золоте
Золото культистов (часть первая)	460
Брошь (раздел 3)	400
Редкие тома (раздел 5)	200
Редкий виноград (шестой раздел)	40
Кольцо великана (раздел 7)	500
Подзорная труба	750
Награды	200 (за каждую)

Зелье дыхания в бутылке [Potion of bottled breath]

Зелье, редкое

Бутылочка содержит в себе дыхание элементального воздуха. При вдыхании вы можете либо выдохнуть его, либо задержать.

Если вы выдыхаете, вы получаете эффект заклинания порыв ветра. Если вы задерживаете дыхание, вам не нужно дышать в течение одного часа, но вы можете прекратить этот эффект раньше (например, чтобы поговорить).

По окончанию этого эффекта вы не получаете тех же преимуществ, что при выдыхании. Информацию о заклинании порыв ветра можно найти в Книге Игрока.

Посох иссушения [Staff of withering]

Посох, редкий (требуется настройка друидом, жрецом или колдуном)

Этот посох легкого дуновения ветра постоянно окружен невидимыми легкими потоками воздуха.

Тем, кто настроен на него, посох шепчет предупреждения, что дает +2 бонус к проверкам Ловкости, которые совершаются при определении инициативы в начале сражения. Полное описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера.

Рюкзак с аэростатом [Balloon pack]

Чудесный предмет, необычный

Полное описание этого предмета можно найти в приключениях *«Принцы Апокалипсиса»*. Если он не использовался в приключении, то полностью заряжен.

Полётное одеяние [Wingwear]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Полное описание этого предмета можно найти в приключении *«Принцы Апокалипсиса»*. Если он не использовался в приключении, то он полностью заряжен.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Adventurers League имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Слава

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

Персонажи из **Альянса Лордов** и **Ордена Перчатки** получают **дополнительное очко славы** за успешное завершение этого приключение.

Персонажи **Изумрудного Анклава** получают **одно дополнительное очко славы** за восстановление баланса, закрыв узел и сообщив о находках своей фракции.

Персонаж, который спас члена фракции, который был узником в узле, зарабатывает **один дополнительный пункт славы**.

Время простоя

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

Награда Мастера

Вы получаете **400 опыта**, **200 зм** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Страж Черной Земли [Black Earth Guard]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Страж делает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Реакции

Непреклонность. Когда страж подвергается эффекту, который его переместит, собьет с ног, или и то, и другое, он может использовать свою реакцию, чтобы избежать перемещения и не быть сбитым с ног.

Жрец Черной Земли [Black Earth Priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Религия +3, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Терран, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию атаками заклинаний). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой описано в приложении B[a]):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash]*, *защита от оружия [blade ward]*, *свет [light]*, *починка [mending]*, *лепка земли [mold earth*]*
1 уровень (4 ячейки): *дрожь земли [earth tremor*]*, *поспешное отступление [expeditious retreat]*, *щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *дребезги [shatter]*, *паук [spider climb]*
3 уровень (2 ячейки): *замедление [slow]*

Действия

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки.

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона.

[a] Приложения B в оригинальном приключение нет, зато эти заклинания можно найти в книге *«Руководство Занатара обо всем»*

Воздушный элементаль [Air Elemental]

Большой элементаль, нейтральный

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

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

Сопротивление урону колющий, рубящий, дробящий, электричество, звук
Иммунитет к урону Яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, сбивание с ног, паралич, опутанность, окаменение, истощение, захват, отравление
Чувства Темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Ауран
Опасность 5 (1 800 опыта)

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона.

Вихрь (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 13. При провале цель получает 15 (5к8 + 2) дробящего урона и отбрасывается на расстояние до 20 фт. от элементаля в случайном направлении, после чего сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 фт. перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.
Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.

Послушник Воющей Ненависти [Howling Hatred Initiate]

Средний гуманоид (любая раса), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 9 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 9
Языки Общий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Направляющий ветер (Перезаряжается после короткого или длительного отдыха). Бонусным действием послушник получает преимущество при следующем броске атаки дальнего боя, который он совершит до конца своего следующего хода.

Задержка дыхания. Послушник может задержать дыхание на 30 минут.

Действия

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

Ураган [Hurricane]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

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

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

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

Использование заклинаний. Ураган является заклинателем 3 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к попаданию атаками заклинаний). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой из приложения В):

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

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

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

Действия

Мультиатака. Ураган делает две атаки ближнего боя.

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

Реакции

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

Жрец Воющей ненависти [Howling Hatred Priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (проклепаная кожа)
Хиты 45 (10к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

Навыки Акробатика +5, Запугивание +4, Религия +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Ауран, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Жрец может задержать дыхание на 30 минут.

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний +13, +5 к попаданию атаками заклинаний). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой описано в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *защита от оружия [blade ward], свет [light], шквал [gust*], фокусы [prestidigitation], электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *ведьмин снаряд [witch bolt] падение перышком [feather fall], щит [shield],*
2 уровень (3 ячейки): *порыв ветра [gust of wind], пылевой вихрь [dust devil*]*
3 уровень (2 ячейки): *газообразная форма [gaseous form]*

Действия

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (1к6 + 3) рубящего урона.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Шлемоносный ужас [Helmed horror]

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 20 (латный доспех, щит)
Хиты 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

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

Навыки Восприятие +4
Сопротивление урону дробящий, рубящий, колющий от немагических атак, кроме нанесённых адамантиновым оружием
Иммунитет к урону яд, силовое поле, некротическая энергия
Иммунитет к состоянию окаменение, ослепление, отравление, паралич, очарование, глухота, испуг, ошеломление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 14
Языки Понимает язык своего создателя но не говорит
Опасность 4 (1 100 опыта)

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

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

Действия

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает две атаки Длинным мечом.

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

Кенку [Kenku]

Средний гуманоид (кенку), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 13(3к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Обман +4, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки понимает Ауран и Общий, но говорит только с помощью особенности Подражание
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Подражание. Кенку может подражать любым звукам, которые он уже слышал, включая голоса. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

Действия

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

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Мясной голем [Flesh golem]

Средний конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 9
Хиты 93 (11к8 + 44)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (−1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	5 (−3)

Иммунитет к урону электричество, яд, дробящий, рубящий, колющий от немагических атак, кроме нанесённых адамантиновым оружием
Иммунитет к состоянию паралич, очарование, отравление, окаменение, истощение, испуг
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 5 (1 800 опыта)

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 40 или меньше хитами, бросайте к6. Если выпадет «6», 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.

Создатель голема, находящийся в пределах 60 фт. от ставшего берсерком голема, может попытаться успокоить его, отдавая четкие команды убедительным голосом. Голем должен слышать создателя, который действием совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. При успехе голем перестает быть берсерком. Если голем получает урон, когда у него 40 или меньше хитов, он может снова стать берсерком.

Боязнь огня. Если голем получает урон огнем, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

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

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

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

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

Мантикора [Manticore]

Большой монстр, законно-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 68 (8к10 + 24)
Скорость 30 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Выращивание шипов на хвосте. У мантикоры есть 24 шипа на хвосте. Использованные шипы отрастают, когда мантикора оканчивает продолжительный отдых.

Действия

Мультиатака. Мантикора совершает три атаки: либо одну Укусом и две Когтями, либо три атаки Шипом с хвоста.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Шип с хвоста. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 100/200 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Теневой демон [Shadow demon]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 13
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

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

Спасброски Ловкость +5, Харизма +4
Навыки Скрытность +7
Сопротивление урону огонь, кислота, звук, некротическая энергия, дробящий, рубящий, колющий от немагических атак
Иммунитет к урону яд, электричество, холод
Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват
Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11
Языки телепатия, Бездны
Опасность 4 (1 100 опыта)

Бестелесное перемещение. Демон может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

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

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, демон может совершать действие Засада бонусным действием.

Действия

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

Ааракокра [Aarakocra]

Средний гуманоид, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 13 (3к8)
Скорость 20 фт., летая 50 фт.

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

Навыки Восприятие +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Ауран
Опасность 1/4 (50 опыта)

Пикирующая атака. Если ааракокра летит и пикирует как минимум на 30 фт. по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, атака причиняет цели дополнительно 3 (1к6) урона.

Действия

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Метательное копье. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Невидимый охотник [Invisible Stalker]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14
Хиты 104 (16к8 + 32)
Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +8, Скрытность +10
Сопротивление урону дробящий, рубящий, колющий от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват, бессознательность
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18
Языки Ауран, понимает Общий, но не говорит на нем
Опасность 6 (2 300 опыта)

Невидимость. Охотник невидим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает охотнику добычу. Охотник знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до нее, если они находятся на одном плане существования. Охотник также знает местонахождение того, кто его призвал.

Действия

Мультиатака. Охотник совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона.

Циклоп [Cyclops]

Огромный великан, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 138 (12к12 + 60)
Скорость 14

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (−1)	6 (−2)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 8
Языки Великаний
Опасность 6 (2 300 опыта)

Плохое восприятие глубины. Циклоп совершает с помехой броски атаки по цели, находящейся на расстоянии более 30 фт.

Действия

Мультиатака. Циклоп совершает две атаки палицей.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) дробящего урона.

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) дробящего урона.

Облачный великан [Cloud giant]

Огромный великан, нейтральный-добрый(50%) или нейтрально-злой(50%)

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 200 (16к12 + 96)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Спасброски Телосложения +10, Мудрость +7, Харизма +7
Навыки Восприятие +7, Проницательность +7
Чувства пассивное Восприятие 17
Языки Общий, Великаний
Опасность 9 (5 000 опыта)

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

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой великана является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic]*, *свет [light]*, *туманное облако [fog cloud]*
3/день каждое: *падение перышком [feather fall]*, *полет [fly]*, *телекинез [telekinesis]*, *туманный шаг [misty step]*
1/день каждое: *власть над погодой [control weather]*, *газообразная форма [gaseous form]*

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки моргенштерном.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) колющего урона.

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +12 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* 30 (4к10 + 8) дробящего урона.

Бехир [Behir]

Огромный монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 168 (16к12 + 64)
Скорость 50 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (−2)	14 (+2)	12 (+1)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +7
Иммунитет к урону электричество
Чувства темное зрение 90 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Драконий
Опасность 11 (7 200 опыта)

Действия

Мультиатака. Бехир совершает две атаки: одну укусом, и одну сжиманием.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) колющего урона.

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо с размером не больше Большого. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) дробящего урона плюс 17 (2к10 + 6) рубящего урона. Цель становится схваченной (Сл высвобождения 16), если бехир пока не сжимает никакое существо. Пока цель схвачена, она опутана.

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Бехир выдыхает молнию длиной 20 фт. и шириной 5 фт. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 16, получая 66 (12к10) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.

Проглатывание. Бехир совершает одну атаку укусом по существу с размером не больше Среднего, схваченному им. Если эта атака попадает, существо становится проглоченным и перестает быть схваченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено и опутано, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи бехира, и получает 21 (6к6) урона кислотой в начале каждого хода бехира. У бехира может быть проглочено только одно существо одновременно.
Если бехир получает за один ход 30 или больше урона от проглоченного существа, бехир должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе отрыгнет существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 10 фт. от бехира. Если бехир умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 15 фт. перемещения, падая при выходе ничком.

Бладвинд (или Небесный ткач) [Bloodwind (or Skyweaver)]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 44 (8к8 + 8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Ауран
Опасность 3 (700 опыта)

Колдовство. Небесный ткач является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *Защита от оружия [blade ward], Свет [light], Луч холода [ray of frost], Сообщение [message], Электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *Ведьмин снаряд [witch bolt], Доспехи мага [mage armor], Падение перышком [feather fall]*
2 уровень (3 ячейки): *Невидимость [invisibility], Порыв ветра [gust of wind]*
3 уровень (3 ячейки): *Молния [lightning bolt], Полет [fly]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющего урона.

Штормгейл, лидер культа [Stormgale, Cult Leader]

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 66 (10к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Интеллект +8, Мудрость +5
Навыки История +9, Магия +9
Сопротивление урону огонь, холод, электричество, звук
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Драконий, Великаний, Игнан
Опасность 6 (2 300 опыта)

Использование заклинаний. Штормгейл является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], огненный снаряд [fire bolt], свет [light], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], доспехи мага* [mage armor*], обнаружение магии [detect magic], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], отражения [mirror image], туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *огненный шар [fireball], метель [sleet storm], молния [lightning bolt]*
4 уровень (3 ячейки): *каменная кожа* [stoneskin*], огненный щит [fire shield], переносящая дверь [dimension door]*
5 уровень (1 ячейка): *конус холода [cone of cold], силовая стена [wall of force]*
*У Штормгейла эти заклинания уже наложены перед сражением.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Воздушный элементаль мирмидон [Air Elemental Myrmidon]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 117 (18к8 + 36)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление урону колющий, рубящий, дробящий от немагического оружия, электричество, звук
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, окаменение, отравление
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Ауран, один язык по выбору своего создателя
Опасность 7 (2 900 опыта)

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

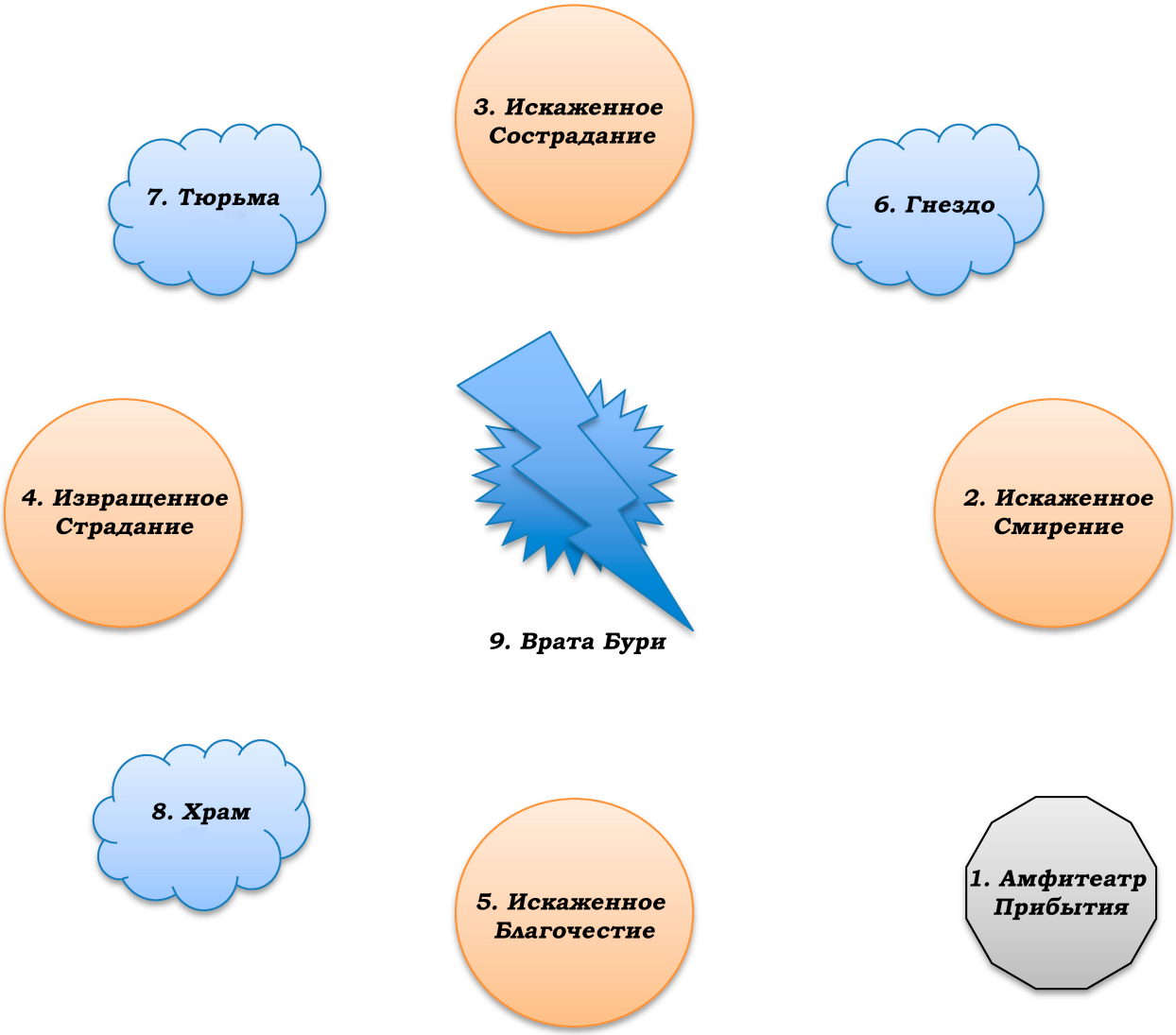
Действия

Цеп. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) дробящиго урона.

Удар молнии (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку цепом. В при попадании, цель получает дополнительно урон электричеством 18 (4к8) и должна совершить спасбросок Телосложения Сл 14. При провале цель становится ошеломлённой до конца следующего хода мирмидона.

Приложение: Карта воздушного узла Мастера

Числа обозначают зоны столкновений, которые также указаны на карте Игрока. Амфитеатр прибытия находится за земле. Остальные зоны парят внутри воздушного узла на высоте 200 футов. Сферы и облачные строения вращаются по часовой стрелке вокруг центра Шторма.



Приложение: Лист отслеживания перемещения культистов

Ставьте галочку в первой колонке каждый раз, когда персонажи посещают зону. Первое столкновение группы это всегда Амфитеатр прибытия, второе — сфера Искаженного Смирения. Шестое столкновение это всегда Врата Бури.

Прогресс столкновения	Локация, посещаемая персонажами	Локация Воющей Ненависти	Локация Черной Земли
1-й ___	1, Амфитеатр	8, Храм — Молитва Йан-Си-Бину	3, Сфера Искаженного Сострадания — Исследование, получение лодки, оставление культиста позади
2-й ___	2, Сфера Искаженного Смирения — получение лодки, выбор куда идти дальше	5, Сфера Искаженного Благочестия — получение ритуальной книги	6, Насест — отступление, неспособность договориться
3-й ___		6, Насест — Захват старейшины, посох	7, Тюрьма — убеждение стражников выдать заключенного
4-й ___		7, Тюрьма — прийти и забрать заключенного, может быть уже взят Черной Землей	5, Сфера Искаженного Благочестия — исследование, изучение истории
5-й ___		9, Врата Бури — подготовка к ритуалу	8, Храм — отступление, неспособность победить стражников
6-й ___	9, Врата Бури — сражение с культистами, чтобы остановить ритуал	9, Врата Бури — начало ритуала	9, Врата Бури — помощь или препятствование Воющей Ненависти

Приложение: Достижение Врат Бури

Вы можете захотеть отслеживать достижения персонажей в этой таблице. Их можно использовать в столкновении 9 — **Врата Бури**, чтобы определить конфигурацию сражения. Зачеркните строки, которые неактуальны.

Зона столкновения	Совершенное действие	Влияние на столкновение во Вратах Бури
Предыдущее приключение	Не получилось прервать ритуал создания воздушного маяка и он всё еще парит	Культисты Воющей Ненависти получают преимущество в спасбросках, а также в первых бросках атак в приключении
Доки/Кенку	В команде корабля персонажей нет кенку	Любая попытка протаранить корабль совершается с помехой
Любая	Группа и культисты одновременно посетили одно и то же место и сражались	Если несколько культистов Черной Земли были побеждены и они являются врагами во столкновении во Вратах Бури, один из жрецов Черной Земли начинает столкновение с 22 (вместо 45) хитами. Если несколько культистов Воющей Ненависти были побеждены, то один небесный ткач начинает столкновение с 22 (вместо 44) хитами.
Любая	Черная Земля — союзники	Культисты прибывают во втором раунде и перехватывают всех небесных ткачей и ураганов, убирая их из боя. Они сражаются друг с другом ”вне боя”.
Любая	Черная Земля — враги	2 стражника Черной Земли и 1 жрец Черной Земли прибывают во втором раунде и поддерживают Воющую Ненависть издалека. Чтобы правильно представить это, добавьте +2 к броскам урона от оружия или заклинаний культистам Воющей Ненависти. Эффект заканчивается, если персонажи вступают с ними в бой, либо (по усмотрению Мастера) если они понимают, что сражение обернулось против культистов (и сбегают в этот момент).
Сферы 2-5	Испытание успешно пройдено	Трансформация лидера культистов задерживается на дополнительный раунд за каждый пройденное испытание
3, Сострадание	Мантикора поймана	Если персонаж падает с корабля, то мантикора ловит его и возвращает на поле боя в любую выбранную позицию
5, Благочестие	Ритуальная книга возвращена	Лидер культистов совершает ошибку в первом раунде, получая 20 урона от шторма
6, Насест	Колокольчики отключены	Если персонаж падает с корабля, то ааракокра ловит его в воздухе и возвращает на поле боя в любую выбранную позицию
6, Насест	Посох и старейшина спасены	Ритуал пресекается во втором раунде, нанося 15 урона каждому вражескому культисту
7, Тюрьма	Фракционный заключенный спасен	Фракционный НИП помогает персонажам. Один раз за раунд персонаж может получить преимущество в атаке
8, Храм	Гонг выключен	Остров с храмом разбивается о дно узла во втором раунде, что приводит к получению помех ко всем спасброскам и всем броскам атак у культистов

Приложение 5: Монастырь Желтой Розы

Нижеследующая информация необязательна для этого приключения, поскольку персонажи уже могли здесь побывать, она может помочь вам ответить на вопросы игроков:

В монастыре более 750 монахов, по одному на каждую из множества святынь Илматера, хотя они все и не присутствуют здесь одновременно. В дополнение к этому здесь есть несколько десятков прислужников, готовых занять освободившиеся места, и около двенадцати новичков — сирот из Дамары, отправленных сюда на воспитание монахами. Монастырь является самостоятельной деревней. Постройки создавались с учетом функциональности, а не комфорта.

Три ордена

Монахи в монастыре состоят в трех различных орденах, каждый из которых придерживается своих рабочих и религиозных практик. Все три ордена считаются одинаково важными и в теории, и на практике.

Новички и служители не являются членами этих орденов и получают звание полноценных монахов в зависимости от их предпочтений, навыков и рекомендаций своих руководителей. Большинству монахов нравится их работа, а другие терпят, поскольку это является сутью учения Ильматера.

Орден Зубила. Монастырь известен за свои скульптуры, гобелены и черничное вино. Большинство из них не покидают пределы монастыря, но тем не менее это один из источников дохода. Вместе с молитвами и медитациям члены этого ордена работают над этими произведениями искусства, а также занимаются готовкой, уборкой и немного торгуют. Они, как правило, трудолюбивы, некоторые более общительны, чем другие. Лишь немногие из них являются искусными мастерами боевых искусств.

Орден Розы. Аскеты, жрецы, воины и приключенцы принадлежат Ордену Розы. Они отвечают за защиту монастыря, как в физическом, так и в духовном плане. Эти преданные мужчины и женщины склонны быть храбрыми, мрачными и честными. Также они разговорчивые, регулярно путешествуют по миру, чтобы собирать знания и творить добро. Они не распространяют свою веру активно, а обсуждают религию, только если их спрашивают. В этом ордене находится наибольшее число мастеров боевых искусств и заклинателей.

Орден Свитка. Библиотекари, исследователи и писари образовывают этот орден. Они управляют огромными библиотеками и помогают другим находить в них нужные записи. Большинство членов этого ордена — типичные ученые, социофобы, предпочитают людям книги, а всяким приземленным темам обсуждение генеалогии, истории и теологии. Также как и в Ордене Зубила, некоторые из членов этого ордена являются специалистами боевых искусств и заклинателями.

Краткий список иерархии в Монастыре:

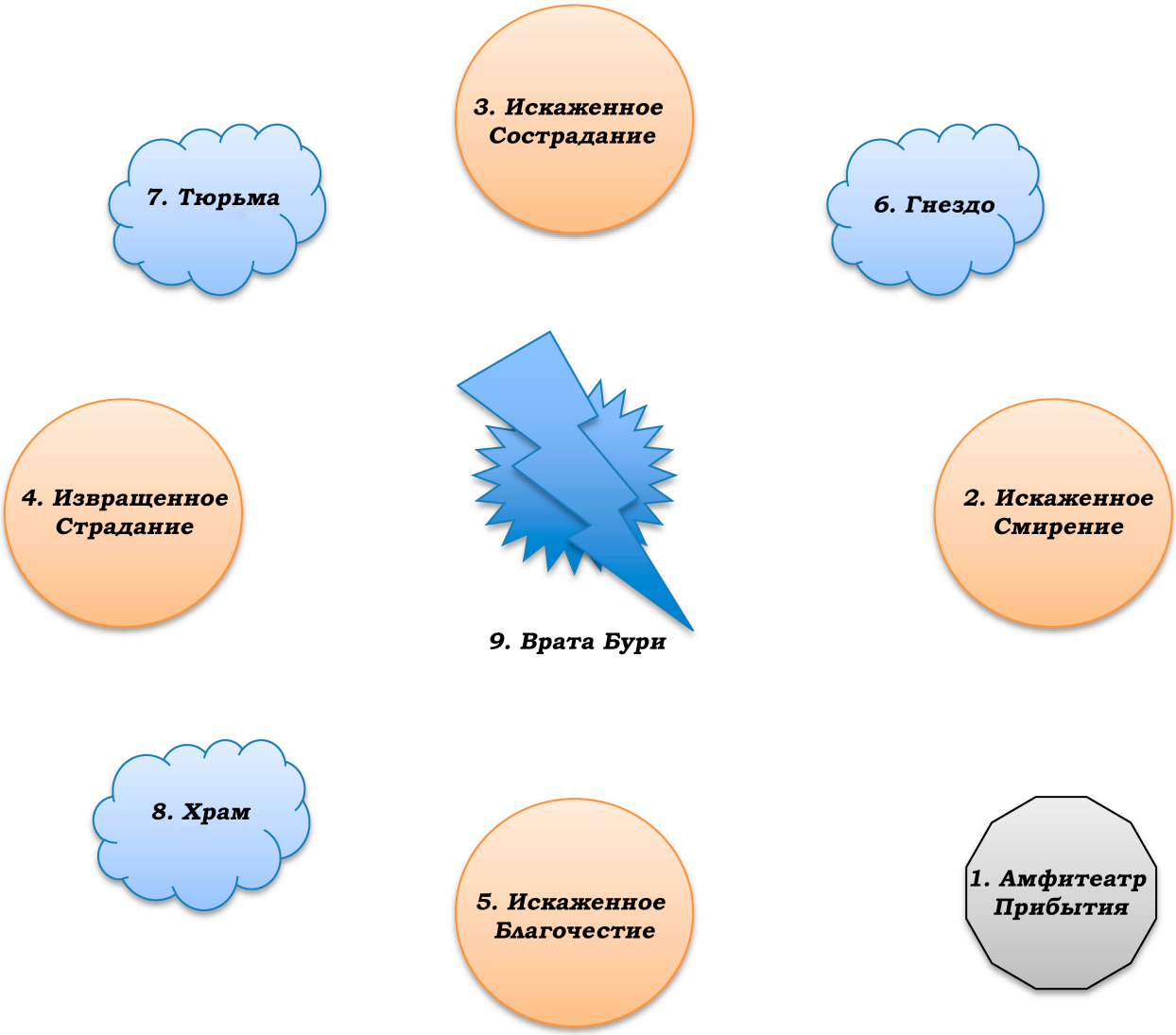
- **Грандмастер Цветов.** Отец Перивинкл Шин (мужчина-человек), аббат монастыря.
- **Настоятельница.** Мать Савэн, Госпожа Восточного Ветра (женщина-человек), настоятельница это, по сути, второе по величине звание среди живущих монахов.
- **Привратник.** Отец Херн (мужчина-человек) Мастер Врат. Его основная обязанность это быть посредником между гостями и остальной частью монастыря, следить за гостевым домом и развлекать гостей.
- **Мастер жилой зоны.** Мать Роузиндин (женщина-полуросли к). Лидер Ордена Зубила, казначей, следит за жилой зоной монастыря и является главным дипломатом монастыря.
- **Мастер-целитель.** Брат Дурма (мужчина-человек)
- **Мастер-летописец.** Мать Алетра (женщина-человек). Глава Ордена Свитка
- **Хранительница крипт.** Сестра Талия (член культа Вобщей Ненависти)*.
- **Мастер лета.** Отец Блат (мужчина-человек). Глава Ордена Розы
- **Командир рыцарей.** Леди Тэйси Синещит (женщина-дварф).
- **Сакристан.** Мать Вайда (женщина-человек). Отвечает за реликвии и уход за церковью Илматера.

Раздаточный материал 1: Вопросы Облачного портала

На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____	На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____
На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____	На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____
На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____	На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____
На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____	На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____

Раздаточный материал 2: Карта воздушного узла

Описания для каждой зоны — это то, что можно увидеть издалека. Амфитеатр прибытия находится на земле. Все остальные зоны парят в воздушном узле, на высоте 200 футов. Сферы и облачные жилища вращаются по часовой стрелке вокруг центрального шторма.



Раздаточный материал 3: Свиток пергамента

Пергамент является частью экзамена, который проводится для студента. На странице написаны пять вопросов. В комнате шесть полок, на каждой из которых есть надпись на разных языках.

1. Эльфы Криптгарденского леса опасаются этого короля фей, ибо он не проявляет особого уважения к тем, кто ему служит.
2. Назовите два из Десяти Городов Долины Ледяного Ветра.
3. Какие два существа изображены в виде статуи на центральной площади во Вратах Балдура?
4. Какая школа волшебства почитается Красными Волшебниками, которые в недавнем прошлом контролировали Тэй?
5. Какая крепость-со-множеством-башен, требующая необычную плату за вход, была недавно атакована силами Асмодея?

Приложение для ДМа: сводка персонажей Мастера

Эта секция представлена для помощи ДМу в отслеживании персонажей, которые появляются в приключении.

Мать Алетра (а-ЛЕТ-ра). Женщина-человек. Глава ордена Свитков.

Брат Дурма (ДУР-ма). Мужчина-человек, приглядывающий за госпиталем.

Брат Сантир (САН-тир). Мужчина-человек. Любить поболтать, назначен сопровождающим персонажей во время их визита в библиотеку.

Отец Блат. Мужчина-человек. Является главой ордена Розы.

Отец Херн, привратник. Мужчина-человек. Его главная обязанность – связь между гостями и остальной частью монастыря, управление гостевыми помещениями и развлечение гостей. Нуждается в отдыхе.

Грандмастер цветов, отец Перивинкл Шин (ПЕривинкл ШИН). Мужчина-человек, аббат монастыря.

Мать Роузиндин (РОузиндин). Женщина-полурослик. Она руководит орденом Зубила и является интендантом, казначеем и главным дипломатом монастыря.

Мать Савэн, госпожа Восточного ветра (са-ВЭН). Женщина-человек. Подчиняется только грандмастеру Перивинклу Шину.

Командир рыцарей Тэйси Синещит. Женщина-дварфийка. Отвечает за защиту монастыря.

Сестра Талия (ТА-ли-я). Женщина-человек. Бывшая хранительница склепа, недавно обратилась в культисты Воющей Ненависти.

Мать Вайда (ВАЙда). Женщина-человек, ответственная за реликвии и содержание часовни Ильматера.

Штормгейл. Мужчина-человек. Лидер культа Вобщей Ненависти в монастыре Желтой Розы.



Меч Сельфарила

Говорят, что легендарный меч Сельфарила наделяет своего владельца мудростью и могуществом, поэтому естественно, что его обнаружение вызвало настоящий переполох в Мулмастере. Всё осложняется тем, что благотворитель, одетый в маску, утверждает, что знает не только правду о клинке, но также то, как он может помочь притесняемым жителям Мулмастера. Действительно ли он может поменять Мулмастер к лучшему? Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня.

Код приключения: DDEX2–14

Участники проекта

Adventure Design: Robert Adducci
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: schtormung, Denis Bezykornov, stivie, ghjkyui56, DUNGEONS_GUEST, Lola_Step
Вёрстка: Denis Bezykornov, Шаборкина Ксения
Вычитка: Viktoriya Bezykornova, Denis Bezykornov, Майя Эверетт





Дебют: 2 июля 2015
Публикация: 1 августа 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Меч Сельфарила»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит на побережье Лунного моря в мире Forgotten Realms, в городе Мулмастере.

Лига Приключенцев D&D

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

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

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

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

Подготовка приключения

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

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

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

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

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

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

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

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

Изменение сложности приключения

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых 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:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

Услуги заклинателей

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

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бейн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

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 продолжительные 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 возвратить 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

Лучше всего Мулмастер может быть охарактеризован как город прогрессирующего пессимизма. Город окутывает сильная негативная энергия, несмотря на производительный и трудолюбивый характер его людей. Мулмастерчане — терпеливые, непреклонные, эксплуатируемые личности, всеми силами борющиеся за жизнь в городе с волчьими законами, где широко распространена коррупция, а жизнь стоит дёшево.

Век назад правитель Мулмастера Сельфарил Уомдолфин Верховный Клинок [High Blade Selfaril Uoumdolphin] был свергнут своим братом-близнецом Рассендилом [Rassendyll]. Не обладая достаточной решимостью для прямого убийства своего брата, Рассендил запечатал душу Сельфарила в камень душ и инкрустировал в рукоять своего клинка.

Сейчас, вопреки всем ожиданиям, меч был найден. Сельфарил изо всех сил пытается вырваться из своего магического заключения и, с помощью персонажей, он может либо вернуть должность Верховного Клинка, либо сгинуть как один из претендентов на трон.

Судьба Сельфарила Уомдолфина

Сельфарил Уомдолфин, бывший ранее Верховным Клинком Мулмастера был предан своим братом-близнецом Рассендилом в 1375 DR. С помощью Эфзоула Чембрула [Fzoul Chembrul], Рассендил заключил своего брата в камень душ инкрустированный в рукоять его меча.

В следующем столетии меч выпал из событий истории до тех пор, пока не объявился вновь в руках дварфийского короля Айорна Ладваказара [Iorn Ludwakazar]. В событиях *DDEX2-4 «Бойня в Шахтах Каменного Шпиля»* меч, хранящий душу Сельфарила Уомдолфина, был возвращён.

Обзор приключения

Это приключение разбито на четыре части.

Часть 1: Возвращение домой. По пути в Мулмастер путешественники случайно сталкиваются с группой солдат под предводительством Орла, разыскивающего меч Рассендила. После этой стычки они встречают Растола Шана [Rastol Shan], загадочного главу Братства Плащей (гильдии волшебников Мулмастера), одетого в маску. Шан раскрывает историю меча и желает положить конец господству Церкви Бейна над городом. Он нанимает персонажей для освобождения Сельфарила, чтобы тот мог вернуть принадлежащий ему по праву титул Верховного Клинка, у занимающей этот пост в настоящее время Джасин Дрейкхорн [Jaseen Drakehorn].

Часть 2: В поисках Убежища. Шан оставляет освобождённого Сельфарила на попечение группы и приказывает им найти безопасное убежище бывшему правителю для восстановления сил. Группа должна провести Сельфарила в целости и сохранности через туннели под танцевальным залом, известным как «Помаши и подмигни», который сейчас населён злобными троллями и подлыми отиджами.

Часть 3: Сила в единстве. Сельфарил и персонажи планируют свой следующий ход. Шан и Сельфарил побуждают отряд навестить различные группировки в городе, чтобы те поддержали претензию бывшего лорда на трон и чтобы он мог выжить и бросить Дрейкхорн вызов за титул Верховного Клинка после того, как оправится от того, что ему выпало. Каждая группа, предложившая свою поддержку Сельфарилу, устраняет определённые сложности, возникающие в 4 части путешествия.

Часть 4: Наследие утеряно, да здравствует Наследие. Персонажи воплощают свои планы и определяют исход вызова Сельфарила. Будущее Мулмастера зависит как от силы их клинков, так и от убедительности их аргументов.

Судьба Меча Рассендила

В конце приключения DDEX2–4 *«Бойня в Шахтах Каменного Шпиля»* персонажам представляется возможность оставить Меч Рассендила у себя. Может так получиться, что более чем один из персонажей ваших игроков может иметь меч у себя.

В этом случае лишь один из персонажей может начать это путешествие с мечом. Вам следует определить ещё до начала игры, кто из персонажей это будет — либо по соглашению игроков, либо по решению Мастера.

Меч действует как *длинный меч +3*. Однако душа Сельфарила, заключённая в рукоятке меча, знает, что свобода приближается, и становится беспокойной. Любая атака, совершённая этим длинным мечом, совершается с помехой, потому что меч вертится и изгибается в руках своего владельца. К тому же он передаёт сильные чувства нетерпения, злобы и тоске по свободе своему владельцу. Эти эмоции мешают владельцу меча сосредоточиться, и любой спасбросок против эффектов очарования совершается с помехой.

Зацепки приключения

Персонажи могут быть вовлечены в историю несколькими способами. В некоторых случаях на это могут повлиять фракции, в которые входит персонаж. Слухи об обнаружении меча гудят по городу в течении последней недели или дольше, заставляя многих задаваться вопросом, может ли легенда о заточении Сельфарила действительно оказаться правдой.

Восстановление законного правителя. Хотя Альянс Лордов не особенно сильно представлен в самом городе, у них имеется несколько действующих агентов среди дворян. Поскольку Джасин Дрейкхорн — ярая противница союза с Альянсом Лордов, есть надежда, что её преемник может оказаться более сговорчивым и менее склонным к тирании и несправедливому правлению.

- **Задание.** Убедиться, что Верховный Клинок Мулмастера может быть убеждён стать приверженцем методов Альянса Лордов.
- **Условие выполнения.** Поместить Сельфарила

Уомдолфина на пост Верховного Клинка, предварительно заручившись его поддержкой.

Ослабить бейнитов. Джасин Дрейкхорн обязана значительной частью своего могущества поддержке церкви Бейна, бога тирании.

Ордену Перчатки это не по нраву, так как они стремятся к правосудию ради всеобщего блага, а жестокое возмездие идёт на пользу только городской элите.

- **Задание.** Ослабить связь между Верховным Клинком и церковью Бейна в Мулмастере.
- **Условие выполнения.** Своевременное уничтожение призванных жрецами Бейна **дьяволов**, чтобы спасти Сельфарила.

Просьба Жентарима. Не секрет, что потомки жителей Жентильской Твердыни, живущие в Мулмастере, считаются горожанами второго сорта и вынуждены жить в своем гетто, получая только ту работу, за которую не хочет браться ни один мулмастерчанин. Жентарим хотел бы, чтобы его члены будут подняты из этого незавидного положения во имя свободы и, конечно, прибыли.

- **Особое задание.** Совершить публичный поступок, полный храбрости, хитрости или разумности.
- **Условие выполнения.** Во время дуэли с Сельфарилом жрецы-бейниты Верховного Клинка Дрейкхорн призывают дьяволов. Вне зависимости от победы или поражения жентаримец, вступивший в бой один на один с **бородатым дьяволом**, будет считаться успешно выполнившим эту миссию.

Проникнуть в Плащи. Братство Плащей практически непроницаемо для иностранцев, прибывших в Мулмастер, что делает шпионаж за таинственным орденом невероятно сложным. Однако, используя благоволение Растола Шана, Арфисты могут совершить небольшой переворот в деле шпионажа.

- **Задание.** Присоединиться к Плащам или помочь Арфисту сделать это.
- **Условие выполнения.** Убедить Растола Шана поспособствовать вступлению Арфиста в Плащи.

Вербовочный раж. Мягко говоря, малопопулярный Изумрудный Анклав в безумной погоне за пополнением своих рядов ищет новых союзников повсюду, где те могут быть найдены. Если какой-то из членов Изумрудного Анклава встретится с группой вне фракций (желательно, чтобы это был кто-то со связями в природном ордене Фаэруна), им следует помогать любой ценой.

- **Задание.** Помочь новому другу.
- **Условие выполнения.** Освободить Плода Грэйвелто и убедить глубинных гномов присоединиться к делу Сельфарила.

Часть 1: Возвращение домой

Приключение начинается когда герои двигаются через область, которая находится приблизительно в одной миле от Мулмастера.

Бандиты со значками

Недалеко от города у путешественников происходит конфликт с группой Солдатской Братии.

Общие особенности

Стычка с солдатами из Братии имеет следующие общие особенности:

Местность. Дорога в хорошем состоянии. Недавно прошёл дождь, но на хорошо утоптанной дороге нет грязи.

Погода. Высоко в небе светит солнце, не затенённое облаками. Дуют вездесущие ветры, характерные для Мулмастера.

Запахи и звуки. Свежий дождь. Пение птиц.

Кустарники. Густой подлесок по обоим сторонам дороги хорошо укрывает существ, прячущихся в нём. Почва мягкая и влажная, и проверки Ловкости (Скрытность) для того, чтобы двигаться беззвучно, совершаются с преимуществом.

То, как начинается путешествие, зависит преимущественно от того, владеют ли персонажи мечом Рассендила.

У игроков может не быть меча

У игроков может не быть меча, если их персонажи не участвовали в событиях DDEX2–4 *«Бойня в Шахтах Каменного Шпиля»*. Если персонажи не владеют мечом, прочтите:

> Следуя по дороге, ведущей в Мулмастер, вы подходите к повороту, ведущему вдоль чащи высоких кустов. Характерные для этой местности звуки пения птиц внезапно смолкают.
>
> Из подлеска в сторону дороги раздаётся треск, и полурослик-мужчина, облачённый в кожаную броню, вырывается из кустов, сжимая в своих руках длинный свёрток. Полурослик спотыкается, падает и остаётся лежать неподвижно; между его лопаток торчат три арбалетных болта. Свёрток, который он только что сжимал, выпадает из его рук, ударяясь об землю и открывая взору длинный меч, украшенный драгоценными камнями, с массивным мерцающим рубином, инкрустированным в его рукоятку.
>
> Сразу же за этим группа одетых в доспехи людей в форме Солдатской Братии Мулмастера, выбегает на вас с арбалетами наперевес.
>
> Недалеко позади них раздаётся звонкий голос, принадлежащий черноволосой женщине, одетой в тяжёлую латную броню.
>
> «Вот то, что нам нужно. Доставайте клинки и убейте свидетелей».

У персонажей есть меч

У персонажей есть меч, если игроки участвовали в событиях DDEX2–4 *«Бойня в Шахтах Каменного Шпиля»* и если один или более из них сохранил меч в конце приключения, прочтите:

> Путешествуя по Северной дороге в Мулмастер, вы неожиданно натыкаетесь на ещё один пропускной пункт, укомплектованный Солдатской Братией и организованный рядом с густым кустарником, произрастающим вдоль дороги.
>
> Начинается обычная волокита с предъявлением необходимых документов и расспросах о ваших намерениях, и вдруг один из солдат неожиданно разворачивается и входит в небольшой навес у обочины дороги, где сидит худая черноволосая женщина в тяжёлых латах, сосредоточенно просматривая какие-то карты. Солдат трогает её за плечо, и она поворачивается, чтобы посмотреть на вас. Она хватает лист бумаги и, просмотрев на него, направляет свой взгляд в вашу сторону.
>
> Её ясные голубые глаза впиваются в [персонажа, вооружённого мечом Рассендила].
>
> «Вот наш предмет. Доставайте клинки и убейте их».

Капитан Ястребов (**ветеран** [veteran]), разыскивающая меч Рассендила по приказу Верховного Клинка, возглавляет членов Братии (четыре **рыцаря [knights]**).

Если меч находится у персонажей, бумага, в которую смотрит Ястреб, описывает личность, похожую на героя, несущего его, с кратким письменным описанием его спутников.

Солдаты немедленно атакуют, стремясь вступить в ближний бой. Капитан сначала отступает, используя своё первое действие, чтобы вызвать подкрепление с помощью сигнального рога, быстро дунув в него три раза.

Любой персонаж с предысторией «солдат» понимает значение этого действия автоматически; остальные могут прийти к этому заключению, преуспев в проверке Интеллекта (История) Сл 10.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите 1 **рыцаря**
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте 1 **мага** [mage] (члена Братства Плащей)

Развитие событий

Как только солдаты и капитан Ястребов будут побеждены, у группы должно остаться достаточно времени, чтобы убраться восвояси, пока не поздно. Так как рыцарь протрубил в свой рог, вскоре появятся ещё двенадцать ветеранов и атакуют, если персонажи не уйдут оттуда.

Намекните на это следующим образом:

> Как только звуки битвы стихают вокруг вас, вы слышите звуки рога и топот дюжины ног, бегущих по дороге в ва-

шу сторону. Осталось немного времени до того, как они появятся.

Если персонажи будут побеждены, их казнят в ускоренном порядке, если им не удастся убедить капитана Ястребов, что у них есть информация, которую они ещё не выдали. Если персонажи попытались действовать таким способом и преуспели в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15, их обезоруживают, заковывают в кандалы, засовывают в рты кляпы и помещают в тихое секретное подземелье за пределами города. Все персонажи, являющиеся очевидными заклинателями, обнаруживают свои пальцы и руки связанными серией спутанных узлов, доставляющих болезненные ощущения.

Выжившие солдаты остаются охранять подземелье снаружи, пока капитан возвращается в город за инквизитором.

Независимо от того, удастся ли группе скрыться или персонажи будут задержаны Ястребами, они встретят Растола Шана во время своего следующего короткого или продолжительного отдыха. Перейдите в раздел «Наследие Клинка».

Сокровища

У солдат есть 160 зм в монетах разного номинала. Если в группе был волшебник, персонажи находят книгу заклинаний, выполненную из необычного багрового дерева, отполированного до блеска.

Наследие Клинка

В зависимости от результатов битвы с Солдатской Братией Мулмастера персонажи либо спрятались где-то для того, чтобы отдохнуть, либо находятся в небольшом подземелье, охраняемом Ястребами. В любом случае, если группа желает, то она может совершить короткий отдых. Однако отдых будет прерван до завершения.

Через полчаса от начала короткого отдыха прочтите:

Неожиданно вы замечаете едва заметное мерцание в воздухе перед вами. Через мгновение мерцание становится больше и превращается в высокую фигуру в капюшоне.

Фигура медленно сдвигает назад свой капюшон, под которым оказывается мужчина с седыми волосами, чьё лицо скрыто богато украшенной посеребрённой маской. От него доносится слабый пряный аромат дорогих духов. Его движения осторожные и не несут опасности. Он поворачивается и осматривает каждого из вас, а затем начинает говорить звучным баритоном.

«Приятно встретить всех вас. Я Растол Шан, Верховный Плащ из Братства Плащей. Нам следует поговорить».

Растол Шан действительно возглавляет Плащей. Кроме того, он могущественный лич, маскирующий свою истинную природу *Ништуловой ложной магией [Nystul's magic aura]*, дополняя своё обличье богато украшенной мифриловой маской и обильной парфюмерией.

Отыгрыш Растола Шана

Растол Шан маскируется десятилетиями и опытен в умении выдавать себя за человека. Вывести его на чистую воду здесь, согласно сеттингу, невозможно благодаря его магическим приготовлениям и дару лицемерия.

Шан хорошо осведомлён о заточении Сельфарила в клинке по одной очень веской причине — он был одним из волшебников, участвовавших в этом. Под своим настоящим именем, Турдан Толуонд [Thurdan Tallwand], Шан был одним из Плащей, помогавшим Рассендилу Уомдолфину в узурпации власти Сельфарила, считая, что Рассендил — более сговорчивый правитель, чем его брат-близнец. Разумеется, для того, чтобы сохранить свою тайну, он разделался со всеми сообщниками в том деле.

Шан серьезен и приятен при переговорах, так как он сильно заинтересован в том, чтобы вытеснить Джасин Дрейкхорн с её поста Верховного Клинка. Церковь Бейна долгое время усердно работала над тем, чтобы наложить ограничения на могущество Плащей, и Шану это осточертело.

Растол Шан маскирует свою сущность нежити, используя *ништулову ложную магию*. Любые заклинания или магические эффекты (такие как божественное чувство — умение паладина), которые определяют тип или мировоззрение существа дают понять, что он законно-нейтральный гуманоид. Для того, чтобы развеять эффект ауры, необходимо заклинание 8 уровня. Несмотря на свою маскировку, Шан подвержен эффектам заклинаний или способностям, которые влияют на нежить, таким как изгнание нежити.

Растол Шан не носит с собой ни свою книгу заклинаний, ни свой филактерий.

Шан не тратит времени на разъяснения героям о том, что драгоценный камень инкрустированный в рукоятку меча, который они получили, служит обиталищем давно свергнутого Верховного Клинка Мулмастера, Сельфарила Уомдолфина.

В обмен на их помощь в освобождении Сельфарила из камня душ и восстановлении его в титуле Верховного Клинка, по праву принадлежащему ему, Шан предлагает платиновый свиток стоимостью в 2 000 зм; выплачивается он при условии успешной помощи Сельфарилу в победе над Верховным Клинком Дрейкхорн. Персонажи могут попытаться поторговаться за награду. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 20 убедит Растола Шана добавить 5 небольших золотых слитков, стоимостью в 250 зм.

Если персонажи одолели солдат и держат кого-либо из них в плену, Растол Шан накладывает *волшебную стрелу [magic missile]* (1 стрела в каждого из пойманных солдат), убивая их всех. В ответ на вопросы он сообщит героям, что, если слухи о его предательстве достигнут ушей Верховного Клинка Джасин Дрейкхорн, их маленькое восстание может быстро окончиться, а их судьбы могут сложиться намного, намного хуже.

Путешественники могут выяснить следующее, общаясь с Растолом Шаном.

- Ритуал, необходимый для того, чтобы освободить

Сельфарила из камня, не особенно сложен для тех, кто обладает необходимыми знаниями и могуществом. Фактически для этого необходим один час, в течение которого герои могут закончить короткий отдых. Если персонажи находятся под стражей, Шан объяснит, что наложил на стражников снаружи магический сон, и они будут находиться в бессознательном состоянии некоторое время.

- Только что освобождённый из своего заточения Сельфарил будет крайне слаб, и ему потребуется отдых (до того, как он отдохнёт полный день, все его проверки способностей и броски атак будут иметь штраф в –4 и совершаться с помехой. Кроме того, его хиты будут снижены до 20.)
- Драгоценный камень в мече провоцирует головную боль и будет пытаться заставить что-то делать того, в чьих руках он будет находиться. Шан сообщает группе, что клинок был специально изготовлен для членов семьи Уомдолфин, и чужаки не смогут пользоваться его мощью.
- Любой заклинатель, желающий присоединиться к Братству Плащей, может быть принят в их ряды под спонсорством Растола Шана при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 13 и успешном завершении миссии.
- Если кто-то из членов группы сотрудничает с Жентаримом, они замечают, что Шан использует в речи кодовую фразу Жентарима «Каждый клинок — чёрный клинок», что определяет его как союзника. Если член группы, работающий на Жентарим, ответит соответствующим образом «Однако все клинки краснеют, когда они исполнят свою работу», Шан определит его как работающего на Жентарим и произнесёт длинную речь о тяжёлом положении жителей Гетто Жентов и о том, как с ними плохо обходятся во времена правления Дрейкхорн. В действительности Шан не тот, кем он кажется. Кодовую фразу он узнал, допрашивая шпиона Жентарима, который попытался внедриться в ряды Плащей несколько дней назад.
- Шан очень открыто демонстрирует свои мотивы относительно Церкви Бейна, если в группе нет открыто проповедующего последователя Бейна. В этом случае он преуменьшает значимость этого и фокусирует внимание на бедственном положении Гетто Жентов, деспотичное поведение Ястребов и коррупцию в Городской Страже.
- Шан отчаянно хочет сохранить эту ситуацию в тайне до того, как Сельфарил бросит публичный вызов Джасин Дрейкхорн, поэтому с ним можно поторговаться. Если группа попросит увеличить награду, он может добавить 250 зм при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15.
- Шан хотел бы провести ритуал в своих личных апартаментах в Башне Плащей, где у него имеются необходимые материалы, а также ритуальный круг, однако он знает, что Сельфарилу, вероятнее всего, не хватит времени на то, чтобы восстановить свои силы до того, как его обнаружат, и скрывать его в башне было бы сложно, даже невозможно.
- В старом журнале, принадлежавшем прошлому Верховному Плащу, Шан обнаружил упоминание о безопасной комнате, названной «Убежище Верховного Клинка», но кроме этого единственного упоминания, он не нашёл ничего, что бы указывало на то, где это убежище находится. Шан надеется на то, что Сельфарил знает точное местоположение Убежища.

Если путешественники принимают предложение Шана, он просит персонажей разойтись, чтобы дать ему немного места для ритуала. Прочитайте следующее:

> Со сверхъестественной точностью Растол Шан очерчивает замысловатую окружность из рун, напоминающих паутинку, вокруг вложенного в ножны меча и расставляет свечи в случайных на первый взгляд местах, а затем зажигает каждую из них лёгким прикосновением. Он произносит непонятные заклинания. Изначально малоразличимые, они становятся ещё более непонятными из-за маски на лице Шана.
>
> С течением времени напряжение лишь нарастает. Кажется, проходит целая вечность, как вдруг голос Растола Шана становится громче. Словно в ответ на это в центре комнаты возникает сверхъестественный ветер, разносящий предметы по комнате. Свечи резко гаснут, раздаётся треск, и камень в рукояти меча раскалывается надвое.
>
> Перед мечом появляется фигура, преклоняющая колени. Чёрные с проседью волосы длиной по плечи скрывают лицо мужчины, одетого в искусно выкованные тяжёлые латы, инкрустированные золотом и украшенные гербом какого-то давно забытого дворянского дома. Человек содрогается при каждом вздохе, на его мокром лбу — прилипшие пряди волос. Он весь выглядит так, будто только что пробежал огромное расстояние без единой остановки.
>
> Растол Шан выглядит не намного лучше. Несмотря на отсутствие ран, он выглядит ошеломленным и мешком оседает на соседний стул/камень.

Призванный человек — Сельфарил Уомдолфин. Он совершенно истощён. Любая успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 15 или заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или другое более могущественное схожее заклинание помогают ему восстановиться достаточно, чтобы он мог общаться короткими фразами. Он может и ещё кое-что — увидев клинок, он воздевает его вверх, и в его глазах появляются невысказанные эмоции.

Персонажам лучше всего расспросить Сельфарила о расположении Убежища Верховного Клинка именно сейчас. Несмотря на то, что изначально он не желает разглашать местоположение убежища, он раскроет его, если один из персонажей преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 17. Впрочем, если путешественники объяснят ему ситуацию, сложившуюся в городе, и заявят о желании вновь видеть его на троне, проверка совершается с преимуществом. Попытки запугать его проваливаются автоматически.

Если герои не в состоянии выяснить местоположение убежища у Сельфарила, находящегося в состоянии спутанного сознания, Шан вытаскивает эту информацию из его разума, используя заклинание. Независимо от того, как персонажи получают нужную информацию, они узнают,

что до Убежища Верховного Клинка можно добраться через проход под «Помаши и подмигни» — шумным танцевальным залом в западной части города.

Шан говорит персонажам, что они должны как можно быстрее сопроводить Сельфарила в «Помаши и подмигни». Шан отсутствовал слишком долго, и возникнут вопросы, если такая значимая фигура, как он, не вернётся обратно в Башню Плащей. Он создаёт серебряное зеркало и передаёт его ближайшему персонажу, который представился членом Плащей. Если таковых нет, он даёт его тому, кто больше всего похож на заклинателя. Если таких также не оказывается, он отдаёт его ближайшему персонажу. Он сообщает персонажам, что с ним можно будет связаться через это зеркало, как только группа прибудет в место назначения.

Получение опыта

Если персонажам удалось выявить локацию Убежища Верховного Клинка без помощи Растола Шана, каждый персонаж получает в награду 200 опыта.

Отыгрыш Сельфарила Уомдолфина

Сказать, что Сельфарил разочарован, — значит ничего не сказать. Почти сотню лет он ничего не предпринимал, кроме как кипел от негодования из-за несправедливого предательства от своего брата-близнеца. Лишь недавно его точка зрения начала меняться, и он стал решать, каким образом можно лучше всего использовать своё положение. Нравится ему это или нет, любой его план зависит от взаимодействия персонажей между собой.

Сельфарил никогда не любил Церковь Бейна, и, так как Джасин Дрейкхорн была посажена на трон именно ими, он воспринимает её свержение как прекрасный инструмент мести бейнитам и их Верховному Имперцептору.

Сельфарил — прагматик. Хотя в прошлом он и взращивал личную неприязнь к беженцам-Жентам в Мулмастере, он очень даже не против иметь с ними дело, если это поможет заручиться их поддержкой.

Сельфарил готов иметь дело практически с любой группой, которая поддерживает его претензии на престол и его желание бросить вызов Дрейкхорн. Хотя он держит слово относительно каждого договора, который заключает, он больше ориентируется на формальную часть договора, нежели на его дух. Делает он это не из лени, а потому, что благодарность для него ничего не значит.

Сельфарил — блестящий политик, и он притирается к группе, изображая из себя сильного бесстрашного лидера, который был предан из-за своих прогрессивных идеалов. Он делает аккуратные замечания, не перегибая палку, по поводу состояния Гетто Жентов и коррупции в среде вооружённых сил города.

Несмотря на своё нынешнее положение, он тем не менее настаивает на том, чтобы к нему обращались как «Верховный Клинок Уомдолфин».

Часть 2: В поисках убежища

Группа входит в коридоры под «Помаши и подмигни», популярным танцевальным залом в богатой западной части города.

«Помаши и подмигни»

Важно подчеркнуть, что как только путешественники войдут в подземные коридоры, короткий или продолжительный отдых станут невозможными, так как тролли снуют здесь повсюду, используя дыры, которые они пробили в стенах, ведущих в городскую канализацию. Любая попытка совершить короткий отдых в коридорах приводит к тому, что группу обнаруживает парочка троллей, вылезших из ближайших открытых канализационных проходов. Проходы разных размеров, пробитые в стенах и ведущие в канализацию, кишат троллями и никуда особо не ведут.

Общие особенности

Туннели под «Помаши и подмигни» имеют следующие особенности:

Стены и ландшафт. Туннели шириной в 10 футов высечены в камне и укреплены деревянными подпорками. Несмотря на то, что в них много пыли и они давно не использовались, туннели находятся в хорошем состоянии.

Освещение. В коридорах между кладовой и винным погребом полная темнота. С крюков на стене свисают незажжённые фонари: один у подножья лестницы, а второй — у выхода из кладовой в коридоре, ведущем в винный погреб. Действием персонаж может зажечь фонарь, который даст яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов дальше.

Звуки. Сверху доносится приглушенная музыка и звуки попойки. Расползающиеся насекомые. Капающая вода.

Запахи. Разложение. Сточные воды. Пыльный застоявшийся воздух. Когда герои достигнут «Помаши и подмигни», прочитайте следующее:

> Вы слышите громкую музыку задолго до того, как достигаете «Помаши и подмигни», известного десятилетиями и даже веками как самый шумный танцевальный зал в Мулмастере. Здесь молодые дворяне плечом к плечу с представителями торговых домов и влиятельными членами преступных группировок танцуют всю ночь напролёт, изо всех сил игнорируя насилие, совершаемое на пороге их домов.
>
> Глаза Сельфарила, хоть и закрывающиеся сами по себе от усталости, вдруг загораются в предвкушении: «Мы на месте».

Если персонажи принимали участие в событиях DDEX2–5 *Огни Киторна*, они уже могут знать о секретном проходе в хранилище, где владелец, Эрдан Бризик, хранит свои ценности. В этом случае они могут открыть дверь в кладовую без лишних сложностей. В противном случае Растол Шан, зная о существовании этой двери, может открыть её для героев.

Кладовая

Войдя внутрь, персонажи понимают, что они находятся в кладовой, заставленной продуктами, ликёрами и элями, привезёнными не только из Западного Сердцеземья [Western Heartlands] и Лунного моря, но также из областей вблизи моря Павших Звёзд, Амна и Тетира.

Внутри кладовой в углу имеется люк в полу. Над ним установлен ворот для поднятия и спуска бочек в винный погреб внизу.

A. Винный погреб

Винный погреб впечатляет не меньше, хотя бы своим разнообразием вин — от дешёвого вина с местных виноделен до редкого, привезенного издалека. Впрочем, винные бочки слишком большие, чтобы их можно было легко и незаметно двигать, так что их нельзя унести с собой.

Люк заперт с помощью магии. Когда персонажи обнаруживают его, они также видят, что на нём начертаны десять рун на Драконьем языке. Сельфарил знает, что рун нужно коснуться в определённом порядке, однако его усталость мешает ему рассказать об этом персонажам. Его можно взбодрить в случае успешного прохождения проверки Мудрости (Медицина) Сл 17 или с помощью заклинания, такого как, например, *малое восстановление [lesser restoration]* или *высшее восстановление [greater restoration]*.

Нужную комбинацию рун можно найти и без помощи Сельфарила. Для этого необходимо совершить успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. Открыть люк силой — задача не легче: он сам сделан из крепкого дерева, а также укреплен магическим заклинанием. Для его открытия понадобится успешное прохождение проверки Силы Сл 30, а взломать замок можно только при наличии воровских инструментов и успешной проверке Ловкости Сл 35.

За люком располагается отвесный спуск 5 футов в ширину, который ведёт в кромешную тьму. Спуститься несложно — в стены спуска вбиты железные кольца-ступеньки, уходящие вниз на 50 футов. На дне — пол из кирпича.

> **Сельфарилу очень нужна еда**
>
> Сельфарил не в той форме, чтобы сражаться. Перенесённые им тяжёлые испытания истощили его, снизив его скорость передвижения до 10 фт. Хоть Сельфарил и выражает недовольство группе, он без проблем следует указаниям персонажей, если они, конечно, не приводят к нежелательным последствиям.
>
> Он не участвует в сражениях, а если на персонажей нападают, просто отходит от места сражения в свой

ход. Пока он не совершит продолжительный отдых, его хиты уменьшены до 20, и он получает штраф в –4 ко всем проверкам характеристик, атакам и спасброскам, которые совершаются с помехой. Использование магии восстановления устранит штрафы и помехи, однако его хиты не восстановятся, пока он не отдохнёт 24 часа.

Сокровища

Персонажи, разбирающиеся в алкоголе, могут совершить проверку Интеллекта (История) Сл 15. В случае успеха становится понятно, что в одной из бочек в кладовой — виски Луирен Ривенгут [Luiren Rivengut], стоящее 120 зм, если найти правильного покупателя. Эта бочка меньше других, она всё ещё тяжелая, но не такая громоздкая.

B. Входной зал

Зловонный запах витает за закрытым люком.

Общие особенности

Область. Холл невероятно огромен, 50 футов в ширину и 80 в длину. Как только зачарованный люк открывается, в холл выливается мусор. Помещение смердит разложением и экскрементами, и некогда роскошная мебель и предметы роскоши напрочь испорчены.

Следы. Беглый осмотр комнаты, а также успешная проверка Мудрости (Природа или Выживание) Сл 12 покажут, что здесь гнездились тролли, их следы ещё свежи. Если персонажи поинтересуются, Сельфарил расскажет, что входной зал и коридоры регулярно использовались, однако за последние сто лет, похоже, многое изменилось.

Освещение. В комнате полная темнота, однако на стенах комнаты есть крюки для фонарей и (по большей части разломанный) канделябр в центре комнаты, в который можно поставить до 12 свечей.

Выходы. Дверь, ведущая из холла, разрушена, и в проходе торчат **зазубренные деревянные обломки**. Троллей они никогда не беспокоили, так как их толстые шкуры хорошо защищают их, однако любой, кто попытается втиснуться через них в проход (Область B), должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15, иначе получит 5 (1к10) колющего урона.

Разумеется, оставшиеся деревянные обломки можно убрать силой или выбить из дверного проема оружием, но это может потревожить двух **троллей** [trolls], сидящих в засаде за потайной дверью к югу и ожидающих, пока путешественники пойдут дальше по проходу. Потайную дверь можно заметить, если преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

D. Проход с ловушками

Тролли, обитающие здесь, установили примитивные, но смертельные ловушки в коридоре в области C. Пока незваные гости пытаются совладать с ловушкой, тролли с рёвом выскакивают и нападают со спины.

Общие особенности

Область. В здешние проходы из окружающей канализации залилась мутная вода, покрывая пол слоем в 3–4 дюйма высотой.

Свет. Как и в остальных коридорах, здесь нет источников света, однако через каждые пятнадцать футов в стене имеется пустая подставка для факела. Ввиду того, что тролли боятся огня, факелы были убраны.

Ловушка. В области C скрыта растяжка. Конструкция изготовлена грубо; требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы её заметить. Однако мутная вода мешает легко заметить ловушку, поэтому такие проверки выполняются с помехой.

Если ловушка обнаружена, она может быть обезврежена с помощью воровских инструментов (успешная проверка Ловкости Сл 10). В противном случае активация ловушки приводит к тому, что потолок в области 10 на 25 футов обрушивается, сваливая сотни фунтов кирпичей и земли на существ, находящихся под ней. Каждое существо, находящееся в коридоре во время срабатывания ловушки, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 33 (6к10) дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. После того, как ловушка срабатывает, пол в области заполняется камнями и щебнем и становится труднопроходимой местностью.

Важно и то, что, если срабатывает ловушка, тролли, ожидающие в ближайшем логове, на полной скорости врываются в зал, атакуя идущих позади членов группы.

Если персонажи встречают троллей в проходе, комната далее пуста, за исключением груд мусора, обломков и экскрементов. В противном случае там будут пара троллей, копающихся в мусоре.

Сокровища

Персонаж, который проведёт полчаса, прочёсывая содержимое комнаты, и преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, найдёт в повреждённом водой кожаном кошельке под кучкой щебня 5 хризобериллов «кошачий глаз» стоимостью 50 зм каждый.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая или слабая группа:** Уменьшите хиты обоих **троллей** до 63
- **Сильная или очень сильная группа:** Увеличьте хиты обоим **троллям** до 126

E. Логово отиджа/выгребная яма

Местность. Проход с шероховатыми стенами (область D) ведёт в комнату в канализациях. В центре этого зала обосновался **отидж** [otyugh] — мерзкий представитель своего рода, живущий за счёт стоков из ближайших коллекторов. Отидж, желая защитить свой источник грязи, отступит

на юго-восток и будет стоять насмерть, никого не пуская в проход, ведущий в выгребные ямы. Если группа предпочтет пропустить эту область и двинется прямиком в Прибежище Верховного Клинка, он не будет атаковать их.

В комнате блуждают также две **чёрных слизи** [black puddings], одна среди грязи на полу, а другая висит, зацепившись за потолок. Для того, чтобы их заметить, необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13. Проверка совершается с помехой.

В логове отиджа нет ничего интересного, однако в выгребных ямах могут найтись кое-какие сокровища.

Опасности окружающей среды. Любой персонаж, решивший потратить своё время на копание в грязи логова отиджа или выгребных ям, рискует подхватить заболевание, как если бы его укусил отидж (см. блок статистики отиджа).

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите **чёрную слизь**; добавьте 1 **отиджа**
- **Слабая группа:** Замените **чёрную слизь** на 3 **охристых желе** [ochre jellies]
- **Сильная группа:** Добавьте 1 **чёрную слизь**
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 **чёрных слизи**

Сокровища

Любой персонаж, обыскавший выгребную яму, находит слегка помятую серебряную вазу, инкрустированную кабошонами, стоимостью 1300 зм. Вместе с вазой в выгребной яме найдётся сундучок, содержащий 110 зм разными монетами, а также магический щит — *стена зубов [wall of teeth]*.

Стена зубов, щит +2

Доспех (щит), редкий

Этот щит изготовлен из блёклой чёрной стали и украшен сотнями сотен человеческих зубов. Всякий раз, когда обладатель щита получает возможность действовать эгоистично или со злым умыслом, предмет усиливает это желание. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера*.

Особая миссия: Изумрудный Анклав

Если кто-то из персонажей является членом Изумрудного Анклава, у них появляется возможность завершить свое особое задание.

Прочтите:

> Вы приближаетесь к углу и слышите лихорадочные выкрики и вопли, наполненные болью и паникой. Как только вы проходите по изгибающемуся проходу, перед вами предстаёт необычное зрелище.
>
> Туннель ведёт в большую комнату, заполненную обломками разной величины. В центре неё большое существо с щупальцами и огромной зубастой пастью сражается с несколькими маленькими серокожими гуманоидами; одного из них огромное чудище сжимает в одном из своих щупалец.
>
> Зверь играючи закидывает его себе прямо в рот. Крики внезапно прекращаются.

Перед персонажами — группа свирфнеблинов, сражающихся с отиджем и одной чёрной слизью. Они уже успели убить ещё одну слизь, но она также забрала с собой какое-то количество свирфнеблинов.

Отидж как раз проглотил лидера экспедиции, когда персонажи попали в комнату. Хотя герои и не знают об этом, но у них есть всего три раунда на то, чтобы убить отиджа. В противном случае проглоченный гном погибнет.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Свирфнеблин умрёт через 5 раундов
- **Слабая группа:** Свирфнеблин умрёт через 4 раунда
- **Сильная группа:** Добавьте 1 чёрную слизь
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 чёрных слизи

Если герои успешно спасут свирфнеблина, Плода Грэйвелто, он соберёт потрёпанные остатки своей группы и поведёт персонажей в Убежище Верховного Клинка.

Сельфарил с неохотой позволяет глубинным гномам воспользоваться Убежищем для того, чтобы восстановить свои силы перед долгим походом обратно домой. Из-за этого его доброго поступка свирфнеблинов можно завербовать для поддержки Сельфарила и его претензий на титул Верховного Клинка (см. часть 3, ниже).

Сокровища

В случае успешного завершения особого задания гномы также расскажут, что видели в выгребных ямах что-то похожее на щит, однако не решились проверить. Наконец, они дадут героям одно *зелье большого лечения [potion of greater healing]*.

Награда опытом

Если персонажам удалось спасти Плода Грэйвелто и убедить гномов поддержать Сельфарила, наградите каждого персонажа по 100 опыта.

F. Убежище Верховного Клинка

После храброго столкновения с опасностями в коридорах, кишащих троллями, группа пребывает в точку назначения — в Убежище Верховного Клинка.

Общие особенности

Вход. Ко входу в Убежище Верховного Клинка ведут несколько коротких лестниц. Люк идентичен тому, что отделял кладовую от проходов (см. выше). Любой, кто видел, что Сельфарил делал с рунами

там, сможет сделать то же самое здесь и открыть люк.

Область. Убежище Верховного Клинка — в буквальном смысле этого слова глоток свежего воздуха в противовес зловонным ходам за его пределами. Убежище представляет собой общий зал, вокруг которого расположены четыре маленьких спальни и одна побольше, отведённая специально для Верховного Клинка. В общим зале стоит большой, покрытый рунами стол, а также невероятных размеров очаг.

Стол может быть активирован успешной проверкой Интеллекта (Магия) Сл 10. Три раза в день он может быть использован для создания пищи на группу до двенадцати персон, включая вино обычного качества и свежую воду. Пламя в очаге, создающее уют и согревающее комнаты, поддерживается углем из ещё полного угольного жёлоба.

Выходы. Если отодвинуть стол и убрать ковёр, лежащий под столом, можно обнаружить постоянный круг телепортации. В одном из шкафчиков содержится достаточно материальных компонентов для того, чтобы использовать это заклинание три раза.

Сокровища

Сельфарил хмурится, если кто-то пытается украсть что-то в Убежище Верховного Клинка. В буфете есть пара серебряных солонок стоимостью по 25 зм каждая, а также искусный хрустальный графин стоимостью 60 зм.

Развитие событий

Когда Сельфарил и искатели приключений расположатся в Убежище Верховного Клинка, перейдите к «Часть 3: Сила в единстве».

Часть 3. Сила в единстве

Когда Сельфарил будет помещен в главную спальню, в которой он сможет отдохнуть на протяжение 24 часов, персонажи должны решить, совершат ли они продолжительный отдых. Во время продолжительного отдыха серебряное зеркало, данное группе Растолом Шаном, активируется, и драгоценный камень, инкрустированный в его рукоять, загорается мягким красным светом. Любой персонаж, смотрящий на поверхность зеркала, видит лицо Растола Шана.

Шан обеспокоен тем, что, несмотря на все его хлопоты, заинтересованные лица собираются искать или меч, или Сельфарила, или и то, и другое. Время уходит. Шан уверен, что Сельфарилу необходимо бросить официальный вызов сразу же после того, как он полностью восстановит свои силы. Однако выступать в одиночку против могущественных сил, собранных вокруг Джасин Дрейкхорн, глупо и опасно. Он умоляет группу прочесать город, заключить договоры и получить поддержку как можно большего количества организаций для того, чтобы всё прошло без сучка и задоринки.

Он начинает с того, что группе следует обратиться к Вайлану Бурралу из храма Тиморы. Этот человек может поддержать их в сложившейся ситуации.

Вооружённая кольцом-печаткой Сельфарила группа отправляется искать тех, кто поддержит его.

Как завоёвывать друзей и оказывать влияние на людей

Эта часть приключения проходится исключительно с помощью отыгрыша. Если понадобится совершать проверки каких-либо навыков, это, вероятнее всего, будут проверки социальных навыков. Вознаграждайте хороший отыгрыш преимуществом при таких бросках и карайте ленивый отыгрыш помехами. В дополнение к этому кто-то из персонажей будет лучше приспособлен для некоторых столкновений. Персонажи с предысторией «благородный», например, получат преимущества на проверки в переговорах с зорами Мулмастера. Персонажи с предысториями «беспризорник» и «преступник», в свою очередь, могут получить преимущество на проверки в переговорах с Висельниками. Также те персонажи, которые демонстрируют хороший отыгрыш и обоснованность в этих ситуациях, могут автоматически получить поддержку этих групп.

У некоторых из персонажей могут также иметься зацепки, которые обеспечат им поддержку прочих групп. Персонажи могут встретиться и с группами, не представленными в этом разделе. Вознаграждайте креативное мышление и подходы в их взаимодействиях со фракциями Мулмастера. Проведите эту часть приключения с удовольствием!

Далее следует список с примерами групп, которые могут стать союзниками Сельфарила и отряда. Если путники зайдут в тупик, Растол Шан или Сельфарил могут упомянуть кого-то из них, а члены одних фракций могут направить к другим, в зависимости от хода событий.

Храм Тиморы

Сразу за воротами Растол Шан направит группу к Вайлану Бурралу, священнику низкого ранга из храма Тиморы. Он всеми руками поддерживает возвращение Сельфарила, и для этого у него есть одна весомая причина: Буррал скрывает факт того, что является высокоранговым священником городского культа Чёрной Земли, чьей экспансии мешает крепкая хватка Церкви Бейна. Буррал уверяет, что другие священники согласятся помешать жрецам Бейна, и поможет группе связаться с Саком Толливером [Sark Tolliver], который на самом деле тайно подчиняется культу Земли, — факт, о котором он, очевидно, умолчит.

Городская Стража

Хотя Городская Стража и не будет открыто предавать Верховного Клинка, старшие офицеры могут изменить своё мнение благодаря взяткам и запугиванию, и на них можно повлиять прямо на улицах во время вызова Сельфарила Джасин Дрейкхорн. Городская Стража сразу же встанет на сторону Сельфарила, если получит взятку в 50 зм.

Висельники

Одна из немногих криминальных организаций, которая ещё не была расколота на части Ястребами. Этот маленький синдикат, основанный в Гетто Жентов и поддерживаемый их потомками, в общем-то, недалеко ушел от уличных преступников. Тем не менее их руководство благоразумно и хорошо информировано, и, если они смогут получить от Сельфарила обещание поддержать интеграцию выходцев из гетто в общество, а также восстановить ветхие дома Жентов, они поддержат его.

Висельники пожелают встретиться лишь в Гетто Жентов, своём родном месте, на случай, если что-то пойдёт не так.

Красные Волшебники

Тэйцы в Мулмастере сами по себе не склонны прямым образом влиять на городскую политику, но если группа сможет уговорить их, пойдя на определенные уступки, такие как расширение тэйского посольства и возможность практиковать магию в пределах города, они поддержат Сельфарила. Их магия и репутация являются очень ценными ресурсами.

Запрос Растола Шана поможет группе получить приглашение в тэйское посольство для того, чтобы поговорить с его высокопоставленными членами.

Дворяне

Группа из трёх дворян под предводительством зоры Розалин Калкин (из DDEX2–2 *«Пепелище Эльмвуда»*) состоит в незаконных связях с Альянсом Лордов. Хотя никто из дворян не желает прямой конфронтации с кем-то из Клинков, особенно с Верховным Клинком, они хотят ввести других зоров и зор из дворян в Альянс Лордов, который полностью поддерживает Сельфарила. Хотя их устраивает их позиция при правлении Джасин Дрейкхорн, они осознают, что притязания Сельфарила сильны, и желают иметь дела с тем, кого они видят победителем. Зора Калкин попросит за свою помощь статус Клинка. Остальные трое дворян поддержат ее в этой просьбе.

Калкин встретится с группой в таверне «Плащ скитальца».

Сарк Толливер

Встречающийся ранее в DDEX2–2 *«Пепелище Эльмвуда»* Сарк Толливер — это член Ястребов, прибранный к рукам культом Чёрной Земли. Те, в свою очередь, пообещали ему, что, если он будет делать так, как они хотят, они отпустят его сводного брата из их культа. Сарк воспринимает потенциальное воцарение Сельфарила в Мулмастере как средство для изгнания культа и возвращения своего сводного брата.

Толливер не может говорить за всех Ястребов или за Солдатскую Братию, но присягнувшие ему на верность уверяют, что и те, и другие растерянны в сложившейся ситуации. Они будут максимально неэффективны, если захотят остановить Сельфарила.

Во время поисков Сарка персонажи будут арестованы за драку (и, вероятно, убийства, совершённые во время событий Части 1, выше). По прошествии часа или около того, проведенного в зловонной темнице, к ним придет Сарк Толливер и поможет им выбраться на свободу.

Толливер не желает обсуждать возвращение Сельфарила, пока персонажи находятся под охраной Ястребов, однако назначает встречу в нейтральной локации почти сразу после освобождения персонажей. Это, однако, не значит, что он полностью доверяет им; он прибывает с Солдатской Братией на случай, если группа предаст его.

Мулмастерский Отряд Бехолдеров

После того, как группа встретится с несколькими фракциями, с ними неожиданно свяжется Растол Шан, который направит их в пещеры прямо за стенами города. Там обитает Мулмастерский Отряд Бехолдеров. Из страха, что герои не захотят обращаться с просьбой о помощи к отряду, Растол не говорит о том, кого персонажи повстречают в месте назначения, лишь уверяет их в том, что этих существ нельзя ни с кем перепутать, а также в том, что они чрезвычайно важны в сложившейся ситуации.

История Мулмастерского отряда бехолдеров

Более сотни лет назад, до Магической Чумы, корабль клана тиранов глаз [eye tyrant clan] потерпел крушение в глубокой расщелине в горах Драконьего хребта [Dragonspine Mountains]. Из тридцати пяти бехолдеров выжили пятнадцать. Справедливо определив, что их способностей к левитации будет недостаточно, чтобы выбраться из гор, несчастные бехолдеры вместо этого начали рыть туннели ещё ниже вглубь гор.

В конце концов, вторгнувшись в лабиринты туннелей под Мулмастером, бехолдеры начали обдумывать свой следующий шаг, осознавая, что они представляют собой силу достаточно могущественную, чтобы соперничать с самыми могущественными человеческими армиями поверхности. К несчастью, когда они собирали свои силы, чтобы показать свою мощь, группа авантюристов наткнулась на их логово. Хотя они и уступали в силе, им, тем не менее, удалось одержать победу, спровоцировав обвал и «похоронив» бехолдеров в их подземном логове.

Из пятнадцати бехолдеров отряда лишь трое пережили каменный обвал: **Зорак** [Xorack], **Замот** [Xamott] и **Заншин** [Xanshin]. Последнюю сотню лет эти трое не сидели без дела. Они перебирали один план за другим, пытаясь придумать, что помогло бы им обрести могущество. В это же время бехолдеры прорывали путь из своей подземной тюрьмы с помощью своих расщепляющих лучей. В конце концов они решили претворить в жизнь одну из своих идей: собрать двенадцать наблюдателей и изменить их так, чтобы внешне они напоминали настоящих бехолдеров.

Таким образом, новый Мулмастерский Отряд Бехолдеров имеет огромное преимущество при «деловых встречах» со своими «партнёрами» — и их враги, и их друзья верят в то, что перед ними ни много ни мало те самые пятнадцать бехолдеров, переживших крушение корабля. Впрочем, будучи наблюдателями, остальные «бехолдеры» привязаны к месту своего обитания, так что три настоящих бехолдера действуют как «представители» своей группы в тех редких случаях, когда им приходится вести дела вне своего убежища. Эти три бехолдера, несмотря на принадлежность к одной «семье», препираются и спорят. Их, конечно, можно отыграть забавно, посмешив игроков, но стоит помнить, что они все же бехолдеры — невероятно могущественные противники, если их спровоцировать.

Чего отряд бехолдеров желает больше всего, так это быть воспринятыми всерьёз. Положение братьев-бехолдеров безнадёжно и в каком-то смысле комично, однако в случае, если они поддержат Сельфарила, они станут «пятой колонной», находящейся прямо под городом.

У этих бехолдеров раздутая самооценка, они также склонны выдвигать совершенно нелепые требования, пытаясь выяснить, насколько всерьёз персонажи воспринимают их.

Отряд бехолдеров может быть ценным дополнением к силам Сельфарила, однако группа может не захотеть отправиться в подземное логово, в котором якобы живут пятнадцать бехолдеров. Такое ужасное зрелище действительно может стать приговором для особенно неосторожных персонажей.

Экспедиция свирфнеблинов

Если кто-то из персонажей — член Изумрудного Анклава, успешно выполнивший их специальное задание (смотри Часть 2, выше), Плод Грэйвелто окажет поддержку Сельфарилу.

Хотя глубинные гномы, вероятно, покинут Мулмастер до того, как Сельфарил получит титул Верховного Клинка, они могут оказаться полезными, если группе понадобится пройти по туннелям под городом в ближайшие дни.

Если персонажи пожелают, свирфнеблины проведут их по туннелям прямиком к месту, где будет проходить дуэль, как только Сельфарил бросит вызов Верховному Клинку Джасин Дрейкхорн. В этом случае у персонажей есть возможность полностью избежать нападений врагов, которые станут препятствием на пути к месту дуэли.

Награда опытом

За каждую фракцию, которую группа привлечет на сторону Сельфарила, наградите каждого персонажа 100 опыта (при максимуме в 500 опыта).

Как только группа будет довольна союзниками, которых она обрела, перейдите к части 4.

Часть 4: Наследие утраченное, наследие возвращённое

Как только Сельфарил восстановит свои силы, а путешественники обеспечат ему поддержку, он встанет во главе процессии, состоящей из персонажей и их союзников, которые пойдут к Башне Виверны, чтобы бросить вызов Джасин Дрейкхорн.

Не все чувствуют восторг от возвращения Сельфарила. В некоторых локациях по пути от Башни Виверны до места дуэли на процессию будут нападать противоборствующие силы, недовольные возвращением бывшего правителя.

Дуэль один на один за трон Верховного Клинка разрешена законом и, более того, является традицией. Сельфарил — доблестный боец, и Джасин Дрейкхорн с ним не сравниться. Ей остается надеется только на то, что её союзники смогут ослабить Сельфарила и его сторонников до начала дуэли.

Когда Сельфарил и персонажи готовы бросить вызов Джасин Дрейкхорн, прочитайте следующее:

> Этим ветреным утром в воздухе чувствуется прохлада. С гавани дует ветер с силой, не характерной для этого сезона. Сельфарил стоит в окружении вашей группы, которая, в свою очередь, окружена союзниками бывшего Верховного Клинка.
>
> Медленно, осмотрительно группа начинает двигаться на северо-восток по главным бульварам по направлению к Башне Виверны.

Поединок состоится в круге для дуэлей близ Крепости Южной Дороги, в юго-восточной части города.

Процессия

Во время прохождения маршрута процессия сталкивается со следующими группами и осложнениями. Каждую группу союзников можно использовать лишь раз для предотвращения осложнения.

Свирфнеблинский экспресс

Если персонажи обеспечены поддержкой свирфнеблинов (см. часть 2, выше), герои могут выбрать более скрытый маршрут до места дуэли. В этом случае персонажи, Сельфарил и его союзники двигаются через туннели под Мулмастером и появляются около места дуэли. Это мешает союзникам Джасин Дрейкхорн вредить или как-либо изматывать процессию. Таким образом, процессия прибывает к месту назначения без потерь.

Плащи

Хотя Растол Шан контролирует так много Плащей, как он может, существуют высокопоставленные члены организации, которых спонсирует Верховный Клинок. Они атакуют группу из засады различными заклинаниями, когда процессия проходит мимо Башни Клинков.

Эффект. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 11 (2к10) урона при провале или половину этого урона при успехе. Тип урона, который получает каждый персонаж, определяется броском к8 в соответствии со списком ниже:

Тип урона от заклинания

Результат	Тип
1	Огонь
2	Холод
3	Молния
4	Кислота
5	Звук
6	Яд
7	Излучение
8	Некротическая энергия

Предотвращение. Если группу поддерживает Мулмастерский Отряд Бехолдеров, они используют свои центральные глаза, чтобы блокировать заклинания атакующих.

В качестве альтернативы, если у Сельфарила имеется поддержка Красных Волшебников, тэйцы накладывают контрзаклинания, чтобы ослабить эффекты заклинаний, что позволяет совершить спасброски с преимуществом.

Городская Стража

Городская Стража не в силах остановить процессию. Под нажимом Верховного Клинка командиры Стражи высланы в полном составе восьмидесяти **стражников** [guards] для того, чтобы очистить улицы, применяя силу, если потребуется.

Эффект. Если Городская Стража не будет отвлечена союзниками группы, каждый из персонажей и Сельфарил получают по 11 (2к10) дробящего урона по пути к месту дуэли, поскольку им придётся вырываться из блокады.

Предотвращение. Если Городская Стража была подкуплена, они игнорируют приказы и остаются в своих казармах. Если были наняты Висельники, они отвлекают на себя большую часть сил Городской Стражи, уменьшая урон, получаемый персонажами, вполовину.

В крайнем случае дворяне под предводительством Зоры Калкин потребуют, чтобы Городская Стража уступила, хотя это будет означать, что дворяне Альянса не смогут остановить вмешательства дворян-лоялистов (см. «Дворяне лоялисты»).

Дворяне-лоялисты

Верные Джасин Дрейкхорн дворяне высылают свою личную охрану для того, чтобы помешать

шествию.

Эффект. Если их не остановить, силы дворян сделают так, что вклад Храма Тиморы будет снижен вдвое к моменту, когда процессия подойдёт к Кругу.

Предотвращение. Лучше всего с дворянами-лоялистами справятся дворяне зоры Калкин. В качестве альтернативы Сарк Толливер может разогнать их своим свирепым взглядом и несколькими чётко отданными своим солдатам из Солдатской Братии приказами, однако это не не даст ему выступить против Ястребов.

Ястребы и Солдатская Братия

Ястребы и Солдатская Братия — это профессиональные воины, настолько хладнокровные и компетентные, насколько это возможно. Полностью преданные своему положению и Верховному Клинку, они являются силой, с которой приходится считаться.

Эффект. Не встретив сопротивления, Ястребы и Солдатская Братия быстро окружают все криминальные элементы (Висельников, дворян) процессии, блокируя все преимущества, которые они могли бы дать. Обратите внимание на то, что это может привести к провалу задания фракции в конце приключения.

Предотвращение. Сарк Толливер, Старший Ястреб, может приказать им остановиться. В альтернативном случае Мулмастерский Отряд Бехолдеров, если он ещё не давал отпор противникам, может отпугнуть этих бравых вояк, хотя в этом случае они будут недоступны в финальной битве с Джасин Дрейкхорн.

Финальная битва

Несмотря на помехи, процессия быстро достигает своей цели. Вы находитесь у основания Башни, личного жилища Верховного Клинка Джасин Дрейкхорн.

Размашисто, скрежеща сталью о сталь, Сельфарил достает из ножен свой меч, более столетия служивший ему тюрьмой. Магическое лезвие сияет на солнце. Голос Сельфарила гремит, когда он выкрикивает свой вызов в сторону зубчатых стен. «Дрейкхорн! Полдень! На ринг!»

И после этого вы ступаете на путь, не зная, куда он вас приведёт.

К тому моменту, когда процессия наконец прибывает к рингу, расположенному прямо перед Крепостью Южной Дороги, там уже собралась огромная толпа. При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 12 быстро становится ясно, что большая часть толпы состоит из мирян, боевых священников и послушников Церкви Бейна. Как только начнется дуэль между Джасин Дрейкхорн и Сельфарилом Уомдолфином, бейниты будут придерживаться правил невмешательства.

Проведение дуэлей в Мулмастере

Решение разногласий в Мулмастере часто решается в честном поединке. Хотя это более распространено среди знати, любой горожанин может вызвать другого на дуэль. Дуэли — это серьёзные события со строгими правилами поведения. Под наблюдением с третьей — судейской — стороны обоим дуэлянтам надлежит придерживаться двух основных правил:

- ***Никакой помощи со стороны.*** Дуэлянтам нельзя принимать как прямую, так и скрытую помощь со стороны. Нарушение этого правила аннулирует результаты дуэли, независимо от того, получала ли помощь другая сторона.
- ***Беспристрастное судейство.*** Дуэлянты должны выбрать третью, беспристрастную сторону, которая будет их судить. Судьи следят за дуэлью и соблюдением правил, а также обеспечивает невмешательство.

Когда прибывает процессия Сельфарила, Растол Шан уже находится там, рядом Верховного Клинка Дрейкхорн. После обсуждения формальностей Верховный Клинок Дрейкхорн предлагает Растола Шана в качестве судьи на дуэли. Если никто из группы не высказывается против, то Сельфарил соглашается, и начинается дуэль. Если персонажи желают предложить другого судью, они должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 20. Этот бросок совершается с помехой, если они предлагают кого-то из своей группы или кого-то из числа союзников Сельфарила. Среди сотен наблюдающих за развитием дуэли присутствуют следующие примечательные лица, кандидатуру которых можно выдвинуть на роль судьи:

- Растол Шан
- Сарк Толливер
- Зора Розалин Калкин
- Вайлан Буррал
- Рвущий Коготь Грошин Лор

Это лишь некоторые из примеров; можете без проблем использовать других благородных или важных жителей Мулмастера, которых персонажи могли встретить в прошлом.

Как бы то ни было, после пяти раундов (не постесняйтесь описать битву удар за ударом, если вам этого хочется) Сельфарил наносит решающий удар Джасин Дрейкхорн.

Прочтите:

Воздух наполняется криками злобы и настороженности, исходящими от людей Бейнитов на дальней стороне круга, когда Джасин начинает покачиваться после удачной атаки Сельфарила. Один из священников, особо рьяно выкрикивавший оскорбления и нелестные эпитеты в сторону Сельфарила, вдруг закрывает глаза концентрируясь. В этот же момент безо всяких предпосылок стоящие рядом с ним принимаются царапать свои лица и рвать на себе одежду. Они падают на землю и начинают кататься в абсолютной агонии.

Их нечеловеческие завывания, вызванные болью, так же внезапно прекращаются, когда их лица начинают опухать, раздуваться и гротескно искажаться. Спустя мгновение кажется, будто из этих извивающихся фигур наружу что-то просится. Тела взрываются, разливая фонтаном кровь, а вокруг разлетаются их кости.

Если бейнитские священники смогут убить компаньонов Сельфарила до того, как тот одолеет

Верховного Клинка Дрейкхорн, никто больше не осмелиться бросать вызов их лидеру-марионетке. Отчаявшись, высокомерный бейнитский священник совершает наиболее безрассудный шаг — призывает трёх **шипастых дьяволов** [barbed devils]. Этот священник вместе с оставшимися священниками следуют за дьяволами в битву. Их атака направлена исключительно на Сельфарила. Верховный Клинок Дрейкхорн начинает злобно кричать и угрожать коварному священнику-бейниту, но кроме этого не делает ничего, чтобы остановить дуэль.

Группы союзников Сельфарила, оставшиеся после прохождения процессии к месту дуэли, ввязываются в заварушку с Бейнитами, а Сельфарил приказывает персонажам разделаться с дьявольскими отродьями. Если остаётся хотя бы три незадействованных группы союзников для сражения с Бейнитами, группа не сражается ни с одним священником. В противном случае за каждую недостающую группу при числе групп меньше трёх добавьте двух **священников** [priests], которые вмешаются в потасовку и начнут атаковать персонажей.

Если кто-то из персонажей предпримет попытку вмешаться в драку с Верховным Клинком Дрейкхорн, Сельфарил поспешит напомнить им, что они вмешиваются в его дуэль, а их вмешательство, если оно сможет повлиять на результаты дуэли, угрожает его притязаниям. Если путешественники продолжают атаковать Верховного Клинка, три **рыцаря** [knights] (члены Солдатского Братства) встают между ними и атакуют персонажей. Если попытаться наложить на Сельфарила заклинание, эффект которого начинает действовать только с согласия цели, он откажется от него и от любой другой помощи.

Растол Шан продолжает стоять на стороне Верховного Клинка Дрейкхорн, среди людей, поддерживающих ее. Он действует так, чтобы сохранить атмосферу лояльности, не только чтобы его не втянули в битву, но и для того, чтобы сохранить свою позицию, если Сельфарил падет. Растол Шан не встаёт ни на чью сторону.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените **шипастых дьяволов** бородатыми дьяволами [bearded devils] и добавьте 1 **бородатого дьявола** [bearded devil] и 2 **жрецов Бейна** [Banite priests]
- **Слабая группа:** уберите 1 **шипастого дьявола**, добавьте 2 **жрецов Бейна**
- **Сильная группа:** Добавьте 1 **бородатого дьявола**
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 **шипастого дьявола**

Особая миссия: Жентарим

Если кто-то из персонажей является членом фракции Жентарим, прочитайте следующее:

> Когда дьяволы нападают на вашу группу, из облаков дыма и огня появляются другие создания, держащие в руках зазубренные глефы. От дьяволов исходит агрессия и ненависть к каждому, кого они видят. В свою очередь, несколько храбрых душ в чёрных и золотых ливреях делают шаг из толпы и начинают сражаться с дьяволами.
>
> Бой сопровождается криками: «Каждый клинок — чёрный клинок!». Это Чёрная Сеть!

Это шанс для персонажа из фракции Жентарим выполнить свою миссию и продемонстрировать желание своей фракции помочь городу и его жителям.

Сделайте следующие корректировки:

- Уберите одного **дьявола**, призванного Бейнитами.
- Добавьте по одному **бородатому дьяволу** [bearded devil] на каждого персонажа из фракции Жентарим. Каждый из дьяволов атакует одного конкретного персонажа из фракции Жентарим. Если хиты этого персонажа опускаются до нуля, дьявол атакует оставшихся персонажей.

Объясните персонажам из фракции Жентарим, что они должны сразиться со своим дьяволом в бою один на один, чтобы выполнить свою миссию. Если персонаж из фракции Жентарим согласился на этот бой, его миссия считается успешно выполненной, независимо от того, был побеждён дьявол или нет. Миссия считается успешно выполненной, если никто из других персонажей не нанесёт урон этому дьяволу. Также персонаж из фракции Жентарим не должен атаковать ни одного другого противника. Возможность поддержки, вроде лечения или непрямой магической поддержки, остаётся на усмотрение Мастера.

Награда опытом

Любой персонаж из фракции Жентарим, успешно выполнивший свою миссию, получает 100 единиц опыта.

Развитие событий

Если персонажи смогли одержать победу над дьяволами менее чем за 10 раундов, они расправляются с ними как раз в тот момент, когда Сельфарил наносит Джасин Дрейкхорн смертельный удар.

В противном случае восстанию приходит конец, когда маневры бейнитов позволяют Дрейкхорн одержать верх над Сельфарилом, тем самым разрушая последние надежды на светлое будущее Мулмастера.

Заключение

Исход приключения зависит от того, кто вышел победителем из дуэли.

Побеждает Сельфарил Уомдолфин. В честь победы Сельфарил и Растол Шан готовы осыпать персонажей богатствами. И хотя Мулмастер остаётся городом, которым правят богатые ради своей же выгоды, влияние Церкви Бейна заканчивается — это вселяет крошечную надежду в угнетенных бедняков. Церковь Бейна остается нетронутой, однако их база лежит в руинах.

Побеждает Джасин Дрейкхорн. Если Верховный Клинок побеждает в дуэли, персонажи и их сообщники объявляются предателями и врагами города. Если они не покинут город или не уйдут на дно с теми, с кем им удалось заключить сделку, то попадут в плен. Растол Шан, благодаря хитрости в своих махинациях, оказывается вне подозрений. Опьянённая своим успехом Верховный Клинок Дрейкхорн издает множество новых указов, которая лишь закручивают уже туго закрученные гайки ещё сильнее. Каждый персонаж получает сюжетную награду «Персона нон грата».

Персонажи вмешиваются (побеждает Сельфарил). Победа Сельфарила широко осуждается как знатью, так и простыми горожанами. В течение тех месяцев, когда он восходит к званию Верховного Клинка, сотни людей радают жертвами городской стражи во многочисленных восстаниях. Солдатская Братия, Плащи и Ястребы остаются верными Джасин Дрейкхорн. Неожиданно Церковь Бейна видит выгоду в этих распрях. Когда придёт время, они снова смогут стать угрозой правлению Сельфарила.

Персонажи вмешиваются (побеждает Дрейкхорн). Популярность Дрейкхорн взлетает до небес в свете её победы, наступившей несмотря на бесчестные попытки Сельфарила получить поддержку во время дуэли. По всему городу устраиваются празднования, тысячи начинают поклоняться Бейну. В последующие месяцы Клинки получают невиданную до этого силу и окунают жителей Мулмастера ещё глубже в пучину угнетения. Каждый персонаж получает сюжетную награду «Персона нон грата».

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Суммируйте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных противников, и поделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для **небоевого опыта** награды указаны для каждого персонажа. Дайте всем персонажам в партии награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название врага	Опыт
Рыцарь	700
Ветеран	700
Маг	2 300
Растол Шан, лич	33 000
Сельфарил Уомдолфин	2 300
Тролль	1 800
Чёрная слизь	1 100
Отидж	1 800
Священник	450
Бородатый дьявол	700
Шипастый дьявол	1 800
Джасин Дрейкхорн	1 800

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Нахождение Прибежища без посторонней помощи	200
Освобождение Плода Грэйвелто	100
Достижение Прибежища Верховного Клинка	100
Заручиться поддержкой фракции	200 за каждую (максимум 1000)
Группа поддержки пришла к кругу для поединков	100 за каждую (максимум 500)
Продемонстрировать храбрость Жентаримов	100

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **4 500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **6 000 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, которые можно разделить среди членов группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходуемом магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку, если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища

Название предмета	Цена в ЗМ
Деньги ветеранов Солдатской Братии	160
Бочонок Луирен Ривенгут	200
Драгоценности в логове тролля	250
Ваза в логове отиджа	130
Ларец в логове отиджа	100
Предметы искусства в Прибежище	110
Награда Растола Шана	2 000
Дополнительная награда	250

Зелье большого лечения

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Деревянная книга заклинаний Морканта Бурла

Обложка этой книги сделана из тонких отполированных деревянных пластин фиолетового цвета, а её страницы — из тонкого пергамента. Она содержит следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *обморожение [frostbite], свет [light], фокусы [prestidigitation]*

1-й уровень: *ледяной кинжал [ice knife], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*

2-й уровень: *невидимость [invisibility], земляная хватка Максимилиана [Maximillian's earthen grasp], туманный шаг [misty step]*

3-й уровень: *огненный шар [fireball], ускорение [haste], Мельфовы маленькие метеоры [Melf's minute meteors]*

4-й уровень: *высшая невидимость [greater invisibility], воображаемый убийца [phantasmal killer]*

5-й уровень: *подчинение личности [dominate person]*

Стена зубов, щит +2
Доспех (щит), редкий

Этот щит изготовлен из блёклой чёрной стали и украшен сотнями сотен человеческих зубов. Всякий раз, когда обладатель щита получает возможность действовать эгоистично или со злым умыслом, предмет усиливает это желание. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Слава

Все представители фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Члены Арфистов получают **одно дополнительное очко славы**, если убеждают Растола Шана поспособствовать вступлению персонажей в Плащи.

Члены Ордена Перчатки получают **одно дополнительное очко славы** в случае успешного убийства дьяволов, призванных бейнитскими священниками.

Члены Альянса лордов получают **одно дополнительное очко славы** за успешное возведение Сельфарила Уомдолфина на звание Верховного Клинка.

Персонажи **Изумрудного анклава рангом 2 (Летний скиталец [Summerstrider]) или выше**, успешно спасшие Плода Грэйвелто от отиджа и сумевшие заручиться поддержкой Сельфарила, получают **одно дополнительное очко славы** и должны пометить **выполнение специального задания** в своем листе.

Персонажи из **Жентарима рангом 2 (Красный нож [Redknife]) или выше**, сражавшиеся с одним из бородатых дьяволов, получают **одно дополнительное очко славы** и должны пометить **выполнение специального задания** в своем листе.

Друзья и враги

Персонажи имеют возможность получить следующую сюжетную награду во время игры:

Персона нон грата. Верховный Клинок Мулмастера объявил вас предателем и беглым преступником в Городе Опасности. В будущем при любом столкновении, происходящем в Мулмастере, у вас есть 25% шанс привлечь внимание отряда из шести **рыцарей** [knight] Солдатской Братии, которые тут же попытаются вас арестовать. Если вас схватят, то посадят в тюрьму и в конце концов казнят.

Награда Мастера

Вы получаете **400 опыта**, **100 зм** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Бехолдер [злобоглаз]

Большая аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 180 (19к10 + 76)
Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Инт +8, Мдр +7, Хар +8
Навыки Восприятие +12
Иммунитет к состоянию сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22
Языки Глубинная Речь, Подземный
Опасность 13 (10000 опыта)

Конус антимагии. Центральный глаз бехолдера создаёт 150-футовым конусом зону антимагии, как заклинание *преграда магии [antimagic field]*. В начале каждого своего хода бехолдер решает, в какую сторону направлен конус, и будет ли он активен. Эта зона работает и против лучей из глаз самого бехолдера.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 14 (4к6).

Лучи из глаз. Бехолдер испускает три магических луча из глаз, выбранных случайным образом (перебрасывая повторяющиеся результаты), выбирая от одной до трёх целей, видимых в пределах 120 футов:
1. Очаровывающий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет очарованным бехолдером на 1 час, или пока бехолдер не причинит ему вред.
2. Парализующий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
3. Луч страха. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
4. Замедляющий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16. При провале скорость цели на 1 минуту уменьшается вдвое. Кроме того, существо не может совершать реакции, и может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
5. Луч бессилия. Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 16, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.
6. Телекинетический луч. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе бехолдер переместит её на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель опутана телекинетической хваткой луча до начала следующего хода бехолдера, либо пока бехолдер не станет недееспособным.
Если цель — предмет, весящий не больше 300 фунтов, никем не несомый и не носимый, он перемещается в любом направлении на расстояние до 30 футов. Бехолдер может этим лучом совершать аккуратные действия, например, манипулировать простым инструментом, открывать дверь или контейнеры.
7. Усыпляющий луч. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе уснёт и в течение 1 минуты будет лишено сознания. Цель просыпается, если получает урон или другое существо действием разбудит его. Этот луч не оказывает никакого эффекта на конструктов и нежить.
8. Луч окаменения. Целевое существо должно совершить спасбросок Ловкости Сл 16. При провале существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. В конце своего следующего хода оно должно повторить этот спасбросок. При успехе эффект оканчивается. При провале существо становится окаменевшим, пока не будет использовано заклинание высшее восстановление [greater restoration] или подобная магия.
9. Луч расщепления. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.
10. Луч смерти. Целевое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получит урон некротической энергией 55 (10к10). Цель умирает, если луч уменьшает её хиты до 0.

Легендарные действия

Бехолдер может совершить 3 легендарных действия, используя описанный ниже Луч из глаз. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Бехолдер восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Луч из глаз. Бехолдер использует один случайным образом выбранный луч из глаз.

Бородатый дьявол

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (−1)	11 (+0)	11 (+0)

Спасброски Сил +5, Тел +4, Мдр +2
Сопротивление урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 3 (700 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Уверенный. Дьявол не может быть испуган, если видит в пределах 30 футов от себя союзное существо.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну бородой и одну глефой.

Борода. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Будучи отравленной таким образом, цель не может восстанавливать хиты. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 8 (1к10+3). Если цель — существо, не являющееся ни нежитью, ни конструктом, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе будет терять 5 (1к10) хитов в начале каждого своего хода из-за инфернальной раны. Каждый раз, когда демон попадает этой атакой по цели, уже имеющей эту рану, урон от раны увеличивается на 5 (1к10). Любое существо может залечить рану, если действием совершит успешную проверку Мудрости (Медицина) Сл 12. Эта рана также закрывается, если цель получит магическое лечение.

Ветеран

Средний гуманоид (любая раса), 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 вынут 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 рубящий урон 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. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к10 + 1).

Глубинный гном (Свирфнеблин)

Маленький гуманоид (гном), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)
Хиты 16 (3к6 + 6)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Навыки Анализ +3, Восприятие +2, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Гномий, Подземный, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Каменный камуфляж. Гном совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Гномья хитрость. Гном совершает с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы от магии.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой гнома является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:
Неограниченно: *необнаружимость [nondetection]* (только на себя)
1/день каждое: *глухота/слепота [blindness/deafness], маскировка [disguise self], размытый образ [blur]*

Действия

Боевая кирка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8 + 2).

Отравленный дротик. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Джасин Дрейкхорн, Верховный Клинок Мулмастера

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злая

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа)
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Лов +8, Инт +5
Навыки Обман +6, Проницательность +5, Расследование +4, Восприятие +8, Убеждение +6, Ловкость рук +7, Скрытность +10
Чувства пассивное Восприятие 18
Языки Общий, Эльфийский
Опасность 7 (2 900 опыта)

Убийство. В своём первом ходу Джасин совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все попадания Джасин по захваченным врасплох существам являются критическими попаданиями.

Скрытая атака (1/ход). Джасин причиняет дополнительный урон 10 (3к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Джасин, и Джасин совершала бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Джасин 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 7 (2к6) урона ядом.

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4), плюс 7 (2к6) урона ядом.

Золотистый студень [Охристое желе]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Сопротивление урону кислота
Иммунитет к урону рубящий, электричество
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Аморфный. Студень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Паучье лазание. Студень может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 9 (2к6 + 2) плюс урон кислотой 3 (1к6).

Реакции

Разделение. Если студень с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, он разделяется на два новых студня, если у него есть как минимум 10 хитов. У каждого нового студня хитов в два раза меньше, чем у исходного, округляя в меньшую сторону. Новые студни на один размер меньше, чем исходный.

Маг

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки История +6, Магия +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки четыре любых языка
Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *обморожение [frostbite], раскат грома [thunderclap], свет [light], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], ледяной кинжал [ice knife], обнаружение магии [detect magic]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step], земляная хватка Максимилиана [Maximillian's earthen grasp]*
3 уровень (3 ячейки): *ускорение [haste], огненный шар [fireball], Мельфовы маленькие метеоры [Melfs minute meteors]*
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility], воображаемый убийца [phantasmal killer]*
5 уровень (1 ячейка): *подчинение личности [dominate person]*

Действия

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 2 (1к6 – 1) дробящий урон.

Наблюдатель

Средняя аберрация, законно-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +6
Иммунитет к состоянию сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Глубинная Речь, Подземный, телепатия 120 фт.
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 2 (1к6 – 1).

Лучи из глаз. Наблюдатель испускает один или два магических луча из глаз в одно или два существа, видимых в пределах 90 футов. Каждый луч используется только один раз в ход.
1. Луч замешательства. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе она не сможет использовать реакции до конца своего следующего хода. Во время своего хода цель не может перемещаться, и обязана действием совершить рукопашную или дальнобойную атаку по случайному существу в пределах досягаемости. Если цель не может атаковать, она в своём ходу ничего не делает.
2. Парализующий луч. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
3. Луч страха. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станет испуганной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если наблюдатель ей виден, оканчивая эффект на себе при успехе.
4. Ранящий луч. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая урон некротической энергией 16 (3к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Создание еды и воды. Наблюдатель магическим образом создаёт достаточное количество пищи и воды, чтобы поддерживать себя в течение 24 часов.

Реакции

Отражение заклинаний. Если наблюдатель совершает успешный спасбросок от заклинания, или атака заклинанием промахивается по нему, наблюдатель может выбрать другое существо (включая самого заклинателя), видимое в пределах 30 футов. Заклинание нацеливается на выбранное существо вместо наблюдателя. Если заклинание заставляет совершить спасбросок, его совершает выбранное существо. Если у заклинания есть атака, бросок атаки перебрасывается по выбранному существу.

Отидж

Большая аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Спасброски Тел +7
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Отиджский
Опасность 5 (1800 опыта)

Ограниченная телепатия. Отидж может магическим образом передавать простые послания и образы любому существу в пределах 120 футов, понимающему любой язык. Эта телепатия не позволяет существу давать телепатический ответ.

Действия

Мультиатака. Отидж совершает три атаки: одну укусом, и две щупальцами.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к8+3). Если цель — существо, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 от болезни, иначе станет отравленной, пока болезнь не будет вылечена. Через каждые прошедшие 24 часа цель должна повторять спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. При успехе болезнь излечивается. Цель умирает, если болезнь уменьшает максимум её хитов до 0. Это уменьшение хитов длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к8+3) плюс колющий урон 4 (1к8). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и опутанной, пока не перестанет быть схваченной. У отиджа есть два щупальца, и каждое может схватить по одной цели.

Удар щупальцем. Отидж ударяет схваченных существ друг о друга или о твёрдую поверхность. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе получит дробящий урон 10 (2к6+3) и станет ошеломлённой до конца следующего хода отиджа. При успешном спасброске цель получает половину дробящего урона и не становится ошеломлённой.

Растол Шан, лич

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 135 (18к8 + 54)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Тел +10, Инт +12, Мдр +9
Навыки Восприятие +9, История +12, Магия +18, Проницательность +9
Сопротивление урону некротическая энергия, холод, электричество
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак; яд
Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование, паралич
Чувства Истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 19
Языки Общий + до 5 любых других языков
Опасность 21 (33000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если лич проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Восстановление. Если у лича есть филактерий, лич через 1к10 дней после уничтожения получает новое тело, восстанавливает все хиты и становится живым. Новое тело появляется в пределах 5 фт. от филактерия.

Использование заклинаний. Лич является заклинателем 18 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 20, +12 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волна грома [thunderwave], волшебная стрела [magic missile], обнаружение магии [detect magic]*
2 уровень (3 ячейки): *смена обличья [alter self], невидимость [invisibility], обнаружение мыслей [detect thoughts], отражения [mirror image]*
3 уровень (3 ячейки): *восставший труп [animate dead], контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball], рассеивание магии [dispel magic]*
4 уровень (3 ячейки): *переносящая дверь [dimension door], великая невидимость [greater invisibility]*
5 уровень (3 ячейки): *наблюдение [scrying], облако смерти [cloudkill]*
6 уровень (1 ячейка): *распад [disintegrate], сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*
7 уровень (1 ячейка): *перст смерти [finger of death], уход в иной мир [plane shift]*
8 уровень (1 ячейка): *подчинение чудовища [dominate monster], Слово силы: оглушение [power word stun]*
9 уровень (1 ячейка): *Слово силы: смерть [power word kill]*

Сопротивление изгнанию. Лич совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Парализующее касание. *Рукопашная атака заклинанием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Урон холодом 10 (3к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, иначе станут парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Легендарные действия

Лич может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Лич восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Заговор. Лич накладывает заговор.

Парализующее касание (стоит 2 действия). Лич использует Парализующее касание.

Пугающий взгляд (стоит 2 действия). Лич фиксирует взгляд на одном существе, видимом в пределах 10 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18 от этой магии, иначе станет испуганной на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к взгляду этого лича на следующие 24 часа.

Разрушение жизни (стоит 3 действия). Все существа, не являющиеся нежитью, в пределах 20 футов от лича должны совершить спасбросок Телосложения Сл 18 от этой магии, получая урон некротической энергией 21 (6к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Рыцарь

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16) хита
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

Священник-бейнит

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатая броня и щит)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

Навыки Медицина +7, Религия +3, Убеждение +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Инфернальный
Опасность 2 (450 опыта)

Божественное преосвященство. Священник-бейнит может бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы его рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон некротической энергией 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода. Если священник потратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1.

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:
3аговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *порча [bane], благословение [bless], убежище [sanctuary]*
2 уровень (3 ячейки): *слепота/глухота [blindness/deafness], божественное оружие [spiritual weapon]*
3 уровень (2 ячейки): *духовные стражи [spirit guardians], рассеивание магии [dispel magic]*

Действия

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона.

Сельфарил Уомдолфин

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Спасброски Сил +7, Лов +5, Тел +6
Навыки Атлетика +10, Запугивание +6, История +3, Обман +6, Убеждение +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий
Опасность 6 (2300 опыта)

Храбрый. Сельфарил совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Сельфарил совершает три рукопашные атаки.

Длинный меч +3. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (1к8 + 7) или рубящий урон 12 (1к10 + 7) если используется двумя руками.

Бонусные действия

Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Сельфарил восстанавливает 1к10 + 6 хитов.

Реакции

Парирование. Сельфарил добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого он должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Тролль

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 84 (8к10 + 40)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +1
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Великаний
Опасность 5 (1800 опыта)

Тонкий нюх. Тролль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Тролль умирает, только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Мультиатака. Тролль совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6+4).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11 (2к6+4).

Чёрная слизь [Чёрный пудинг]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 7
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	5 (−3)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Иммунитет к урону кислота, рубящий, холод, электричество
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 4 (1 100 опыта)

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Паучье лазание. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Едкое тело. Существо, касающееся слизи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон кислотой 4 (1к8). Немагическое оружие, изготовленное из металла или дерева, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф –1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до –5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона.
Слизь может разъесть 2 дюйма немагического металла или дерева за 1 раунд.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон кислотой 18 (4к8). Кроме того, немагический доспех, носимый целью, частично растворяется и получает постоянный накапливающийся штраф –1 к КД. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Реакции

Разделение. Если слизь с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, она разделяется на две новые слизи, если у неё есть как минимум 10 хитов. У каждой новой слизи хитов в два раза меньше, чем у исходной, округляя в меньшую сторону. Новые слизи на один размер меньше, чем исходная.

Шипастый дьявол

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 110 (13к8 + 52)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Спасброски Сил +6, Тел +7, Мдр +5, Хар +5
Навыки Восприятие +8, Обман +5, Проницательность +5
Сопротивление урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено
Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18
Языки Инфернальный, телепатия 120 фт.
Опасность 5 (1800 опыта)

Шипастая шкура. В начале каждого своего хода шипастый дьявол причиняет колющий урон 5 (1к10) всем схватившим его существам.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

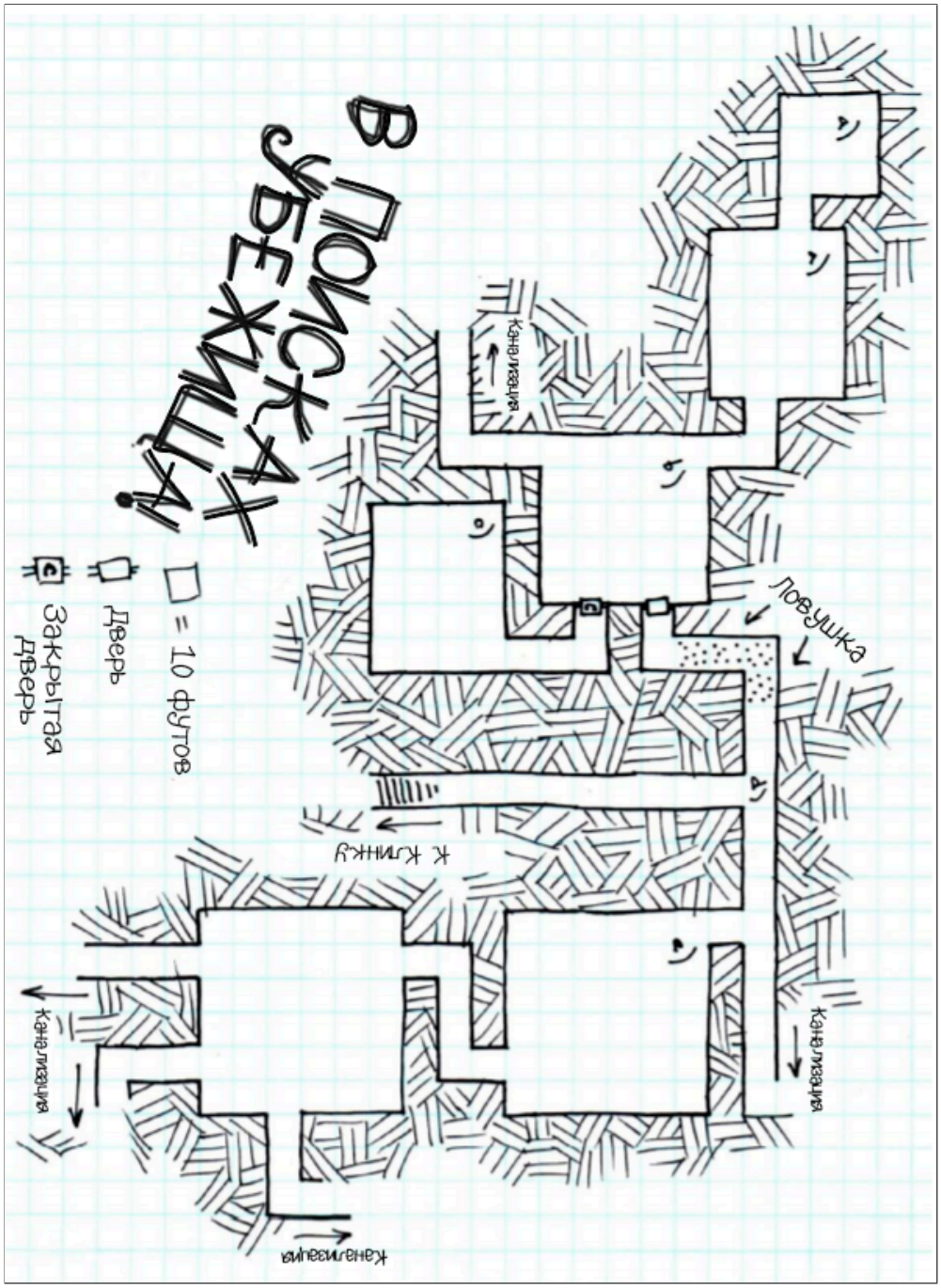
Мультиатака. Дьявол совершает три рукопашные атаки: одну хвостом и две когтями. В качестве альтернативы он может дважды использовать Метание пламени.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6+3).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6+3).

Метание пламени. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 150 фт., одна цель. *Попадание:* Урон огнём 10 (3к6). Если цель — горючий предмет, который никто не несёт и не носит, она также загорается.

Карта: в поисках Убежища



Приложение Мастера: Сводка НИП

Этот раздел предназначен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Старший Плащ Растол Шан (РАС-тол ШАН). Мужчина-человек, лич. Старший Плащ Мулмастера. Ранее Турдан Толуонд, старший Плащ во время правления Сельфарила (а затем и Рассендила) Уомдолфина. Участвовал в заключении Сельфарила. Использует магию и маску, чтобы скрыть свою истинную сущность.

Сельфарил Уомдолфин (СЕЛЬ-фа-рил У-ом-дол-фин). Мужчина-человек. Низложенный Верховный Клинок Мулмастера. Его брат-близнец Рассендил и Эфзоул Чембрил вступили в сговор, чтобы заключить Сельфарила в камень душ. Освобождается из заключения в ходе этого приключения.

Вайлан Буррал (ВАЙ-лан БУР-рал). Мужчина-человек. Член Церкви Тиморы в Мулмастере невысокого ранга. Тайно является высокоранговым членом культа Чёрной Земли. Общительный и дружелюбный в облике священника Тиморы, но решительный и свирепый, когда использует все свои ресурсы, работая на элементальный культ.

Сарк Толливер (ТО-ли-вер). Мужчина-человек. Член Ястребов, но тайно вынужден работать на культ Чёрной Земли. Бритая голова и костлявое, простоватое лицо затрудняют определение его возраста, у него жесткий взгляд. Команды, отдаваемые мягким голосом, обычно мгновенно выполняются, так что ему не приходится прибегать к угрозам.

Мулмастерский Отряд Бехолдеров: Зорак, Замот и Заншин. Последние выжившие члены своего отряда.

Верховный Клинок Джасин Дрейкхорн (джа-СИН). Женщина-человек. Нынешний Верховный Клинок Мулмастера, преданно поклоняется Бейну.

Чёрное сердце мести

Алейд Буррал, заслуженная героиня Флана, зовёт в бой! Намереваясь освободить свой родной город, она собрала поразительное количество соратников среди жителей Мулмастера, включая его Верховного Клинка. Но, несмотря на величие её цели, кажется, воительница не прочь пожертвовать ради её достижения всем, даже тем, за что она когда-то боролась. Четырёхчасовое приключение для персонажей 5-10 уровня.

Код приключения: DDEX2-15

Участники проекта

Adventure Design: John Rossomangno
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: DUNGEONS_GUEST, ghjkyui56, ArchiDevil, Lola_Step
Вёрстка: Шаборкина Ксения, Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт, Денис Безыкорнов, Александр Поляков

Дебют: 2 июля 2015
Публикация: 1 августа 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Чёрное сердце мести»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер.

Лига Приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить это приключение, вам нужно подготовиться, сделав следующее:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень.
- Раса и класс персонажа.
- Значение пассивной Мудрости (Восприятие) -— это самая часто используемая проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее).

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами.** Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых 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:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером более, чем маленький городок можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

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 возвратить 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

После падения Флана тело Алейд Буррал было тайно перевезено в Мулмастер, где её брат Вилан Буррал (Wylan Burral) (жрец в храме Тиморы) вернул её к жизни с помощью заклинания *оживление*. С этого момента Алейд Буррал поставила освобождение Флана превыше всего.

Её любовь к родному дому, проявляющаяся в одержимости идеей отобрать Флан, соединённая с фактом её смерти, а также с ненавязчивым влиянием её брата (члена культа Чёрной Земли), привели к тому, что эта некогда честная воительница потеряла те качества, которые были самыми важными для неё — честь, доброту и сожаление.

Политически маневрируя между группами, она заручилась поддержкой дворян и простолюдинов, включая Верховного Клинка, правителя Мулмастера. С их помощью она смогла собрать скромное войско в надежде, что эти солдаты станут её личной армией, с помощью которой она вернёт себе дом и уничтожит дракона Ворганшаракса.

И хотя некоторым из них совсем не понравилась идея того, что Мулмастер окажется втянут в войну, которая им совсем не нужна, эти некоторые ведут себя осторожно и не подают голоса, чтобы Верховный Клинок не услышал.

В то же время брат Алейд, занимающий в культе Черной Земли Мулмастера не последнее место, постепенно познакомил её с силами, доступными ей благодаря этому культу. Больше всего Алейд жаждет отмщения, потому она поддалась убеждениям своего брата и стала членом культа, впрочем, не разглашая это. Культ помогает ей обрести новые силы, которые Алейд начала использовать против важных фигур, которые могут угрожать её планам отмщения.

Сначала она набросилась на ячейку культистов огня, базировавшихся в магазине дров. В конце концов действия её и её освободителей привлекли внимание Ардета Пейтира; один богатый дворянин громко протестовал против растущего влияния Освободителей в городе. В ответ Алейд ограбила его дом и взяла его в плен.

Его похищение, однако, привлекло внимание его двоюродной сестры, клинка Коры Пейтир. Потребовав, чтобы Верховный Клинок изучил недавние события, она вскоре обнаружила, что и сама попала под прицел. Лесопилка Пейтиров, значительный источник дохода для семьи Пейтир, были последней точкой в нападениях Алейд. Мельницу почти целиком поглотила огромная воронка.

Клинок Пейтир теперь задается вопросами, ответы на которые могут ей не понравиться.

Обзор приключения

Приключение состоит из введения и двух последующих частей.

Часть 1. Знакомство. Клинок Пейтир пригласила персонажей в Башню Клинков. Она предлагает им крупную сумму золота за информацию о том, кто атаковал владения её семьи. На встречу также приходит незваная гостья — Верховный Клинок Дрейкхорн.

Часть 2. Руины и Месть. Здесь персонажи исследуют ряд локаций и в конечном итоге узнают, что необычные землетрясения, повредившие ряд владений дома Пейтир, все, по-видимому, связаны друг с другом. И, что ещё хуже, похоже, что в них могут быть замешаны Освободители.

Часть 3. Каменное Хранилище. В этой части персонажи установили, что Освободители Алейд играют определенную роль в нападениях на владения Пейтира, и нашли подсказки об их штабе (или получили информацию о местоположении) в заброшенной сторожевой башне в гетто Жентов. Внутри они находят потайной ход, ведущий в подземелье.

Там они столкнутся с рядом опасностей, прежде чем найдут саму Алейд, которая, в свою очередь, обнаруживает себя связанной с культом Чёрной Земли — желая сделать все возможное, чтобы вернуть Флан.

Землетрясения

Первые землетрясения начались более месяца назад, ощущаясь вибрацией и роняя небольшие предметы с полок, и были встречены типичным стоицизмом жителей Мулмастера. Они стали сильнее в течение месяца, но их влияние было локализовано, приводя к разрушению не более двух-трёх соседних зданий. Большинству жителей города нет до этого дела, если только материальный ущерб не коснулся их лично.

Зацепки приключения

Самый лёгкий способ привлечь искателей приключений — это вызов Клинка Коры Пейтир. Такое событие имеет большое значение, и отказ ответить на зов Клинка является опасным оскорблением. Клинок, возможно, слышала о предыдущих подвигах авантюристов и считает их подходящими для своей задачи.

С другой стороны, у членов группы могут быть друзья или родственники, которые исчезли во время одного из землетрясений, и они не удовлетворены расследованием, проведённым Освободителями. Пока они продолжают своё расследование, Кора Пейтир, вероятно, узнаёт об их усилиях и готова финансировать их поиски.

Специальная миссия: Орден Перчатки. Это приключение содержит специальную миссию для членов Ордена Перчатки. Если какой-либо из персонажей является членом Ордена Перчатки и имеет ранг 2 (Маршеон) или выше, Кассит (DDEX1-4 *Дань мёртвым*, DDEX1-10 *Тирания во Флане*) встречается с персонажами незадолго до спуска в Каменное Хранилище (см. Часть 3, ниже). Она просит позволения сопровождать персонажей, чтобы противостоять Алейд и отговорить её от любых неприятностей, в которые она, похоже, попала.

Специальная Миссия: Альянс Лордов. Это приключение содержит особую миссию для членов Альянса Лордов. Если кто-то из персонажей является членом Альянса Лордов и имеет ранг 2 (Маршеон) или выше, они находят следы битвы у

«Дров Фателла». Один из солдат — единственный оставшийся в живых член патруля, который бежал от группы культа Вечного огня. Он захватил лидера, но должен доставить его до ближайшей сторожевой башни. Он просит персонажей либо сопровождать его с пленником, либо ждать на складе дров, пока прибудет подкрепление.

Специальная Миссия: Арфисты. Приключение содержит специальную миссию для членов Арфистов. Если кто-либо из персонажей является членом Арфистов и имеет ранг 2 (хранитель знаний) или выше, к ним обращается член Арфистов после их последней встречи с Грошином Лором. Этот агент Арфистов рассказывает, что с ним связался член культа Чёрной Земли, который хочет покинуть культ. Обычно это не вызывает особого беспокойства, за исключением того, что этот член утверждает, что у него есть ценная информация о делах культа в других частях Лунного моря. Герои должны найти этого потенциального перебежчика и передать его под опеку Арфистов. Это сложно, так как у Арфиста нет физического описания или ключа к тому, кто это может быть, кроме заверений культиста, что он предоставит признаки своей личности. Персонажи должны решить, какие вещи искать.

Часть 1: Введение

Приключение начинается с того, что персонажи получают приглашение в Башню Клинков от Коры Пейтир. После того, как она рассказывает о том, что хочет нанять группу для исследования недавних землетрясений, на встречу является Верховный Клинок. Она здесь для того, чтобы предупредить всех, кто ответил на просьбу Пейтир.

Башня Клинков

Башня Клинков — это дом Клинков, управляющих городом. Клинки и их семьи живут в стенах башни под охраной большого числа солдат и городской стражи.

Общие свойства

Интерьер в башне Клинков включает в себя следующее:

Местность. Внутренняя часть башни состоит из прямых коридоров шириной 15 футов с высокими сводчатыми потолками. Стены и пол украшены гобеленами и изысканной мебелью.

Защита. По всей башне установлены невидимые обереги с равными расстояниями между ними. Большинство из них просто предупреждают близлежащие патрули о незваных гостях, но другие гораздо более гнусны.

Свет. Башня освещена большими стеклянными окнами, светящимися стеклянными сферами, установленными в канделябрах различной конструкции, и случайно расположенными факелами.

Запахи и звуки. В воздухе ощущается аромат парфюма и изысканных блюд. В башне слышны приглушённый шёпот и громкая ругань.

Стража. В любом месте башни Клинков поблизости дежурят группы солдат гвардии. Если возникает необходимость, патруль реагирует на сигнал тревоги в течение 2 раундов, а затем через каждый второй раунд прибегает ещё один. Типичный патруль — это семеро **ветеранов** [veteran], владеющих алебардами, причиняющими 8 (1к10 + 3) рубящего урона, во главе с **рыцарем** [knight] и в сопровождении **мага** [mage]. Эти солдаты сражаются с особой жестокостью, но пытаются захватить любого обидчика живым, если это возможно. Захваченных доставляют в камеры в недрах башни Клинка и, чаще всего, забывают о них.

Когда группа примет приглашение посетить башню, прочитайте или перефразируйте следующее:

> Башня Клинков может похвастаться множеством башен, внушительными стенами и обширной коллекцией взаимосвязанных каменных крепостей — каждая из них легко может выдержать осаду. Ваши сопровождающие, одетые в безошибочно узнаваемые ливреи солдат, ведут вас через коридор, открывая одну дверь за другой, по мере того как вы продвигаетесь вглубь. Большие знамёна Мулмастера, подвешенные к высоким потолкам, виднеются всё реже по мере того, как появляются гербы и цвета отдельных Клинков. Рядом — на зеленом фоне леса — чёрное дерево, поражённое серебряным топором, обозначает залы Пейтира.

Вечно олицетворяющая привилегии и богатство, Башня Клинков источает силу. Приглашение в башню представляет собой примечательное и крайне необычное событие в жизни обитателя Мулмастера.

Проход через Башню Клинков, особенно когда в дело вовлечены вооружённые авантюристы, является тщательно скоординированной задачей. Когда они направляются в гостиную Коры Пейтир, каждый коридор и секция, через которые они проходят, запечатаны, и охранники стараются изо всех сил показать это своим подопечным. За персонажами пристально следят с момента их появления и до момента остановки перед последней дверью на пути к Пейтир.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 показывает, что большинство охранников, сопровождающих группу, носят какой-то знак, который каким-то образом включает в себя один или несколько цветов клинков или печать. Дальнейшая проверка Сл 13 укажет, что большое количество охранников, слуг и чиновников по всей башне носят такие же безделушки, как у дома Пейтир.

Множество неприятностей

Клинок Кора Пейтир ждёт искателей приключений в своей гостиной. По прибытии персонажей Клинок не теряет времени: она подробно излагает свои проблемы, просит их помощи за весомое вознаграждение, если они доберутся до причины землетрясений и продвинут её план против Алейд Буррал.

Прочтите:

> В конце концов вы прибываете в комнату, которая больше напоминает обычную таверну, а не гостиную знатной особы. Женщина с острыми чертами лица сидит на большом диване и, завидев вас, жестом призывает сесть в удобные кресла.
>
> «Сначала выпьем, к делу перейдем после,» — быстро и чётко говорит она.

Слуга Пейтир беспрекословно выполняет все просьбы персонажей, а сама Пейтир просит подносить им экзотические и дорогие блюда и напитки. Как только она понимает, что уделила своим гостям достаточно внимания, она произносит следующий тост: «За стабильность и развитие Мулмастера и за тех, кто болеет за это всем сердцем».

Отыгрыш Клинка Коры Пейтир

Семья Клинка Пейтир обрела свое значительное состояние благодаря продаже лесоматериалов. Прадед Коры просто размахивал топором в лесу рядом с городом, а вот его наследники осознали, насколько прибыльно нанимать лесорубов и погонщиков для снабжения строительными материалами и древесиной крупных городов, таких, как Мулмастер. Шли годы, и Пейтиры расширяли свой бизнес, открывая всё новые лесозаготовительные склады и лесопилки.

Кора с огромным уважением относится к своей бабушке, в честь которой её и назвали. Эта женщина смогла превратить финансовую мощь в политическую. Благодаря беспощадности и нахождению некоторых компромиссов имя Пейтиров стало известным в Башне Клинков. Кора совсем не прочь действовать так же, как когда-то действовали её родные. И хотя Клинок знает, что её влияние в лучшем случае незначительно, она вполне довольна своей позицией и упивается вниманием к своей персоне, неважно, завидуют ей или восхищаются. Кора легко видит насквозь грубую лесть, но иногда может упустить из виду намерения тех, кто чрезвычайно почтительно относится к её статусу Клинка. Она начинает все дела с аргументированных переговоров, но если на неё давят или оскорбляют, Кора не боится высказывать угрозы с намеками на насилие или же финансовый крах.

Знакомство произошло, тосты произнесены, и вот Клинок Пейтир наконец предлагает персонажам сделку.

Вкратце, Кора хочет, чтобы приключенцы нашли источник мощных землетрясений, которые недавно случились там, где находится имущество дома Пейтир — особенно пострадал лесозаготовительный склад, находящийся в черте города. Клинок также подтверждает недавнюю активность культа в Мулмастере, однако она делает это мимолётно, не придавая особого значения.

Кора держит пустой бокал сбоку от себя. После того, как её слуга подходит к ней и забирает его, она кладёт свои руки на колени.

«Мулмастеру что-то угрожает. Важнее всего то, что моей семье что-то угрожает. Обычными методами, которые можно было использовать без особых усилий, не удалось достигнуть необходимых мне результатов. Для защиты того, что принадлежит мне, мне нужны необычные. Мулмастеру нужны необычные методы», — продолжает она после небольшой паузы.

Пейтир рассказывает персонажам о землетрясениях, которые затронули собственность её семьи. Первые толчки лишь немного тряхнули их дома и фирмы, но совсем недавно лесозаготовительный склад и лесопилка, прилегающая к нему, дом её кузена и дровяной склад серьезно пострадали от гораздо более разрушительных толчков.

Она также рассказывает о том, что от толчков пострадал и город, и это тоже беспокоит её (само собой, совсем не так, как урон, нанесённый Пейтирам), но эти бедствия были локализованными, что вызвало у неё подозрения.

Пейтир сначала потребовала, чтобы Ястребы расследовали это, но позже узнала, что Алейд Буррал, «молодая благотворительница из трущобного городка за Лунным морем», прислала своих личных агентов, чтобы разобраться в этом деле. Когда свита Освободителей Алейд вернулась всего через день, чтобы сказать, что стихийные бедствия оказались не более чем невезением и все были учтены, Клинок решила нанять своих собственных следователей.

Клинок предлагает награду в 400 зм за информацию о том, кто виновен в несчастьях, произошедших с её семьей. Как только герои добудут эту информацию, они должны вернуться к ней, чтобы узнать, как действовать дальше, а также получить дополнительные поручения.

Развитие событий

Клинок Пейтир ответит на любые вопросы персонажей. Ей известна следующая информация:

- Дровяной склад, находящийся в черте города, почти полностью ушёл под землю из-за образовавшегося в результате землетрясений провала. Это случилось примерно две недели назад.
- Спустя неделю после этого землетрясение разрушило дом Ардета Пейтира, который приходится Коре кузеном. Дома, находящиеся рядом, остались нетронутыми.
- Три дня назад ещё более сильное землетрясение нанесло огромный ущерб лесному складу дома Пейтир. Это землетрясение произошло почти сразу же после того, как Пейтир потребовал расследования и осудил выводы освободителей Алейды.
- Пейтир не доверяет Алейд Буррал и считает, что попытки Алейд вербовать жителей Мулмастера ослабят город и втянут его в дорогостоящую битву. Она также думает, что у Алейд есть планы на власть в Мулмастере, которые ещё предстоит раскрыть.
- Несмотря на это, Клинок Пейтир не подозревает, что Алейд была причиной нападений, но чувствует, что её политические соперники отказываются расследовать их по личным причинам.
- Кора отказывается называть своих врагов среди Клинков. Она не высказывает никаких предположений о том, кто может стоять за землетрясениями. Пейтир хочет, чтобы персонажи сами разузнали правду, оставаясь максимально беспристрастными и не идя на поводу её личных обид.
- Клинок Пейтир требует у персонажей быть осмотрительными и осторожными. Ни одна живая душа не должна знать о недавних бедах её дома, чтобы никто не мог воспользоваться этим против самой Коры.

Служба двум господам

Как только Клинок Пейтир заканчивает говорить, в комнате появляется сам Верховный Клинок. Его сопровождает личная стража — знак его силы, которую даёт его положение, и недоверия даже к тем, кто находится внутри Башни Клинков.

Когда Пейтир заканчивает объяснять задачу персонажей, за дверью слышатся быстрые шаги и лязганье брони. Мгновение спустя дверь распахивается, и в комнату входит низкий угловатый мужчина. На нем богатые одежды чёрного, серого и красного цвета, отороченные белым мехом, накинутые поверх нагрудной брони, эмалированной красным. Вслед за ним в комнату входят целая дюжина его сопровождающих. Они рассредотачиваются по комнате в полном молчании.

Пронизывающий насквозь взгляд его голубых глаз быстро перемещается по комнате, останавливаясь на каждом из вас буквально на мгновение, после чего наконец концентрируется на Пейтир, после чего она незамедлительно встает со своего места и кланяется вошедшему.

Грошин Лор поправляет свою одежду и расправляет на ней складки, а затем говорит: «Клинок Кора. Итак, о чём же мы говорили?»

Всегда внимательный, Разрывающий Коготь Грошин Лор был в курсе требований Коры Пейтир о расследовании землетрясений. Верховный Клинок подозревает, что Пейтир каким-то образом обрела могущественного соперника или, точнее, что один из её соперников каким-то образом приобрел значительную власть. Таким образом, Лор пришёл, чтобы узнать больше.

Отыгрыш Разрывающего Когтя Грошина Лора

В молодости Грошин Лор был изуродован тэйскими истязателями. Они оставили на его коже множество шрамов и отрезали ему два пальца на правой руке. Для перемещения ему необходима трость. Обворожительный тайный советник зачастую прячет свои шрамы за вуалью иллюзий, но в этом случае он оставил их на всеобщее обозрение, чтобы выглядеть устрашающе.

Лор был показан в DDEX2–4 *Бойня в Шахтах Каменного Шпиля* и DDEP2 *Обречённый Мулмастер*. Если кто-либо из присутствующих персонажей участвовал в событиях этих приключений и встречался с предводителем Ястребов, он вспоминает их и величает по имени. В противном случае он обращается только к Клинку Пейтир.

Развитие событий

Грошин Лор прекрасно осведомлён о том, что Пейтир искала кого-нибудь, кто продолжил бы то, что начала Алейд. Он, однако, хочет проверить, будет ли Клинок лгать ему. И хотя та занимает позицию выше, чем Лор, она совершенно справедливо боится лидера Ястребов.

Преданная слуга Верховного Клинка Пейтир уверяет Грошина Лора, что она ничего не скрывает от него, и умоляюще смотрит на персонажей. «Они — жестом указывает на персонажей она, — могут подтвердить это, Разрывающий Коготь».

Лор позволяет персонажам объясниться; он, однако, не намерен отвечать ни на какие вопросы. Если кто-то из приключенцев известен в Мулмастере — неважно, в плохом смысле или хорошем — Грошин упомянет хотя бы одно событие, которое обеспечило герою репутацию, сопроводив свою реплику коротким кивком.

Если вдруг в разговоре всплывёт имя Алейд Буррал, любой персонаж со значением пассивного Восприятия 15 и выше может заметить лёгкую тень любопытства на исполосованном шрамами лице Лора. Тот, однако, может предложить лишь следующую информацию:

- Верховный Клинок знает, что союзники Алейд поддерживают её идею по освобождению Флана, но также подозревает, что она нарушит свои договоренности по сделкам с Мулмастером без задней мысли, если это поможет её делу.
- Несмотря на это, Пейтир не верит, что Алейд как-то виновата в недавних землетрясениях.

До момента начала взаимодействия Грошина Лора с персонажами с момента, когда в комнате появится сам Верховный Клинок, должно пройти минимальное количество времени.

«Мне очень приятна ваша инициатива, Клинок Пейтир, — говорит Грошин, и на его лице расплывается широкая улыбка», — «На сердце становится тепло, когда я понимаю, что Клинки беспокоятся о нашем славном городе так же, как о нём беспокоюсь я».

Лидер Ястребов поворачивается к вам.

«Мне будет ещё приятнее, если вы вернётесь ко мне, когда узнаете нужную информацию. Я уверен, что вы меня не разочаруете».

Разрывающий Коготь Лор разворачивается на каблуках своих ботинок и, не оглядываясь на присутствующих в комнате, добавляет: «Клинок Пейтир, пожалуйста, направьте героев ко мне, когда они вернутся».

Когда Лор покидает комнату, Клинок быстро возвращает своё самообладание. Она дает персонажам понять, что работа против Ястребов — работа против Верховного Клинка, а значит, приключенцы должны сделать так, как хочет Грошин. Пейтир, однако, отмечает, что, если только обстоятельства не изменятся, её будущее предложение о будущем трудоустройстве останется в силе.

Она призывает персонажей начать расследование немедленно и просит своих стражников сопроводить их к выходу из Башни Клинков. Переходите к части 2.

Часть 2: Разруха и возмездие

В этой главе описаны локации, которые персонажи должны осмотреть, чтобы узнать правду. И хотя эти места описаны в порядке, в котором они были поражены землетрясениями, герои могут посещать их в любом порядке, который только придёт им в голову.

Как только персонажи определят, что землетрясения и пропажи как-то связаны между собой, а Освободители, Вилан Буррал и даже Алейд Буррал замешаны во всём этом, переходите к части 3.

Освободители ждут тебя

В какой-то момент один или несколько персонажей могут посчитать дело Освободителей правильным и захотеть присоединиться к их рядам. Это будет особенно актуально, если персонажи сначала посещают «Молотобойное дерево».

Если это произойдёт и если новобранец провозгласит эту новообретенную преданность в более поздних встречах с не-Освободителями, трудность этих более поздних встреч должна возрасти. Освободители не пользуются большим уважением среди простых граждан Мулмастера, и это должно быть заметно.

1. Дрова Фателла

Две недели назад, почти сразу после событий DDEP2 *Обречённый Мулмастер*, «Дрова Фателла» — крупный покупатель древесины Пейтиров и поставщик пиломатериалов для большого количества жителей города — провалился в яму после ряда землетрясений.

Это приключение содержит особое задание для персонажей из Альянса Лордов. Перейдите к разделу Особое задание, ниже.

Общие свойства

Область, окружающая «Дрова Фателла», обладает следующими свойствами:

Освещение. В дневное время это место хорошо освещено. Ночью здесь тусклое освещение.

Яма. Края провала довольно гладкие, но усыпаны обломками деревьев и камнями. Любое существо, которое совершает в яме действие Рывок, должно будет преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10 в конце своего движения, иначе упадёт ничком.

Запахи. Жжёная древесина. Запахи города. Неведомо ни для кого, кроме членов культа Чёрной Земли, Алейд Буррал уничтожила магазин для того, чтобы охладить пыл особо неудобной для нее ячейки культа Вечного Пламени, которая командовала операциями из подвала. Следы активности культа и элементального зла всё ещё можно найти среди руин.

Деревянный знак, который, вероятно, когда-то висел над дверью, валяется на куче обломков, лежащих на краю ямы. На нём — под словом «Фателла», — угадывается изображение костра, хотя краска и выгорела.

Мужчина в робе наблюдает за тем, как солдаты в тяжелой броне пробираются сквозь руины, передавая друг другу из ямы дерево и камни.

Когда вы приближаетесь, он отдаёт короткий приказ людям в яме и поворачивается к вам. «Прошу меня извинить, я не смогу пожать вам руку», — говорит он, показывая толстые бинты на своих ладонях и крупные ожоги на лице.

Фателл, который является **яростным пламенем** [flamewrath], два **хранителя Вечного Пламени** [eternal flame guardians] и **разербласт** [razerblast] — всё, что осталось от ячейки культа, которая действовала в этом разрушенном здании. Когда персонажи прибывают на место, на яростном пламени надето одеяние Плащей, а хранители Вечного Пламени замаскированы под солдат. Культисты рыскают по руинам здания в поисках предметов, которые выдали бы их присутствие.

Если персонажи захотят поговорить с Фателлом, он представится членом Плащей и расскажет персонажам, что его послали к руинам расследовать слухи о вмешательстве культа Вечного Пламени. Когда он и его коллеги прибыли на место, они смогли отыскать культистов и уничтожить их. К сожалению, в процессе Фателл сильно обжёг лицо, да так, что не получилось вылечить раны до конца. Фателл не рассказывает об итогах своего расследования. Он собирался покинуть это место в тот момент, когда персонажи прибыли сюда. Конечно же, всё из сказанного им — наглая ложь. Однако, на лицах замаскированных культистов действительно есть ожоги, которые вполне соответствуют истории, рассказанной их предводителем. Единственная крупинка правды — это то, что Фателл действительно является членом Плащей.

Если спросить у него, подозревает ли он Алейд в уничтожении магазина, Фателл сначала отрицает эти предположения, но затем начинает сомневаться и наконец принимает вероятность подобного, хотя и не понимает, где же взять доказательства.

Отыгрыш Фателла

Фателл — действительно торговец пиломатериалами. На протяжении десятков лет магазин передавался из поколения в поколение в его семье. А ещё он — член культа Вечного Пламени. К сожалению, его второе хобби лишает его права на наследование, что несколько расстраивает Фателла.

Он хитёр и невероятно убедителен (Модификатор Харизмы (Обман) +6), несмотря на некоторую вспыльчивость. Он действительно член фракции Плащей, а ещё осведомлён о работе политических структур Мулмастера.

Магазин находился в достаточно населённой части Мулмастера. Персонажи могут расспросить живущих неподалеку, а также владельцев ближайших заведений. Они могут рассказать немного про подземные толчки. «Плаща» они называют Фателлом и смеются, когда им говорят о его статусе.

Если персонажи смогут почувствовать ложь Фателла или, если он начнет подозревать, что что-то идет не так, он накладывает *огненный шар [fireball]* в область, в которой огонь заденет максимальное количество персонажей, даже если ему придется колдовать его себе под ноги (это не нанесёт ему никакого урона из-за его иммунитета к урону огнём). Сразу после этого стражники вступают в бой, а разербласта охватывает пламя.

Края провала довольно гладкие, но усыпаны обломками деревьев и камнями. Любое существо, которое совершит в яме действие Рывок, должно будет преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15 в конце своего движения, иначе упадет ничком.

И хотя Фателл не ожидал гостей так скоро, он уже наложил *доспехи мага [mage armor]*.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите разербласта
- **Слабая группа:** замените разербласта на ветерана [veteran]
- **Сильная группа:** добавьте 1 ветерана
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 разербласта

Исследование руин

Диаметр кратера — 50 футов (15 м), а область внутри него считается труднопроходимой местностью. Если смотреть туда с более высокого края, то единственное, что бросается в глаза — в центре кратера находится магазинчик Фателла. Домам, находящимся по соседству, повезло гораздо больше. Для того, чтобы найти какие-то улики, группа должна спуститься в яму и искать там.

Как только большая часть руин будет разрушена, персонажи смогут начать их активное исследование. Преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12, персонажи смогут понять, что здание рухнуло из-за того, что его фундамент был разрушен. Дварфы и персонажи, умеющие управляться с инструментами каменщика, проходят эту проверку с преимуществом. Если персонажи уже обследовали «Дрова Фателла» и «Лесопилку Пейтиров» (Столкновение 1 или 2), они автоматически преуспевают в этой проверке. Как и до этого, персонаж, изучающий разруху вокруг, легко понимает, что яма разверзлась прямо под зданием — там прошло какое-то огромное, роющее землю существо. Оно, однако, не оставило после себя никаких туннелей.

Осматривающий пострадавшую каменную кладку здания может совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15. В случае успеха персонаж замечает слой пепла и сажи, покрывающий стены и пол подвала магазина. Причиной образования этого слоя являются ритуалы культа Вечного Пламени. Если персонажи ещё не поняли, что Фателл им лжёт, это может служить доказательством присутствия культа в этом месте.

Дальнейший поиск среди покрытых сажей камней приводит к обнаружению сломанных курильниц и жаровен. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18, также отыщут маленькую железную фигурку огненного существа. Прохождение проверки Интеллекта (Религия) Сл 15 поможет персонажам опознать в фигурке Имикса, принца Злого Вечного огня. Оба его глаза сделаны из чёрных бриллиантов, которые можно легко вытащить.

Развитие событий

Культисты, которых пощадят в бою, не особо разговорчивы. Если спросить у них о Алейд или Освободителях, они лишь посмеются или укажут на очевидных членов фракции. То же произойдет, если кто-то из персонажей присоединился к Освободителям и открыто носит их повязку. Также культисты будут говорить странными предложениями, предзнаменующими что-то нехорошее:

- «Ха! Ваша уверенность в своей безопасности смешна. Земля под вашими ногами предаст вас!»
- «Вы слишком доверяете тем, кто этого не заслуживает».
- «Дураки, как и все остальные. Огонь или земля — нет никакой разницы — они всё способны поглотить!»

Награда

У Фателла и остальных культистов в сумме есть 150 зм. Если персонажи смогут найти фигурку Имикса, они смогут вынуть у него глаза, сделанные из чёрных бриллиантов, каждый из которых стоит 100 зм.

Особое задание: Альянс Лордов

Если кто-то из персонажей является членом Альянса Лордов, столкновение немного изменяется. Как только группа прибудет на место, прочтите:

> Деревянный знак, который, вероятно, когда-то висел над дверью, валяется на куче обломков, лежащих на краю ямы. На нём — под словом «Фателла» угадывается изображение костра, хотя краска и выгорела.
>
> Очевидно, вы подошли к самому концу довольно напряжённой битвы. Полдюжины людей в доспехах лежат, разбросанные по всей местности. Также виднеются три кратера в три фута шириной, наполненные кровью, обломками брони и осколками костей.
>
> В дальней части разрушенного здания виднеются две борющиеся друг с другом фигуры. Одна из них облачена в тяжёлую солдатскую броню и прижимает покрытым сталью предплечьем к земле другую — мужчину, покрытого ожогами, в обугленных остатках формы Плащей.

Когда персонажи прибывают на место, они видят лейтенанта Грэйди Мола, удерживающего **Фателла** — торговца пиломатериалами и, как выясни-

лось совсем недавно, культиста Вечного Пламени. Оба сильно ранены. Стоит Молу заметить персонажей, а особенно тех, кто является членом Альянса Лордов, он просит их о помощи.

Он рассказывает группе то, что произошло, и даёт персонажам несколько минут на исследование руин магазина пиломатериалов, но не больше, потому что Мол обеспокоен —весть о битве скоро достигнет ушей членов культа.

Как только персонажи закончат со своим расследованием, лейтенант Мол расскажет им, что ему необходимо доставить Фателла в ближайшую наблюдательную башню Солдатского Братства до того, как прибудут другие культисты. Более того, его необходимо доставить туда живым. Для этого он просит персонажей либо подождать подкреплений, либо самим отвести Фателла в наблюдательную башню.

Пришедший в себя Фателл не особо разговорчив. Если спросить у него о Алейд или Освободителях, а также если кто-то из персонажей присоединился к Освободителям и открыто носит их повязку, культист засмеётся и будет говорить странными предложениями, предзнаменующими что-то нехорошее:

- «Ха! Ваша уверенность в своей безопасности смешна. Земля под вашими ногами предаст вас!»
- «Вы слишком доверяете тем, кто этого не заслуживает».
- «Дураки, как и все остальные. Огонь или земля — нет никакой разницы — они все способны поглотить!»

Вне зависимости от того, останутся персонажи ждать подкреплений или же пойдут к наблюдательной башне, они будут окружены членами культа Вечного Пламени, которые намерены освободить своего захваченного в плен союзника.

Ожидание подкреплений. После нескольких минут сидения на корточках два **разербласта** [razerblasts] и два **жреца Вечного Пламени** [eternal flame priests] подходят к персонажам из ближайшей аллеи. Подкрепления Солдатского Братства прибудут через 12 раундов. В конце каждого третьего раунда на помощь членам культа приходят два **хранителя Вечного Пламени** [eternal flame guardians]. В конце двенадцатого раунда прибывает солдатский отряд вместе с городской стражей. Они помогают персонажам покончить с оставшимися культистами.

Путь к наблюдательной башне. Через пару минут после того, как персонажи покинули место задержания Фателла, их окружают два **разербласта** и два **жреца Вечного Пламени**. Если персонажи заранее покажут свое намерение пройти до башни скрытно, они должны будут преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15. Если персонажи смогли защитить Фателла до прибытия подкрепления или если они успешно сопроводили его до наблюдательной башни, группа успешно завершила особое задание Альянса Лордов. Их поблагодарят за приложенные усилия. Если они попросят награду, лейтенант Мол неохотно отдаст им два чёрных бриллианта, которые в сумме стоят 200 зм.

Если у персонажей есть наплечная повязка, которую они сняли с культиста из «Лесопилки Пейтиров», лейтенант Мол узнает в ней повязку Освободителей.

Сокровища

У разербластов и жрецов Вечного Пламени можно найти в сумме 150 зм. Если персонажи попросят награду, лейтенант Мол отдаст им два чёрных бриллианта, которые в сумме стоят 200 зм.

Награда опытом

Если кто-то из персонажей является членом Альянса Лордов и они успешно завершили особое задание своей фракции, наградите каждого персонажа по 100 опыта.

2. Поместье Ардета Пейтира

Всего неделю назад, рано утром, поместье сотрясло землетрясение. Это столкновение призвано продемонстрировать обманчивую натуру Освободителей.

Ардет Пейтир — «гнилой фрукт», висящий на ветке генеалогического древа Пейтиров, которую большинство членов его семьи хотели бы просто отрубить. Последний оставшийся в живых сын его отца унаследовал много денег и мало обязанностей. Именно его поместье рухнуло неделю назад, и в хаосе, последовавшем за этим, Ардет был захвачен культом Чёрной Земли и в настоящее время находится в плену в Каменном Хранилище (см. Часть 3 ниже).

В то время, как семья Пейтир начала реконструкцию поместья, несколько родственников и несколько слуг дома обыскивают руины в поисках его тела. Большинство ожидают найти его именно в таком состоянии, и лишь несколько из них прольют слезы по этому поводу.

Мулы тащат обломки небольшого, но богато украшенного поместья с холма от разрушенных стен и мезонин. Звуки раскопок сопровождаются рабочими, спасающими материалы для восстановительных работ, которые уже начались в одном углу недавно укрепленного каменного фундамента. Слуги в цветах семьи Пейтир суетятся среди рабочих, вырывают из-под обломков предметы домашнего обихода и складывают их в сундуки неподалеку.

Женщина в красивом наряде, достаточно практичном для того, чтобы карабкаться по развалинам, нерешительно кричит в щели разрушенного здания. «Ардет? Ардет?»

Когда персонажи прибывают на место, слуги дома Пейтир пытаются разгрести руины, в которые превратилось поместье. В это время Федосья разыскивает Ардета.

Отыгрыш Федосьи Пейтир

Федосья — молодая женщина, которая прекрасно осознаёт почётное место её семьи в Мулмастере, а также то, как на её судьбу влияет положение Пейтиров. Она восхищается Корой Пейтир, но её всё же больше

интересует развитие семейного бизнеса, нежели его политический статус.

Если Ардета объявят мёртвым, Федосья унаследует земли и вскоре возьмётся восстанавливать поместье своего старшего кузена. Она и её муж, сын богатого кораблестроителя, переедут туда, после свадьбы, которая укрепит их деловой союз, прибыльный для Пейтиров.

При приближении персонажей она отвлечётся от своих поисков, чтобы поговорить с героями и ответить на их вопросы, показав при этом интерес, вызванный ими у её семьи. Она может предоставить следующую информацию:

- Ардет пропивает свою долю семейного богатства, обычно в «Молотобойном дереве» — пивной рядом с семейной лесопилкой в Мулмастере.
- Он устраивает шоу из своего участия в политике. Его последнее выступление — противостояние Освободителям, в которых он видит «пиявок, высасывающих из Мулмастера силы».
- Ардет высказался против участия Алейд Буррал в делах Мулмастера, заявив, что её усилия истощают казну города и потенциально могут вызвать гнев Изувеченной Злобы, Ворганшаракса.
- Она с издёвкой упоминает название группы — Общество охраны Мулмастера.
- Он не понёс за свои протесты никакого наказания из-за его пылкого патриотизма.
- Полторы недели назад Ардет окликнул Алейд Буррал из толпы у «Молотобойного дерева» во время речи, которую она произнесла, призывая жителей Мулмастера присоединиться к ней и вернуть Флан.
- После этого события к Ардету подошла пара Освободителей, которые устроили с ним драку. Они поклялись, что Пейтир пожалеет о том, что сделал.

Персонаж, преуспевший в проверке Истории Сл 15, понимает, что Федосья войдёт в число наследников, если Ардет действительно мёртв — факт, который она свободно и беззастенчиво признаёт. Если персонажи предполагают, что она принимала какое-либо участие в событиях, она становится очень обиженной, отказывается участвовать в какой-либо дальнейшей дискуссии с персонажами и просит их покинуть имущество её семьи. Если игроки откажутся, она посылает гонца за солдатским патрулем из семи **ветеранов** [veteran] во главе с **рыцарем** [knight] и в сопровождении **мага** [mage], который сопровождает персонажей из этого района.

Исследование руин

Любой, кто проявит интерес, может исследовать обломки подземелий — слуги никак не препятствуют этому. На разбор завалов уходит несколько часов, но не требуется никаких проверок.

Как только большая часть дома будет очищена, персонажи могут начать активно исследовать руины. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 покажет, что дом рухнул, поскольку его фундамент был подорван. Дварфы и персонажи, владеющие инструментами каменщика, совершают эту проверку с преимуществом. Если персонажи уже исследовали «Дрова Фателла» или «Лесопилку Пейтиров» (Часть 1 или 2, выше), они автоматически преуспевают в этой проверке. Как и раньше, персонаж, исследующий завалы, легко понимает, что провал действительно открылся под зданием. По-видимому, это было вызвано прохождением большого роющего существа. Однако внизу нет никаких туннелей.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 с намерением изучить предметы, уже найденные слугами дома Пейтира, позволит обнаружить журнал Ардета:

- Чернила пропитали маленькую книгу в тканевом переплёте, и осколки разбитой чернильницы остаются воткнутыми в страницы. Трясущаяся рука написала бесчисленные разглагольствования и списки абсурдно незначительных социальных оскорблений.
- На последней странице, почти полностью скрытой чернилами, можно разобрать небольшой отрывок: «…Буррал и эти головорезы-Освободители не могут заставить замолчать истинных жителей Мулмастера. Как и грязные Женты, эти незваные гости только притягивают разорение в наш город со своими иностранными культами и желаниями вовлечь нас в свои личные планы».

Развитие событий

Если герои находят дневник Ардета и показывают его Федосье, она вздыхает и пытается убедить героев, что мнение Ардета было всего лишь его собственным мнением.

Если у персонажей есть повязка, которую они сняли с тела культиста, найденного у лесопилки Пейтиров, она подтверждает их подозрения, что это повязка Освободителей.

3. Лесопилка Пейтиров

Последнее землетрясение нанесло сильнейший удар по владениям Пейтиров в Мулмастере. Меньше недели назад огромная воронка поглотила большую часть «Лесопилки Пейтиров», которая была источником большей части доходов семьи Пейтир в Мулмастере. Землетрясение произошло ночью, но большинство рабочих исчезло. По совпадению, землетрясение произошло вскоре после того, как Клинок Пейтир высказала свою критику «расследований» Освободителя в предыдущих инцидентах.

«Лесопилка Пейтиров» находится напротив «Молотобойного дерева», паба, превратившегося в центр вербовки Освободителей Алейд.

Зияющая дыра, около пятидесяти шагов в длину, поглощает длинные участки деревянного забора, который, должно быть, когда-то окружал этот участок земли.

Мускулистый полуэльф в рабочей одежде ходит по земле с мерной палочкой и диктует девочке-подростку, ко-

торая спешит за ним, стараясь не споткнуться о разбитую землю.

Громкий смех доносится через улицу из паба под открытым небом, где несколько солдат в чёрных доспехах сидят, положив ноги на стол, наслаждаясь напитками и едой. Когда его обход приближает его к пабу, полуэльф с мерной палкой тычет ею в них, как копьем, и кричит: «Спасибо ни за что!»

Пока полуэльф скрипит зубами, мужчины и женщины в доспехах насмешливо салютуют, продолжая пить.

Эдик Брей не скрывает своего недоверия к Освободителям и охотно помогает авантюристам, если они говорят, что находятся там от имени Клинка Пейтира. Он может предоставить следующую информацию. При условии, что они относятся к нему с уважением, или если персонажи дают понять, что его ответы могут привести к поиску пропавших рабочих, Эдик отвечает на их вопросы:

- Его не было здесь, когда здание было разрушено; он вернулся на работу утром и нашел его в таком виде.
- На следующее утро никто из его сотрудников не вернулся на работу.
- Он первый, кто приехал на место, и последний, кто уехал. У него нет никаких оснований полагать, что кто-то из его сотрудников находился в здании, когда оно было разрушено.
- Семьи всех пропавших рабочих подтвердили, что их близкие не вернулись домой с работы на следующий вечер.
- Эдик чувствует вину за исчезновение своих сотрудников и платит семьям своих работников их обычную зарплату — это становится накладным обстоятельством.
- На вопрос, где он был в ночь землетрясения, Эдик отвечает уклончиво. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что он лжёт. Упоминание его лояльности к своим сотрудникам или успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 заставляет его признаться, что он встретил кого-то в местном баре в тот вечер, о котором идет речь, и не вернулся домой к своей супруге. Он отказывается вдаваться в подробности, уверяя персонажей только в том, что она не имеет никакого отношения к тому, что произошло.
- На самом деле, как бы он ни сожалел о своих проступках, он считает, что его отсутствие дома спасло его от похищения в ночь землетрясения агентами Алейд, как и остальных работников лесопилки.
- Он считает, что Освободители ведут себя хуже, чем городская стража Мулмастера. Когда Алейд Буррал начала искать поддержки, она и её головорезы захватили паб, превратив его в вербовочный пункт. Они регулярно пытались заручиться поддержкой его работников и, если им отказывали, требовали «демонстрации поддержки» в виде сильных вооруженных «пожертвований».
- Он познакомился с Алейд и Виланом Бурралом у паба и испытывает острое недоверие к этому человеку и тем, кого они с сестрой завербовали.
- Он знал Ардета Пейтира и считает, что тот погиб при обрушении своего дома. Старшина находил, что поведение этого человека несколько отличается от поведения большинства аристократов, и часто пил с ним у «Молотобойного дерева», пока Освободители не прогоняли их.
- Ардет понравился ему ещё больше после того, как он увидел, как тот спорит с Виланом Бурралом по поводу вербовки. Несмотря на дурацкое название, Эдик поддерживал Общество охраны Мулмастера.

Девушка, сопровождающая Эдика, — ассистентка и ничего не знает. Она приходит и уходит с работы вместе с Эдиком, что, вероятно, избавило её от похищения.

Кроме Эдика, здесь есть ещё несколько человек, все члены семей пропавших рабочих. Они верят, что Эдик — хороший работодатель, и упорно трудятся, чтобы выяснить, действительно ли их близкие похоронены под тоннами обломков. Если их спросить, они сообщают персонажам, что никто из их близких не вернулся домой с работы вечером накануне аварии.

Отыгрыш Эдика Брея

Энергичный и откровенный молодой мужчина, Эдик Брей — прирождённый лидер, яростно преданный семье Пейтир. Он глубоко заботится о своей работе и о мужчинах и женщинах, которые работают на него. Их исчезновение превратило его потребность в действии в нечто более маниакальное, и он с тревогой хочет что-то с этим сделать.

Исследование руин

Само количество обломков в воронке делает исследование причин обрушения почти невозможным. Однако беглое исследование выявляет многое из того, что было найдено в двух других местах, но в гораздо большем масштабе. Нет никаких признаков пропавших рабочих.

Сокровища. Если персонажи проводят больше часа, копаясь или просеивая обломки, они находят тело культиста Чёрной Земли — судя по его одежде, раздавленного под тем, что, без сомнения, было тоннами земли и мусора. Хотя его тело находится в ужасной форме, персонажи замечают, что все его зубы были заменены полудрагоценными камнями.

Если их собрать, то камни стоят в общей сложности 10 зм — при условии, что персонажи очистят их от крови и грязи. Кроме того, любой персонаж, преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, находит секретный карман, содержащий трёхфутовый кусок чёрной ткани. Любые персонажи, которые сталкивались с Виланом, Алейд или любым другим членом Освободителей, немедленно идентифицируют это как одну из повязок, которые носит группа ополченцев.

Если показать тело Эдику, он признаёт, что этот человек не был наёмным работником. Если ему показывают повязку, он хмурится и говорит: «Я так и знал!» Если он не успокоится, то схватит топор и бросится к пабу.

4. «Молотобойное дерево»

Первоначально этот паб обслуживал рабочих из соседней лесопилки и соседних предприятий, пока Алейд Буррал не основала «Освободителей». Затем группа захватила здание и прогнала тех, кто не поддерживал их дело. Владелец, Тари Кафур, поддерживает их усилия и плохо обращается с теми, кто не сочувствует их делу.

Когда вы входите в огороженный сад, женщина, вооруженная тонкой улыбкой, приветствует вас с затаенной угрозой, пока она плетётся между столами. «Мы служим только тем, кто поддерживает освобождение Флана».

Вокруг неё мужчины и женщины в цветах Освободителей — цвета Флана — отдыхают в тесном пространстве, ухаживая за своим оружием и доспехами. Карты Флана и блюда с едой покрывают столы, воины ведут десятки различных разговоров.

За столом в центре сада стоит человек в голубых одеждах, расшитых золотом и серебром, со священным символом, украшенным большой золотой монетой.

«Приветствую вас, друзья, — говорит мужчина с широкой улыбкой. — Я полагаю, вы здесь, чтобы обсудить спасение Флана?»

Тари Кафур, бармен, — беженка из Флана. Она полностью поддерживает усилия Алейд и сочувствует Вилану Бурралу и Освободителям, хотя она совершенно не знает об их связях с культом Чёрной земли.

Когда персонажи приходят, **Вилан Буррал** находится здесь вместе с тремя **стражами Чёрной Земли** [black earth guards] и планирует следующий «призыв рекрутов». Персонажи не знают о том, что **панцирница** [bulette] и **подземная акула** [burrowshark] находятся неподалёку, и если на Вилана нападут, они присоединятся к бою через три раунда.

Вилан Буррал

Вилан Буррал подходит к персонажам, когда они приходят к нему, и пытается уговорить их присоединиться к Освободителям. Он утверждает, что они будут бесценным активом, и пытается незаметно понять, какие у группы сильные стороны. Он упоминает Алейд Буррал и раскрывает то факт, что она его сестра.

Присоединиться к общему делу!

Вилан — приятный мужчина, и он не любит слышать «нет» в качестве ответа. Он старается закончить каждую свою фразу тем, что предлагает персонажам присоединиться к Освободителям.

Если персонажи присоединяются, то он широко улыбается и делает знак кому-то, кто тут же сует новобранцам напитки прямо в руки. Он также разворачивает кусок чёрной ткани и обвязывает его вокруг правой руки каждого персонажа.

Если Вилана спросить о роли Освободителей в землетрясениях, он отрицает любую связь и говорит, что данные обвинения беспочвенны. Однако он открыто заявляет, что поддерживает Освободителей и свою сестру Алейд из желания увидеть Флан освобождённым. Это ложь.

Он признаёт то, что у него были «политические разногласия» с Ардетом, но утверждает, что не желал ему вреда. Это тоже ложь.

Если Вилан опасается, что группа подобралась достаточно близко к культу, он будет использовать имя своей сестры и угрожать её политическим влиянием, дабы отговорить группу от дальнейшего расследования. Если надавить сильнее, он велит персонажам идти обратно к «Клинку», но не называет Кору Пейтир по имени. Если ничего не поможет, он попытается просто встать и уйти.

Если персонажи позволят ему уйти, он отправится прямо в Каменное Хранилище (см. часть 3, ниже). Он пойдет с нормальной скоростью, чтобы не вызывать подозрений, поэтому за ним достаточно легко проследить при условии, что персонажи смогут не потерять его из виду.

Отыгрыш Вилана Буррала

Вилан весел и дружелюбен, и в жизни ему нравятся лучшие вещи. Он легко предлагает выпить, пошутить, а чаще и то, и другое. Однако он скрывает секрет. Он также является высокопоставленным членом культа Чёрной Земли. В этом качестве его весёлый нрав тает и сменяется решительной злобой. Однако его страсть остается, и такое сочетание поистине ужасающе.

Вилан носит священный символ Тиморы и поощряет смелые действия, как и следует ожидать от жреца Тиморы. В частности, он уговаривает персонажей ради помощи своей сестре, а также для того, чтобы склонить кого-нибудь в сторону помощи культу Чёрной Земли.

В данный момент он обеспокоен тем, что, если Кора Пейтир продолжит копать, то она может вскрыть его работу в Мулмастере и роль в попытках Алейд собрать армию.

Вам точно нужно это сражение?

Если группа угрожает Вилану или Освободителям насилием, либо если его обвиняют в связях с культом, то он и Освободители нападают. Вилан сосредотачивает свои атаки на божественных заклинателях, если те присутствуют.

В конце третьего раунда **панцирница** и **подземная акула** вылезают из под земли и вступают в бой в порядке инициативы. За ними остаётся туннель размером 10 на 10 футов. Туннель, несколько миль длиной заканчивается в Каменном Хранилище (см. часть 3, ниже).

Если сражение проходит неудачно для Вилана, он сражается до тех пор, пока его хиты не уменьшатся до 20, после чего пытается сбежать. Вилан достаточно быстр, и он сможет достаточно легко скрыться от персонажей на улицах Мулмастера.

Любой персонаж, хиты которого опускаются культистами до 0, теряет сознание, и его забирают в Каменное Хранилище.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите подземную акулу
- **Слабая группа:** уберите двух стражей Чёрной Земли
- **Сильная группа:** замените стражей Чёрной Земли ветеранами [veterans]
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ваятеля камня [stonemelder]

Сокровища

Культисты Чёрной Земли в общей сложности хранят 150 зм. У Вилана также можно найти 50 зм и *камень элементаля (жёлтый бриллиант) [elemental gem (yellow diamond)]*.

Не хватает улик

Если игроки пропустят улики, которые могли бы бросить подозрение на Вилана и Алейд Буррал, оставьте те же самые улики в местах других землетрясений, которые произошли. В каждом случае воронка, по-видимому, образовалась неестественно под разрушенным зданием, и люди пропали без вести, предположительно потерявшись в обломках, но никаких тел не обнаружено. Кроме того, пропавшие без вести жертвы были откровенными противниками участия в освобождении Флана.

Если игроки и там потерпят неудачу, Кора Пейтир вызовет отряд обратно в башню Клинков, узнав от других агентов, что Алейд забирает пленников в заброшенную подземную тюрьму в Мулмастере. Исправьте историю в части 3 соответственно. Кора также может отказаться от половины вознаграждения партии из-за их неудачи.

Отчёт

Как только расследование будет завершено, группа может вернуться в башню Клинков, как было проинструктировано. Если они уже узнали о Каменном Хранилище (либо следуя по туннелю, оставленному акулой суши, либо следуя за Виланом, когда он покинул паб), переходите к части 3, ниже.

В противном случае персонажи снова сопровождаются в башню Клинков, с ещё большими мерами предосторожности, чем при их первом посещении. Вместо солдат, которые явно служат Клинку Пейтиру, их сопровождают высокопоставленные Ястребы.

Вы входите в гостиную Клинка Пейтир, когда она лично несет напиток Раздирающему Когтю Лору, который сидит в деревянном кресле с высокой спинкой. Лор отпустит ваших спутников небрежным взмахом руки и спросит: «Какие новости о землетрясениях? Вы нашли их причину?»

Кора Пейтир задерживается на краю комнаты, желая ответов, но не торопится говорить, пока Грошин Лор не выслушает группу.

Лор и Пейтир внимательно слушают то, что говорит им группа, и Лор подвергает сомнению всё, что, по его мнению, может быть ложью или полуправдой. Предполагая, что персонажи расскажут ему, что они узнали, он убеждён, что за нападениями стоят Освободители, и требует, чтобы персонажи нашли Алейд, обратились к её чувству чести и привели её для дальнейшего допроса.

Грошин Лор сообщает героям, что Верховный Клинок предоставил Алейд в пользование заброшенную сторожевую башню в гетто Жентов, и предлагает им начать поиски «Воскресшего Героя» (термин, который он использует с оттенком презрения в голосе) там.

Вместо того чтобы напрямую вмешаться и послать свои собственные войска, Лор решает послать авантюристов. Таким образом, он сможет сохранить хрупкое доверие к Алейд, если предчувствие группы окажется неверным. Он явно предпочел бы, чтобы Алейд привезли живым. После этого указа он уходит, не сказав больше ни слова.

Пейтир платит персонажам их согласованное вознаграждение за их работу до сих пор и просит, чтобы персонажи лично остановили Алейд Буррал. Она продолжает упоминать, что Грошин Лор предложил аналогичную сумму (ещё 400 зм) из городской казны, чтобы вернуть её, если это возможно, и обеспечить безопасность того, что она спрятала в темноте под городом.

Это время может быть зачтено за короткий или продолжительный отдых.

Сокровища

Независимо от того, приписывают ли они вину Освободителям или нет, персонажи получают кошелёк, содержащий 400 зм.

Специальная миссия: Арфисты

Через несколько мгновений после того, как Раздирающий Коготь Лор покидает покои Клинка Пейтира, появляется Олисара Лайтсонг[1] — лидер Арфистов в регионе Лунного моря. Пейтир приглашает её войти, и она раскрывает цель своего необъявленного визита.

Олисара получила сообщение от сомневающегося члена культа Чёрной Земли, служившего Чёрному рыцарю (культист не определил, кем на самом деле был Чёрный рыцарь). Обычно это не касается Арфистов, но культист упоминает о деятельности культа в других регионах Лунного моря. Это уже касается Арфистов.

Олисара хотела бы, чтобы все члены Арфистов среди авантюристов внимательно следили за любыми явными и, вероятно, очень, очень тонкими сигналами, способными раскрыть личность этого перебежчика. Как только его опознают, он должен быть обнаружен и отпущен, чтобы покинуть Каменное Хранилище, где группа Арфистов будет ждать, чтобы взять его под свою защиту.

Олисара не уверена, какими могут быть сигналы культиста. Они могли быть хитрыми подмигиваниями, натянутыми ударами или даже

[1] В английском оригинале она Найтсонг, но, по-видимому, это опечатка, потому что в других приключениях она Лайтсонг.

неуместным куском одежды. Персонажи должны использовать свои навыки, чтобы выяснить, кто предатель, и привести перебежчика к Арфистам.

Но они должны узнать это быстро; если он слишком сильно пострадает, то может отказаться от своего предложения. Кроме того, если другие культисты узнают о его предательстве, они могут обратиться против него и убить его, прежде чем он сможет помочь.

Часть 3: Каменное Хранилище

Сторожевой пост, на который Грошин Лор направляет отряд, пустует и остается незащищённым, когда отряд прибывает. Лор приказал местным патрулям городской стражи отступить, и отряд беспрепятственно входит в здание.

Вход в Каменное Хранилище скрыт раздвижной оружейной стойкой, которую можно обнаружить при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10. За ней короткий коридор ведёт к расщелине в каменной кладке с металлическими перекладинами, закреплёнными в естественном камне, который спускается более чем на сто футов в пещеру внизу.

Специальная миссия: Орден Перчатки

Незадолго до входа на пост охраны к персонажам подходит кто-то, кого они могут узнать — Кассит. Для тех персонажей, которые участвовали в событиях DDEX1-4 *Дань мёртвым* или DDEX1-10 *Тирания во Флане*, она легко узнаваема, но, похоже, события, которые привели её в Мулмастер, сделали её холоднее и насторожённей. Её солнечное настроение всё ещё там, но затянуто облаками.

Отыгрыш Кассит

Кассит — молодая последовательница Келемвора, которая провела больше времени, уткнувшись носом в книги, чем в катакомбах кладбища. Её некогда жизнерадостный нрав и непрестанная болтовня сменились мрачной решимостью. Однако её сухое, хотя и слегка извращённое чувство юмора, как всегда, преобладает.

Кассит сообщает персонажам, что она была проинформирована об их целях Разрывающим Когтем Лором, и думает, что она может быть в состоянии вразумить Алейд. Она просит, чтобы персонажи позволили ей сопровождать их в Каменное Хранилище и противостоять её другу. Она будет счастлива, если персонажи согласятся, но разочаруется, если они откажутся. Если они не соглашаются, она ждёт, пока они войдут, и следует за ними.

Общие черты

Каменное Хранилище представляет собой ряд естественных пещер, дополненных несколькими вырытыми участками. Он служит тюрьмой для политических врагов Ястребов, которые были слишком ценны, чтобы просто убить их.

Когда Алейд запросила базу для операций в обмен на «свободные концы», или же, другими словами, отказ от публичной поддержки Верховного Клинка, ей было предоставлено это место — никто не знал, что его подземная природа идеально подходит для того, что ей потребуется.

Потолки. Если не указано иное, высокие сводчатые пещеры и проходы поднимаются на двадцать футов над полом. В некоторых районах они достигают даже более высоких отметок.

Свет. Если не указано иное, большинство помещений освещаются факелами или фонарями, вмонтированными в стены железными креплениями. Освободители регулярно проверяют, чтобы они оставались зажжёнными.

Звук. Постоянный низкий гул наполняет пещеры. Этот звук становится всё громче при приближении к Чёрному сердцу мести.

1. Вход и лестница

Железные перекладины, вделанные в стену башни наверху, ведут вниз, в эту комнату. Культисты полагаются на охранников, которые обычно находятся наверху, чтобы отгонять незваных гостей.

Холодные металлические ступени приводят в пещеру, освещённую факелами, установленными в старых настенных канделябрах. Едва заметная дрожь ощущается во всех камнях под ногами. Проход ведет на восток и исчезает в темноте.

Узкий проход на юг ведет в другую, слабо освещённую комнату, и с этой стороны доносится невыносимый запах тухлого мяса, который соперничает с дымящимися факелами.

Здесь мало что интересного, но успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 позволит понять, что разные следы ведут к обоим направлениям.

2. Кладовая

Первоначально это место использовалось как сторожевой пост. Теперь же культисты хранят здесь припасы, включая вонючее мясо, которым они кормят пронзателей в области 3, чтобы они могли безопасно проходить через эту зону.

Несколько бочек у стен камеры заполнены неиспользованными факелами. Полуразвалившийся стол завален кусочками кремня и стали, парой ржавых ножей для мяса, резными деревянными свистульками и прочим хламом.

Несколько открытых ящиков окружены тучами мух и вонью гнили.

В ящиках лежит дешёвое протухшее мясо из мясных лавок, которое культисты регулярно скупают, чтобы кормить пронзателей в области 3.

Свистки издают чрезвычайно высокий тон и используются для успокоения визгунов в той же области. Хотя и громкий, звук не разносится так далеко. Если его использовать, то только горгульи в области 4 могут услышать его.

3. Зона пронзателей

Культисты собирали пронзателей и визгунов из других подземелий и привозили сюда в качестве

естественной системы предупреждения и ловушки.

Потолок. Потолок в этом районе достигает 40 футов в высоту. Здесь с потолка свисает множество сталактитов.

Местность. Земля покрыта густой порослью грибка. Любое существо, двинувшееся с места, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10 в конце движения, иначе поскользнётся на грибах и упадёт ничком. Кроме того, середина комнаты находится в углублении глубиной 10 футов с крутыми выступами на обоих выходах. Камень груб и относительно лёгок для восхождения, требуя только проверки Силы (Атлетика) Сл 10.

Свет. Если факелы в области 1 зажжены, то комната освещена до края самого западного выступа. В противном случае свет, который персонажи принесли с собой, является единственным источником.

Проход расширяется, образуя небольшое более-менее овальное пространство с дюжинами сталактитов, свисающих со сводчатого потолка.

Внизу пол усеян множеством странных грибов, некоторые из которых бледно-белые, а другие переливаются яркими красками.

Воздух здесь застоявшийся и зловонный, слабо пахнет гнилью.

Шесть **пронзателей** [piercers] (P) цепляются за потолок этого участка. Кроме того, три **визгуна** [shriekers] (S) выросли среди других грибов в комнате.

Пронзатели нападут на первого, кто пройдет под ними — двигаясь, если это необходимо. Атакуя с высоты, они причиняют 14 (4к6) колющего урона. Только персонажи, которые специально упоминают, что они смотрят на потолок, имеют право на проверку Мудрости (Восприятие), необходимую для того, чтобы заметить скрывающегося пронзателя.

Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 13 идентифицирует визгунов среди других, более типичных, грибов.

Шум криков слышен обитателям областей 4 и 5. Эти существа готовятся к вторжению, как описано в соответствующем разделе.

За южным выступом коридор разделяется и направляется на восток к области 4 и на юг — вверх по узкому проходу из крутых естественных ступеней к области 5.

Сокровища

Культистка, убитая одним из пронзателей, уронила два *зелья большого лечения [potion of greater healing]*, когда была убита, и эти предметы были упущены теми, кто убрал её тело. Персонаж, обыскивающий область рядом с трупом и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаруживает флакон, спрятанный в соседнем пятне грибка.

О мясе и музыке

Прежде чем войти на территорию, культисты используют деревянные свистульки. Звуки мелодии свистка слышны в области 4, но успокаивают визгунов в течение 1 минуты. Если какое-либо существо остается в этом районе после этого, визгуны издают нормальный шум.

Культисты «обучили» пронзателей, скармливая им мясо, хранящееся в области 2 и области 4. Как правило, они бросают мясо в комнату, ждут, пока пронзатель спустится, а затем проходят через комнату, пока они кормятся.

4. Нижняя площадка

Культисты используют эту область для хранения дополнительного мяса, когда им нужно выйти из пещер и пройти под пронзателями. Его удаленность от их жилых помещений делает запах более терпимым.

Запах. Когда искатели приключений приближаются к этому месту, они ощущают запах гниющего мяса.

Пол этой комнаты усеян мелкими камнями, и здесь стоят два ящика с несколькими кусками мяса, изрешечённого личинками.

У западного входа в эту комнату на тонком каменном выступе висят на кожаных шнурах два резных деревянных свистка.

У входа и спуска на восток факелы вклиниваются в щели в стенах.

В комнате лежит то же мясо и свистки, что и в области 2. Если **Вилан Буррал** и его отряд из трёх **стражей Чёрной земли** не были убиты у «Молотобойного дерева» (см. Часть 2 выше), то они находятся в этой комнате.

Точно так же в этом районе находятся **подземная акула** и **панцирница**. Бросайте кость в конце каждого раунда после первого. Если результат чётный, связанная пара «слышит» персонажей в комнате своим слепым зрением. Они движутся к персонажам и появляются в начале следующего раунда, входя в инициативу как обычно.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите подземную акулу
- **Слабая группа:** уберите двух стражей Чёрной Земли
- **Сильная группа:** замените стражей Чёрной Земли ветеранами
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ваятеля камня

Специальное задание: Арфисты

В начале боя бросьте кость. Если результат чётный, то один из стражей Чёрной Земли в этом районе — перебежчик. Если же результат нечётный, то перебежчиком вместо этого является один из ваятелей камня в области 5, ниже. Если персонажи сражались с Виланом и его окружением у паба, эта

комната пуста, а перебежчик находится в области 5, ниже. На протяжении всей встречи этот культист предоставляет тонкие намёки, которые умные персонажи способны распознать.

Персонаж может действием совершить проверку Сл 15, чтобы заметить подсказку. Навык, который данный персонаж использует для этой проверки, остаётся на усмотрение персонажа, при условии, что он сможет правильно описать, как это помогает заметить знаки. Один и тот же навык нельзя использовать дважды. Успех означает, что персонаж замечает что-то, что может быть ключом к разгадке. Как только персонажи замечают три подсказки, личность перебежчика подтверждается, и персонажи успешно выполняют свою специальную миссию.

Перебежчик сражается как обычный культист. Однако в том случае, если перебежчик наносит персонажу урон, снижающий его хиты до 0, этот персонаж вместо этого теряет сознание.

Если хиты культиста падают до 0 до того, как его личность будет подтверждена, он охотно пойдет под стражу, но откажется оказывать какую-либо помощь Арфистам; в конечном итоге он сбежит и воссоединится с культом. В этом случае персонажам не удастся выполнить свою особую миссию.

Сокровища

Если Вилан и его свита присутствуют, то у стражей Чёрной Земли можно обнаружить в общей сложности 150 зм, в то время как у Вилана на поясе висит кошелек, в котором лежат 50 зм и *камень элементаля (жёлтый бриллиант) [elemental gem (yellow diamond)]*.

В остальном комната пуста — если не считать мяса и свистков.

Награда опытом

Если какой-либо из персонажей является членом Арфистов и успешно выполняет свою специальную миссию, присудите каждому персонажу 100 XP.

5. Место отдыха культистов

Этот высокий, 80-футовый уступ был превращен в редкие жилые помещения самыми преданными культистами. Этим фанатикам поручено следить за Чёрным сердцем мести и мало заботиться о тех удобствах, которые они оставили на поверхности мира.

> Узкий карниз тянется вдоль южного края большого зала. Покрытые грязью мужчины и женщины пробираются между соломенными тюфяками.

Здесь находятся трое **ваятелей камня** [stonemelders] и **жрец Чёрной Земли** [Black Earth priest].

Карниз находится в сорока футах над открытым пространством, внизу. Здесь лежат минимальные пожитки культистов, а также инструменты для добычи полезных ископаемых и коллекции случайных камней, расположенных в бессмысленных узорах на полу.

Если культисты здесь слышат бой в области 6, они проводят десять раундов, снаряжаясь и перемещаясь в зону 6 через туннель в зону 4. Если Алейд будет убита к тому времени, как они прибудут, они убегут.

Специальная миссия: Арфисты

Если персонажи не сталкивались с перебежчиком в области 4, выше, то им является один из ваятелей камня в этой области. На протяжении всей встречи этот культист предоставляет тонкие намёки, которые умные персонажи способны распознать.

Персонаж может действием совершить проверку Сл 15, чтобы заметить подсказку. Навык, который данный персонаж использует для этой проверки, остаётся на усмотрение персонажа, при условии, что он сможет правильно описать, как это помогает заметить знаки. Один и тот же навык нельзя использовать дважды. Успех означает, что персонаж замечает что-то, что может быть ключом к разгадке. Как только персонажи замечают три подсказки, личность перебежчика подтверждается, и персонажи успешно выполняют свою специальную миссию.

Перебежчик сражается как обычный культист. Однако в том случае, если перебежчик наносит персонажу урон, снижающий его хиты до 0, этот персонаж вместо этого теряет сознание.

Если здоровье культиста падает до 0 хитов до того, как его личность будет подтверждена, он охотно пойдет под стражу, но откажется оказывать какую-либо помощь Арфистам; в конечном итоге он сбежит и воссоединится с культом. В этом случае персонажам не удастся выполнить свою особую миссию.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите одного ваятеля камня
- **Слабая группа:** уберите жреца Чёрной Земли
- **Сильная группа:** добавьте одного ваятеля камня
- **Очень сильная группа:** замените одного ваятеля камня подземной акулой, добавьте одну панцирницу

Сокровища

У культистов можно обнаружить 40 зм. У жреца Чёрной Земли также есть ключ, который открывает все камеры в Каменном Хранилище.

Награда опытом

Если какой-либо из персонажей является членом Арфистов и успешно выполняет свою специальную миссию, присудите каждому персонажу 100 очков опыта.

6. Чёрное сердце мести

В этом центральном зале находится Чёрное сердце мести. Алейд рассматривает его, когда прибывает отряд.

Потолок. Потолок этой комнаты поднимается на сотню футов в высоту.

Свет. Пылинки элементальной энергии порхают по воздуху и проходят сквозь каменные стены здесь. Рассматривайте всю область как тускло освещённую.

Бездны. По всей пещере зияют несколько узких щелей, большинство из которых имеют ширину около 2-3 футов. Несмотря на узость, пропасти глубоки, что не бросается в глаза. Всякий, кто смотрит в пропасть, не может увидеть её дна. Огни, упавшие вниз, исчезают из поля зрения, когда они отскакивают и рикошетят от краев в сокрушительную темноту.

Этот огромный свод достаточно велик, чтобы вместить великана на плечах другого великана. Толстые колонны там, где сталактит давным-давно встретился со сталагмитом, создают каменные завесы, но не загораживают вид выступающего из пола угольно-чёрного осколка высотой со взрослого человека.

Щебень и горные инструменты вокруг него показывают, что он был тщательно вырезан из окружающей породы. Он издаёт глубокий, резонирующий гул.

Алейд Буррал стоит возле гудящего чёрного камня, её челюсть сжата в твёрдой решимости. За ней, на северной и восточной стенах, расположены четыре камеры с железными решетками.

Алейд Буррал здесь, рядом с Чёрным сердцем мести, смотрит в его глубины. Пара **горгон** [gorgons] отдыхает возле клеток.

Алейд знает, что группа вошла в зал, и наблюдает за ними через артефакт перед ней. Она начинает встречу с *каменной кожей [stoneskin]*.

У Алейд нет ни надежды, ни плана скрыть то, что произошло до сих пор; хотя она заключила договоры с адскими созданиями, чтобы получить свою власть, она считает, что близка к достижению своих целей. Она также знает, что в случае её поражения не останется никого, кто мог бы продолжить её дело, и что её стремление вернуть Флан умрет вместе с ней. Эта мысль наполнила её такой горечью, что она решила использовать Чёрное сердце мести, чтобы посеять хаос в Мулмастере — городе, который, как она чувствовала, остался на втором плане.

Отыгрыш рыцаря Алейд Буррал

Рыцарь Алейд Буррал — грозная воительница с острым умом, но мягким сердцем, которым она когда-то обладала, но теперь оно стало чёрствым и окрасилось тьмой. Однако её суровая хмурость, которая когда-то препятствовала её продвижению в Рыцарях Чёрного кулака, осталась.

В свои 40 лет с уже проглядывающими седыми волосами она полностью поглощена восстановлением Флана от Изувеченной Злобы и готова пожертвовать чем угодно, включая свою жизнь, чтобы сделать это.

Алейд появлялась в DDEX1-3 *Тени над Лунным морем*, где она искала помощи в расследовании тайны и защите города. Она также была замечена в DDEX1-6 *Вор свитков*, где наняла персонажей, чтобы разобраться в серии краж. Наконец, она была убита во время событий DDEX1-10 *Тирания во Флане*.

Если персонажи пытаются договориться с ней, она уверяет их, что у нее нет другого выхода, кроме как следовать своему текущему плану. Попытки уговорить или запугать её просто не работают.

Она холодно сообщает героям, что жизнь, полная благородного и этичного поведения, привела к тому, что её дом был разрушен, а она сама и тот, кого она поклялась защищать (лорд-регент Брамс), убиты. Её брат учил её, что мораль — это то, что слабые используют, чтобы оправдать свои собственные недостатки, и она приняла его обещание истинной силы, чтобы сделать то, что она не могла сделать раньше.

Если культисты в области 5 не были убиты или иным образом изгнаны, они прибывают в конце седьмого раунда. Если Алейд будет убита, они немедленно попытаются бежать.

Подмога

Если персонажи вступают в бой с Алейд, но ещё не встретили **Вилана Буррала**, он прибывает через шесть раундов после начала боя вместе со своей свитой (описано в области 4 выше). Если Алейд была убита, когда они прибудут, её брат приходит в ярость и нападает. Однако свита Вилана бежит.

Точно так же, если персонажи не сталкивались с культистами в области 5, выше, они прибывают через десять раундов после начала боя. Если Алейд была убита, когда они прибудут, они все разбегутся.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите одну горгону, увеличьте хиты оставшейся горгоны до 133
- **Слабая группа:** замените две горгоны одним ваятелем камня и одним жрецом Чёрной Земли
- **Сильная группа:** замените одну горгону ваятелем камня
- **Очень сильная группа:** добавьте одну горгону

Специальная миссия: Орден Перчатки

Если персонажи не взяли с собой Кассит, то она появляется именно в этот момент.

Как и выше, добавьте следующее к тексту этой встречи:

При виде молодого жреца мрачное лицо Алейд немного проясняется. «Как бы мне ни было приятно видеть тебя, Кассит, мне ещё больнее, — говорит Алейд. — Судя по вашей компании, вы забыли, откуда пришли и насколько важно то, что я пытаюсь сделать».

Свет и радость с лица Кассит исчезают, как будто её

ударили.

«Я не забыла, Алейд».

Если персонажи пытаются общаться с Алейд, она вступает в разговор, как описано выше. Когда дискуссия достигнет кульминации или если персонажи перейдут в атаку, прочитайте:

«Хватит об этом, Алейд, — кричит Кассит, и слёзы текут по её лицу».

Молодая жрица делает движение, чтобы обнять Алейд, и рыцарь отвечает ей тем же. На мгновение всё стихает.

Внезапное судорожное движение и сдавленный вздох нарушают тишину, и Кассит отшатывается назад, схватившись за живот. Алейд поднимает глаза — её лицо искажено гримасой яростного гнева — и сжимает в руке кинжал, лезвие которого запятнано тёмной кровью.

«Посмотри, что наделала твоя слепота!»

Кассит падает на землю, она мертва. Разъярённая этим, Алейд нападает на группу. На время встречи добавьте следующее в описание Алейд:

Безрассудство. В начале своего хода Алейд может получить преимущество ко всем рукопашным атакам оружием во время этого хода, но броски атаки против неё совершаются с преимуществом до начала её следующего хода.

Развитие событий

Любой, кто изучит Чёрное сердце мести и преуспеет в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, понимает, что это нестабильный осколок чистой элементальной энергии. Его сила может быть использована созданиями Элементальной Земли, такими как члены культа Чёрной Земли, но только едва-едва. Если Алейд будет убита, контроль будет потерян, и Чёрное сердце мести причинит неисчислимые разрушения, если не будут использованы соответствующие методы, чтобы сдержать его. После смерти Алейд у персонажей есть десять раундов, чтобы нейтрализовать артефакт.

Существа, которые успешно идентифицировали Чёрное сердце мести, также знают, что если его снова окружить камнем, оно стабилизируется. Сильные подземные толчки не исчезнут, но город будет избавлен от большей части разрушений. Следующие средства подходят для минимизации эффектов Чёрного сердца, но являются просто примерами — вознаградите креативные варианты решения проблемы:

- Сталагмиты и сталактиты можно разбить и обрушить на Чёрное сердце мести. Проверка Силы (Атлетика) Сл 20 разрушит один из объектов и появится возможность закопать артефакт. Персонажи должны преуспеть в трёх таких проверках, чтобы закопать его полностью.
- Мощный удар поможет оторвать Чёрное сердце от пола, в частности, успешная атака (КД 18; иммунитет к урону ядом и психической энергией), которая наносит более 15 хитов урона за один удар или критический удар. Затем он может быть сброшен в одну из пропастей с успешной проверкой Силы Сл 15.
- Чёрное сердце может быть магически заключено в породе, например, заклинаниями *каменная стена [wall of stone]*, *движение почвы [move earth]* или подобными эффектами.

Если группа преуспеет в ослаблении Чёрного сердца, город Мулмастер пострадает от немного более сильного, чем обычно, землетрясения, но ущерб будет минимален, и это не представляет никакой опасности для группы.

Если персонажи терпят неудачу, они оказываются среди быстро разрушающихся пещер. Если у них нет доступных средств мгновенного перемещения на поверхность, таких как телепортация, каждый искатель приключений должен совершить спасбросок Сл 15. Они сами решают, какую характеристику использовать для этого спасброска, при условии, что смогут правильно описать, как это поможет им выбраться из разрушающейся пещеры.

Мастер является окончательным арбитром в этом вопросе. Любое существо, которое провалит спасбросок, получает 33 (6к10) дробящего урона и половину урона при успешном спасброске. Существа, хиты которых падают до 0 от этого урона, оказываются погребёнными под тоннами щебня и умирают. Их тела в конце концов выкапывают представители их фракций.

Подробнее о последствиях землетрясения для Мулмастера читайте в разделе «Завершение приключения».

Сокровища

В дополнение к своему *мечу ранения [sword of wounding]* Алейд носит 225 зм и тонкую серебряную цепочку с подвеской стоимостью 250 зм. У Алейд также есть ключ, который открывает все ячейки в Каменном Хранилище.

Награда опытом

Если персонажи успешно уничтожат или стабилизируют Чёрное сердце мести, каждый персонаж получает 200 очков опыта.

Если какой-либо из персонажей является членом Ордена Перчатки и успешно выполняет свою специальную миссию, присудите каждому персонажу дополнительные 100 очков опыта.

7. Клетки заключённых

Эти клетки всё ещё служат чему-то близкому к их первоначальному назначению. Здесь содержатся пленные, заключённые Освободителями.

Четыре двери из железных прутьев находятся на северном краю комнаты, каждая заперта на крепкий висячий замок. Усталые люди смотрят сквозь три ряда решеток пустыми глазами.

Сквозь четвёртую решётку виден крепкий сундук, запертый ещё одним висячим замком.

Вместе с Ардетом здесь находятся ещё 12 заключённых — все сотрудники лесопилки Пейтиров. Они отказались от надежды на спасение в самом начале своего плена и потрясены и ободрены прибытием спасателей.

Замки, которые удерживают заключённых, мо-

гут быть вскрыты с помощью успешной проверки Ловкости Сл 15, открыты одним из ключей, найденных у Алейд или жреца Чёрной Земли, или разбиты (хотя и шумно) с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Заключённые слабы от пережитого испытания и отказываются покидать свою камеру до тех пор, пока есть ещё враги, которых нужно победить. Их убеждение требует успешной проверки Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 15.

Сокровища

В самой восточной камере находится военный сундук Алейд. Он защищён сложным кодовым замком (к которому только Алейд знала комбинацию), а не обычным замком, но его может взломать персонаж с воровскими инструментами, если преуспеет в проверке Ловкости Сл 20. Кроме того, его можно разбить (КД 17; 50 хитов; иммунитет к урону ядом и психической энергией). Сундук содержит 650 зм разными видами монет и два аметиста стоимостью 100 зм каждый.

Награда опытом

Если персонажи успешно спасут всех заключённых (включая Ардета Пейтира), наградите каждого персонажа 200 очками опыта.

Завершение приключения

Если отряд выйдет из Каменного Хранилища живыми, они встретятся у сторожевой башни с Клинком Пейтир, Раздирающим Когтем Грошин Лором и двумя дюжинами членов Ястребов. Лор требует немедленного доклада и особенно озабочен местонахождением Чёрного сердца мести. Если оно было уничтожено, то он разочаруется, но если оно было только похоронено, он немедленно пошлёт своих солдат вниз, чтобы обеспечить его безопасность.

Если последствия магии Чёрного сердца мести были сдержаны, Лор награждает партию мешочком, содержащим 40 пм, за их службу Мулмастеру.

Если Чёрное сердце мести высвободит всю свою мощь, то группа, выйдя наружу, находит разрушенные здания и дым бушующих пожаров, пылающих в некоторых частях города. Ущерб большой, но не катастрофический. Со временем город восстановится.

Если персонажи победили Алейд, Клинок Пейтир даёт им обещанную сумму в 400 зм.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и номер DCI (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт
Страж Вечного Пламени	450
Жрец Вечного Пламени	700
Разербласт	1800
Яростное пламя	2300
Страж Чёрной Земли	450
Рыцарь	700
Ветеран	700
Подземная акула	1100
Ваятель камня	1100
Панцирница	1800
Вилан Буррал	1800
Визгун	10
Пронзатель	100
Горгулья	450
Галеб дур[1]	2300
Жрец Чёрной Земли	700
Алейд Буррал	1800
Горгона	1800

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Группа сопроводила Фателла	100
Найден перебежчик	100
Кассит дошла до Алейд	100
Артефакт стабилизирован/уничтожен	200
Все пленники возвращены живыми	200

Минимальная общая награда для каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **4 500 очков опыта**.

Максимальная общая награда для каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **6 000 очков опыта**.

[1] Галеб дур в этом приключении не встречается. Видимо, в оригинале ошибка.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища для разделения между собой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотрите врезку, если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища

Название предмета	Цена в ЗМ
Чёрные бриллианты	200
Кошельки культистов Фателла	15
Свита Вилана	150
Кошелёк Вилана	50
Монеты Алейд	25
Награда Клинка Пейтира	400
Монеты культистов (зона 5)	40
Военный сундук Алейд (зона 7)	850
Кошелёк Алейд	50
Серебряная цепочка Алейд с кулоном	250
Финальная награда Клинка Пейтира	400
Награда от Верховного Клинка	400

Камень элементаля (жёлтый бриллиант) [Elemental gem (yellow diamond)]

Чудесный предмет, необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Зелье большого лечения [Potion of greater healing]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Меч ранения [Sword of wounding]

Оружие (двуручный меч), редкий (требуется настройка)

Лезвие этого меча зазубрено вдоль задней кромки с одним глубоким выступом, проходящим по всей длине лезвия, раздваивая острие. Обёрнутая акульей кожей рукоять заканчивается навершием, сделанным из большого необработанного драгоценного камня. Этот меч, однако, имеет трагическую историю. Любой, кто знаком с Алейд Буррал

и её грехопадением, узнаёт оружие и относится к его владельцу с подозрением. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Распределение перманентных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один из персонажей будет владеть перманентным магическим предметом, то этот персонаж получает предмет.
- В случае, если более одного персонажа желают получить такой магический предмет, его получает персонаж с наименьшим количеством перманентных магических вещей. Если общее количество перманентных магических предметов равно у всех претендующих персонажей, то владельца предмета определяет Мастер случайным образом.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

Слава

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.
Персонажи Арфистов ранга 2 (Тень Арфы) или выше, выполнившие свою специальную миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специальной миссии** в своём журнале приключений.
Персонажи Альянса Лордов ранга 2 (Алый Клинок) или выше, выполнившие свою специальную миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специальной миссии** в своём журнале приключений.
Персонажи Ордена Перчатки ранга 2 (Маршеон) или выше, выполнившие свою специальную миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специальной миссии** в своём журнале приключений.

Награда Мастера

Вы получаете **300 опыта, 100 зм** и **десять дней простоя** за проведение этой сессии.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Рыцарь [Knight]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

Ветеран [Veteran]

Средний гуманоид (любая раса), 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 вынут 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 рубящий урон 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. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к10 + 1).

Маг [Mage]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки История +6, Магия +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки четыре любых языка
Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *обморожение [frostbite], раскат грома [thunderclap], свет [light], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], ледяной кинжал [ice knife], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step], земляная хватка Максимилиана [Maximillian's earthen grasp]*
3 уровень (3 ячейки): *Мельфовы маленькие метеоры [Melfs minute meteors], огненный шар [fireball], ускорение [haste]*
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility], воображаемый убийца [phantasmal killer]*
5 уровень (1 ячейка): *подчинение личности [dominate person]*

Действия

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 2 (1к6 – 1).

Хранитель Вечного Пламени [Eternal Flame Guardian]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (нагрудник, щит; 15, когда используется лук)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	8 (−1)	11 (+0)	13 (+1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +3
Сопротивление урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Орудие огня (восстанавливается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием хранитель может овеять огнем одно оружие ближнего боя. Хранитель не получает урона от этого огня, который продолжает гореть до конца его следующего хода. Пока огонь горит, оружие наносит дополнительно +3 (1к6) урона огнём.

Действия

Мультиатака. Хранитель совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к8 + 2), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к10 + 1).

Жрец Вечного Пламени [Eternal Flame Priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Обман +5, Религия +2
Сопротивление урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Игнан
Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой описаны в *Путеводителе игрока по элементальному злу* и *Руководстве Занатара обо всём*):

Заговоры (неограниченно): *власть над огнём* [control flames], малая иллюзия [minor illusion], огненный снаряд [огненный bolt], свет [light], сотворение костра* [create bonfire]*
1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага [mage armor], огненные ладони [burning hands], поспешное отступление [expeditious retreat]*
2 уровень (3 ячейки): *палящий луч [scorching ray], размытый образ [blur]*
3 уровень (2 ячейки): *огненный шар [fireball]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Яростное пламя [Flamewrath]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 105 (14к8 + 42)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Обман +5, Религия +2
Иммунитет к урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Игнан
Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Яростное пламя является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой описаны в *Путеводителе игрока по элементальному злу* и *Руководстве Занатара обо всём*):

Заговоры (неограниченно): *власть над огнём* [control flames], дружба [friends], малая иллюзия [minor illusion], огненный снаряд [fire bolt], свет [light]*
1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага [mage armor], огненные ладони [burning hands], сверкающие брызги [color spray]*
2 уровень (3 ячейки): *внушение [suggestion], палящий луч [scorching ray]*
3 уровень (3 ячейки): *гипнотический узор [hypnotic pattern], огненный шар [fireball]*
4 уровень (1 ячейка): *огненный щит [fire shield]* (см. «Объятый пламенем»)

Объятый пламенем. Длительность заклинания *огненный щит [fire shield]*, произнесённого яростным пламенем, меняется со стандартной на «пока не рассеется». После смерти яростного пламени огненный щит будет держаться на нём ещё 10 минут, постепенно сжигая его тело.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Разербласт [Razerblast]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 112 (15к8 + 75)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	9 (−1)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Восприятие +3, Запугивание +4
Иммунитет к урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Игнан
Опасность 5 (1 800 опыта)

Обжигающие доспехи. Доспехи разербласта раскалены. Любое существо, которое схватило разербласта или которое схватил он сам, получает урон огнём 5 (1к10) в конце хода этого существа.

Осколочный взрыв. Когда хиты разербласта опускаются до 0, огненный шар в его груди взрывается, разрушая его тело, а осколки его доспехов разлетаются во все стороны, поражая всех вокруг. Существа, оказавшиеся в пределах 10 футов от разербласта в момент взрыва, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая колющий урон 21 (6к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Действия

Мультиатака. Разербласт совершает три рукопашные атаки.

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3) или колющий урон 7 (1к8 + 3) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке, плюс урон огнём 3 (1к6).

Страж Чёрной Земли [Black Earth Guard]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Страж совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Реакции

Непоколебимость. Когда на стража воздействует эффект, который должен передвинуть его, сбить с ног или сделать и то, и другое, он может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

Подземная акула [Burrowshark]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +6, Восприятие +2, Запугивание +3, Уход за животными +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 4 (1 100 опыта)

Узы Чёрной Земли. Подземная акула имеет магическую связь со своей приручённой ездовой панцирницей. Когда подземная акула находится верхом на своей панцирнице, она разделяет её восприятие и может ехать на ней, когда та зарывается в землю. Привязанная таким образом панцирница подчиняется командам подземной акулы. Если её панцирница умирает, подземная акула может обучить новую за один месяц.

Действия

Мультиатака. Подземная акула совершает три рукопашные атаки.

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4) или колющий урон 8 (1к8 + 4) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке.

Реакции

Непоколебимость. Когда на подземную акулу воздействует эффект, который должен передвинуть её, сбить с ног или сделать и то, и другое, она может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

Панцирница [Bulette]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 94 (9к10 + 45)
Скорость 40 фт., копая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Навыки Восприятие +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки —
Опасность 5 (1 800 опыта)

Прыжок с места. Панцирница совершает прыжки в длину на расстояние до 30 футов и прыжки в высоту на расстояние до 15 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 30 (4к12 + 4).

Смертельный прыжок. Если панцирница прыгает как минимум на 15 футов частью перемещения, она может после этого действием приземлиться на лапы в пространстве, содержащем одно или несколько других существ. Каждое такое существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости со Сл 16 (на выбор цели) иначе будет сбито с ног и получит дробящий урон 14 (3к6 + 4) плюс рубящий урон 14 (3к6 + 4). При успешном спасброске существо получает только половину урона, не сбивается с ног, и толкается на 5 футов из пространства панцирницы в свободное пространство по своему выбору. Если в пределах дистанции нет свободного пространства, существо вместо этого сбивается с ног в пространстве панцирницы.

Вилан Буррал [Wylan Burral]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 16
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Навыки Акробатика +7, Атлетика +4, Восприятие +5, Обман +5, Проницательность +5
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Терран
Опасность 5 (1 800 опыта)

Увёртливость. Если Вилан подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урон, если преуспевает в спасброске, и получает лишь половину урона, если проваливает спасбросок.

Защита без доспехов. Если Вилан не носит ни доспех, ни щит, его КД повышается на его модификатор Мудрости (уже учтено).

Движение без доспехов. Если Вилан не носит ни доспех, ни щит, его скорость увеличивается на 10 футов (уже учтено).

Использование заклинаний. Вилан является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *священное пламя [sacred flame], указание [guidance], уход за умирающим [spare the dying]*
1 уровень (4 ячейки): *благословение [bless], лечение ран [cure wounds], убежище [sanctuary]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], глухота/слепота [blindness/deafness]*
3 уровень (2 ячейки): *множественное лечащее слово [mass healing word], рассеивание магии [dispel magic]*

Действия

Мультиатака. Вилан совершает три рукопашные атаки.

Безоружная атака. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 7 (1к8 + 3).

Реакции

Парирование и контратака. Вилан добавляет 2 к своему КД против любой рукопашной или дальнобойной атаки оружием, которая может попасть по нему. Если атакующий промахивается, Вилан может совершить одну рукопашную атаку оружием против атакующего, если тот находится в его зоне досягаемости.

Кассит [Cassyt]

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Терран
Опасность 2 (450 опыта)

Преданность могилы. Кассит совершает с преимуществом спасброски против очарования и испуга.

Использование заклинаний. Кассит является заклинателем 4 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *благословение [bless], лечение ран [cure wounds], щит веры [shield of faith]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], удержание личности [hold person]*

Действия

Мультиатака. Кассит совершает две рукопашные атаки.

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к6), или дробящий урон 4 (1к8) при ударе двумя руками.

Пронзатель [Piercer]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Навыки Скрытность +5
Чувства слепое зрение 30 фт., темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки –
Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пронзатель остаётся без движения на потолке, он неотличим от обычного сталактита.

Паучье лазание. Пронзатель может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Падение. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, одно существо, находящееся точно под пронзателем. *Попадание:* колющий урон 3 (1к6) за каждые 10 фт. падения, вплоть до 21 (6к6). *Промах:* Пронзатель получает половину обычного урона за падение.

Визгун [Shrieker]

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5
Хиты 13 (3к8)
Скорость 0 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (−5)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, ослепление
Чувства слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6
Языки –
Опасность 0 (10 опыта)

Обманчивая внешность. Пока визгун остаётся без движения, он неотличим от обычного гриба.

Паучье лазание. Пронзатель может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Реакции

Визг. Если в пределах 30 футов от визгуна появляется яркий свет или существо, визгун испускает визг, слышимый на расстоянии 300 футов. Визгун продолжает кричать, пока не пройдёт 1к4 раунда после того, как источник беспокойства окажется за пределами его восприятия.

Ваятель камня [Stonemelder]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 75 (10к8 + 30)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +5
Чувства чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Терран
Опасность 4 (1 100 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда ваятель камня умирает, он превращается в камень, после чего взрывается кучей осколков, осыпаясь дымящейся грудой щебня. Каждое существо в 10 футах от взрывающегося ваятеля должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. При провале существо получает дробящий урон 11 (2к10), а при успехе — половину этого урона.

Хождение по земле. Ваятель камня может передвигаться по труднопроходимой местности, сделанной из земли или камня, не тратя дополнительного передвижения.

Слияние с камнем. Ваятель камня может накладывать *бесследное передвижение [pass without trace]* без использования материальных компонентов один раз в день. Он восстанавливает эту способность после короткого отдыха. Базовой характеристикой для этого заклинания является Телосложение.

Использование заклинаний. Ваятель камня является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой описаны в *Путеводителе игрока по элементальному злу* и *Руководстве Занатара обо всём*):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash], защита от оружия [blade ward], лепка земли* [mold earth], починка [mending], свет [light]*
1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat], псевдожизнь [false life], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *дребезги [shatter], земляная хватка Максимилиана* [Maximilian's earthen grasp]*
3 уровень (3 ячейки): *извержение земли* [erupting earth], слияние с камнем [meld into stone]*
4 уровень (1 ячейка): *каменная кожа [stoneskin]*

Действия

Жезл Чёрной Земли. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2). Ваятель также может использовать ячейку заклинания, чтобы нанести дополнительный дробящий урон 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс ещё 1к8 урона за каждый уровень ячейки выше 1.

Алейд Буррал [Aleyd Burral]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 90 (12к8 + 36)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +5
Чувства чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Терран
Опасность 4 (1 100 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда ваятель камня умирает, он превращается в камень, после чего взрывается кучей осколков, осыпаясь дымящейся грудой щебня. Каждое существо в 10 футах от взрывающегося ваятеля должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. При провале существо получает дробящий урон 11 (2к10), а при успехе — половину этого урона.

Хождение по земле. Алейд может передвигаться по труднопроходимой местности, сделанной из земли или камня, не тратя дополнительного передвижения.

Слияние с камнем. Алейд может накладывать *бесследное передвижение [pass without trace]* без использования материальных компонентов один раз в день. Она восстанавливает эту способность после короткого отдыха. Базовой характеристикой для этого заклинания является Телосложение.

Использование заклинаний. Алейд является заклинателем 7 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она знает следующие заклинания чародея (заклинания со звёздочкой описаны в *Путеводителе игрока по элементальному злу* и *Руководстве Занатара обо всём*):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash], защита от оружия [blade ward], лепка земли* [mold earth], починка [mending], свет [light]*
1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat], псевдожизнь [false life], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *дребезги [shatter], земляная хватка Максимилиана* [Maximilian's earthen grasp]*
3 уровень (3 ячейки): *извержение земли* [erupting earth], слияние с камнем [meld into stone]*
4 уровень (1 ячейка): *каменная кожа [stoneskin]*

Специальное снаряжение (двуручный меч ранения). Один раз в ход, когда Алейд попадает по существу атакой, используя это оружие, она может ранить цель. В начале каждого своего хода раненое существо получает урон некротической энергией 1к4 за каждое ранение, а затем совершает спасбросок Телосложения со Сл 15, оканчивая эффекты всех таких ран на себе при успехе. В качестве альтернативы раненое существо или любое существо в пределах 5 фт. от него может действием совершить проверку Мудрости (Медицина) со Сл 15, оканчивая эффект таких ран на нём при успехе.

Действия

Двуручный меч ранения. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 9 (2к6 + 2). Алейд также может использовать ячейку заклинания, чтобы нанести дополнительный рубящий урон 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс ещё 1к8 урона за каждый уровень ячейки выше 1.

Горгона [Gorgon]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +4
Иммунитет к состоянию окаменение
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 5 (1 800 опыта)

Растаптывающий рывок. Если горгона переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, горгона может бонусным действием совершить по ней одну атаку копытами.

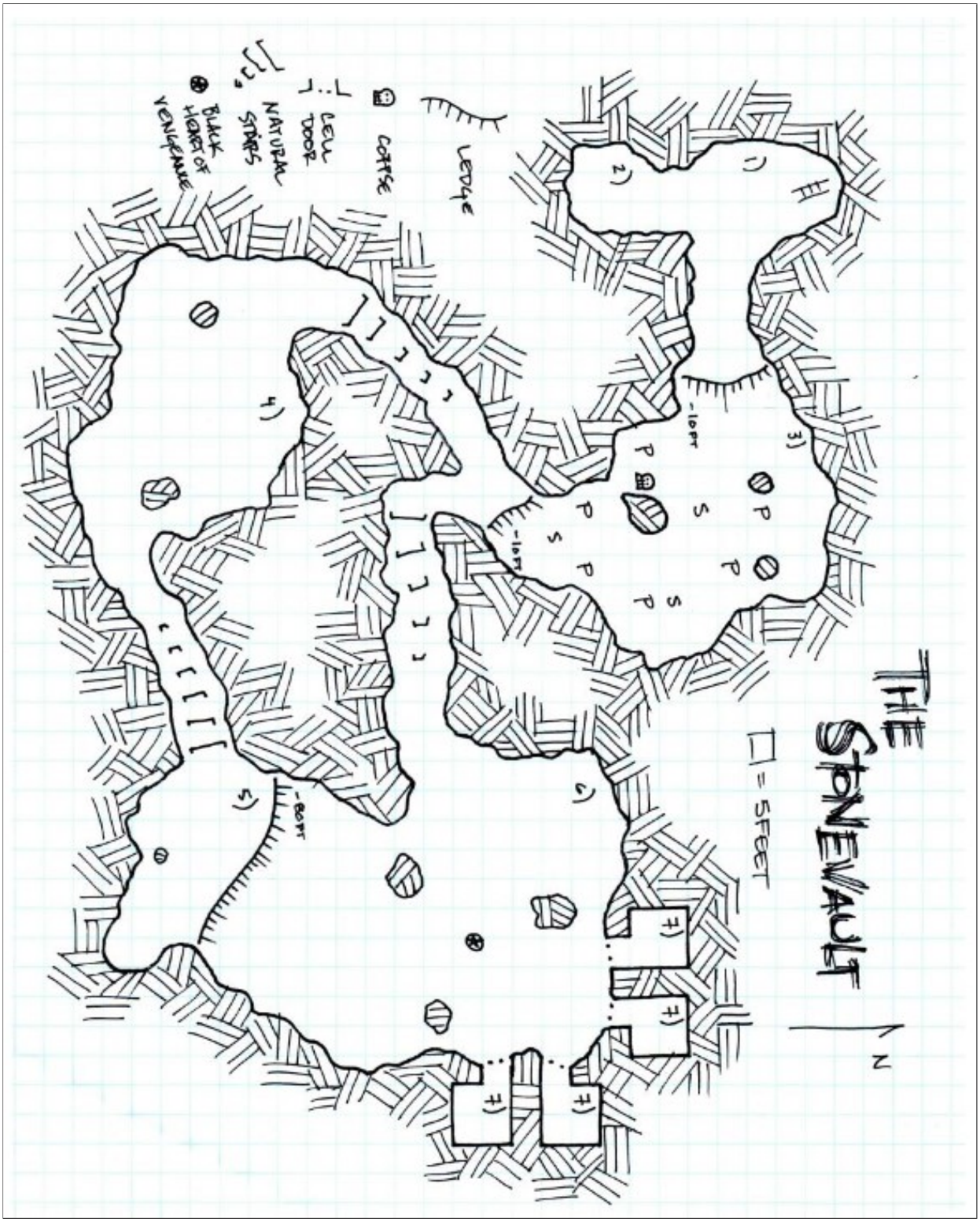
Действия

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 18 (2к12 + 5).

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 16 (2к10 + 5).

Окаменяющее дыхание (перезарядка 5–6). Горгона выдыхает окаменяющий газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13. При провале цель начинает превращаться в камень и становится опутанной. Опутанная цель должна повторить спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект на этой цели оканчивается. При провале цель становится окаменевшей, пока не будет вылечена заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магией.

Карта: Каменное Хранилище



Приложение Мастера: сводка НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Клинок Кора Пейтир. Девушка, человек, Клинок. Матрона дома Пейтир, она просит помощи персонажей в раскрытии источника недавних нападений на владения её семьи.

Верховный Клинок Джасин Дракхорн. Человек, женщина. Верховный Клинок и правитель Мулмастера. Она очень недоверчива ко всем, кто ниже её, — а это случается со всеми.

Ардет Пейтир. Человек, мужчина. Дальний родственник Клинка Коры Пейтир. Отпрыск богатой семьи, он попал в плен, когда его дом был разрушен культом Чёрной земли. Критиковал Освободителей и Алейд Буррал.

Федосья Пейтир. Кузина Ардета Пейтира и наследница его имения. Критиковала Освободителей и Алейд Буррал.

Эдик Брей. Мужчина-полуэльф. Дерзкий и энергичный бригадир из лесопилки Пейтир. Критиковал Освободителей и Алейд Буррал.

Тари Кафур. Женщина. Беженец из Флана и бармен у "Молотобойного дерева". Симпатизирует Освободителям и Алейду Буррал.

Лейтенант Грейди Молл. Мужчина, дварф. Офицер солдат и контакт Лордов Альянса.

Олисандра Лайтсон. Женщина, лунный эльф. Лидер Арфистов в районе Лунного Моря. Обаятельная, хитрая и на два шага впереди всех.

Кассит. Женщина, человек. Молодой жрец Келемвора. Бывший житель Флана и некогда близкий друг Алейд Буррал. Она сбежала из Флана во время событий 1-10 Тирании во Флане. В настоящее время самый высокопоставленный член духовенства Келемвора в регионе Лунного Моря.

Вилан Буррал. Мужчина, человек. Брат Алейд Буррал и низший по рангу член верных Тиморы в Мулмастере. Тайно высокопоставленный член культа Чёрной земли.

D&D ADVENTURERS LEAGUE™

Книга Болтсмелтера

Экспедиция дварфов остановилась в Мулмастере, чтобы пополнить необходимые запасы. Фергис Болтсмелтер, основатель и лидер экспедиции, осматривается в поисках охраны «без лишних вопросов», которая будет сопровождать его всё время пребывания в городе. Как бы он ни старался, он не сможет сохранить свою тайну надолго. Сможете ли вы уберечь его тайное сокровище от плохих рук? Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня.

Код приключения: DDEX2-16



Участники проекта

Adventure Design: John Rossomangno
Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall
D&D Organized Play: Chris Tulach
D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland
D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: DUNGEONS_GUEST, ArchiDevil
Вёрстка: Козьма Прутков (Predator_sd)
Вычитка: Майя Эверетт

D&D EXPEDITIONS

Дебют: 9 июля 2015
Публикация: 1 августа 2015

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.

© 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Приключенцев D&D *«Книга Болтсмелтера»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D и часть сезона *Элементальное Зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит на побережье Лунного моря в мире Forgotten Realms, в городе Мулмастере.

Лига Приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить это приключение, вам нужно подготовиться, сделав следующее:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень.
- Раса и класс персонажа.
- Значение пассивной Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее).

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами.** Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 2 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:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером более, чем маленький городок можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бейн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

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 продолжительные 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 возвратить 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

Мерсвейяс Дурнииф, тёмный эльф из западной заставы Мулмастера, обнаружил во время своих исследований, что древний том Кодекса Стихий хранит секрет, который мог бы спасти его народ. Мерсвейяс пытался убедить дварфов Иарфаста позволить ему изучать кодекс, однако дварфы ответили резким отказом.

В надежде получить кодекс тёмный эльф нанял известного своей недобросовестностью дварфа по имени Фергисс Болтсмелтер. Фергис получал информацию и различные вещи от людей необычным путём. Точнее, у Болтсмелтера есть медальон мыслей, который позволяет ему шантажом или иным способом воровать информацию для своей выгоды. С помощью шантажа он манипулировал дварфами Иарфаста и смог заполучить Кодекс Стихий у главы клана.

Из Иарфаста Болтсмелтер направился на север, в Мулмастер, где он ожидает корабль, на котором отправится на встречу с Мерсвейясом, чтобы получить плату в обмен на кодекс. Корабль останется в порту на протяжении нескольких дней и Фергис опасается, что дварфы Иарфаста и культа Чёрной Земли идут по его следу. Осознавая свою незащищённость перед врагами, он нанимает искателей приключений/авантюристов, готовых защищать его.

Фергис оказался прав насчёт дварфов из Иарфаста, преследующих его. Они действительно послали отряд Молотов Морадина вслед за ним, чтобы вернуть кодекс и призвать вора к правосудию.

Помимо дварфов Чёрной Земли, два других культа Стихийного Зла и Сокрушающей волны также заинтересованы во владении кодексом. Их шпионы доложили, что кодекс был украден. Теперь культы хотят вернуть Кодекс Стихий, так как считают, что он приведёт их к элементальным узлам, расположенных под Мулмастером.

Обзор приключения

Герои начинают приключение на корабле, будучи нанятыми в качестве охраны Фергесса. Они стоят в порту уже несколько дней, однообразие сводит с ума. Скука развеивается, когда корабль внезапно подвергается нападению дварфов из культа Сокрушительной Волны, посланных сюда в поиске Кодекса Стихий. Герои быстро понимают, что культ превосходит их количеством и им нужно выйти на улицы Мулмастера, чтобы защитить Фергиса.

Культ не оставляет попыток догнать беглецов. Кто-то из преследователей знал о туннелях, ведущих в Подземье, где герои наверняка будут в безопасности.

В Подземье Молоты Морадина сталкиваются с Болтсмелтером и приключенцами. Они требуют вернуть Кодекс Стихий и передать вора под арест.

Либо в середине сделки, либо в середине сражения с дварфами в камеру врываются культисты Чёрной Земли и захватывают кодекс, убегая под землю. Несколько Молотов погибают, а оставшиеся в живых нанимают отряд, чтобы вернуть кодекс, используя магическую метку для отслеживания.

Кодекс и культисты отслеживаются далеко в Подземье на пути к элементальному узлу земли, который запечатан изнутри. Во время поисков этого пути герои встречают Мейсвейяра Дурниифа, который изначально нанял Фергиса.

Дроу предлагает героям сделку. Он поможет им попасть в узел в обмен на возможность переписать ритуалы из Кодекса Стихий. Если герои отказываются от помощи тёмного эльфа, то они могут найти путь самостоятельно, но им придётся столкнуться с дроу и его отрядом после того, как они покинут узел.

Оказавшись на улицах Города Опасности, герои должны ускользнуть от культа и найти место для отдыха. Они могут пойти в место, в котором они были в своих приключениях, или в место, которое знает Фергис.

Зацепки приключения

Приключение начинается с того, что герои соглашаются охранять Фергиса Болтсмелтера, пока его корабль не покинет Мулмастер.

Может быть дюжина и больше причин, почему герои решают согласиться на эту работу. Ради золота, репутации, чтобы получить благосклонность от вышестоящего члена соответствующей фракции или просто потому что, до тех пор, пока Фергис — смутный тип с неясными принципами, его сохранность может быть важна для благополучия общества. Позвольте игрокам решить, что мотивирует их героев.

Часть 1: Я на корабле

Я потратил целую жизнь,
Продираясь сквозь дебри твоего разума,
Вынимая воспоминания
Из расставленных внутри ловушек.
Больше ничего нет,
Сейчас они все мои,
Я надеюсь, ты не против.

— Арамеша, Надежда Арамеши

На службе у Болтсмелтера

Герои предварительно согласились работать как наёмные клинки Фергиса Болтсмелтера. Дварф, кажется, ожидает неприятностей, но он не освещает деталей возможных проблем. Они продолжают наблюдать за «Крыльями цвета индиго» — кораблём, пришвартованным в порту Мулмастера. Фергис обычно находится под палубой, изредка выбираясь наверх, чтобы освежиться.

Корабль «Крылья цвета индиго» плавно покачивается в бухте Мулмастера, прочно привязанный к докам. За последние несколько дней вы полностью потонули в монотонном состоянии дел на корабле. Ваш наёмщик заплатит значительную сумму — 125 золотых — за то, что вы будете защищать его всё время, пока корабль не отплывёт на запад. Идёт третий день вашего пребывания на корабле, а вы не знаете, чем заняться от скуки.

Ваш наниматель Фергис Болтсмелтер, дварф с густой и нечёсаной бородой, редко появляется на верхней палубе. Фергис напоминает вам крота, его чёрные глаза-бусинки близко посажены друг к другу и почти скрываются под нависшими густыми бровями. Он потягивается и лицом поворачивается к солнцу, впитывая его несколько мгновений.

«Эй, вы там, о чём вы должны доложить?» Прежде чем вы успеваете ответить, он резко продолжает: «Те, кто может навредить мне, могут оказаться где угодно, и я дорого заплатил вам, чтобы вы защищали меня. Будьте начеку!»

Отыгрыш Фергиса Болтсмелтера

На самом деле Фергис трус, но его поддерживает ***медальон мыслей***, который он носит. ***Медальон*** делает его уверенным и способным командовать. Когда он использует *медальон*, он смотрит вдаль или закрывает глаза на мгновения, которые порой, растягиваются до нескольких минут. Дварф задаёт вопросы в бесконечном потоке, говорит быстро и замечает любые колебания в ответах.

Без *медальона* он постоянно меняет своё мнение и легко подчиняется требованиям других.

Общие свойства

Корабль Фергиса-Крылья Индиго–и доки имеют следующие общие характеристики:

Погода. Последние несколько дней шёл дождь, поэтому все вещи мокрые; однако, сейчас небо ясное и светит солнце.

Свет. Солнечный свет освещает палубу. Под палубой, в лучшем случае, тусклое освещение, а в большинстве мест абсолютно темно. Из источников света здесь есть только то, что принесли с собой герои. В каюте Фергиса много ламп, поэтому она ярко освящена.

Звук. Шум волн, бьющихся о борт, крики работников причала и команды корабля. Колебания натянутого каната на ветру, крики чаек. Звон колоколов.

Мудрость Арамеши

Фергис всё время носит медальон мыслей, также известный как Мудрость Арамеши. Медальон всегда скрыт под одеждой и бородой. Когда медальон активируется, дварф замирает ненадолго, затем смотрит вдаль или закрывает глаза, погружаясь в свои мысли.

Фергис использует медальон, чтобы прочитать мысли окружающих. Но когда ему нужно получить больше информации, он глубже погружается в поток мыслей. Иногда это может стать сигналом для другой стороны о том, что в его мыслях копаются.

Когда он хочет копнуть глубже, он часто предлагает своим субъектам разделить напиток. Фергис даёт им маленькую фляжку, из которой он делает вид, что пьёт первым. Напиток — крепкий дварфский ликёр. Герой, пьющий ликёр, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15, в случае провала получая помеху на спасброски Мудрости в течение следующего часа.

Недоверчивый дварф

Дварф не особенно доверяет героям или команде корабля. Он опрашивает их с помощью медальона, чтобы вычислить тех, кто может навредить ему.

Фергис блуждает по кораблю, премещаясь от персонажа к персонажу, включая несколько членов экипажа, задавая на первый взгляд безобидные вопросы, такие как:

- Что ты ел на завтрак?
- Когда ты в последний раз точил своё оружие?
- Что ты делал позавчера?
- Какой твой любимый цвет?
- Какой твой самый подлый поступок?
- Ты моешься регулярно?
- Ты считаешь себя честным человеком?
- Сколько пальцев я показываю?

Поиграйте немного с этими вопросами, прежде чем переходить к следующему разделу. Если Фергису задают вопросы, он отвечает вопросом на вопрос. Фергис обдумывает ответы героев очень внимательно, его лицо искажается от напряжённой сосредоточенности и размышлений.

Фергис задаёт вопросы каждому члену команды по очереди и без предупреждения, внезапно появляясь с обеспокоенным выражением лица.

«Моряк может причинить мне вред, — говорит он, поворачиваясь к вам. — Его союзники идут, защитите меня». Прежде чем вы успеваете моргнуть, он выталкивает человека за борт.

Выглядывая за фальшборт, вы можете увидеть мужчину, плещущегося в воде с выражением возмущения на его лице. Внезапно из воды появляется щупальце и обвивает его.

С борта вы видите мужчину и женщину с гарпуном, мечами с акульими зубами, щитами из панциря черепахи и брони из кожи крокодила, карабкающихся на борт с другой стороны корабля, в то время как остальных поднимает на палубу осьминог.

Культ Сокрушительной Волны прибыл с целью украсть Кодекс Стихий. Гигантский осьминог поднимает на палубу восемь **культистов** [cultist], двух **разбойник Сокрушительной Волны** и одного **рыцаря Тёмного Прилива**. Вы должны объяснить героям, имея в виду только количество противников, что эту битву приключенцы вряд ли смогут выиграть. При необходимости опишите, как экипаж корабля справляется с дополнительными войсками. Иногда отступление — это хороший вариант.

Противники и тактика

В свой первый ход четыре культиста, один разбойник и рыцарь остаются на палубе, чтобы разобраться с героями, пока другие обыскивают каюты в поиске книги Болтсмелтера.

Рыцарь Тёмного Прилива остаётся в щупальце осьминога и передвигается по полю боя с помощью щупальцев. После первого раунда битвы гигантский осьминог начинает крушить корабль и **швырять обломками** в персонажей. Каждый следующий раунд после первого осьминог атакует одного случайно выбранного персонажа (+4 к попаданию; попадание: 3 (1к6) дробящего урона и цель сбивается с ног). В шестом раунде битвы корабль отрывается от места швартовки. Корабль утонет в десятом раунде.

Фергис бежит под палубу за кодексом и запирается в своей комнате. Если герои будут уговаривать его выйти наружу, они услышат его крик «На помощь», сопровождаемый звуками трескающегося дерева и грохотом мебели. Дверь заблокирована, и чтобы открыть её, нужны успешная проверка Ловкости Сл 10 и набор воровских инструментов. Успешная проверка Силы Сл 15 позволит выбить дверь. Если проверки проваливаются, то дверь может быть разрушена (КД 15, 15 хитов, иммунитет к урону ядом и психической энергией). Пройдя через дверь, герои видят Фергиса, захваченного в щупальца осьминога. Он отпустит, если получит 10 урона.

В конце каждого третьего раунда битвы на борт высаживаются ещё 4 и более культистов Сокрушительной Волны, сопровождаемые одним разбойником Сокрушительной Волны.

Развитие событий

Приключенцы не должны победить в этой битве. Культисты очень хотят завладеть кодексом и приложат все усилия, чтобы одолеть героев.

Побег. Эта битва предназначена для того, чтобы подавить героев, но они должны иметь возможность легко покинуть поле боя. Решение сбежать в город должно быть быстрым и очевидным. После того, как герои покинут корабль, они скрываются и должны заметить, что один из культистов разговаривает с городской стражей. Необходимо определить, у кого Кодекс в данный момент — у героев или культистов.

Поражение. Если герои потерпят поражение, то культ успеет предотвратить побег и захватить Кодекс Стихий. Тогда культ исчезнет в заливе. Если у персонажей или НИП 0 хитов, то они теряют сознание.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите четырёх культистов, одного разбойника Сокрушительной Волны и одного рыцаря Тёмного Прилива.
- **Слабая группа:** уберите одного разбойника Сокрушительной Волны и одного рыцаря Тёмного Прилива.
- **Сильная группа:** добавьте рыцаря Тёмного Прилива.
- **Очень сильная группа группа:** добавьте одного разбойника Сокрушительной Волны и двух рыцарей Тёмного Прилива.

Захваченный культист

Культист Алексей был оглушён в битве, но ему удалось выжить. Его вытащили из воды, пока остальные культисты скрывались с поля боя. Ошеломлённый предательством соратников, Алексей потерял веру в культ. Он охотно рассказывает планы культа и, к удовольствию Фергиса, говорит правду:

- В планах культа Сокрушительной Волны использовать кодекс как магический поисковик, чтобы найти место для нового элементального узла под Мулмастером.
- Культ Чёрной Земли также разыскивает кодекс.
- Алексей готов отвести персонажей в водную пещеру, где культ собирается привести план в действие.

Отыгрыш культиста Алексея

Алексей — бастард небольшого дворянского рода. Будучи избалованным и притеснённым родителями (которые полностью игнорировали проблемы и невзгоды подростка), он покинул дом три года назад и попал в Культ Сокрушительной Волны.

С тех пор его жизнь вошла в поток отчаянного богослужения, затопления кораблей и прочего причинения всяческих неудобств местным рыбакам. Это длилось до тех пор, пока культисты не начали осуществлять свои грандиозные планы относительно Города Опасности.

Однако в последнее время он много раздумывал над тем, что значит быть культистом и решительно искал выхода.

Что теперь?

Что произойдёт дальше, прежде всего, зависит от результатов столкновения героев и культистов на корабле «Крылья цвета индиго».

Герои сбегают с Кодексом. Если герои решают сбежать с Кодексом, Алексей начинает истерически кричать на них. Он сообщает персонажам, что появятся новые культисты, причём в немалом количестве. Он умоляет героев взять его с собой, потому что, когда культисты найдут его и узнают о предательстве, они точно лишат его жизни. Продолжение погони ниже.

Культ получает Кодекс. Алексей сообщает, где может быть Кодекс. Он просит развязать его и обещает показать им это место. Герой, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, сообщает остальным, что Алексей выглядит честным в своём обещании. Фергис отказывается платить героям до тех пор, пока они не вернут ему Кодекс. Развитие событий в Гроте, ниже.

Захваченный культист

Алексей приводит героев в грот — небольшую пещеру, высеченную в скалах за пределами Мульмастера. Если герои совершили короткий отдых, тогда охранять Кодекс Стихий будет **жрец Сокрушительной Волны** и **три культиста**. Если герои совершили продолжительный отдых, то охрана дополняется **водной аномалией**. Других культистов, Разрушителя Волн и рыцаря Тёмного Прилива нет; они покупают снаряжение для подземной экспедиции, а гигантский осьминог добывает себе пропитание в Лунном море. Алексей отказывается сопровождать героев.

Героям удаётся вернуть себе Кодекс Стихий, однако во время побега они замечают оставшихся культистов, которые уже начали их искать. Продолжение следует в главе «Погоня».

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените одного жреца Сокрушительной Волны на культиста; замените водную аномалию на одного парового мефита.
- **Слабая группа:** уберите одного культиста; замените водную аномалию на одного парового мефита.
- **Сильная группа:** добавьте одного культиста
- **Очень сильная группа:** добавьте одного призывателя Сокрушительной Волны.

Сокровища

Герои извлекают Кодекс Стихий из тела жреца Сокрушительной Волны.

Погоня

Герои должны знать, что если они остановятся и дадут бой, то точно не победят, по крайней мере в начале приключения. Покидая корабль, они бегут по улицам Мульмастера.

Отслеживайте, сколько культистов, разбойников и рыцарей преследуют героев. Как минимум должно быть четыре культиста и один разбойник.

Во время погони героям допускается использование Рывка каждый раунд, если они не пойманы культом. Герои могут выполнить одно из следующих бонусных действий. Список ниже является только рекомендацией, и герои могут создавать собственные варианты действий, при условии, что могут оправдать их.

- **Создание препятствия.** Герой может попытаться бросить что-нибудь (деревянный ящик, повозку, стенд, случайного прохожего и т.д.) на пути преследователей чтобы помешать их передвижению и вынудить преследователя совершить спасбросок Силы Сл 10. Провал означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок будут совершены с помехой.
- **Отступление.** Герой может остаться позади группы, чтобы помешать преследователям. Персонаж состязается в Силе (Атлетика) против культиста Сокрушительной Волны, жреца или рыцаря, если не осталось культистов. Успешный бросок означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок культиста совершается с помехой. Провал означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок героя совершается с помехой.
- **Рывок вперед** Герой заставляет себя продвигаться вперёд, если преуспеет в проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Успех означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок совершается с преимуществом.
- **Скачок.** Герой перепрыгивает препятствия или оббегает их с проверкой Ловкости (Акробатика) Сл 10. Успешная проверка означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок совершается с преимуществом.
- **Нырок в переулок.** Герой, знакомый с улицами Мульмастера, может провести группу через труднопроходимые переулки. Герой состязается в Интеллекте, Ловкости (Скрытность) или Харизме (Обман) против Мудрости (Восприятие) культиста. Успешный бросок означает, что следующая проверка характеристики культиста или спасбросок будут совершаться с помехой.
- **Напуганное животное.** Герой может схватить ближайшую лошадь или другое животное и пустить его вниз по улице, вызывая хаос с проверкой Мудрости (Уход за животными) Сл 10. Успешный бросок означает, что следующая проверка характеристики культиста или спасбросок будут совершаться с преимуществом.
- **Поиск пути.** Умный, с хорошо развитой уличной смекалкой герой может использовать свои знания аналогичных уличных развязок других городов. Успешная проверка Мудрости (Восприятие или Выживание) Сл 10 означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок героя буду совершены с преимуществом.

Осложнения погони

Город Мульмастер переполнен людьми. Улицы мокрые после дождя, множество препятствий могут

встать на пути у героев, если они попытаются убежать от культа. В каждом раунде до хода преследователя совершите бросок по таблице осложнений Мулмастера, расположенной ниже.

Осложнения погони в Мулмастере

к20	Осложнение
1	Два жителя, которые увидели погоню, начали преследование. Считайте их ещё двумя культистами в погоне за целями.
2-3	Вы вынуждены сделать резкий поворот, чтобы избежать столкновения с непреодолимым препятствием. Совершите спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы пройти поворот. В случае провала вы столкнётесь с чем-то громоздким и получите 1к4 дробящего урона.
4-6	Скользкие улицы. Совершите спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала вы получаете помеху на следующую проверку навыка.
7-8	Ваш путь преграждает религиозный парад, состоящий из бейнитов и самобичующихся прихожан Ловиатар. Совершите проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10 на ваш выбор, чтобы беспрепятственно пройти через толпу. В случае провала вы получаете помеху на следующую проверку характеристики.
9-10	Большое препятствие, такое как лошадь или повозка, блокирует путь. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы обойти препятствие. В случае провала вы получаете помеху к следующей проверке.
11+	Никаких осложнений

Проверка преследователей

В конце каждого раунда каждый член погони должен совершить спасбросок Телосложения Сл 10 с помехой или преимуществом в зависимости от действий персонажа в раунде.

Персонажи должны набрать в общей сложности два успешных броска на одного персонажа, прежде чем культисты совершат такое же количество успешных бросков. Бросок 20 засчитывается как два успеха. Бросок 1 забирает 1 успех.

Если герои набирают необходимое количество успешных бросков, то они теряют из виду культистов на улицах Мулмастера. Если культисты получают необходимое количество успешных бросков, те культисты, которые совершали спасброски в последнем раунде, ловят героев и пытаются отобрать книгу у Фергиса.

Развитие событий

После того, как герои сбежали от преследования культа или дали один бой, дайте понять им, что они должны найти безопасное место, чтобы спрятаться подальше от культа и стражи города, отдохнуть и обдумать дальнейшие планы.

Сокровища

У культистов нет ценных сокровищ.

Часть 2: Что теперь?

Персонажи сбегают от когтей культа Сокрушительной Волны с Фергисом Болтсмелтером на попечении или с Кодексом, отобранным у культа. В любом случае культ хлынул в доки и близлежащий город в поисках Кодекса Стихий.

Связи

Несмотря на их недавнюю неудачу, культ Сокрушительной Волны всё ещё имеет много друзей среди жителей Мулмастера или платит стражникам, чтобы те помогали в поисках. Пока персонажи ищут место, чтобы собраться с мыслями и спланировать следующий шаг, культ подстерегает их.

Если персонажи знакомы с Мулмастером, у них может возникнуть идея о том, куда они могут спрятаться и отдохнуть, если Фергис не предложит локацию. В случае, если герои захотят спросить совета у кого-то из фракции, смотрите раздел «Контакты с фракцией».

Каждый раз, когда герои перемещаются по городу или в каждый час их бездействия, сделайте бросок по таблице случайных встреч, чтобы увидеть, не натолкнутся ли герои на членов культа, ищущих их. Если группа пытается быть скрытной и преуспевает в групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10, то она получает преимущество на избегание случайных встреч с культом.

Общие черты

Город Мулмастер кишит жизнью. Повсюду звуки городской жизни, ржание лошадей, крики работников дока, торговцы продают свои товары, нищие просят монетку и т.д.

- **Запахи.** Улицы Мулмастера очищены недавним дождём, но запах рыбы перебивает все остальные запахи в доках и чувствуется даже на удалении от бухты.
- **Свет.** Редкий солнечный день после череды пасмурных дней.
- **Звуки.** Ржание лошадей, крики работников дока, торговцев, продающих товары, жалобы нищих, вымаливающих монетку.

Избегание культа

к20	Столкновение
1	4 культиста Сокрушительной Волны
2	4 культиста Чёрной Земли
3	2 культиста Чёрной Земли, 1 страж Чёрной Земли
4	2 культиста Сокрушительной Волны, 1 разбойник Сокрушительной Волны
5-7	2 городских стражника
8+	никакой встречи

Пример: герои разыскивают Серна Зеркштиля, по пути они должны сделать бросок по таблице избегания культа. После их встречи они должны найти Остера Айронхэнда по пути и снова сделать бросок по таблице. Если они посещают много контактов, то должны бросать кубик каждый раз.

Захваченный культист

Если какой-либо культист оказывается захвачен, то он может сообщить следующую информацию:

Культист Сокрушительной Волны. Захваченные культисты могут раскрыть следующее:

- Культ Сокрушительной Волны планирует использовать Кодекс Стихий как проводник, который поможет найти многообещающий элементальный узел под Мулмастером.
- Культ Чёрной Земли тоже ищет Кодекс.

Культист Чёрной Земли. Захваченный культист может раскрыть следующее:

- Культ чёрной Земли планирует использовать Кодекс Стихий как проводник, который поможет найти многообещающий элементальный узел под Мулмастером.
- Лидер культа — Егор, жрец Чёрной Земли.
- Группа дварфов из Иарфаста тоже ищет кодекс.

Контакты с фракцией

Герои могут пожелать связаться с кем-либо из фракции, кем-то, кого они недавно встречали, или кем-то из их прошлого. Ниже приведён список контактов с указанием того, что они могут рассказать.

Герои могут искать контакты с фракцией, чтобы найти информацию и место для укрытия. Для большей информации о контакте с фракцией смотри в серии статей «Беседа с...» на сайте D&D Adventurers League.

Серанолла Шепчущая (Изумрудный Анклав). Покрытая пылью девушка-гном предлагает героям посетить садовника по имени Йолиан Риакин в поместье Клинка. Её часто можно застать в парке благородного участка. Она предупреждает героев, что группа дварфов из Иарфаста ищет Фергиса в дополнение к членам культа Чёрной Земли.

Чааб (Жентарим). Всегда говорящий по делу, Чааб оценивает ситуацию. Он предполагает, что группа увидит Остера Айронхэнда в районе Путешественников. Он рассказывает группе, как лучше всего добраться до дварфа и не попасться на глаза часовым. Группа получает преимущество на следующий бросок на избегание случайной встречи с культом.

Дорнал Вайтберд (Альянс Лордов). Энергичный дварф ненадолго глубоко задумывается, затем предлагает найти полурослика Радомира Панина в районе доков. Он предупреждает группу наедине о том, что Фергис может читать мысли других с помощью магического медальона.

Серн Зеркштиль (Орден Латной Перчатки). Обычно неразговорчивый полуорк называет имя

солдата, которому можно верить: это Влада Рябакофф, дислоцированная на Штормовых воротах. Он предупреждает группу, о том что известные члены культа Чёрной Земли наводят справки о Фергисе по всему городу.

Олисара Лайтсонг (Арфист). Бледнокожий лунный эльф советует искать помощи у трактирного барда по имени Фрося Шувалова, которая часто играет в нескольких тавернах. Олисара отмечает, что до неё дошли слухи о том, что у Фергиса есть Кодекс Стихий. Она рассказывает им о том, что культы, вероятно, очень хотят получить Кодекс. Он является своего рода гадательным жезлом, указывающим места, наполненные элементальной энергией. Герои должны бросить кубик два раза по таблице избегания культа, чтобы найти таверну, в которой Фрося работает этой ночью.

Другие ресурсы

Обязательно посмотрите «интервью» персонажей с лидерами фракций.

Городские контакты

Ниже расположен список контактов, которые могут быть найдены в Мулмастере. Если герои просят поговорить с кем-то не из этого списка, например, с трактирщиком, направьте их к неприятному дварфу по имени Остер Айронхэнд. Если они не знают, куда идти, то Фергис предлагает навестить старого друга по имени Хада Форджбреф.

Зора Калкин. Зора предлагает отыскать полурослика по имени Радомир Панин в районе доков. Она предупреждает группу, что в дополнение к культу Сокрушительной Волны культ Чёрной Земли рыскает в их поисках.

Сэрол Данонбрил. Остер Айронхэнд находится в районе Путешественников. Сэрол знает Фергиса и предупреждает героев, что Фергис использует магический медальон, чтобы читать мысли других, если они находятся вместе.

Зирш Винтермелт. Зирш предполагает, что бард по имени Фрося Шувалова часто играет в нескольких тавернах в Торговом районе. Герои должны дважды сделать бросок по таблице избегания культа, чтобы найти таверну, в которой она работает.

Сарк Толивер. Остер Айронхэнд находится в районе Путешественников, и Сарк предупреждает героев, что Фергис использует магический медальон, чтобы читать мысли других.

Солдат. Герои узнают, что Влада Рябикофф находится на Южных Воротах. Их предупреждают, что культ Чёрной Земли ищет их.

Городской стражник. Стражник соглашается привести их к контакту... но вместо этого приводит их в лапы культа. На героев нападают 4 **культиста Сокрушительной Волны** и 1 **рыцарь Тёмного Прилива**.

Хада Форджбреф. Одна из относительно немногих дварфов, живущих в Мулмастере. Хада — кузнец по металлу в некоторой известности. Она выглядит немного раздражённой, увидев Фергиса. Кажется, между ними есть какая-то история.

Она напоминает Фергису об Остере Айронхэнде, который держит конюшню в районе Путешественников. Оставшись наедине с героями, Хада предупреждает их, что Фергис способен читать мысли других с помощью магического медальона.

Другое. Остер Айронхэнд находится в районе Путешественников.

Сокровища

Каждый культист имеет при себе 5 зм монетами различного номинала.

Ожидание

Герои ознакомились с местом, где они смогут временно отсидеться и избежать встречи с культом и городскими часовыми, но это будет стоить им дорого. Всё время простоя, потраченное во время этого приключения, вычитается из заслуженных наград. Раздел с наградами находится ниже. Это дает возможность персонажам, без экономии времени простоя, использовать параметры, представленные ниже.

Все контакты дают похожую информацию:

- Городская стража ищет персонажей.
- Самым безопасным для героев было бы выбраться из города.
- Контакты знают систему тоннелей, которые расположены под городом.

Каждый контакт просит оплату помощи, однако. Их расценки различны; некоторые предпочитают услуги, некоторые посложнее — золотые монеты или комбинацию того и другого. Один из них с радостью примет хорошее зелье или свиток.

Эти расценки оплачиваются в конце приключения, после того, как герои получат свои награды за его завершение. Ниже описаны награды для контактов:

Остер Айронхэнд (10 дней простоя или 100 зм)

Остер Айронхэнд выглядит грубым дварфом с мягким голосом, который владеет Конюшнями Остера в районе путешественников. Айронхэнд требует, чтобы герои сделали ему одолжение в обмен на то, что он спрячет их и покажет выход.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Йолиан Ряхин (100 зм)

Йолиан — - жалкая садовница с тихим голосом, которую можно найти в парке в благородном районе. Она просит, чтобы герои пришли и избавили местную деревню от угроз нежити. В обмен она поможет героям покинуть город.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Радомир Панин (5 дней простоя и 50 зм)

Радомир — худой полурослик, который кажется, имеет привычку баловаться Шёлковым Путём (наркотик). Радомир может быть найден в районе доков, наблюдающий за работниками доков. Полурослик поможет героям выйти из города, но в обмен он просит поохранять его склад до тех пор, после того, как они завершат свою миссию.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Влада Рябикофф (10 дней простоя)

Влада — одна из солдат, находящихся на Штормовых воротах. Она — угрюмая мулмастерчанка, которая думает, что её город может жить лучше. Влада просит героев вернуться к ней за информацией, в которой подробно описывается работа. Нужно будет отправиться в несколько мест, где солдаты не приветствуются, задать несколько вопросов и получить ответы.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Фрося Шувалова (5 дней простоя и 50 зм)

Фрося — толковый бард со склонностью к точным играм в районе торговцев. Ещё Фрося — заядлый бизнесмен, балующийся легко продающимися волшебными безделушками.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Кодекс Стихий

Кодекс Стихий — громоздкий, железо-мифриловый переплетённый том (НЕ является артефактом сам по себе). Успешная проверка Интеллекта (Магия или Религия) даёт персонажам следующую информацию, которая зависит от класса сложности, который успешно бросит персонаж:

- **Сл 10.** *Кодекс Стихий* — священный фолиант, который существует с тех пор, как он был добыт дварфами из Иарфаста из затерянного храма много лет назад.
- **Сл 15.** *Кодекс Стихий* содержит ритуалы, которые могут фокусировать или рассеивать энергии в элементальных областях. Он также может быть использован как гадательный жезл в поисках элементального узла.
- **Сл 20.** *Кодекс Стихий* содержит древние ритуалы, используемые дварфскими священнослужителями Морадина, которые могут связывать элементальную энергию с обычным оружием или бронёй и в редких случаях могут помещать элементальных созданий в мощные артефакты.

Развитие событий

Кодекс. Если герои не хотят покидать город, Фергис может прочитать Кодекс и предупредить героев, что он чувствует тягу к земле. Фергис не отказывается от Кодекса, если возможно, и если герои начинают напирать, он может использовать Мудрость Арамеши, чтобы прочитать их мысли.

Фергис решителен в своих убеждениях. Чтобы дварф отказался от Кодекса, героям необходимо преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 20.

Если персонажи овладевают Кодексом и у них есть время изучить его, и таким образом активировать, они сразу же почувствуют притяжение под землю. Из описания Кодекса они знают, что эта тяга, вероятно, приведёт их к области активной элементальной энергии.

Тоннели. Если герои решают покинуть город, то их может проводить контакт, хорошо ориентирующийся в сети тоннелей под городом. Для того, чтобы держаться как можно дальше от города, они уходят глубоко под землю.

Если они решают следовать тяге Кодекса, их контакт может показать им тоннели, которые, как известно, уводят в глубину ко входу в Подземье.

Часть 3: Молоты Морадина

Герои сталкиваются с группой дварфов во время перемещения по тоннелям Мулмастера к верхним уровням Подземья. Все дварфы — бойцы, священнослужители и паладины Морадина из дварфского города Иарфаста. Они хотят вернуть их реликвию — Кодекс Стихий.

Пещера

Дварфы владеют заколдованным магнитом, который указывает путь к Кодексу. Не понимая, за кем они на самом деле гонятся, за исключением Фергиса, дварфы выходят к группе в маленькой пещере.

Основные особенности

Большая пещера имеет два входа несколько выступов, рассеянных повсюду. Пещера имеет следующие особенности:

Потолки. Потолки пещеры высотой 30 футов.

Свет. Здесь нет света, за исключением того, что принесли с собой персонажи.

Прочитайте:

> Путешествуя через тоннели под Мулмастером, вы зашли довольно глубоко. Вы попали в пещеру. Из темноты на краю света от факела обнаруживаются неясные тени.
>
> Группа хорошо-экипированных дварфов становится перед вами. Дварф впереди держит в руке магнит, свисающий с цепи. Камень пульсирует и указывает по направлению к *Кодексу Стихий*, игнорируя притяжение мира. «Во имя бороды моего отца, я — Кальда Пьюрфист, Рыцарь-Кузнец Первой Наковальни и лидер Молотов Морадина. Мы заберём то, что по праву наше, Фергис!»

В отряд Молотов Морадина входят Кальда Пьюрфист (**рыцарь**), Борри мак Рогни (**жрец**), Бредна мак Хильда (два дварфских **разведчика**), Санни мак Грунна и Торбал Лонгстон (два Молота Морадина, использующие статистику **головорезов**).

Отыгрыш Кальды Пьюрфист

Кальда — паладин Морадина, и данные ею обеты сопровождают каждый её шаг. Однако она понимает, что никто не придаёт религии такое же значение, что и она, и не ожидает, что другие будут жить согласно её принципам, потому что знает, что большинство не сможет этого сделать. Она больше уважает тех, кто руководствуется своими собственными принципами, чем тех, кто готов за монету отказаться от своих убеждений.

Информация о дварфах Иарфаста. Успешнафя проверка Интеллекта (История) раскроет следующую информацию:

- **Сл 10.** Каждый дварф в Иарфасте чтит своих родителей и героев, поэтому каждый носит имя своего отца или матери, следующее за словом «мак», которое означает сына или дочь кого-то. Дварфы отрывают головы и делают из них трофеи.
- **Сл 15.** В Иарфасте тишина — это добродетель. Дварфы ценят честь и порядок.

Молоты Морадина. Успешный бросок на Интеллект (История или Религия) раскроет следующую информацию:

- **Сл 10.** Молоты Морадина — военный орден, поклоняющийся дварфскому богу Морадину.
- **Сл 15.** Молоты часто действуют за пределами регулярной дварфской армии, отправляясь на особые миссии лордов кланов. Они могут метать свои боевые молоты.
- **Сл 20.** Некоторые Молоты Морадина могут бросать свои молоты и заставлять их вернуться. Также, благодаря поклонению создателю дварфов, они могут получить дополнительную магию, связанную с землёй.

Развитие событий

Здесь герои сталкиваются с дилеммой; дварфы хотят получить и Фергиса и Кодекс. Они сначала взывают к чувству чести героев и рассказывают историю о том, как Фергис забрал Кодекс. До дварфов доходили слухи, что Фергис имеет ментальную силу, но они не подозревали, что он владеет *медальоном мыслей*. Если воззвания к чести героев не сработают, дварфы предложат заплатить персонажам 100 зм, за передачу им Фергиса и Кодекса.

Фергис утверждает, что лидер клана, Астор мак Хастор, дал ему Кодекс по собственному желанию; однако Фергис соглашается раскрыть происхождение своей миссии и то, для чего ему нужен Кодекс, при успешной проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15.

Некоторые герои могут захотеть отдать его дварфам, в то время как другие, руководствуясь своими принципами, могут не захотеть этого. Пусть игроки попробуют обыграть этот момент самостоятельно. Если покажется, что мнения группы разделились, дварфы начинают напрягаться и требовать, чтобы им отдали Фергиса и Кодекс.

Атака Чёрной Земли. Во время переговоров на группу нападает культ Чёрной Земли, который пытается украсть Кодекс. Если покажется, будто группа не может определиться с тем, что делать, культ начинает атаку. Если группа стремится защищать Фергиса, культ атакует до боя. Если группа решит передать Фергиса, то культ атакует после того, как совершится обмен.

Сокровища

Если герои отдадут Фергиса и Кодекс дварфам, Кальда даст героям один платиновый слиток стоимостью 10 пм (100 зм).

Нападение Чёрной Земли

В какой-то момент переговоров с дварфами культ Чёрной Земли атакует группу в поисках Кодекса.

Без предупреждения с потолка падает чудовищное существо, вооружённое крюком, приземляясь с оглушающим рёвом. Каменный джинази следует за существом с криками «Чёрная Земля» и «Огремох».

Крюкастый ужас и пять **культистов** [cultist] Чёрной Земли набрасываются на персонажей. То же количество нападает на дварфов.

Дварфы начинают сражаться с культистами. Герои отмечают, что дварфы сражаются в тишине, иногда с их губ срывается брюзжание„ но стереотипное изобилие боевых кличей и болевые стенания отсутствуют.

Во время третьего раунда битвы, **молодой зорн** со **стражем Чёрной Земли** у себя на спине прорывается через несущую стену пещеры позади. Всадник спрыгивает, вступая в бой. Зорн чувствует драгоценные камни, украшающие обложку Кодекса, и пытается схватить того, кто его носит.

Сделав это, зорн пытается прорыть ход в полу вместе с добычей в руках — книгой и Фергисом (или кем угодно, кто держит Кодекс). Если книгу держит кто-то другой, кроме персонажей, то он выпускает её из рук, когда его хватает зорн.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите 1 крюкастого ужаса, 1 стража Чёрной Земли и 4 культистов, добавьте 2 пронзателей.
- **Слабая группа:** уберите 1 стража Чёрной Земли и 4 культистов.
- **Сильная группа:** добавьте 1 стража Чёрной Земли.
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 стража Чёрной Земли и 1 элементаля земли.

Развитие событий

Что произойдёт дальше, в первую очередь зависит от исхода битвы.

Кодекс Стихий захвачен. Дварфы дорого расплачиваются за битву. В конце выживают только два дварфа — Борри мак Рогни и воин по имени Санни мак Грунна. Они понимают, что не способны выслеживать или давать отпор культистам Чёрной Земли. Дварфы будут признательны героям и подкрепят признательность 125 зм, если те выследят и вернут Кодекс из лап культистов Чёрной Земли. В помощь они дадут магнит.

Кодекс Стихий не захвачен. Если Фергис выживает в битве или если герой всё ещё обладает Кодексом, Фергис раскрывает настоящую причину, зачем ему нужен Кодекс: земляная сфера. После расшифровки некоторых глав Кодекса тот укажет на место, где «источник стихийной силы сочетается с несметными сокровищами». Фергис планирует встретить компаньона в тоннелях, которому он планирует помочь получить доступ к этому месту и разбогатеть. Фергис оставляет героев, чтобы встретить его, используя Кодекс. Если Фергис не выживает, то герои находят записку с личными записями Фергиса, спрятанную среди страниц Кодекса. Записка содержит информацию, изложенную выше.

Захваченный культист

Если персонажи поймают кого-либо из культистов, среди них будет земляная дженази по имени Эвелина Плаксина. Если герои преуспеют в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 10, то Эвелина расскажет героям следующую информацию:

- Она — часть культа Чёрной Земли. Культ поклоняется Огремоху.[1]
- Культ уже долгое время ищет Кодекс, чтобы найти известный элементальный узел.
- Если Культ сможет найти узел, то они могут сделать сферу опустошения, чтобы уничтожить Мулмастер.
- Предводитель культа — Егор, жрец Чёрной Земли.

Сокровища

У Фергиса есть Медальон Мыслей. Если он (Фергис) передаётся Молотам Морадина, то его похитители отдают медальон персонажам. Если герои отказываются отдать его, то он отдаёт медальон героям, как плату за их доброту.

[1] *Огремох* [Ogrémoch] — Принц Злой Земли, один из четырёх великих элементалей, которым поклоняются культы Элементального Зла. Подробнее о нём можно прочитать в главе 7 книжного приключения *«Принцы апокалипсиса»*.

Часть 4: Земляная сфера

Если герои соглашаются на предложение дварфов и следуют за Кодексом Стихий, то они путешествуют какое-то время по Подземью туда-обратно до тех пор, пока они не найдут проход, который поведёт их в нужном направлении.

В итоге они приходят в большую пещеру. В конце пещеры находится сфера из странного ранжево-красного камня, который покрывает вход в дальнюю пещеру, полностью блокируя проход туда. Кажется, камень только недавно поставили туда, так как маленький ручей, который пересекает пещеру, протекает под каменную стену и выходит из берегов. Магнит указывает прямо на земляную сферу.

Культ Чёрной Земли обнаружил древний элементальный узел земли с защитной сферой вокруг него.

Путешествие к сфере

Осматривая пространство в поисках других выходов, герои находят похожие камни, которые закрывают другие тоннели и пещеры. Из-за размещения других пластов камня группа может отметить, что сфера имеет яйцевидную форму.

Когда герои будут изучать камень, позвольте им узнать, что камень, кажется, имеет природную магию, наполнен элементальными энергиями и выглядит как медленно текущая жидкость. Атаки камней, похоже, не оказывают большого эффекта. Отдельные лица могут иметь классовые характеристики или другие характеристики, позволяющие им проходить через камень, но на этом уровне никто из группы не может сделать этого.

Изучая камень и обыскивая местность, вы мало что обнаруживаете и начинаете задаваться вопросом, как вы пройдете через каменную стену, чтобы увидеть, что находится за ее пределами.

В тот момент вы чувствуете, как будто воздух высасывается из комнаты. Рядом с вами из ничего материализуются два тёмных эльфа. Один из них — старый дроу с глазами, затуманенными катарактой. Он держит в руках обсидиановый посох и облачён в искусно выделанную чёрно-красную мантию. Тёмный эльф поворачивается к группе, затем обратно к другому дроу и говорит «это там, куда ты хочешь пойти». После этого он телепортируется прочь.

Другой дроу моложе. Он носит не мантию мага, а более практичную одежду, хотя у него, кажется, есть несколько амулетов и различных мешочков, а также посох. Его кожа очень тёмная, почти фиолетовая, он носит коротко остриженные серебристые волосы и хорошо уложенные бакенбарды. Его самая поразительная черта — зелёные глаза, что довольно необычно для тёмного эльфа.

Дроу-маг представился как Мерсвейяс Дурниф. Борри (и Фергис, если он всё ещё с героями), кажется, признаёт Мерсвейяса. Оба рассказывают, откуда они знают дроу. Что касается Фергиса, то Мерсвейяс помог ему укрыться после того, как дварфы Иарфаста прогнали тёмных эльфов. Борри познакомился с дроу, когда тот пришёл к старейшинам, чтобы попросить Кодекс.

Дроу объясняет всем, почему он хочет получить Кодекс. Его дом — подземный форпост Сзит Моркейн — стал опасным местом, захватываемый демонами и их приспешниками, огненными великанами. Мейсвейяр считает, что ритуалы, содержащиеся в Кодексе, помогут ему защитить свой народ.

Если эльфа спросят, как он нашёл их, то развитие ситуации следующее. Дроу подходит к Фергису и снимает с него ботинок (с некоторым усилием). Из ботинка он достаёт небольшого размера драгоценный камень, помещённый в золотую оправу. Он показывает камень героям, а затем убирает в карман, объясняя, что с помощью ритуала смог отследить его. Если Фергис больше не с героями, он обнаруживает магнитный камень, так похожий на магнит Борри. Дварф начинает лихорадочно хлопать по карманам, чтобы убедиться, что камень ещё с ним.

Мерсвейяс утверждает, что он может провести группу через каменную стену. В обмен на помощь он просит возможность скопировать необходимые ритуалы из Кодекса. Группе должно быть ясно, что они не смогут попасть в узел без помощи дроу или могущественного культиста.

Отыгрыш Мерсвейяса Дурниифа

Мерсвейяс — достаточно умный, но безрассудный тёмный эльф. На пороге Сзит Моркейна стоят огненные великаны, поэтому ему необходимо сотрудничество с героями. Он очень практичен и осторожен с обитателями поверхности.

Несмотря на свою утончённость, он очень хаотичный и злой. Доброта и законность — слабости, которые он использует для собственной выгоды и удовольствия. Он знает, когда держать рот на замке.

Развитие событий

С этого момента помощь Мерсвейяса зависит от того, согласятся ли герои и дварфы с его условиями.

Группа соглашается. Дварфы соглашаются с условиями Мерсвейяса, понимая, что другого выхода нет. Мерсвейяс проводит ритуал и группа может перейти через каменную стену. Борри проводит ритуал, который делает обычное оружие трёх героев магическим на время путешествия в земляный сфере (чтобы противостоять сопротивлению зорна). Опишите ритуал жреца Морадина настолько подробно, насколько позволяет время.

Группа не соглашается. Если группа по некоторым причинам становится враждебной, дроу накладывает *высшую невидимость [greater invisibility]* и просто уходит, полный решимости отобрать кодекс у культа после того, как тот уничтожит героев и дварфов. Если Фергис всё ещё с

героями, он очень расстраивается из-за их отказа. Мерсвейяс накладывает *невидимость [invisibility]* на двоих (используя ячейку заклинаний 3 уровня и выбирая Фергиса целью), и они с Фергисом уходят вместе.

Борри предупреждает всех, что он может подготовить заклинание, которое позволит группе попасть внутрь сферы, однако он должен совершить продолжительный отдых. Это даёт культу возможность призвать горгулью в качестве защиты.

После того, как Мерсвейяс (или Борри) завершает ритуал, группа может легко пройти через каменную стену. Когда они касаются стены, они чувствуют, что камень становится вязким, как желатин, и затягивает персонажей внутрь. Когда они проходят через стену, магический эффект заканчивается и она снова становится твёрдой.

Внутри сферы

Культисты отчаянно пытаются удержать элементальный узел, но герои из Мулмастера раз за разом дают отпор культу. Они сражаются до смерти, используя всю свою силу, чтобы победить героев.

Основные особенности

Внутри земляной сферы прохладно. Сфера имеет следующие особенности.

Свет. В воздухе парят несколько аморфных камней; они проливают мерцающий зелёный свет. В целом пещера тускло освещена.

Звук. Даже малейшие движения вызывают эхо от стен земляной сферы. Слышно пение на Терранском языке.

Пещера внутри земляной сферы наполнена фантастической концентрацией элементальной энергии. В воздухе парят жидкие камни, несколько даже излучают странный тусклый свет. Каменные колонны, сталактиты и сталагмиты вырастают из пола и свисают с потолка. Каменные плато выступают из земли или плавают в воздухе, а в некоторых местах соединены каменными мостами. В некоторых местах каменные руки протягиваются из плато и не соединяются больше ни с чем.

В центре яйцевидной сферы, на парящем в воздухе плато стоит алтарь. Несмотря на то, что, кажется, нет прямого пути к центральному плато, каменные мосты парят в воздухе над ним. На вершине парящего плато находится земляной дженази в жреческих одеждах в окружении культистов.

Остатки ручья протекают через пещеру, его дно усеяно полудрагоценными камнями. Стоя на коленях у края ручья, трёхногое и трёхрукое существо зачерпывает камни и бросает их в пасть на голове. Существо останавливается на мгновение и, почувствовав ваше присутствие в пещере, начинает выть.

Внутри пузыря Егор (**жрец Чёрной Земли**) становится рядом с алтарём вместе с двумя **культистами Чёрной Земли**. **Монах Священного Камня** стоит на каменном мосту. Молодой **зорн** находится у русла ручья, копая драгоценные камни, чтобы поесть.

Корректировка столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** удалите 1 молодого зорна, 1 монаха священного камня и 1 жреца Чёрной Земли. Добавьте 1 горгулью.
- **Слабая группа:** замените 1 молодого зорна на 1 горгулью.
- **Сильная группа:** замените 1 монаха священного камня на 1 ваятеля камня.
- **Очень сильная группа:** удалите 1 молодого зорна, 1 монаха священного камня и 2-х культистов; добавьте 1 зорна, 1 земного элементаля и 1 ваятеля камня.

Сокровища

Если герои потратят час на поиск, то они найдут полудрагоценные камни стоимостью в 200 зм, разбросанные по всей пещере.

Кроме того, потратив необходимое количество дней простоя, герои могут скопировать заклинания из Кодекса Стихий: на каждый уровень скопированного заклинания они должны потратить 50 зм и 2 часа. День простоя может быть потрачен на 8 часов копирования. Доступны следующие заклинания (заклинания, помеченные звёздочкой, можно найти в документе «Стихийное Зло —Путеводитель игрока»).

1-й уровень: *дрожь земли [earth tremor]**, *невидимое письмо [illusory script]*, *поглощение стихий [absorb elements]**, *тревога [alarm]*
2-й уровень: *волшебные уста [magic mouth]*, *земляная хватка Максимилиана [Maximilian's earthen grasp]**, *тишина [silence]*
3-й уровень: *извержение земли [erupting earth]**, *Мельфовы маленькие метеоры [Melf's minute meteors]**, *слияние с камнем [meld into stone]*
4-й уровень: *преобразование камня [transmute rock]**

Заключение

После битвы оставшиеся в живых дварфы разрушают узел с помощью Кодекса. Если было заключено соглашение с Мерсвейясом Дурниифом, то они держат своё слово и позволяют ему скопировать несколько глав. Дварфы отказываются добровольно вернуть Кодекс героям. Никакие попытки запугать или убедить дварфов не заставят их изменить своё мнение; такие попытки автоматически проваливаются.

Герои могут попытаться взять его силой, в этом случае оставшиеся Молоты Морадина защищаются. Что персонажи будут делать с Кодексом, решать им. Они могут сохранить его у себя или передать фракции, но не смогут продать; они просто не найдут покупателя.

Награды

Убедитесь, что игроки отмечают свои награды в журналах приключений. Укажите свое имя и номер DCI (если применимо), чтобы игроки могли записать, кто провел сеанс.

Опыт

Подсчитайте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указаны для каждого персонажа. Дайте всем персонажам в группе награды небоевого опыта, если не указано иное.

Боевые награды

Название врага	Опыт
Культист	25
Жрец Сокрушительной Волны	450
Разбойник Сокрушительной Волны	100
Призыватель Сокрушительной Волны	1 100
Гигантский осьминог	200
Рыцарь Чёрного Прилива	700
Водный элементаль	1 1 800
Водная аномалия	700
Стражник	25
Рыцарь	700
Жрец	1 450
Разведчик	100
Головорез	100
Страж Чёрной Земли	450
Жрец Чёрной Земли	700
Монах священного камня	100
Земляной элементаль	1 800
Горгулья	450
Пронзатель	100
Крюкастый ужас	700
Молодой зорн	700
Зорн	1 800

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт
Заручиться помощью Остера Айронхэнда	50
Заручиться помощью Йолиана Риакин	50
Заручиться помощью Радомира Панина	50
Заручиться помощью Влады Рябикофф	50
Заручиться помощью Фроси Шуваловой	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **900 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **1 200 опыта**.

Сокровища

Герои могут получить следующие сокровища, поделённые на всех членов группы. Герои должны, по-возможности, разделить сокровища поровну. Золотые монеты. Стоимость золотых монет за продаваемое снаряжение рассчитывается по цене продажи, а не по цене покупки.

Расходные магические предметы должны быть разделены, как группа посчитает нужным. Если в группе больше одного персонажа заинтересованы в конкретном магическом предмете, ДМ может определить, кто получит его, случайным образом, если группа не может решить.

Постоянные магические предметы распределяются по системе. См. Боковую панель, если в приключении есть постоянные магические предметы.

Награждение за задания

Имя нанимателя	Количество ЗМ
Плата Фергиса	125
Плата Кальды	100
Плата Барри	125
Полудрагоценные камни в пузыре	200

Медальон мыслей

Чудесный предмет, необычный (требует настройки)

Называется также Мудрость Арамеши. Серебряный медальон украшен красивой гравировкой на Небесном языке — это короткое стихотворение, известное как «Надежда Арамеши».

Заклинания Кодекса Стихий

Потратив необходимое количество дней простоя, герои могут переписать следующие заклинания из Кодекса Стихий:

1-й уровень: *дрожь земли [earth tremor]*, невидимое письмо [illusory script], поглощение стихий [absorb elements]*, тревога [alarm]*
2-й уровень: *волшебные уста [magic mouth], земляная хватка Максимилиана [Maximilian's earthen grasp]*, тишина [silence]*
3-й уровень: *извержение земли [erupting earth]*, Мельфовы маленькие метеоры [Melf's minute meteors]*, слияние с камнем [meld into stone]*
4-й уровень: *преобразование камня [transmute rock]**

Слава

Все члены группы зарабатывают по **одному очку славы** за участие в этом приключении.

Время простоя

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** в конце приключения.

Благосклонность и неприязнь

У героев есть возможность заработать сюжетную награду во время игры.

Друзья из глубин. Вы встретили дроу-мага из Сзит Моркейна. Если вы позволили ему переписать некоторые необходимые для него вещи из Кодекса Стихий, он будет к вам благосклонен. Возможно, настанет день, когда он сможет (и захочет) вернуть должок.

Награды Мастера

Вы получаете **200 опыта, 100 зм** и **10 дней простоя** за прохождение этой сессии.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Культист [Cultist]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1к6+1).

Призыватель Сокрушительной Волны [Crushing Wave summoner]

Средний гуманоид (водный дженази), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (14 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4
Чувства пассивное восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Амфибия. Призыватель Сокрушительной Волны может дышать воздухом и под водой.

Врождённое колдовство. Врожденная колдовская способность призывателя — Телосложение (Сл. спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию с помощью заклинаний). Он может накладывать заклинания от рождения.
По желанию: *форма воды* 1 раз в день: *Сотворение или уничтожение воды*

Использование заклинайний. Призыватель Сокрушительной Волны является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой заклинаний является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Ему известны следующие заклинания чародея (заклинания, помеченные звёздочкой есть в этом приложении):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash], дружба [friends], леденящее прикосновение [chill touch], луч холода [ray of frost], фокусы [prestidigitation]*
1-й уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], маскировка [disguise self]*
2-й уровень (3 ячейки): *туманный шаг [misty step], удержание личности [hold person]*
3-й уровень (2 ячейки): *приливная волна [tidal wave]**

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальняя атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 3 (1к4 + 1).

Жрец Сокрушительной Волны [Crushing Wave priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (спасбросок Сл 13, +5 к попаданию заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звёздочкой описано в этом приложении):

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *леденящее прикосновение [chill touch]*, *луч холода [ray of frost]*, *малая иллюзия [minor illusion]*, *фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile]*, *ледяной кинжал* [ice knife*]*, *поспешное отступление [expeditious retreat]*, *щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur]*, *удержание личности [hold person]*
3 уровень (2 ячейки): *метель [sleet storm]*

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (1к8+2).

Ледяной кинжал* [ice knife*]

1 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и кидаете его в существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания или промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны совершить успешный спасбросок Ловкости, иначе получат урон холодом 2к6.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Разбойник Сокрушительной Волны [Crushing Wave reaver]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (−1)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Длинный меч с акульими зубами. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. iaПопадание: рубящий урон 6 (1к8 + 2) или рубящий урон 7 (1к10 + 2) при использовании двумя руками. Разбойник наносит дополнительную кость урона этим мечом, если цель не носит брони.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Грязевой мефит [Mud merhit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11
Хиты 27 (6к6 + 6)
Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	11 (+0)	7 (−2)

Навыки Скрытность +3
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Терран
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

Действия

Кулаки. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6+1).

Грязевое дыхание (перезарядка 6). Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Гигантский осьминог [Giant octopus]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 52 (8к10 + 8)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт., летая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки - -
Опасность 1 (200 опыта)

Способности

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.

Способности

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она становится захваченной (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 фт. исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслоненной на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

Рыцарь Тёмного Прилива [Dark Tide knight]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 13
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Навыки Атлетика +7, Скрытность +7
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Связь с верховым животным. Рыцарь магически связан с животным с врождённой скоростью плавания, которое было обучено нести всадника. Пока рыцарь сидит верхом на таком скакуне, он получает все чувства животного и может дышать под водой. Связанное животное подчиняется приказам рыцаря. Если животное умирает, рыцарь может обучить нового скакуна, получая те же преимущества. Этот процесс занимает месяц.

Скрытая атака. Рыцарь наносит дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника рыцаря и рыцарь совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Длинное копьё. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (1к12 + 3).

Реакции

Невероятное уклонение. Когда нападающий, которого рыцарь может видеть, попадает по нему атакой, он может реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый ему этой атакой.

Водная аномалия [Water weird]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 58 (9к10 + 9)
Скорость 0 фт., плавая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление урону огонь; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак damageimmunities=яд conditionimmunities=бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног senses=слепое зрение 30 фт, пассивная Внимательность 10
Чувства —
Языки понимает Акван, но не говорит
Опасность 3 (700 опыта)

Способности

Невидимость в воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожается.

Действия

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 13 (3к6 + 3). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и подтягивается на 5 фт. к водной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водная аномалия пытается ее утопить, и аномалия не может сжимать другую цель.

Водяной элементаль [Water elemental]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15
Хиты 90 (12к10 + 24)
Скорость 0 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (−3)	10 (+0)	8 (−1)

Сопротивление урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию Сбивание с ног, Паралич, Отравление, Опутанность, Окаменение, Истощение, Захват, Бессознательность
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Акван
Опасность 5 (1 800 опыта)

Водяное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Замерзание. Если элементаль получает урон холодом, он частично замерзает; его скорость уменьшается на 20 фт. до конца его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Захлёст (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Если размер цели не больше Большого, она также становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и не может дышать, если только не может дышать под водой. Если спасбросок был успешным, цель выталкивается из пространства элементаля. Элементаль может одновременно держать в захвате одно существо Большого размера или до двух существ Среднего размера. В начале каждого хода элементаля каждая схваченная им цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Существо, находящееся в пределах 5 фт. от элементаля, может вытянуть существо или предмет, если совершит действием проверку Силы со Сл 14 и преуспеет.

Паровой мефит [Steam mephit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 10
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван, Игнан
Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Все существа в пределах 5 футов от мефита должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе получат урон огнём 4 (1к8).

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать размытый образ [blur], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 2 (1к4) и урон огнём 2 (1к4).

Паровое дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает обжигающий пар 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон огнём 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Стражник [Guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Рыцарь [Knight]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16) хита
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

Священник [Priest]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Навыки Медицина +7, Религия +4, Убеждение +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки два любых языка
Опасность 2 (450 опыта)

Божественная слава. Священник может бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы его рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон излучением 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода. Если священник потратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1.

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light]*, *священное пламя [sacred flame]*, *чудотворство [thaumaturgy]*
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds]*, *направленный снаряд [guiding bolt]*, *убежище [sanctuary]*
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon]*, *малое восстановление [lesser restoration]*
3 уровень (2 ячейки): *духовные стражи [spirit guardians]*, *рассеивание магии [dispel magic]*

Действия

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к6).

Разведчик [Scout]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2).

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8+2).

Головорез [Thug]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Крюкастый ужас [Hook horror]

Большой монстр, нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Восприятие +3
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 10 фт., пассивное Восприятие 13
Языки язык Крюкастых ужасов
Опасность 3 (700 опыта)

Эхолокация. Крюкастый ужас не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

Острый слух. Крюкастый ужас совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Действия

Мультиатака. Бандит совершает две рукопашные атаки.

Крюк. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 11 (2к6 + 4).

Пронзатель [Piercer]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 22 (3к8 + 9)
Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Навыки Скрытность +5
Чувства слепое зрение 30 фт., темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки –
Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пронзатель остаётся без движения на потолке, он неотличим от обычного сталактита.

Паучье лазание. Пронзатель может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Падение. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, одно существо, находящееся точно под пронзателем. *Попадание:* колющий урон 3 (1к6) за каждые 10 фт. падения, вплоть до 21 (6к6). *Промах:* Пронзатель получает половину обычного урона за падение.

Страж Чёрной Земли [Black Earth guard]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 39 (6к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Страж совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющий урон.

Реакции

Непоколебимость. Когда на стража воздействует эффект, который должен передвинуть его, сбить с ног или сделать и то, и другое, он может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

Мерсвейяс Дурниив, маг [Mursvayas Dhuurniv, Mage]

Средний гуманоид (эльф), законно-злой

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4
Навыки Внимательность +4, Магия +6, Обман +5, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Драконий, Инфернальный, Общий, Эльфийский
Опасность 6 (2 300 опыта)

Наследие фей. Мерсвейяс совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Мерсвейяса является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*
1/день каждое: *левитация [levitate]* (только на себя), *огонь фей [faerie fire]*, *тьма [darkness]*

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *луч холода [ray of frost]*, *малая иллюзия [minor illusion]*, *ядовитые брызги [poison spray]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile]*, *доспехи мага [mage armor]*, *обнаружение магии [detect magic]*, *щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *невидимость [invisibility]*, *паутина [web]*, *смена обличья [alter self]*, *туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *огненный шар [fireball]*, *полёт [fly]*, *ускорение [haste]*
4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility]*, *Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*
5 уровень (2 ячейки): *облако смерти [cloudkill]*

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Действия

Кинжал. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 2 (1к4 + 2).

Жрец Чёрной Земли [Black Earth priest]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Религия +3, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Терран
Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинайний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания с * описаны в приложении В):

Заговоры (по желанию): *брызги кислоты [acid splash],защита от оружия [blade ward], свет [light], починка [mending], лепка земли* [mold earth]*
1-й уровень (4 ячейки): *дрожь земли* [earth tremor], поспешное отступление [expeditious retreat], щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *дребезги [shatter], паучье лазание [spider climb]*
3-й уровень (3 ячейки): *замедление [slow]*

Действия

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки.

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к10 + 2).

Реакции

Непоколебимость. Когда на жреца воздействует эффект, который должен передвинуть его, сбить с ног или сделать и то, и другое, он может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

Монах Священного Камня [Sacred Stone monk]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (−1)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Восприятие +4
Чувства чувство вибрации 10 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Защита без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, в его КД включается модификатор Мудрости (уже учтено).

Движение без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, скорость его передвижения увеличивается на 10 фт. (уже учтено).

Действия

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Реакции

Парирование. Монах добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной или дальнобойной атаки оружием, которая должна была попасть по нему. Для этого монах должен видеть атакующего.

Ваятель камня [Stonemelder]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 75 (10к8 + 30)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Навыки Запугивание +5, Восприятие +2
Чувства чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Терран
Опасность 4 (1 100 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда ваятель камня умирает, он превращается в камень, после чего взрывается кучей осколков, осыпаясь дымящейся грудой щебня. Каждое существо в 10 футах от взрывающегося ваятеля должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. При провале существо получает дробящий урон 11 (2к10), а при успехе — - половину этого урона.

Использование заклинайний. Ваятель камня является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания с * описаны в приложении В):

Заговоры (по желанию): *брызги кислоты [acid splash], защита от оружия [blade ward], свет [light], починка [mending], лепка земли* [mold earth]*
1-й уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat], псевдожизнь [false life], щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *земляная хватка Максимилиана* [Maximilian's earthen grasp], дребезги [shatter]*
3-й уровень (3 ячейки): *извержение земли* [erupting earth], слияние с камнем [meld into stone]*
4-й уровень (1 ячейки): *каменная кожа [stoneskin]*

Действия

Жезл Чёрной Земли. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2). Ваятель также может использовать ячейку заклинания, чтобы нанести дополнительный дробящий урон 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс ещё 1к8 урона за каждый уровень ячейки выше 1.

Горгулья [Gargoyle]

Средний элементаль, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (7к8 + 21)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию истощение, окаменение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Терран
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока горгулья остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

Действия

Мультиатака. Горгулья совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 5 (1к6 + 2).

Земляной элементаль [Earth elemental]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 126 (12к10 + 60)
Скорость 30 фт., копая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	8 (−1)	20 (+5)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Уязвимость к урону звук
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию бессознательность, истощение, окаменение, отравление, паралич
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Терран
Опасность 5 (1 800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Элементаль может перемещаться, копая сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Осадное чудовище. Элементаль причиняет двойной урон предметам и строениям.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 14 (2к8 + 5).

Молодой зорн [Young xorn]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 50 (5к8 + 25)
Скорость 20 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +3
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Терран
Опасность 3 (700 опыта)

Скольжение сквозь землю. Зорн может перемещаться копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Каменный камуфляж. Зорн совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Нюх на сокровища. Зорн может определять по запаху местонахождение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и огранённые драгоценные камни, в пределах 60 футов от себя.

Действия

Мультиатака. Зорн совершает три атаки когтями и одну атаку укусом.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 9 (2к6 + 2).

Зорн [Xorn]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Хиты 73 (7к8 + 42)
Скорость 20 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +3
Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Терран
Опасность 5 (1 800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Зорн может перемещаться, копая сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом зорн не беспокоит материал, через который перемещается.

Каменный камуфляж. Зорн совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Нюх на сокровища. Зорн может определять по запаху местонахождение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и огранённые драгоценные камни, в пределах 60 футов от себя.

Действия

Мультиатака. Зорн совершает три атаки когтями и одну атаку укусом.

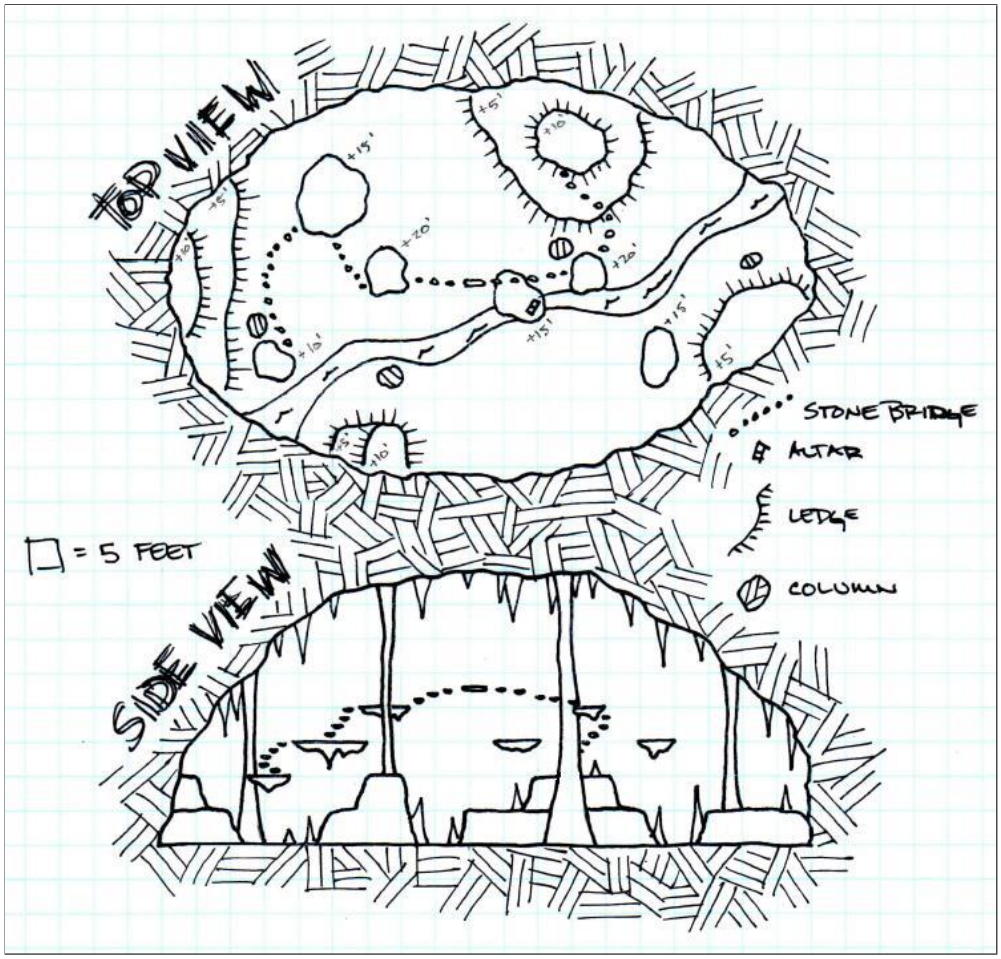
Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 13 (3к6 + 3).

Карта: Молоты Морадина



Карта: Сфера


TOP VIEW
+5'
+10'
+15'
+5'
+10'
+20'
+20'
+15'
+15'
+10'
+15'
STONE BRIDGE
ALTAR
LEDGE
COLUMN
□ = 5 FEET
SIDE VIEW

Приложение Мастера: Сводка НИП

Этот раздел предназначен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Фергис Болтсмелтер (ФЕР-гис). Фергис — мужчина-дварф, он шантажировал главу дварфского клана и сбежал из Иарфаста с Кодексом Стихий. Он носит медальон мыслей, известный как Мудрость Арамеши.

Мерсвейяс Дурниф (мер-СВЕЙ-яс дур-НИИФ) Мерсвейяс — достаточно умный, но безрассудный тёмный эльф. На пороге Сзит Моркейна стоят огненные великаны, поэтому ему необходимо сотрудничество с героями. Он очень практичен и осторожен с обитателями поверхности.

Кальда Пюрфист (КАЛЬ-да) Кальда – женщина-дварф, состоит в группировке Молотов Морадина. Она с честью служит Железному Лорду Иарфаста и Морадину. Она стремится обезопасить своих двафров, но готова пожертвовать ими всеми, чтобы выполнить свою задачу.

Второстепенные персонажи

Остер Айронхэнд (О-стер). Остер Айронхэнд — мужчина-дварф, на вид выглядит грубым, но имеет мягкий голос. Он владеет Конюшнями Остера в районе путешественников. Он может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Он предлагает помощь в обмен на услугу в будущем.

Йолиан Ряхин (ЙО-ли-ан РЯ-хин). Йолиан — - жалкая садовница с тихим голосом, которую можно найти в парке в благородном районе. Она может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Она предлагает помощь в обмен на услугу в будущем.

Радомир Панин (РАД-о-мир па-НИН). Радомир — худой полуросли́к, который, кажется, имеет привычку баловаться Шёлковым Путём (наркотик). Радомир может быть найден в районе доков, наблюдающий за работниками доков. Он может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Он предлагает помощь в обмен на услугу в будущем.

Влада Рябикофф (ВЛА-да РЯ-би-кофф). Влада — одна из солдат, находящихся на Штормовых воротах. Она — угрюмая мулмастерчанка, которая думает, что её город может жить лучше. Она может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Она предлагает помочь им в обмен на услугу в будущем.

Фрося Шувалова (ФРО-ся Шу-ВА-ло-ва). Фрося — толковый бард со склонностью к точным играм в районе торговцев. Она может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Она предлагает помочь им в обмен на услугу в будущем.

Егор, Жрец Чёрной Земли (Е-гор). Егор – жрец культа Чёрной Земли. Его отряд атакует героев в туннелях под Мулмастером. Он хочет разрушить Мулмастер, поскольку культ потерпел неудачу ранее.