



ADVENTURERS LEAGUE™

ТИРАНИЯ ВО ФЛАНЕ

Изувеченная Злоба пришёл. Будущее Киноварного Трона и жизни обитателей Флана находятся под угрозой. Культ Дракона торжествует, а Черный Кулак бессилен в борьбе с ним. Как фракции города отреагируют на эту угрозу? Выстоит ли Флан на этот раз? Первая Часть Под Изумрудными Когтями. Приключение для персонажей 5го-10го уровня.

Код приключения: DDEX1-10

Участники проекта



EXPEDITIONS™

Дебют: 14 августа 2014

Публикация: 1 сентября 2014

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.

©2014 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.

Перевод

Китар, LeoTrickster, korfax, stivie, deiran, Gumeg, dveruchka для dungeons.ru
<http://dungeonsanddragons.ru/>
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка korfax, stivie
 верстка stivie



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Тирания во Флане», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей шестого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит в и около города Флан на северном побережье Лунного Моря в Фаеруне.

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

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

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

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

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

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

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

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

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

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО равен	Слабый
3—4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6—7 персонажей, СУО равен	Сильный
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

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

Проведение приключения

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

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

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

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь подготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.

- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение. Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для наложения в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм

Разговор с мёртвым	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.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет

опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Все меняется в Флане, и в худшую сторону. Шпионы Культа Дракона глубоко проникли в замок и развратили многих защитников города, собрали новых союзников и вообще готовы сделать шаг для взятия под контроль города и лежащего под ним Пруда Сияния.

Рыцарь-Командор Эктор Брамс, Лорд Регент Флана, созвал секретную встречу глав четырех основных гильдий города и главу каждого благородного дома. У подножия Киноварного Трона, он планирует выработать условия союза и навести мир и порядок в городе раз и навсегда.

Именно тут, впрочем, на союзников обрушится молот в форме Ворганшаракса, Изувеченной Злобы: зелёного дракона, который вступил в союз с Культ Дракона в обмен на власть над Фланом.

Ворганшаракс, Изувеченная Злоба

Ворганшаракс это взрослый зеленый дракон, почти что древний, чей огромный размер превосходит лишь его еще более огромное эго. Несмотря на жестокую травму, в виде искаленного и порванного крыла, оставленную ему бронзовым драконом еще в те времена, когда он был вирмлином, Ворганшаракс все равно производит очень сильное впечатление. Он огромного размера и ужасающе сильный; в гораздо большей степени, чем другие драконы того же возраста. В результате его травмы и размера он довольно неуклюжий летун, однако чудовищно разрушителен на земле.

Ворганшаракс является порождением древнего зеленого дракона Клогалиаматар, которая правит в лесу Криптарден далеко на западе. Мстя фракциям за участие в событиях в ее лесу, она одолжила (хотя скорее продала) помощь Ворганшаракса Культ Дракона, который отправил его в Флан, чтобы заполучить Пруд Сияния и вернуть ему былую силу. У Ворганшаракса есть огромное количество кобольдов, драконорожденных и полудраконов, которые фанатично преданны ему, многие из которых обладают знаниями мощной магии.

В начале приключения Лорд Регент неожиданно задерживается и опаздывает на встречу.

Обзор приключения

Персонажи отдыхают в Смеющемся Гоблине, когда к ним приходит Рыцарь Чёрного Кулака Алейд Буррал (DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*). Она ищет группу независимых приключенцев, чтобы помочь ей. Драконьего культиста Сперника (DDEX1-5 *Почитание Огня*) скоро будут судить за его преступление - ограбление Библиотеки Мантора и Лорда Мудреца Флана в попытке завербовать красного дракона для нужд Культа.

Алейд обеспокоена тем, что слишком много времени прошло прежде, чем был назначен суд, и, как ни странно, к заключенному было разрешено впустить нескольких посетителей. Принимая во внимание все недавние истории и примеры коррупции в рядах Черных Кулаков, она хочет попросить персонажей быть независимыми следователями. Она отчаянно пытается разоблачить коррупцию и доложить об этом Лорду Регенту, единственному члену Черных

Кулаков, которому она полностью доверяет.

Приключение состоит из пяти частей, и начинается с части 1. После встречи персонажей с Алейд, Изувеченная Злоба атакует Крепость Вальево, и уничтожает глав четырех основных гильдий города и глав благородных домов Флана. Персонажи видят нападение, находясь в другой части города и находясь слишком далеко, чтобы сделать что-либо. Они, однако, становятся свидетелями, как культисты атакуют на улицах каждого, кто встанет у них на пути. Фанатики тащат «подношение» (деньги и граждан) в крепость, в дань дракону.

У персонажей будет возможность атаковать некоторых захватчиков и отвести невинных людей в Смеющегося Гоблина, который становится де-факто штаб квартирой для повстанческого движения, которое развивается вокруг персонажей. От граждан, которых они спасли, приключенцы узнают, что Лорд Регент всё еще жив, но захвачен в плен. Среди спасенных находится Айя Гленмиир (DDEX1-6 Вор Свитков). Айя скажет персонажам что город потерян и что им бы следовало вывести как можно больше людей из Флана. Приветствующие, вероятно, знают тайные пути как в, так и из города; Айя направляет их к Глевиту (DDEX1-6 *Вор Свитков*), одному из Приветствующих, который в прошлом работал с Арфистами.

Часть 2 приключения описывает множество различных путей, которым персонажи могут пойти, например, определение состояния города, контакт с Приветствующими, или спасение союзников и предметов по всему городу, которые являются ценными для их фракций. В то время как группа выполняет эти побочные миссии, за ней следят Слезы Злобы, коррумпированные члены Черного Кулака, которые присоединились к Ворганшараксу.

Часть 3 начинается, когда Слезы настигают приключенцев. Это приводит к части 4, где становится ясно, что город окончательно захватывают; приключенцы встречают Рыцаря Алейд Буррал. Она узнала местоположение Лорда Регента и просит приключенцев спасти его. Она добровольно отвлечет на себя Слезы, чтобы выиграть им время. Скорее всего, это подпишет ей смертный приговор, но она согласна, если это спасет её Командора.

В части 5, персонажи используют свои связи с Приветствующими, чтобы бежать через канализацию, которая ведёт к Реке Стоянов (или сбегает на борту освобожденного судна). Персонажи должны вывести беженцев из города в безопасное место, сражаясь по дороге с прислужниками дракона.

Приключение заканчивается бегством множества беженцев, покидающих Флан с телом Рыцаря Алейд Буррал во главе.

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Это приключение использует много не игровых персонажей (ПМ), которых приключенцы, возможно, ранее встречали в прошлых приключениях этой сюжетной линии. Знание этих ПМ не является необходимым для полноценного использования этого приключения, но ПМ рекомендуется прочитать врезки, сопровождающие каждого ПМа, чтобы понять прошлые отношения, которые могут связывать их с персонажами. Продолжение развития этих отношений лишь еще больше затянет игроков в сюжетную линию.

ВВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сейчас 3 Марпенота 1489 АД, это время года обычно называют Листопад, погода приятно-теплая, в то время как герои заслуженно отдыхают в общей комнате Смеющегося Гоблина. У них уже есть зарезервированные номера и заказанная еда, которую расставляют перед ними. Они имели возможность встретиться друг с другом, поэтому знакомство персонажей уместно в этот момент.

СМЕЮЩИЙСЯ ГОБЛИН

Приключение начинается в Смеющемся Гоблине, довольно известной гостинице в доках Флана, обслуживающей грубые толпы рыбаков, моряков и наемников. Особенности:

- Общая комната имеет два этажа с большим открытым пространством в середине, содержащей бар, сцену и большой очаг.
- По стенам расположено несколько кабинок, а остальную часть зала заполняют обычные столы.
- Единственный примечательный элемент декора в общем зале - это большой резной тотем, напоминающий смеющегося гоблина. Тотем явно очень старый и поизносившийся.
- Владелец и бармен - Имизаэль. Хотя она человек, имя её явно эльфийское (её мать была одержима эльфами).
- Официантом является человек по имени Маркот, но завсегдатаи знают его как Толстый Мар.

И Маркот, и Имизаэль с удовольствием рекомендуют знаменитый фирменный суп таверны из капусты. Это старый секретный рецепт, который подается со свежее испеченным хлебом и куском сыра. В ином случае в таверне подают соленую тушеную рыбу или дневной улов (почерневшего сома; Лунное Море — это пресноводное озеро). Сегодня в меню также свежий яблочный пирог. Список напитков обширен, но советуют брать светлый эль, портер, или что-то по-настоящему крепкое. Вино практически безвкусное.

Сейчас, в это жаркое время после полудня, Имизаэль читает листовку, а приключение только начинается.

Отыгрыш Имизаэль

Имизаэль внимательна к потребностям своих посетителей. Она отвечает на вопросы коротко, вежливо кивая и направляя клиентов, обожающих сплетни к Толстому Мару, убеждая последнего в том, что ему «следует держать его такой же толстый нос подальше от чужих дел». Имизаэль встречалась в DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол* и DDEX1-6 *Вор Свитков*, где она могла рассказывать героям истории, услышанные от своих посетителей.

Толстый Мар воспользовался тихим моментом полудня, чтобы спокойно вытирать разлитые напитки и убирать столы. Он любит рассказывать истории и сплетни намного больше, чем делать свою работу. Если любой из персонажей вовлечет его в разговор, он прислоняет свою швабру к стенке и садится за ближайший свободный стол - Имизаэль лишь мотает головой, как будто она ожидала этого, и привыкла уже к такому поведению её работника.

Отыгрыш Толстого Мара (Маркота)

Толстый Мар явно не любит свое прозвище, но оно заслуженно. Это шарообразный господин, который обильно потеет. Его острый язык и похабный рот быстро смягчаются к тем, кто поинтересуется, как его на самом деле зовут. В таком

случае он радостно представляется как Маркот Хассельпонт. Маркот появлялся в DDEX1-2 *Секрет Крепости Сокол* и DDEX1-6 *Вор Свитков*, где он был полезным источником сплетен.

Когда вы сидите в Смеющемся Гоблине, сразу становится ясно, что это большая старая темная таверна видала времена и получше. Мебель износилась, штукатурка, когда-то белая, теперь пожелтела и осыпается, а люстры и лампы поржавели. Мебель носит следы интенсивного использования и шрамы от разных потасовок.

Её эстетические недостатки легко одолевает сильный запах капустного супа, доносящийся из кухни.

Дайте игрокам возможность задать любые вопросы по поводу того, что они делают или где они находятся, а затем приступайте к встрече с Рыцарем Буррал.

РЫЦАРЬ АЛЕЙД БУРРАЛ

Член Черных Кулаков - и один из его немногих, кто добродетелен - Алейд Буррал стала глубоко встревожена действиями своих товарищей. Она убеждена в праведности своего Рыцаря Командора и знает, что он будет готов принять меры при наличии достаточных доказательств. Но как она получит эти доказательства? Остальные Черные Кулаки уже с подозрением смотрят на неё, стоит ей подойти на расстояние мили. Тем не менее, начало этого лета было удачным, когда она с приключенцами разобрались с «кораблём-призраком» атакующим близлежащие деревни (DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*). Она пришла в поисках тех приключенцев или, если их нет, любых других, которых она сможет найти.

Человек женщина в форме Черных Кулаков заходит в открытую дверь, демонстративно оглядываясь по сторонам. Светлые волосы с седыми прожилками обрамляют её лицо с глубокими морщинами от зрелого возраста и тяжелой жизни. Она поворачивается свой строгий взгляд на вас и быстро подходит ближе. «Вы выглядите как те, кого я ищу».

Она бросает угрожающий взгляд на Толстяка Мара и Имизаэль, пока те не уходят прочь на кухню, чтобы «проверить суп.»

Отыгрыш Рыцаря Алейд Буррал

Рыцарь Алейд Буррал это грозный воин с острым умом, но её мягкое сердце, которое она прячет под строгим нахмуренным взглядом не дало ей продвинуться дальше в иерархии Рыцарей Чёрного Кулака. В свои почти 50 лет с седыми прожилками в светлых волосах, она решила, что делать хорошо свою работу и защищать Флан, пожалуй, важнее продвижения.

Она не терпит дураков и считает приключенцев самыми глупыми среди них. Она абсолютно верна Лорду Регенту. Алейд появлялась в DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*, где она искала помощи в расследовании тайны и защите города. Также она была в DDEX1-6 *Вор Свитков*, где она наняла персонажей расследовать серию краж.

Алейд хочет нанять авантюристов, чтобы изучить дело драконьего культиста Сперника (DDEX1-5 *Почитание Огня*). Учитывая некоторые странности, связанные с ним, она считает, что в деле могут быть зацепки, ведущие к коррупции среди Чёрных Кулаков.

При этом она несколько сдержана, и избегает рассказывать слишком много, пока не будет уверена, что приключенцы согласны взяться за эту работу. Она присаживается за стол и предлагает сумму в 200 зм для приключенцев, готовых выполнить

неофициальную работу. Она лишь даёт понять, что работа законна и относится к расследованию, но не такая, которая может быть легко осуществима членами Чёрного Кулака.

Если кто-либо из персонажей знает ее из предыдущих приключений, она акцентирует на том, что они хорошо работали вместе в прошлом. Если ни один из героев не знает ее, она подчеркивает, что она является членом Чёрных Кулаков, ордена, который не использует уловки.

Она не желает вести переговоры и не дает никаких дополнительных подробностей пока приключенцы не согласятся. Кроме того, она обсуждает работу только с теми, кто согласен с её условиями, указывая всем остальным уйти.

Это не мешает другим персонажами принимать участие или продвигаться в приключении; они просто исключены из первоначального введения. Любые персонажи, которые уходят, находятся за пределами таверны, когда начинается часть 1.

Алейд сообщает следующее в ходе разговора с приключенцами:

- Она всегда была обеспокоена слухами о коррупции среди Чёрных Кулаков. Она отчаянно хочет что-нибудь сделать с этим, но нуждается в веском доказательстве, которое она может предоставить Лорду Регенту Эктору Брамсу, также являющемуся Рыцарем Командором Чёрных Кулаков. Лорд Регент благородный человек, и она уверена, что он будет действовать решительно, если она сможет собрать достаточное количество доказательств.
- Она слышала слухи о секретной тюрьме, где вышедшие из-под контроля члены Чёрных Кулаков мучают и убивают заключенных ради собственного удовольствия или удовлетворения личной мести, вместо того чтобы заключить их под стражу в нормальной тюремной системе (DDEX1-1 Неповиновение во Флане). После долгих поисков, она нашла место под развалинами Лицея Чёрного Лорда, но не обнаружила ничего, что бы подтверждало её подозрения. Если тюрьма и была там, то это место уже давно вычистили.
- Сперника, недавно захваченного драконьего культиста, скоро будут судить за ограбление библиотеки Мантора (DDEX1-5 Почитание Огня). Тем не менее, Алейд обеспокоена тем, что суд над ним занял слишком много времени, и что к нему было допущено необычное число посетителей. Хотя этого не должно было случиться, люди виделись с ним, и приносили ему передачи.
- Очевидно, что что-то вроде взяточничества происходит у Стояновских Ворот, но Алейд не может это доказать, Чёрные Кулаки обладают широкими полномочиями касательно закона. Вполне возможно, но маловероятно, что кто-то просто покровительствует в обмен на информацию. Это законно, но явное взяточничество нет.
- Безопасность необычайно усилена в Крепости Вальево, и Алейд подозревает, что что-то важное сегодня там происходит. Она не уверена относительно того, что там будет, но она говорит о том, что группе следует держаться подальше от Стояновских Ворот.

Алейд хочет, чтобы персонажи расследовали слухи о коррупции, пошли бы туда, куда расследование их заведёт и собрали все доказательства, которые ей нужны. Тем не менее, она подчеркивает, что как бы ей это ни было неприятно, но расследование не одобрено Чёрными Кулаками; и она мало что может сделать, чтобы защитить приключенцев, если те нарушат какие-либо законы или иным образом

не поладят с не особо честными членами правопорядка.

Если персонажи затребуют больше денег, услышав, что Алейд хочет, чтобы они сделали, она скажет, что больше у неё нет. Тем не менее, если персонажи смогут собрать доказательства, она уверена, что Лорд Регент вознаградит их сторицей. Никогда не повредит иметь в должниках лидера города.

СОКРОВИЩЕ

Алейд платит персонажам 200 зм, как только они соглашаются взять задание.

После того как персонажи закончат разговор и будут готовы продолжать, переходите к части 1.

Часть 1: Пришествие Изувеченной Злобы

Персонажи еще не знают об этом, но их жизнь, и жизнь всех тех, кто живет в Флане скоро изменится. Изувеченная Злоба пришел.

Попрощавшись с Рыцарем Буррал, вы начали вставать со своих мест, когда вся гостиница зашаталась под невероятным порывом ветра, а за ним следом слышится ужасающий рёв, который стремительно удаляется от вас. «Черная кровь Бэйна! Что за чертовщина это была?» Алейд забегает вверх по лестнице на второй этаж гостиницы и шокировано выглядывает в окно. Вы поспеваете секундой позже неё, чтобы увидеть удивительное зрелище. Огромный крылатый змей, больше Смеющего Гоблина сидит на стене Крепости Вальево, разламывая и оставляя большие дыры в его некогда крепких стенах. Восходящее осеннее солнце блестит на его массивной зелёной голове, перед тем как он выдыхает в дыру, проделанную им в стене. Крики эхом разносятся по всему городу. Внизу, на улице, люди бегут в страхе, многие из них толпятся на площади перед Смеющимся Гоблином.

Огромный зеленый дракон с легкостью вгрызается в Крепость Вальево. Густые облака ядовитого, зеленого пара разливаются по бокам от крепости вливаясь на узкие улицы, ограничивая способности защитников города к контратаке. Нужно что-то делать, но дракон находится на противоположном конце города.

Дайте игрокам возможность разобраться в ситуации и задать вопросы, прежде чем продолжить. Те, кто успешно прошёл проверку Интеллекта (История) со СЛ 20 распознали Ворганшаракса и знают основную часть его истории, приведённой в предыстории приключения.

ДАНЬ

Группа последователей дракона смешалась с толпой, пытаясь поймать настолько много жителей города, насколько это возможно, для подношения дракону.

Волнение на улице снизу возрастает, в то время как зеваки собираются посмотреть на нависшую над Фланом гибель. Группа хобгоблинов и человек в мантии выходят из-за угла, идя впереди запертой повозки, которую тащит зеленочешуйчатый двуглавый гигант. Дюжины людей заперты в клетке, рыдая от страха.

Вы слышите, как человек крикнул: «Хватайте этих и бросайте их к другим. Изувеченная Злоба алчет дани!»

Персонажи в настоящее время находятся на втором этаже таверны, смотря через большое стеклянное окно, которое не открывается. Они могут либо сбежать вниз и выйти наружу, либо разбить стекло. Разбить окно требует действия движения, предоставляя раунд неожиданности персонажам, атакующим со второго этажа таверны, в то время как остальная часть группы выходит наружу.

Перед тем, как разрешите персонажам что-либо делать, зачитайте следующее:

Дверь Смеющегося Гоблина распахивается настежь, и толстый человек в грязном фартуке выбегает на улицу, держа в руках короткий нож. Он прыгает на спину хобгоблину и вонзает лезвие в его шею. Хобгоблин вопит от боли, предупреждая остальных об опасности, и валится на землю.

Двуглавый гигант поворачивается к Толстому Мару и с рычанием, замахивая своим огромным топором на дорожного официанта. Удар достигает своей цели и человек со свистом летит назад в Смеющегося Гоблина, сопровождаемый звуками разбитого стекла и расколовшейся древесины, и стойким запахом крови, дыма и капустного супа.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Эта стычка происходит на оживленной улице Флана. Чувствуйте себя свободно добавляя соответствующее особенности, основываясь на том, что вписывается в повествование, созданное игроками и МП.

Толпа. Во время первого раунда боя, улица заполнена паническими гражданами, спасающимися бегством: улица возле таверны считается труднопроходимой местностью. Атаки, покрывающие область, имеют риск задеть толпу (КД 10, 2 хита). После окончания первого раунда, улицы расчищаются.

Освещение. Яркий дневной свет полдня начала осени.

Звук. Улица наполнена криками горожан, пытающихся спастись бегством. Проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе, совершаются с помехой.

Повозка. Большая повозка запряжена **полудраконом эттином**, и требуется успешная проверка Силы (Атлетика) СЛ 20, для того чтобы двигаться с ней с половиной скоростью во время боя. **Фарвник Ядовитый** носит ключ от клетки, но замок может быть взломан набором воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости СЛ 15. Прутья могут быть достаточно разогнуты для того, чтобы пленники могли сбежать по одному за раз, при успешной проверке Силы (Атлетика) СЛ 20 или уничтожены (КД 10, 25 хитов).

ПРОТИВНИКИ И ТАКТИКА

Полудракон эттин тащит повозку на площадь, а затем отпускает её и сосредотачивает своё внимание на тех, кто кажется наиболее проблемным. Два **хобгоблина капитана** работают в тандеме, загоняя в угол и окружая как можно больше людей, при помощи **сторожевого дрейка**. **Фарвник** контролирует тыл.

Когда показываются персонажи, полудракон эттин подходит ближе и использует свою атаку дыханием для достижения наилучшего эффекта. Если получается, он старается атакой не задеть своих, но он об этом не особо заботится.

Хобгоблины капитаны приказывают сторожевому дрейку атаковать лучников или заклинателей, которые держатся на расстоянии (если необходимо, они забегают в таверну на второй этаж, чтобы атаковать того, кто стреляет из окон). Капитаны используют свою способность Лидерство помогая полудракону эттину и Фарвнику, и двигаются вместе, чтобы получать выгоду от способности Боевое Превосходство, когда они вступают в бой.

Фарвник остается позади, используя заклинания чтобы атаковать врагов и лечить союзников, но он не будет избегать ближнего боя если ему его навязывают, в этом случае он использует заклинание **нанесения ран** ячейкой более высокого уровня и наносит сокрушительный урон благодаря своей способности Ядовитый Удар.

Полудракон эттин слишком глуп, чтобы сдаться, и Фарвник слишком ревностно сражается, но, если эти двое потерпели поражение, Хобгоблинов капитанов можно убедить сдаться.

Рыцарь Алейд Буррал остается в таверне охранять Имизаэль. Она поможет приключенцам в бою (используйте характеристики **ветерана**) только в том случае, если будет похоже, что без её помощи они потерпят неудачу. Если её хиты падают до 0, она не умирает, а теряет сознание.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** удалите двух хобгоблинов капитанов и смените Фарвника на **священника**.
- **Слабая группа:** удалите одного капитана хобгоблина.
- **Сильная группа:** добавьте одного капитана хобгоблина.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного полудракона эттина.

Развитие событий

Если Алейд падет в бою, приключенцы могут найти на её теле *зелье лечения*, которым можно поднять её на ноги. Очнувшись, она категорически отказывается от дополнительного лечения.

Алейд предлагает партии и освобожденным пленникам найти убежище в Смеющемся Гоблине. Здоровым она приказывает начать баррикадировать двери и окна, пока раненных раскладывают по столам. Гостиница будет надежным пристанищем, пока персонажи решают, как им поступить: они могут **сделать короткий отдых**, заботясь о раненых и опрашивая беженцев.

Толстый Мар лежит мертвый на полу перед разбитыми остатками окна таверны. Несмотря на её обычное снисходительное порицание его поведения, Имизаэль опустошена его смертью.

Она покрывает его тело одеялом и садится рядом с ним, тихо плача; она отказывается делать что-либо еще, пока её не убедят успешной проверкой Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15. Затем она достаёт кувшины с водой и вином как для бодрости, так и от боли.

Если персонажи захватят и допросят хобгоблинов или Фарвника, пленники будут хвастаться, рассказывая о том, как их хозяин придет за ними, уничижая всех, кто выступит против него. Они высокомерно предлагают информацию, предоставленную ниже, если их спросят:

- Их хозяин Ворганшаракс, Изувеченная Злоба, зелёный дракон невероятных размеров и силы, который сейчас правит Фланом по праву завоевателя.
- Ворганшаракс требует дань и послал своих верных подданных в город, чтобы собрать богатство и рабов и преподнести ему. Эта группа была послана, чтобы захватить жителей для еды и рабства.
- Ворганшаракс заключил альянс с Культom Дракона в обмен на город Флан, который теперь принадлежит ему (торжествующий смех!).
- Изувеченная Злоба узнал о тайном собрании в Замке Вальево, на котором должны быть Лорд Регент, главы четырех главных гильдий города и главы всех благородных домов. Пленники злорадствуют, что все они убиты и нет никого в городе, кто может претендовать на Киноварный Трон (Алейд особенно сильно расстроена этим известием и отвешивает сильную пощечину рукой в латной перчатке тому, кто говорит это).
- Фарвник является жрецом Тиамат. Он вместе с другими культистами пробрался в город в трюмах кораблей. Он не знает с кем была договоренность,

но они находились в доках несколько дней, пока прибывали корабли с остальными их союзниками. Обычно глава порта приказывает обыскивать и проводить инвентаризацию каждого корабля, но их обошли стороной.

Эттин слишком глуп, чтобы от него была какая-то польза, и он постоянно зовет своего «даду», чтобы тот его спас.

Сокровища

У **Фарвника** с собой 200 зм в монетах, драгоценных камнях и предметах искусства, которые они отобрали у своих жертв во время погрома в городе.

Пленники

Если пленники в клетке выжили, то у них есть кое-какая информация для персонажей. Быстрый осмотр выявляет, что в клетке находились:

- **Айя Гленмиир.** Она эльфийка волшебница и работает в Библиотеке Мантора, самом большом образовательном учреждении Флана. Ей не впервой общаться с приключенцами, и она может много чего им рассказать (см «Айя Гленмиир» ниже).
- **Семья Филлобёрстонов.** Эти полурослики (Альфус и Этти, и три их дочери Имоджи, Оёлен и Ульвона) работают пекарями в паре кварталов от Смеющегося Гоблина. Этти увидела хобгоблинов, сходящих с лодок в гавани, за несколько минут до того, как они напали на окрестные дома. Вся семья очень напугана и не обладает хоть сколько-нибудь полезной информацией.
- **Юрипани Щит Грома.** Женщина дварф из Цитадели Адбар, которая сейчас путешествует в качестве наемника. Ее сильно избили, так как она яростно сражалась. После этого она видела, как «жрец» (Фарвник) говорил с человеком с красной кожей, рогами и хвостом в фиолетовом плаще. Человек похожий на демона сказал, что пойдет к Вратам Стоянов, чтобы проверить их друзей. После того, как ее раны обработаны она вызывается охранять тех, кто укрылся в таверне.
- **Мафф, Блюм и Лил Топп¹.** Трое этих нетрезвых джентльменов работают докерами. Они клянутся, что видели, как какие-то люди, кобольды и большие ящеры начали выходить из канализации прямо перед тем, как город погрузился в хаос.

Айя Гленмиир

Слушая других пленников и оценивая обстановку, Айя быстро понимает, что город потерян и почти ничего нельзя сделать для его спасения. Лучший выход — это бегство, но, чтобы осуществить побег ей нужно, чтобы персонажи согласились с ней. Айя не сможет сделать это в одиночку, а вот с группой хорошо вооруженных героев можно попытаться расчистить себе путь.

Эльфийка смотрит вверх при вашем приближении и очень нервничает. «Вы знаете кто это был? Это Ворганшаракс. Настоящий дракон - и он совсем не молод. Наши дни сочтены если мы останемся здесь! Нужно вывести всех из города!»

Айя знает, что авантюристы могут укрепиться здесь и либо начать мятеж, либо совершить глупое нападение на дракона. Ни один из этих вариантов не выведет её из города, но она знает кое-что, чего не знают персонажи. Она может использовать часть или всю эту информацию, чтобы убедить их покинуть город.

• **Эктор Брамс жив**, по крайней мере очень маловероятно. Li'l Топп - дословно «Малыш Топп»

роятно, что он погиб при нападении дракона. Она и несколько других ученых собирались встретиться с ним около Ворот Стоянов, чтобы обсудить магические улучшения их защиты. Ее отправили забрать из библиотеки некоторые документы, которые забыл один из ее коллег, и она была уже на обратном пути, когда произошло нападение дракона. (Лорд Регент был сильно недоволен задержкой, вызванной забытыми документами, так как на этот день у него были намечены и другие дела, однако хотел разделаться с этим вопросом как можно скорее). Очень вероятно, что Лорд Регент и ее друзья находятся внутри Ворот. (Эта информация воодушевляет Алейд).

- Айя полагает, что зеленый дракон, который напал - это Ворганшаракс, Изувеченная Злоба. Для своего возраста (почти восемь столетий) он необычно крупный и у него одно из крыльев повреждено в битве в юности, что делает его неуклюжим летуном. Он потомок Клаугийлиаматар, древнего зеленого дракона из Криптгарденского Леса.
- Айя предлагает сматываться, как только наступит ночь, и у нее даже есть идея, как. Приветствующие постоянно проносят контрабандой товары в город и из него, скорее всего через канализацию и катакомбы под городом. Но культисты, похоже, тоже используют эти туннели, так что нужна более безопасная альтернатива. Она знает одного Приветствующего по имени Глевит, который раньше сотрудничал с Арфистами и поэтому может захотеть помочь персонажам. Последнее, что она о нем слышала, - это что он частенько бывал в Треснувшей Короне около Площади Школяра, но где он сейчас она не знает.
- Айя специализируется в охранных заклинаниях, использующих магию зачарования. Хотя она не сможет в долгосрочной перспективе надежно защитить таверну, она может наложить несколько заклинаний, отбивающих охоту обследовать таверну слишком тщательно. Это может дать персонажам немного времени, чтобы придумать какой-нибудь план, пока беженцы прячутся в Смеющемся Гоблине, но в итоге героям все равно придется вернуться туда.

Отыгрыш Айи Гленмиир

Айя это эльфийка и ей около 300 лет. У нее длинные пепельно-светлые волосы и зеленые светящиеся глаза, и она немного эгоистична. Айя осведомлена о своей привлекательной и загадочной внешности, которую дала ей ее расовая принадлежность, и без стеснения этим пользуется. Она легко может загадочно улыбнуться и поиграть с волосами если это даст ей то, что нужно. Несмотря на это Айя довольно умна, особенно если разговор заходит о Плетении. Айя встречалась в DDEX1-6 *Вор Свитков*, где персонажи расследовали пропажу ее собственности.

Награда опытом

Начислите каждому игроку по 100 опыта за освобождение пленников.

Специальное задание Альянса лордов

Если какие-то из персонажей являются членами Альянса Лордов в ранге 2 (Красный нож) или выше, то в какой-то момент Имизаэль вручает такому персонажу **Раздаточный материал 2**: письмо, которое только что принесла неряшливая беспризорница.

Она не знает, что случилось с ребенком, который передал письмо, назвал имя персонажа и убежал, ведя под уздцы довольно изможденного козла. Имизаэль не знает, что там написано, но оно адресовано персонажу. Письмо начинается **специальное задание Альянса Лордов**, описанное в Части 2.

Что же дальше?

Начиная с этого момента, персонажи имеют несколько вариантов действий. Важно тщательно следить за временем, если приключение играется на конвенте или в каких-либо иных ограничивающих в этом плане условиях.

В любом случае, Алейд говорит, что она попытается разыскать других союзников и договаривается с героями о встрече в Смеющемся Гоблине, до того, как пытаться спасти Лорда Регента. Она встречалась с ним много раз в качестве Рыцаря Командора Черного Кулака и может помочь опознать его во время операции по спасению. Он не часто показывается на публике, так что немногие могут узнать его без служебного значка и ярко-красного плаща с символом Флана на нем.

Спасение лорда-регента. Переходите к части 4.

Покинуть город. Переходите к части 5.

Другие варианты. Переходите к части 2.

В какой-то момент, как посчитает уместными ДМ, они сталкиваются со Слезами Злобы (часть 3). Эта часть **НЕ** происходит, если в группе есть члены фракций Арфисты или Альянса Лордов.

Часть 2: Подготовка

Эта часть приключения состоит из кратких столкновений, случающихся, когда персонажи разведывают происходящий захват Флана и готовятся бежать из него. Они могут отправиться по следующим делам.

- Обнаружение любой информации о том, что случилось с городом.
- Найти путь из города, отыскав Глевита, члена Приветствующих (организации воров, превратившихся в борцов за свободу).
- Исследование канализации.
- Исследование гавани.
- Спасение лорда-регента (часть 4).

Эту часть можно отыгрывать в довольно свободной форме, персонажи могут разделяться или менять направление расследования. Скорее всего времени не хватит на то, чтобы исследовать все направления, перечисленные здесь. Это не страшно и не необходимо. Позвольте игрокам выбирать их собственный путь, но помните про ограниченность во времени.

Во время продвижения персонажей по городу, вы должны воссоздать атмосферу паники. Вокруг них люди пакуют вещи, чтобы сбежать из города, или бегают от одного дома к другому. Мародеры и звуки боев стали обычным явлением. Дым клубится на горизонте. И скорость, и скрытность нужны персонажам, если они хотят продвигаться без постоянных боев. В противном случае, они встретятся с группой Слез Злобы (часть 3) очень скоро.

МЕСТНЫЕ СЛУХИ

Флан в хаосе и люди бегут, мародерствуют или как-то еще паникуют. Если персонажи выходят на улицы в поисках информации, дайте им пройти проверку Харизмы (Расследование). За каждые 5 очков при проверке они собирают один случайный слух из списка, приведенного ниже (не повторяйтесь, если несколько персонажей собирают информацию):

- Весь город погружен в хаос! Дракон в замке, и всё вблизи него погибло от ядовитого дыма!
- Кобольды, большие ящерицы, и хобгоблины разбойничают на улицах. Они уносят людей прочь, чтобы угнать их в рабство. Я убираюсь отсюда!
- Я слышал, что заключенные во Вратах Стоянов восстали, чтобы присоединиться к дракону! Сейчас они управляют тюрьмой, а в камерах сидят охранники.
- По городу ходят люди в пурпурных робах. Они похоже не ведают страха, и я даже видел, как воины Черного Кулака сражаются вместе с ними.
- Я был рядом с Колодцем Кутто и видел там несколько новых статуй, они очень странно выглядят - как живые, и очень похожи на людей, бегущих от расположенного там входа в канализацию.
- Я видел краснокожего демона, который ходил с кучей солдат в доспехах недалеко от замка. На нем был табард с изображением пламени и глаз над когтем дракона. (Персонажи легко определяют, что это герб Культа Дракона.)
- Доки захвачены. Они уносят матросов прочь. Этим путём вы не спасётесь.
- Я слышал, что кладбище было разрушено. Дракон выдохнул большое облако смерти на жрецов в том месте. Никто не мог выжить!
- Не доверяйте Черным Кулакам. Некоторые из них

организуют людей на сопротивление, а другие просто убивают всех, кого видят. Если увидите этих так называемых рыцарей, бегите, спасайте свою жизнь.

Приветствующий Глевит

Найти Площадь Школяра просто, даже если персонажи никогда там не бывали.

Короткая дорога к Площади Школяра пролегает через водоворот хаоса, который охватил Флан. Мужчины и женщины в робах грузят повозки книгами и гнутся под весом своей поклажи.

В это время, неприятные на вид молодые люди и подозрительные личности вбегают и выбегают из Треснувшей Короны с клочками бумаги в руках, и выглядят здесь совершенно неуместно.

Персонажи могут взаимодействовать со школярами и курьерами, но они не очень разговорчивы. Ученики хотят сбежать из города как можно быстрее, и их гораздо больше интересует, знают ли персонажи какие-то безопасные маршруты.

Курьеры это Приветствующие, которые приносят доклады и рассылают запросы о текущей ситуации. Они не знают персонажей и вряд ли раскроют им кто они такие. Обычно Приветствующие не столь бесечны, чтобы позволить посторонним видеть себя, но сейчас ситуация исключительная. Если герои пытаются остановить курьеров, те указывают им на таверну и говорят, что если и есть кто-то, кто знает, что происходит, то он там.

Треснувшая Корона выглядит скорее не как таверна, а как боевой штаб. Несколько столов сдвинуты друг к другу и на них лежит карта города. Донесения и документы лежат стопками по краям, придавленные кружками. Видя, как вы входите, плотный, лысый мужчина быстро перегораживает вам путь. «Мы закрыты. Уходите.»

Этого мужчину зовут Аллар, по кличке «Квадратная Челюсть», которую он получил за свою прямую бороду в стиле Тёрмишцев. Он не пускает в таверну тех, кто не состоит в Приветствующих, чтобы не мешать собранию. Чтобы Аллар пропустил персонажей, им нужна хорошая история о том, как они работали с Приветствующими или Арфистами, хорошая угроза или взятка. Успешная проверка Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 10 позволяет договориться с Алларом и пройти внутрь.

Мужчина Чондтанец с зализанными назад черными волосами и большим носом приветствует вас. «Я Глевит. У меня сейчас нет времени на разговоры. Что вам нужно?»

Глевит это член Приветствующих среднего ранга, который связан с Арфистами. Он использует свое положение, чтобы собрать как можно больше информации пока возможно, понимая, что скоро это станет гораздо тяжелее сделать, после того как город возьмут под контроль. Он знает следующее:

- На город напал очень большой зеленый дракон. Слухи говорят, что он убил каждого дворянина, главу гильдии и других членов правящего класса. Нет худа без добра. По крайней мере, подлецов из-за которых страдает народ станет меньше, если нам удастся прогнать дракона.
- По какой-то причине, рыцари Черного Кулака, кажется, сошли с ума; они убивают друг друга на улицах.
- Хобгоблины и кобольды неистовствуют на улицах.
- Все ворота захвачены, выйти через них невозможно.

- но. Похоже, что доки так же заблокированы.
- Ходят слухи, что захватчики пришли и через канализацию, и с кораблей, пришвартованных в порту. Он не знает ни как так получилось, что их не заметили, ни как они связаны с драконом.
- Возможно через канализацию можно выбраться из города, но нужен хороший контрабандист, который знает дорогу (Глевит криво усмехается).

Если персонажи говорят, что ищут способ сбежать из города, то он признает, что способ есть. Арфисты или персонажи с предысторией Народный Герой или Разбойник автоматически заручаются его поддержкой. В другом случае его нужно убедить успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 15.

Те же, кому не удалось его убедить, все равно могут получить от него помощь. Глевит просит персонажей провести несколько часов на улицах и выяснить что происходит с Черными Кулаками. Почему они сражаются друг с другом? Если вы сможете это узнать, то он поможет.

Глевит рассказывает, что есть несколько древних тоннелей, которые соединяются с остальной канализацией только в двух местах. Скорее всего враги, кто бы они не были, не знают об этом. Если герои хотят сбежать из города, то Глевит говорит им вернуться в Треснувшую Корону с наступлением ночи вместе с теми, кто хочет сбежать. Он встретится с ними здесь.

Отыгрыш Глевита

Глевит - карманник Приветствующих. Несмотря на то, что он член организованного преступного синдиката, ему очень нравится новая роль народного героя. Он не доверяет представителям официальных властей и поддерживает тех, кто участвует в борьбе низших слоев населения с властью. Так он по своей инициативе стал передавать информацию Арфистов между их членами. Глевит последний раз был замечен в DDEX1-6 *Вор Свитков*, где он передавал задание персонажам членам Жентарима.

Специальное задание арфистов.

Если кто-то из героев является членом фракции Арфистов в ранге 2 (Тень арфы) или выше, то в какой-то момент Глевит исподтишка передает этим персонажам **Раздаточный материал 1**: письмо, которое ему велели передать если их пути пересекутся. Он не знает, что говорится в письме, кроме того, что это очень важное задание для персонажа. Письмо начинается **специальное задание арфистов**, описанное в части 4.

КАНАЛИЗАЦИЯ

Канализация — это лабиринт тоннелей, оставшихся от примерно дюжины различных проектов постройки. Некоторые соединены друг с другом; другие же были запечатаны веками. Найти здесь дорогу практически невозможно. Обыскивая канализацию, персонажи могут обнаружить несколько интересных вещей. Дайте персонажам пройти проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 10. За каждые 5 очков они случайно узнают одну часть информации, приведенной ниже (не повторяйтесь если несколько персонажей исследуют канализацию).

- Канализация представляет с собой сумасшедший лабиринт туннелей, которые где-то соединяются, а где-то нет. Без проводника или карты продвигаться по ним незаметно будет невозможно.
- В канализации есть существа. Вы нашли свежие следы, принадлежащие Маленьким и Средним гуманоидам, а также следы Среднего существа с когтистыми лапами.

- Вы нашли невероятную статую женщины: ее руки подняты, чтобы закрыть искаженное страхом лицо. Статуя выглядит как живая. Почему этот странный объект искусства находится здесь? На самом деле эта женщина окаменела. Если вернуть ее к жизни заклинанием *Высшее восстановление*, то женщина, которую зовут Герт Стаслеп, рассказывает немного, но говорит, что последняя вещь, которую она помнит это огромный ящероподобный зверь в компании охраны из людоящеров. Вскоре после этого все потемнело в глазах. Женщина просит героев взять ее с собой.

СПЕЦИАЛЬНАЯ МИССИЯ Альянса Лордов: Гавань

Если персонажи выбрали исследование гавани, и никто из них не является членом Альянса Лордов в ранге 2 или выше, то доки пусты, а корабли затоплены, чтобы заблокировать бухту. Все моряки пропали. Если в вашей группе нет персонажей членов Альянса Лордов в ранге 2 или выше, то больше **НИЧЕГО** не происходит, но проводите это столкновение дальше.

Членам Альянса Лордов могли предложить специальное задание с помощью Имизаэль в части 2. Если это так, то сейчас они могут его выполнить.

В гавани очень тихо по сравнению с остальным городом. Большинство кораблей тихи и пусты.

Группу моряков волокут с их корабля - *Бдительный* - члены Черного Кулака. Другой корабль, *Позолоченный Трофей*, подожжен, на носу стоят ящики и бочки у фальшборта; вы видите озабоченные глаза и дрожащие арбалеты, направленные в сторону доков.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Доки расположены недалеко от Смеющегося Гоблина и обычно жизнь в них кипит. После атаки тут стало тихо, так как Слезы начали арестовывать всех моряков, чтобы не дать им сбежать.

Освещение. Яркий солнечный свет.

Здания. Доки окружены несколькими складами высотой 20 футов с плоской крышей. На них можно забраться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Кран. В доках есть большой кран для перемещения грузов. Сейчас в его сетке находится дюжина бочек вина, подвешенная над доками. Для оперирования краном нужно пройти проверку Интеллекта Сл 10. Любой персонаж с подходящей предысторией (например, Моряк) совершает эту проверку с преимуществом. Бочки можно сбросить на врагов в области 10 на 10 футов, и заставить их сделать спасбросок Ловкости Сл 15. При провале существа получают 21 (6к6) дробящего урона и сбиты с ног; при успехе враг не получает урона, приземляется в 10 футах в любом направлении по своему выбору, и он сбит с ног.

Ящики. В доках есть несколько стопок ящиков за которыми можно укрыться (в половину или три четверти укрытия в зависимости от стопки), или на них можно взобраться для выгодной позиции пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Веревки. Каждый корабль привязан к докам двумя канатами, нос и корма. Персонаж может взобраться на корабль по канатам, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15, или пробежаться по ним, успешно пройдя проверку Ловкости (Акробатика) Сл 20. Нанесение режущего или огненного урона 10 разрывает веревку.

Моряки. Пять моряков, которых стащили с *Бдительного*, маленького торгового судна, - это только

малая часть команды. Моряки не очень умеют сражаться, но хотят помочь персонажам, если им нужна помощь, или если герои пытаются их спасти. Они будут счастливы присоединиться к команде *Позолоченного Трофея*, если это поможет им сбежать из Флана.

Корабли. В доках стоят несколько кораблей, чьи команды были убиты или арестованы. У всех кораблей трапы подняты, кроме *Бдительного*. Только на *Позолоченном трофее* еще остались люди, и они стараются избежать сражений, если только героям не нужна помощь.

Цепи. *Позолоченный Трофей* прикован к докам несколькими цепями за фальшборт и руль. Цепи нужно убрать или уничтожить (КД 15, 40 хитов), чтобы корабль смог покинуть город.

Вода. Вода на 5 футов ниже уровня доков, и волн сегодня нет. Забраться из воды на док довольно тяжело, так как сваи очень мокрые и покрыты водорослями. Нужно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

ВРАГИ И ТАКТИКА

Когда персонажи приходят в доки, патруль Слез (трое **ветеранов**) сталкивает моряков с *Бдительного* в кучу, чтобы их можно было связать. Удачная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 подмечает, что на солдатах униформа Рыцарей Черного Кулака, но на них нанесен какой-то ярко-зеленый рисунок.

Ветераны двигаются как отряд и всегда пытаются окружить и сфокусироваться на одной цели. (Если ветеранов двое или четверо, то они делятся на пары, и каждая пара фокусируется на своей цели.) Если какой-то персонаж показывает себя очень эффективным в дальнем бою, например, лучник и маг, то один ветеран бросается в бой с этим героем.

Эти воины очень сильны в прямом столкновении с врагами, так что они стараются вести ближний бой, а к дальнему бою прибегают только в случае необходимости.

На палубе *Бдительного* спрятался **кобольд фанатик культа** верхом на укрощенном **василиске**. Они появляются по своему броску инициативы во втором раунде, скача по трапу и врываясь в драку. Фанатик культа уже сколдовал на себя *щит веры* в начале боя. Он приказывает василиску окаменять любого, кто его бьет и преследует тех, кто пытается убежать. Фанатик культа избегает окаменения товарищей, если это возможно, но василиск не очень умен и вместо этого прицеливается в любого ветерана, выкинувшего 1 на кб в начале хода монстра. Фанатик культа использует *наложение ран* против слабо бронированных оппонентов, а после переходит к атакам кинжалом. Если ему навязали ближний бой, то он колдует *Команду*, чтобы заставить врага отойти и сделать по нему спровоцированную атаку.

Хоть ветераны и уверены в своих возможностях, их можно заставить сдаться если бой пойдет не в их пользу. Если хотя бы один из них побежден, то герои могут попытаться заставить их сложить оружие пройдя проверку Харизмы (Запугивание). Сл этой проверки равна 10 + (5 умножить на количество оставшихся ветеранов); например, если остался один, то Сл 15; если двое, то Сл 20 и т.д.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** удалите двух ветеранов.
- **Слабая группа:** удалите одного ветерана.
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда фанатика культа.

- **Очень сильная группа:** добавьте одного ветерана и одного кобольда фанатика культа.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Персонажи выполняют миссию убив ветеранов и освободив *Позолоченный Трофей*. Им не обязательно сбежать на корабле из города.

Команда *Позолоченного Трофея* очень рада освобождению и принимает в свои ряды моряков с *Бдительного*. Они хотят сразу отчаливать, но персонажи могут убедить Дорнала Белоборода удачной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 10, что было бы неплохо иметь Лорда Регента в должниках.

Агент Альянса Лордов советует капитану подождать до наступления ночи, тогда у корабля будет больше шансов проскользнуть незаметно.

Если кто-нибудь из ветеранов или кобольдов схвачен, то они знают то же самое, что и плененные ветераны из части 3.

СОКРОВИЩА

У ветеранов есть 100 зм и у одного из них есть *зелье лечения*. Если группа уже получила награду за специальное задание Арфистов (смотри часть 4), у ветеранов нет ничего.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Наградите каждого персонажа 100 опыта за прохождение специального задания Альянса Лордов.

Часть 3: Нежелательное внимание

Если персонажи идут спасать Лорда Регента во Врата Стоянов (часть 4) или сбегают из города (часть 5), то они привлекают нежелательное внимание.

Герои натыкаются на битву Черных Кулаков со Слезами Злобы - предателями, которые поклялись служить Ворганшараксу. Верные Флану Черные Кулаки встретились с другой группой и хотели объединиться для защиты города. Их застали врасплох, когда их бывшие сослуживцы достали оружие и обратили его против Черных Кулаков.

Используйте это событие, чтобы показать не только опасность Флану, но и раскол среди Черных Кулаков. Если персонажи двигаются очень скрытно, то можете позволить им атаковать врасплох в первом раунде боя, или они могут просто стать свидетелями битвы между верными Флану Черными Кулаками и теми, кто примкнул к Слезам Злобы.

Эта встреча должна произойти после части 2, но до части 4 и только если ваша группа **НЕ** выполняет специальные задания Альянса Лордов (часть 2) или Арфистов (часть 4).

Повернув за угол, вы видите, как на улице происходит резня. Женщины и мужчины, одетые в униформу Черного Кулака, лежат в лужах крови на брусчатке. Некоторые из них ходят среди тел и режут глотки выжившим.

Один из них указывает на вас и громко кричит, «Остановитесь, граждане, и сдавайтесь для допроса.»

Общее описание

Улица узкая, шириной всего 20 футов.

Освещение. Яркий свет.

Тела и Кровь. Улица усыпана телами и лужами скользкой крови и внутренностей. Любой, кто двигается больше, чем на половину своей скорости должен пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 или поскользнуться и упасть с ног.

Здания. Здания по сторонам улицы одноэтажные (примерно 10 футов в высоту) со скошенными крышами. На них можно забраться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10. У каждого из них есть дверь и одно или больше окон, но все они закрыты. **Двери** можно открыть, используя инструменты вора пройдя проверку Ловкости Сл 10, проверку Силы (Атлетика) Сл 10 или нанеся по ним 15 урона. Окна можно открыть с помощью инструментов вора и пройдя проверку Ловкости Сл 10, или Силы (Атлетика) Сл 5 или нанеся по ним 5 урона одной атакой. (Помните, что у этих объектов иммунитет к урону ядом и психическому урону).

Враги и тактика

Когда персонажи приходят на место действия, выжившие Слезы Злобы (четверо **ветеранов**) проверяют все ли рыцари Черного Кулака мертвы. Удачная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 выявляет, что они одеты в униформу Черного Кулака, но на них нанесен ярко-зеленый рисунок - у большинства мертвых солдат такого нет. Удачная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что стражники стараются выглядеть не опасными, но скрывают какие-то злобные намерения.

Ветераны двигаются как отряд и работают в парах. Каждая пара пытается окружить и атаковать свою цель. Если какой-то персонаж выказывает особую эффективность в дальнем бою, например, лучник или маг, то один ветеран бросается в ближний

бой с этим персонажем. Эти воины очень сильны в прямом столкновении с врагами, так что они стараются вести ближний бой, а к дальнему бою прибегают только в случае необходимости.

Кобольд фанатик культа находится в здании неподалеку, и он только что убил жильца, который стал свидетелем произошедшего. Он появляется во втором раунде в порядке инициативы, и он уже сколдовал *щит веры* на себя в начале боя. Он использует *Наложение ран* на слабобронированных врагах до того, как перейти к атакам кинжалом. Если ему навязали ближний бой, то он колдует **Команду**, чтобы заставить врага отойти и сделать по нему провоцированную атаку.

Хоть ветераны и уверены в своих возможностях, их можно заставить сдаться, если бой пойдет не в их пользу. Если хотя бы один из них побежден, то герои могут попытаться заставить их сложить оружие, пройдя проверку Харизмы (Запугивание). Сл этой проверки равна 10 + (5 умножить на количество оставшихся ветеранов): например, если остался один, то Сл 15; если двое, то Сл 20 и т.д.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите двух ветеранов
- **Слабая группа:** уберите одного ветерана
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда фанатика культа
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ветерана и одного кобольда фанатика культа

Развитие событий

Ветераны или кобольд фанатик культа могут быть допрошены, если кто-то из них был взят в плен.

- Они члены Черного Кулака, которые встали на сторону Ворганшаракса, Изувеченной Злобы в его попытке захватить Флан. Себя они называют Слезами Злобы.
- Причины предательства у них различные. Кто-то жаден и был подкуплен Культom Дракона. Другие же переметнулись в тот момент, когда поняли, что город потерян, и они просто захотели оказаться на стороне победителей. Значительное число тех, кто поклоняется богу Бэйну считают, что Лорд Регент слаб, а Ворганшаракс настоящий тиран и нужно ему служить.
- Слезы уничтожают всех Рыцарей Черного Кулака, которые к ним не присоединились. Черные Кулаки не знают о существовании Слез и были легко атакованы врасплох.
- Некоторые из Слез были союзниками Кulta Дракона уже многие месяцы. Их помощь была ключевой в проникновении сил Кulta в город. Скоро Флан будет захвачен и сбежать будет невозможно.
- С помощью предателей из Черного Кулака, Культ передавал сообщения своим членам и шпионам, используя культиста Сперника как центр сбора информации для планирования нападения.
- Слезы рассредоточились по городу и полностью захватили доки и городские врата. Они закрыли Врата Стоянов впервые на людской памяти.
- У кulta дракона есть два лидера кроме Ворганшаракса. Первый - жрец **Фарвник Ядовитый**. Он зачищает улицы с полудраконом этином, слугой самого зеленого дракона. Вторая - могущественная Носительница Пурпурного по имени **Иксусакса Песнь Ужаса**. Она эльфийка и часто окружена стражей из конструкторов.

Персонажам придется решить, что делать с пленниками. Слезы пойдут с персонажами, если их запугать, но у них нет причин сотрудничать. Они сбегут

при первом удобном случае.

Информация: Бэйн, великий бог жестокости

Бэйн (33) это божество раздора и жестокости. Он всегда планирует вместо того, чтобы действовать прямо, до тех пор, пока его план не начнет приходить в действие. Только тогда его армии пойдут завоевывать весь Фаэрун

Когда-то Бэйн был главным божеством Флана. Его храм, Лицей Чёрного Лорда, теперь лежит в руинах и не привлекает молящихся. Поклонение ему распространено среди Рыцарей Чёрного Кулака; десятилетия назад они были военной силой Церкви Бэйна, но потом разорвали клятвы и стали служить Киноварному Трону Флана.

СОКРОВИЩА

У ветеранов с собой 100 зм и у одного из них есть

НАГРАДА ОПЫТОМ

Выдайте каждому персонажу 100 опыта за то, что они узнали о Слезах Злобы.

Часть 4: Ворота Стоянов

Это событие происходит если персонажи решают спасти Лорда Регента. Во время продвижения по Флану в сторону тюрьмы во Вратах Стоянов они идут по зловеще тихим и пустым улочкам - не таким как в других частях города.

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Если персонажи не вернулись к Алейд в Смеющийся Гоблин, то она встречает их здесь в компании еще троих Рыцарей Черного Кулака, которые остались верны Флану и Лорду Регенту.

Так же с Алейд стоит молодая полуэльфийка в плохо подогнанном кожаном доспехе с потрепанным длинным мечом. Поверх доспеха на ней надета табарда со священным символом Келемвора. Любой персонаж, который участвовал в событиях DDEX1-4 *Дань Мертвым* узнает в ней молодую жрицу Келемвора Кассит, послушницу Бога Мертвых, которая была их проводником в катакомбах под Валингенским кладбищем.

Однако, времени обмениваться любезностями сейчас нет. Если персонажи еще не разузнали о Кулаках/Слезах, то Алейд быстро рассказывает им об этом.

Улицы Флана кажутся все более пустыми по мере приближения к Замку Вальево, все жители или сбежали, или были схвачены. Ваша группа и маленький отряд Алейд довольно легко продвигается к Вратам Стоянов, и вскоре вы подходите к огромным воротам.

Наспех собранная баррикада из бочек, мешков и ящиков блокирует проход в главный двор Замка Вальево. На грани видимости в дальнем конце двора множество людей сидят группами на земле, прикованные друг к другу за запястья и лодыжки.

Пара дюжин мужчин и женщин в униформе Черных Кулаков с пятном ярко-зеленой краски находятся примерно в миле от вас, и отдельная группа тяжело вооруженных солдат следит за пленниками за баррикадой.

В начале события персонажи находятся в 50 футах от ворот и их не видят. Они смотрят на ворота с юго-востока, и вид частично загораживают здания. Хоть персонажи этого и не видят, за воротами справа есть небольшой пост охраны.

Двадцать шесть **ветеранов** стоят на открытом пространстве перед баррикадой - очевидно, что это слишком много для героев. Ветераны отлично просматривают все к югу и возвели баррикаду, в качестве препятствия для врагов и укрытия от лучников и магов.

По другую сторону баррикады находятся три **тюремных стражника культа**. Вне зоны видимости с текущей позиции для героев находится Суразиэль, **камбион**, который командует операцией. Он находится в тележке по ту сторону ворот.

Если персонажи начинают обсуждать лобовую атаку, дайте Алейд прояснить им, что у них нет шансов. Она советует лучше осмотреться и выяснить с чем имеем дело, а потом составить план.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Замок Вальево стоит на огромной каменной скале и окружен стеной высотой в 60 футов. Единственный проем в этой стене это печально известные Врата Стоянов.

Освещение. Ранний вечер ранней осени. Открытые пространства хорошо освещены, но здания отбрасывают множество теней, в которых можно спрятать-

ся.

Звук. Озабоченные разговоры и случайные стоны пленников заглушают все тихие звуки, которые могут вас выдать. Проверки Ловкости (Скрытность) при тихом перемещении делаются с преимуществом.

Запахи. Едкий запах яда здесь очень силен и раздражает нос и горло при каждом вздохе.

Баррикады. Баррикада высотой в 4 фута сделана из бочек с дождевой водой или песком вперемешку с ящиками железных слитков, которые украли у ближайшего кузнеца. Она дает три-четверти укрытия для тех, кто стоит за баррикадой. Она очень тяжелая, но ее можно опрокинуть удачной проверкой Силы (Атлетики) Сл 15, и создать труднопроходимую местность¹. Бросок делает с преимуществом, если персонаж пробежал по крайней мере 10 футов до баррикады, но, если он провалит проверку, он сбив с ног. Взобраться по барикаде можно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Здания. Здания по сторонам улицы одноэтажные (примерно 10 футов в высоту) со скошенными крышами. На них можно забраться, пройдя проверку Силы (Атлетики) Сл 10. У каждого из них есть дверь и одно или больше окон, но все они закрыты. Двери можно открыть, используя инструменты вора пройдя проверку Ловкости Сл 10, проверку Силы (Атлетика) Сл 10 или нанеся по ним 15 урона. Окна можно открыть с помощью инструментов вора и пройдя проверку Ловкости Сл 10, или Силы (Атлетика) Сл 5 или нанеся по ним 5 урона одной атакой. (Помните, что у объектов иммунитет к урону ядом и психическому урону).

Ворота. В баррикаде есть ворота, достаточные для того, чтобы прошла повозка. Ворота открываются вовнутрь и сделаны из сколоченных гвоздями брусев и дверей. Изнутри они подперты несколькими такими же тяжелыми бочками; для их раскрытия требуется успешно пройти проверку Силы (Атлетики) Сл 15. Взобраться или перепрыгнуть их гораздо проще, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Деревья. Во дворе перед баррикадой растет очень высокое дерево, с листвой уже окрашенной осенью. Оно достаточно большое, дает полуукрытие и преимущество на проверки Скрытности для того, чтобы спрятаться в его ветвях. На него можно забраться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

ТОЧКА ОБЗОРА

Позвольте персонажам двигаться по области в поисках точки обзора без проверок скрытности, при условии, что они действуют осторожно. Любой, кто выходит на открытое пространство сразу же окружен и арестован.

Дайте персонажам пройти проверку Мудрости (Восприятие). За каждые 5 очков персонаж замечает одну вещь из списка (по выбору МП; не повторяйтесь, если несколько персонажей осматриваются):

- Позади ворот у стены слева стоит крытая повозка (к востоку). Хоть и трудно разглядеть четко, но виден свет из повозки и тень по крайней мере одного существа внутри.
- Во дворе находится более сотни человек. Их запястья связаны, и они привязаны друг к другу к другим группами от четырех до шести человек, что мешает им двигаться быстро. Один мужчина привязан к нескольким людям похожим на школяров. Ему около 60 лет, ухоженная борода и длинные

¹ Тут не говорится, где и в каком размере местность возникает, но по логике она появляется с той стороны от бочки или ящика, в которую их опрокинули, и занимает площадь примерно 10 на 10 футов.

серые волосы, завязанные сзади в хвост. Хоть он и не одет в малиновый плащ Лорда Регента, он одет в черные эмалированные латы и подходит по описанию. Если персонажи описывают мужчину Алейд, то она уверена, что это Лорд Регент.

- В куче мусора в открытой части двора лежит что-то напоминающее красное одеяние.
- Персонаж может точно посчитать количество ветеранов и тюремных стражников культа. Один из стражников позади баррикады снимает перчатку, чтобы почесать руку. Его кожа покрыта синей чешуей.

Один из стражников с баррикады подходит к посту охраны и зовет кого-то. Если персонаж, который осматривается знает Драконий, то он слышит, *«Не пора ли запускать следующую группу внутрь?»* Ему отвечают, *«Еще нет. Сперник пошлет за ними, когда будет готов.»*

Кроме того, любой персонаж кто прошел проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает грязную девочку человека лет десяти или одиннадцати, сидящую на ветвях дерева во дворе. У нее за пояс заткнут кинжал и ее руки по локоть в крови.

Черный козел с молочно-белыми глазами спокойно сидит около неё на ветке. Она замечает героя и подносит палец к губам, подмигивает и улыбается. Если персонаж играл в DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*, то он узнает в ней Элисанду. Слезы почему-то не обращают внимания на это странное зрелище.

План Алейд

Слезы Злобы укрепились и окопались. Еще четверо или больше неизвестных личностей находятся с пленниками за баррикадой. В какой-то момент кто-то узнает Лорда Регента. Время на исходе.

Персонажи могут не согласиться, но у Алейд есть план.

Алейд выглядит смирившейся. «Я не вижу другого выхода. Я возьму своих солдат и обойду двор с запада. Мы атакуем и быстро отступим. Рыцари отступники похоже арестовывают или убивают всех Черных Кулаков, которые остались верны городу, и скорее всего станут нас преследовать. Когда они убегут вы атакуете ворота с востока, спасете Лорда Регента и вывезете его из города.

Остальные Черные Кулаки согласны с тем, что выхода нет и хотя бы последовать за Алейд и спасти Лорда Регента даже если это будет стоить им их жизни. Кассит - молодая жрица Келемвора - напугана, но настаивает на том, чтобы пойти с рыцарями и держать их в строю так долго как сможет и проводить их на тот свет, если они умрут. Если персонажи их не останавливают, они следуют плану Алейд. Героям нужен тактически гениальная альтернатива, чтобы убедить Алейд откатиться от своей затеи.

Если персонажи следуют плану, то Алейд говорит им считать до двухсот и ждать их атаки с северо-запада. Как только отряд Алейд отступает и Слезы следуют за ней, герои должны действовать быстро и спасти Лорда Регента. У персонажей есть примерно три минуты на подготовку.

Почти сразу же пленники стараются уползти от баррикады к безопасной каменной стене.

Враги и тактика

Двадцать три ветерана отправились в погоню за группой Алейд, оставив позади **трех тюремных стражников культа**. Они ожидают неприятностей и пристально следят за двором к югу. Если их атакуют издали, то они прячутся за стенами (полное укрытие) и ждут пока враги подойдут поближе.

Когда враг в досягаемости они используют свое дыхание и копья. Если враг пытается пробиться сквозь ворота, они вступают в ближний бой и блокируют вход.

Как только начинается бой, **Суразиэль** выходит из своей повозки; он отлично видит вход, но остается за стеной и его нелегко увидеть с площади. Он использует команду и Демонические Чары, приказывает некоторым персонажам сбежать из боя и тем самым уравнивает шансы. Если он видит тех, кто атакует в дальнем бою, он бьет их своим Лучом Огня. Если баррикада прорвана, он отступает в более защищенное место и продолжает использовать Луч Огня. Если его союзники пали и надежды нет он колдует уход в иной мир чтобы сбежать.

Если преимущество в битве не на стороне искателей приключений, то **Лорд Регент Эктор Брамс** вырывается из кандалов и вступает в бой с одним из тюремных стражников культа. После непродолжительной борьбы он вырывает кинжал с пояса тюремщика и помогает героям в бою. У Лорда Регента характеристики **ветерана**, но он бьет кинжалом и наносит колющий урон 5 (1к4+3) вместо обычного урона длинным мечом.

Козырь в этом бою это Элисанда и ее козел. Если приключение идет по расписанию и группа не испытывает трудностей в этом бою, то она наблюдает с веток и спускается только после окончания схватки, чтобы перерезать горло врагам, если те еще дышат. Если персонажам нужна помощь, она может выводить потерявших сознание героев из боя и стабилизировать их состояние. Она может прокрасться за врагом и помочь союзникам (например, дать плуту возможность сделать скрытую атаку). Она помогает, но напрямую не вмешивается.

Изменение сложности столкновения

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

- Очень слабая группа:** уберите двоих тюремных стражников культа
- Слабая группа:** уберите одного тюремного стражника культа
- Сильная группа:** добавьте одного тюремного стражника культа
- Очень сильная группа:** добавьте двоих тюремных стражников культа

Развитие событий

После того, как игроки победили охранников, они вольны делать что пожелают, например, освободить всех или некоторых из заключенных или исследовать окрестности.

Рыцарь Алейд Буррал. Алейд лежит на улице, там, где и упала. Она мертва. С собой у нее нет ничего ценного кроме чешуйчатого доспеха, щита и длинного меча.

Пленники. Всего тут находится 127 пленников. Они очень немного знают о том, что случилось в городе, но уверены, что спастись не получится. Ведь улицы кишат Черными Кулаками.

Слезы Злобы. Любой из них кто выжил так же является членом Культа Дракона. При допросе они могут рассказать следующее:

- Городом теперь правит Ворганшаракс, Изученная Злоба, который заставляет захваченных жителей искать Пруд Сияния в катакомбах под Замком. (Местонахождение Пруда было определено во время событий DDEX1-4 *Дань Мертвым*.)
- Кроме дракона в замке находится орда солдат Культа (в основном это люди, полудраконы, хобгоблины и кобольды, но есть и конструкторы и

нежить).

- Если кто-то из персонажей является членом фракции Арфисты, то захваченные Слезы так же знают, что Сперник контролирует Врата Стоянов и находится в самых верхних покоях. Пленники с насмешкой хвастаются, что героям никогда не добраться до Сперника живыми - Врата кишат воинами верными великому зеленому дракону!

Элисанда. Элисанда это 12-летняя девочка человек. Она сирота из странной, изолированной от остального мира деревни в Штормовом Заливе. В последний раз она встречалась в DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*, когда герои спасли ее и привели во Флан. Вскоре после этого она пропала.

- Элисанда очень рада возможности увидеть «Внешний мир», так она называется все за пределами своего острова. По ее мнению, Флан стал гораздо более захватывающим за последний день, и она не хочет его покидать.
- Она хочет одним глазком увидеть «змейку с большими крыльями.»
- Если ее спросить, где она была, то она отвечает, играя с ножом, что «смотрела всяки вещи то тут, то там.»
- Несмотря на то, что она не ранена, Элисанда вся покрыта грязью и кровью.
- Она может отпустить одно полезное замечание о драконе. Ей интересно сколько «деток змея взяла с собой», потому что Элисанда уже «видела одного гораааздо больше ездового козла с человеком на спине. И у него было жало как у осы.» Те, кто встречал девочку до этого, знают, что у нее проблемы с идентификацией каких-либо животных кроме козлов и рыбы; она имеет ввиду, что видела драконоподобное существо, которое было больше лошади и с жалом на хвосте.

После обмена любезностями Элисанда ускользает вместе с ее козлом, оставляя персонажей в неведении относительно того, что она собирается делать.

Отыгрыш Элисанды

Элисанда очарована чужеземцами, наслушавшись сказок о большой земле на своем острове. Она не очень озабочена моралью и из-за своего воспитания не знает понятий правильно и неправильно.

Слепой козел

Черношерстный козел был найден на том же острове, что и Элисанда (так же в DDEX1-3 *Тени над Лунным Морем*). Он кажется абсолютно слеп, но по каким-то необъяснимым причинам видит определенных персонажей, за которыми старается следовать, совершенно не беспокоясь о вещах, о которых обычно беспокоится обычное животное. Похоже он особенно привязывается к тем, кто «чист сердцем».

Он абсолютно безвреден, но многим козел кажется слегка пугающим.

Лорд Регент Эктор Брамс. Лорд Регент благодарен за спасение, но настаивает на том, чтобы помочь остальным пленникам сбежать из города. Вскоре после освобождения он подходит к куче мусора во дворе и вытаскивает оттуда кусок красной ткани. Он встряхивает ее и закрепляет на плечах, только после этого Эктор Брамс отвечает на вопросы искателей приключений. Лорд Регент рассказывает следующее:

- Он скрыл свою личность от захватчиков, которые считают, что все лидеры города мертвы.

- Культисты приводят пленников в замок для того, чтобы копать; Эктор подозревает, что они ищут Пруд Сияния. Он слышал от захватчиков, что те, кто устали копать подаются как «подношение» Ворганшараксу. Он не хочет оставить людей умирать в тоннелях или становиться едой для дракона.
- Однако, он не желает идти в подземелья под замком для спасения людей, поскольку это подвергнет опасности тех, кого герои уже спасли.
- Он очень расстраивается, когда видит тело Алейд. Эктор называет ее одной из самых достойных рыцарей под его командование и сокрушается только о том, что мораль для Алейд всегда была выше долга - именно это постоянно приводило ее к неприятностям.
- После всех разговоров он предлагает передать тело Алейд ее семье. Единственного члена семьи, которого Эктор знает, зовут Вилан Буррал, он жрец Тиморы в Муластере.
- Лорд Регент настаивает на то, что если Флан когда-нибудь избавится от Изувеченной Злобы, то ему нужен символ. Он не намерен освобождать Алейд от ее долга и после смерти: Флану и его жителям нужен павший рыцарь. Он приказывает авантюристам помочь ему сбежать из города, чтобы он смог отвезти тело в Муластер и просить о ее воскрешении.

После того, как пленники освобождены, Лорд спрашивает у героев как они планируют сбежать из города. Он поддерживает любой разумный план, который позволит взять других выживших с собой.

Отыгрыш Лорда регента Эктора Брамса

Лорд Регент Эктор Брамс служил в качестве Рыцаря Командора Черного Кулака при последних двух Лордах Протекторах, оба они умерли при странных обстоятельствах. Он упрямый в своем стремлении соблюдать кодекс чести, грубоватый и стоический человек; бремя лидерства тяжестью лежит на его плечах.

СОКРОВИЩА

Персонажи могут найти заплечную сумку, которую Суразиль оставил на посту охраны. Внутри находится 300 зм и *свиток заклинания послание*.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Наградите каждого персонажа 250 опытом за освобождение Лорда Регента и других пленников.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ АРФИСТОВ: СПЕРНИК ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

Члены фракции Арфисты могли получить специальное задание от Глевита в части 2. Если это так, то сейчас они могут попытаться его выполнить. Если в вашей группе нет персонажей Арфистов в ранге 2 или выше, это событие **НЕ** происходит. Вместо этого прочтите нижеследующее и переходите к части 5.

Крики и спешащие тяжелые шаги слышны из Врат Стоянов, похоже, что их издает большое число рыцарей изменников, пленников или и те, и другие.
«Скорее,» говорит Лорд Регент, затягивая на себе ремень павшего рыцаря с мечом. «Нам нужно уходить.»

ПРОНИКНОВЕНИЕ

Основная часть стражников преследует маленькую группу Рыцарей Черного Кулака, врата по большей части не охраняются. Сперник находится в

самой верхней части со своей охраной.

Лорд Регент не сопровождает искателей приключений, а вместо этого остается охранять освобожденных жителей Флана.

Все ваши планы и попытки войти во Врата Стоянов скрытно пошли прахом, так как их все равно никто не охраняет. Вы легко пробираетесь внутрь.

После бесконечного блуждания по пустым коридорам и множества ступеней вы наткнулись на большую железную дверь с маленькой решеткой на уровне глаз. Заглянув внутрь вы видите несколько скучающих стражников. За ними, из небольшой боковой комнаты, мерцающий свет оттеняет фигуру мужчины, сидящего внутри.

«И как долго нам здесь стоять, Сперник?» спрашивает один из стражников, прикрывая зевоту.

«Пока я не скажу, что можно идти,» говорит голос из боковой комнаты.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 показывает, что доспехи и униформа стражников соответствует Черным Кулакам, но на них есть пятна ярко-зеленой краски. Когда персонажи приближаются, стражники по обеим сторонам не ощущают опасности. Однако, они не будут открывать дверь кому попало и не выйдут из комнаты без причины.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Внутри Врат Стоянов есть комната первичного задержания, куда пленников помещают перед тем, как увести вглубь подземелий.

Потолки. Высотой 10 футов.

Освещение. Комната ярко освещена камином на западной стене. Кроме того, у Сперника на столе, где он работает, стоит масляная лампа.

Клетка. Эта отдельно стоящая камера использовалась для того, чтобы держать в ней пленников во время первичного задержания. Сейчас она открыта и пуста. Если ее закрыть, то замок защелкивается. Замок можно открыть с помощью инструментов вора и успешной проверкой Ловкости Сл 10. Ключ от камеры лежит на столе.

Стол. Большой стол в маленькой боковой комнате можно использовать как укрытие на половину. На нем лежат гроссбухи, в которых описаны все заключенные, и Сперник читает их, чтобы определить, кто из преступников может быть полезным союзником. В ящике стола лежит связка ключей от камеры и от двери к тюрьме, а также полупустая бутылка грога.

Дверь. Вход в комнату блокирует закрытая деревянная дверь. Стражники внутри ожидают визита от другого отряда Слез и откроют дверь любому, кто носит нужную униформу, без лишних вопросов. Авантюрист, который использует инструменты вора, открывает дверь при успешной проверке Ловкости Сл 15. Кроме того, дверь может быть сломана удачной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15.

ВРАГИ И ТАКТИКА

Четыре **ветерана** сидят и стоят в комнате, лениво болтая в тот момент, когда персонажи подходят, но в случае опасности они двигаются как отряд, работая в парах. Каждая пара пытается окружить и атаковать свою цель. Если какой-то персонаж выказывает особую эффективность в дальнем бою, например, лучник или маг, то один ветеран бросается в ближний бой с этим персонажем. Эти воины очень сильны в прямом столкновении с врагами, так что они стараются вести ближний бой, а к дальнему бою прибегают только в случае необходимости. Они дерутся насмерть.

Сперник сидит за столом, когда приходят герои.

Он планирует послать за следующими рабами где-то через час, но он не очень хорошо знаком с полудраконами, которые охраняют других пленников и его можно обмануть, чтобы он приказал открыть героям дверь. Если начинается бой, Сперник колдует заклинания с расстояния, нанося урон или мешая врагам, но заботясь о себе в первую очередь. Если ветераны убиты, то Сперника можно убедить сдаться успешной проверкой Харизмы (Запугивание) Сл 15.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите двух ветеранов
- **Слабая группа:** уберите одного ветерана
- **Сильная группа:** добавьте одного сторожевого дрейка
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ветерана и одного сторожевого дрейка

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Персонажи могут выполнить задание, убив Сперника или приведя его к Глевиту для суда. По мнению Лорда Регента, не зазорно убить шпиона Культа Дракона прямо на месте.

Если Сперника или какого-то из ветеранов захватили в плен, то они знают то же самое, что и ветераны из части 3.

Отыгрыш Сперника

Сперник похоже страдает хронической нервозностью. В плену он обильно потеет и заикается. Однако его недавнее повышение взбодрило Сперника; он постоянно напоминает окружающим кто он такой, как будто из-за этого одного они должны его слушаться.

СОКРОВИЩА

У ветеранов с собой 100 зм, и у одного из них есть *зелье лечения*. Если игроки уже получили награду за выполнение специального задания Альянса Лордов, тогда они не получают ничего.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Начислите каждому персонажу 100 опыта за выполнение специального задания Арфистов.

Часть 5: Побег из Флана!

После того, как персонажи спасли Эктора Брамса и других пленников, им нужно помочь сбежать из города, как и тем, кто прячется в Смеющемся Гоблине. Это приключение предполагает, что они выберутся через канализацию с помощью Приветствующих или отплывут из доков с помощью Альянса Лордов. Если ваши игроки придумали другое решение, сделайте все возможное чтобы наградить их, но они все же должны встретиться с Иксусаксой Песнью Ужаса и ее слугами.

Куда же нам пойти?

Помощь Лорду Регенту в его побеге из Флана предполагает некоторую помощь от Приветствующих (**Вариант 1**). Если в группе есть члены Альянса Лордов, то группа может воспользоваться помощью Дорнала Белоборода и команды **Позолоченного Трофея** (**Вариант 2**).

Вариант 1: Канализация

Очевидный путь на свободу предлагает Глевит - через канализацию. Эта часть главы предполагает, что герои доверились Приветствующим и пошли по этому пути.

Чтобы помочь Лорду регенту и другим жителям Флана сбежать, персонажи должны вернуться в Сломанную Корону. К тому моменту Глевит уже собрал несколько своих подручных.

В Сломанной Короне Глевит и две женщины в кожаных доспехах делают последние приготовления к походу. Одна из женщин - полурослик, а другая - серокожая полуэльфийка. Они проверяют оружие и сумки, проверяя, чтобы все было удобно и ничего не забыто.

Когда вы входите, все трое смотрят на вас в искреннем шоке. «Вы говорили, что с нами пойдет несколько человек,» говорит полуэльфийка, «А не половина чертова города! Нас точно заметят!»

Пытаться незаметно выскользнуть из города с сотней человек — это ужасно трудная задача, если не сказать больше. Глевита нужно убедить помочь персонажам. Хотя он здесь и главный, он очень ценит мнение своих коллег и следует советам своих друзей. Чтобы получить помощь от Глевита нужно сперва убедить его спутниц.

Транки Легкоступ. Женщина полурослик говорит Глевиту, что «ящеры уже начали прочесывать верхние уровни канализации.» Она уверяет его, что невозможно будет незаметно пройти с такой толпой людей и убеждает взять только самых необходимых.

Она рекомендует взять с собой не больше дюжины человек (включая героев). У Транки, однако, очень доброе сердце. Любой персонаж может обратиться к ее чувству долга по отношению к униженным и заставить ее поменять свое мнение удачной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 15.

Темная Линса. Полуэльфийка насмехается над «сантиментами» и говорит, что сбежать конечно не проблема, и убедительно предлагает, что разбойникам нужна хорошая компенсация за риск и проблемы. Она требует по 2 зм за голову. Ее не поколебать никакими проникновенными речами, и она высмеет любого, кто попытается это сделать, но ее можно запугать, чтобы понизить цену.

Персонаж может уменьшить цену до 1 зм за каждого, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 15. Если результат 20 и выше, то Темная Линса устанавливает общую цену в 10 золотых и обещание, что персонаж, который проходил проверку, «у нее в долгу» (см. «Благосклонность и Вражда» в

разделе «Награды» ниже)

Кассит

Кассит тоже добралась до Сломанной Короны, Слезы Злобы не смогли поймать ее во время побега от Врат Стоянов.

Увидев тело Алейд, Кассит кричит в отчаянии и падает на колени у павшего рыцаря, убирает ее окровавленные волосы и выпрямляет помятую униформу - бесполезный, но очень добросердечный жест. Через несколько минут Кассит приходит в себя и рассказывает группе следующее:

- Перед своим нападением дракон ударил дыханием по кладбищу и скорее всего убил всех Келемворитов находящихся там.
- Проводник Обреченных Глэндон был единственным человеком среди верующих, которому хватило бы могущества поднять Алейд из мертвых, и Кассит может только надеяться на то, что он жив.
- Кассит была в городе и покупала припасы для сада во время атаки, и как она говорит это единственная причина почему она еще жива.
- Она очень хорошо знала Алейд. Рыцарь часто приходила отдохнуть на кладбище и делилась историями о своей молодости с молодой жрицей.
- Несмотря на близость с рыцарем, Кассит мало знает о семье Алейд, только то, что у нее есть брат в Мулмастере (город на другой стороне Лунного Моря). Возврат тела семье это то, что обязательно нужно сделать
- Кассит уже получила задание от Глевита - достать любые возможные припасы с Кладбища Валинген, так что она не сможет пойти с героями в канализацию. Она желает им удачи и уверяет всех, что они скоро увидятся.

Отыгрыш Кассит

Кассит это молодая послушница Келемвора, которая провела больше времени изучая книги, чем катакомбы кладбища. Ее солнечное настроение и беззаботная болтовня сменилась хмурой решительность. Хотя ее сухое и слегка искаженное чувство юмора присутствует, как всегда.

Когда все приготовления сделаны, Лорд Регент, Айя Гленмиир и персонажи идут в канализацию вместе с толпой испуганных беженцев и пленников. Если они убедили товарищей Глевита помочь, то трое Приветствующих присоединяются к походу. В другом случае, измените текст для прочтения согласно ситуации.

Глевит ведет вас сквозь тоннели, а его соратники разведывают дорогу впереди. Эти запутанные тоннели, по большей части сухие и выглядят так, как будто ими очень давно не пользовались. Вы можете двигаться быстро, однако ваша группа сильно растягивается.

Внезапно, где-то из середины толпы вы слышите крики!

Прибежав к месту криков, вы видите кровавую сцену. Два кобольда и ящер размером почти с пони лежат мертвые в боковом туннеле рядом с тремя очень похожими на живых статуями.

Если Темная Линса и Транки с вами, то их клинки в руках и с них капает кровь. Темная Линса произносит, «Идем дальше. Теперь они знают где мы. Мы рассредоточимся и не дадим им найти вас.» После этого она исчезает в туннеле и Транки идет за ней.

Успешной проверкой Интеллекта (Магия) Сл 15 персонаж распознает в мертвом ящере василиска: восьминогую ящера, который может взглядом пре-

вращать существ в камень.

Туннель простирается дальше, и вы видите отблески лунного света на лужах в туннеле.

Глевит подзывает вас вперед. «Вот оно. Этот туннель ведет к старому водостоку, который соединен с рекой. Мы уже дальше полета стрелы от города, и ночью вы сможете выбраться из города, и никто вас не заметит.»

Лорд Регент приближается к Глевиту с хмурым выражением лица и после напряженной паузы протягивает ему свою руку в латной перчатке.

«Не сейчас, ваше высочество,» говорит Глевит с ухмылкой. «Мы обсудим условия вашей капитуляции позже.»

Он игриво хлопает Лорда Регента по плечу и исчезает в темноте, насвистывая какую-то песенку.

Темная Линса была права - культисты узнали где идет беженцы и ждут вас снаружи. **Иксусакса Песнь Ужаса** вынуждена разбираться с проблемой сама, так как невозможно так быстро привести сюда войска и закрыть все возможные выходы. Она летит на **виверне** вместе со своим **щитостражем**.

Когда персонажи подходят к выходу из водостока, Иксусакса и ее товарищи летают над выходом, за пределами видимости в ожидании врагов. Она не сможет увидеть персонажей, если только они не выйдут из канализации в открытый водосток.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Водосток длиной в 40 футов от тоннеля до реки и наклонен от 20 футов высоты у тоннеля до 0 у берега реки. Стены сзади и по бокам вертикальные.

Потолки. Туннель в высоту 10 футов.

Освещение. Лунная ночь (сильно затененная местность).

Река. Река течет медленно и ее можно рассматривать как трудный ландшафт. Тех, кто переплывает реку, сносит на 15 футов за раунд.

Водосток. Водосток ограничен по сторонам плоскими камнями. Верхняя часть водостока в 20 футах над уровнем реки. Забраться на боковой камень требует проверки Силы (Атлетика) Сл 20.

ВАРИАНТ 2: ДОКИ

Если персонажи решили отказаться от помощи Приветствующих и принять предложение Дорнала Белоборода, то используйте этот вариант. Если персонажи еще не выполнили специальное задание Альянса Лордов (часть 2), то они должны выполнить его до прибытия Иксусаксы Песни Ужаса и ее слуг.

Если в группе нет персонажей, которые являются членами фракции Альянс Лордов в ранге 2 (Красный нож) или выше, то это событие **НЕ** происходит.

В то время как вы бежите по улицам, ваше число только растет, потому что люди присоединяются к толпе увидев вас и Лорда Регента. Двигаясь в голове толпы, вы видите доки впереди.

Лорд Регент подзывает к себе вас и Айю. «Мы должны остерегаться ловушек. Мисс Гленмиир вы подождите нас здесь с беженцами. Я с нашими новыми друзьями пойду вперед на разведку. Надеюсь мы сможем взойти на борт *Позолоченного Трофея* и сбежать до того, как они поймут, что мы пропали.

Культисты знают, где находятся беженцы и поджидают их в доках. **Иксусакса Песнь Ужаса** вынуждена разбираться с проблемой сама, так как невозможно так быстро привести сюда войска и закрыть все возможные выходы. Она летит на **виверне** вместе со **щитостражем**.

Когда персонажи прибывают в доки, Иксусакса и ее соратники летают и ищут врагов. Она не может увидеть героев, пока они не выйдут из аллей в доки.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Доки выглядят так же как в предыдущий раз в части 2.

Освещение. Сегодня облачная ночь, так что область с сильно затемненной видимостью.

Здания. Доки окружены несколькими складами высотой в 20 футов и с плоской крышей. На них можно взобраться успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15.

Кран. В доках есть большой кран для перемещения грузов. Сейчас в его сетке находится дюжина бочек вина, подвешенная над доками. Для оперирования краном нужно пройти проверку Интеллекта Сл 10. Любой персонаж с подходящей предысторией (например, Моряк) делает эту проверку с преимуществом. Бочки можно сбросить на врагов в области 10 на 10 футов, и заставить их пройти проверку спас броска Ловкости Сл 15. При провале существа получают дробящий урон 21 (бкб) и сбиты с ног; при успехе враг не получает урона, приземляется в 10 футах в любом направлении по выбору МП, и он сбит с ног.

Ящики. В доках есть несколько стопок ящиков за которыми можно укрыться (в половину или три четверти укрытия в зависимости от стопки), или на них можно взобраться для выгодной позиции пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Веревки. Каждый корабль привязан к докам двумя канатами, нос и корма. Персонаж может взобраться на корабль по канатам, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15, или пробежаться по ним, успешно пройдя проверку Ловкости (Акробатика) Сл 20. Нанесение режущего или огненного урона 10 разрывает веревку.

Корабли. В доках стоят несколько кораблей, чьи команды были убиты или арестованы. У всех кораблей трапы подняты, кроме *Бдительного*. Только на *Позолоченном трофее* еще остались люди, и они стараются избежать сражений, если только героям не нужна помощь.

Цепи. *Позолоченный Трофей* прикован к докам несколькими цепями за фальшборт и руль. Цепи нужно убрать или уничтожить (КД 15, 40 хитов), чтобы корабль смог покинуть город.

Вода. Вода на 5 футов ниже уровня доков, и волн сегодня нет. Забраться из воды на док довольно тяжело, так как сваи очень мокрые и покрыты водорослями. Нужно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

КОНФРОНТАЦИЯ!

Какой бы вариант не выбрала группа, их атакуют до того, как они могут сбежать. Иксусакса Песнь Ужаса ныряет вниз на своей виверне вместе с щитостражем.

Рев разрывает ночную тишину, и огромный зверь с кожистыми крыльями слетает вниз с черного покрывала ночи. Эльфийка в черных и пурпурных робах сидит верхом на этом существе, которое держит в когтях конструктор из камня, металла и дерева.

Зверь отпускает свою поклажу и конструктор приземляется на мелководье реки Стоянов с глухим звуком. Не успели волны улечься, как виверна делает круг и приземляется на землю около конструктора. Они атакуют без криков или предупреждений!

Иксусакса незамедлительно узнает Эктора Брамса,

если видит его, и понимает, что кем бы не были его спутники, им нельзя дать уйти в живых.

Айя Гленмиир собирает беженцев в безопасном месте канализации или аллее и остается там с ними. Она не участвует в этом бою.

ВРАГИ И ТАКТИКА

Иксусакса незамедлительно атакует в начале боя. Она посылает своего щитостража (которого несла виверна) на персонажей, но отзывает обратно, если персонажи отступают в туннели или фокусируются на ней самой.

Она колдует *конус холода*, если в области заклинания несколько врагов. В другом случае она колдует *магические стрелы* 4-ого уровня. Она избегает ближнего боя по возможности, использует *туманные шаги*, чтобы телепортироваться к своему щитостражу, если их разделили и с ней вступил в бой опасный враг. Ни в коем случае она не допускает, чтобы ее щитостраж отдалялся более чем на 60 футов от нее.

У щитостража было приготовлено заклинание *каменная кожа*, которое он активирует перед началом боя. Так как каменная кожа требует концентрации, то он должен проходить спас бросок Телосложения (Сл 10 или половина урона, смотря что выше) каждый раз, когда получает урон. В остальном он безрассудно кидается в бой, но не уходит дальше чем на 60 футов от Иксусаксы.

Иксусакса не желает оставлять Лорда Регента в живых, но не хочет умирать в попытке остановить его. Она всегда оставляет себе 1 ячейку 2 уровня и 1 ячейку 3 уровня, чтобы обеспечить свой отход. Сперва она колдует *туманные шаги*, чтобы оторваться от героев. Потом она колдует *полет* и взлетает на 60 футов и летит к ближайшей стене. Когда она решится бежать зависит от того, жив ли еще ее щитостраж:

- **Щитостраж жив.** Иксусакса улетает, когда у нее остается 15 или меньше очков здоровья.
- **Щитостраж мертв.** Иксусакса улетает, когда у нее остается 25 очков здоровья или меньше.

Эктор Брамс ждал такую битву десятилетиями. Хотя он и был великим воином в молодости, возраст и положение расслабили его (используйте характеристики **ветерана**, КД увеличен до 18). Любый персонаж может убедить Лорда Регента отойти назад и охранять беженцев (которые остались в канализации или аллее), или придумать ему другое задание, которое обеспечит его выживание, пройдя проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15. В другом случае он отважно бросается в бой, желая убить Иксусаксу за все, что наделала она и ее Култ.

Даже если убедить Лорда Регента отойти в безопасное место, он незамедлительно вступает в бой если кто-то из них падет.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** убрать щитостража
- **Слабая группа:** изменить щитостража на голема из плоти.
- **Сильная группа:** добавить одного голема из плоти.
- **Очень сильная группа:** добавить двух големов из плоти.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Беженцы добираются до берега реки Стоянов у развилки, где пересекаются Железный Путь и Дорога Флана.

Заклучение этого приключения зависит напря-

мую от того выжил ли Лорд Регент Эктор Брамс или нет в бою с Иксусаксой Песнью Ужаса.

Лорд Регент выжил. Прочтите следующее:

Отгремели последние звуки битвы, и Эктор Брамс несет тело Рыцаря Алейд Буррал завернутое в плащ Киноварного Трона из шелка и вельвета. Позади него, уставшие и грязные беженцы из когда-то гордого города возникают из темноты сначала по одному, по двое, а потом всей толпой.

Лорд Регент обращается к присутствующим. «Мы понесли невообразимые потери сегодня, но мы не можем позволить себе предаваться отчаянию. Мы белое пламя холодного севера! Мы - Флан!

Радостные крики быстро оборвались, так как из-за угла выехала повозка с двумя лошадьми, управляемая молодой девушкой в плохо подогнанном кожаном доспехе с символом Клемвора на груди.

«Достаточно речей, милорд,» говорит Кассит, «Забирайтесь!»

Лорд Регент не выживает. Прочтите следующее:

Последние звуки сражения отгремели и пара беженцев приближается, неся тело Рыцаря Алейд Буррал на руках - завернутое в плащ Киноварного Трона из шелка и вельвета. Позади них уставшие и грязные беженцы из когда-то гордого города возникают из темноты, сначала по одному, по двое, а потом всей толпой.

Они аккуратно кладут свою ношу подле бездыханного тела Лорда Регента, губы которого улыбаются. Раздаются крики «За Лорда Регента! За Флан!» и вскоре все больше и больше людей скандирует это.

Радостные крики быстро оборвались, так как из-за угла выехала повозка с двумя лошадьми, управляемая молодой девушкой в плохо подогнанном кожаном доспехе с символом Клемвора на груди.

«Хватит кричать,» говорит Кассит, «Забирайтесь!»

Лорд Регент (или Айя, если он не выжил) дает задание героям: они должны остаться во Флане и помогать Приветствующим и другим фракциям, оставшимся в городе до возвращения Рыцаря Алейд Буррал (и Лорда Регента если он выжил). Персонажам советуют вернуть под контроль Башню Денлора - она может стать хорошим оперативным штабом.

СОКРОВИЩА

У Иксусаксы с собой 1000 зм в ювелирных украшениях, *зелье лечения* и *камень Йоун защиты*. Также у нее с собой маленькая книга заклинаний, в которой записаны все заклинания, которые она приготовила на сегодня.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Начислите каждому персонажу по 100 очков опыта если тело Алейд Буррал вывезли из Флана. Награда удваивается если Лорд Регент выжил.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

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

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. 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
Щитостраж	2900
Иксусакса Песнь Ужаса	2300
Виверн	2300
Камбион	1800
Фарвник Ядовитый	1800
Голем из плоти	1800
Тюремщик Культа	1100
Полудракон эттин	1100
Василиск	700
Хобгоблин капитан	700
Ветеран	700
Сторожевой дрейк	450
Кобольд фанатик культа	450
Священник	450
Сперник	450

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Пленники у смеющегося Гоблина	100
Специальное задание Альянса Лордов	100
Узнать правду о Слезах Злобы	100
Спасение Эктора Брамса и освобождение пленников	250
Специальное Задание Арфистов	100
Кассит сбегает из Флана с телом Алейд	100
Лорд Регент сбежал из Флана и остался в живых	100

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

В этом разделе приводятся все сокровища, которые можно получить в этом приключении. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Драгоценности Иксусаксы	1000
Рюкзак Суразиэля	300
Сокровища Фарвника	200
Оплата от Рыцаря Буррал	200
Кошельки ветеранов	100

КАМЕНЬ ЙОУН ЗАЩИТЫ

Волшебный предмет, редкий (требуется настройка)
Вы получаете бонус +1 к КД, пока эта серо-розовая призма вращается вокруг вашей головы.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное
Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ ИКСУСАКСЫ

Книга заклинаний Иксусаксы содержит следующие заклинания, которые могут быть переписаны в книгу заклинаний персонажа, используя правила из *Книги Игрока*.

1ур: обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит [*detect magic, mage armor, magic missile, shield*]

2ур: туманный шаг, внушение [*misty step, suggestion*]
3ур: контрзаклинание, огненный шар, полёт [*counterspell, fireball, fly*]

4ур: град, каменная кожа [*ice storm, stoneskin*]
5ур: конус холода [*cone of cold*]

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: ПОСЛАНИЕ

Свиток, необычный
Этот свиток содержит одно заклинание *Послание*. Описание свитков заклинаний можно найти в Базовых Правилах Мастера Подземелий или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений 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, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

СЛАВА

Все представители фракций зарабатывают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи Арфисты ранга 2 (Тень Арфы) или выше, которые выполнили свое специальное задание, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специального задания** в листе кампании.

Персонажи из Альянса Лордов ранга 2 (Красный Нож) или выше, которые выполнили свое специальное задание, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **завершение специально-**

го задания в листе кампании.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** в конце этого приключения.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ И ВРАЖДА

Персонажам представляется возможность заработать следующее отношение к себе.

В долгу у Темной Линсы. В обмен на помощь в выводе более десяти дюжин людей из Флана вы должны были услугу разбойнице полудроу - Темной Линсе. Несмотря на то, что звучит это очень зловеще, она была очень впечатлена вашими действиями и может позвать вас выполнить очень важное задание для нее в будущем.

НАГРАДА МАСТЕРА

Мастер получает **400 очков** опыта и **десять дней простоя** за эту игровую сессию.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Василиск

Средний монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 52 (8к8+16)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	8(-1)	15(+2)	2(-4)	8(-1)	7(-2)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Обращающий в камень взгляд. Если существо начинает свой ход в пределах 30 футов и они оба могут видеть друг друга, василиск, если он дееспособен, может заставить существо пойти спасбросок Телосложения Сл 12. При провале спасброска, существо начинает волшебным образом превращаться в камень и становится опутанным. Оно должно повторить этот спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе спасброска, эффект завершается. При провале, существо обращается в камень до тех пор пока не будет освобождено заклинанием большее восстановление или другой магией.

Существо, которое василиск не застал врасплох, может отвести взгляд, чтобы избежать спасброска в начале своего хода. Если оно делает так, оно не видит василиска до начала своего следующего хода, когда опять сможет выбрать - отводить ли взгляд. Любой взгляд на василиска в любое время ведёт к немедленному прохождению такого спасброска.

Если василиск видит своё отражение в 30 футах в ярком свете, он принимает его за соперника и немедленно подвергает его (а с ним и себя) воздействию своего взгляда.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3) плюс урон ядом 7 (2к6).

Камбион

Средний изверг, законопослушно злой

Класс доспеха 19 (чешуйчатый доспех)

Хиты 82 (11к8+33)

Скорость 30 фт., полёт 60 фт.

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

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

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

Сопротивление урону холод, огонь, электричество, яд; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Бездны, Инфернальный

Опасность 5 (1800 опыта)

Благословение Изверга. КД камбиона включает и его бонус Харизмы.

Врождённое колдовство. Способность к заклинаниям камбиона основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14). Камбион может творить следующие заклинания, без необходимости в материальных компонентах:

3/день каждое: смена обличья, приказ, обнаружение магии

1/день: уход в иной мир (только на себя)

Действия

Мультиатака. Камбион совершает две рукопашных атаки, либо использует свой Огненный Луч дважды.

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4) или 8 (1к8+4), если используется двумя руками, плюс урон огнём 3 (1к6).

Огненный Луч. Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 10 (3к6).

Очарование Изверга. Один гуманоид, которого может видеть камбион в пределах 30 футов от него, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14 или быть магически очарованным на 1 день. Очарованная цель подчиняется голосовым командам камбиона. Если цели вредит камбион или другое существо, или она получает самоубийственную команду от камбиона, цель может повторить спасбросок, при успехе которого эффект завершится. Если цель преуспела в спасброске или эффект для неё уже завершился, это существо免疫но к Очарованию Изверга камбиона на следующие 24 часа.

Тюремщик культа¹

Средний гуманоид (полу-дракон), законопослушно-злой

Класс доспеха 17 (наборной доспех)

Хиты 57 (6к12+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	13(+1)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	12(+1)

Спасброски Сил +6, Тел +5

Навыки Атлетика +6, Запугивание +3, Восприятие +2

Сопротивление урону электричество

Чувства Слепое видение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Драконий

Опасность 4 (1100 опыта)

Всплеск действий (Перезарядка когда тюремщик совершает краткий или длительный отдых). В свой ход, тюремщик может предпринять одно дополнительное действие.

Улучшенные критические попадания. Оружие тюремщик критически попадают при результате броска кубика 19 или 20.

¹ Использует параметры Лангдедросы Цианвраса из Клада Королевы Драконов

Действия

Мультиатака. Тюремщик совершает две атаки, либо двуручным мечом, либо копьём.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

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).

Дыхание молний (Перезарядка 5-6). Тюремщик выдыхает молнию в форме линии, 30 футов длиной и 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13. При неудаче оно получает урон электричеством 22 (4к10), а при успехе - лишь половину этого урона.

Фарвник Ядовитый

Средний гуманоид (полу-эльф), законопослушно злой

Класс доспеха 17 (чешуйчатый доспех, щит)

Хиты 58 (9к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	12(+1)	14(+2)	10(+0)	16(+3)	16(+3)

Спасброски Мдр +6, Хар +6

Навыки Обман +6, Проницательность +6, Восприятие +6, Убеждение +6

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный

Опасность 5 (1800 опыта)

Наследие фей. Фарвник получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплен.

Колдовство. Фарвник является заклинателем 9го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Фарвник обладает следующими подготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): указание, священное пламя, чудотворство [guidance, sacred flame, thaumaturgy]

1го уровня (4 ячейки): приказ, лечащее слово, лечение ран, нанесение ран [command, cure wounds, healing word, inflict wounds]

2го уровня (3 ячейки): глухота/слепота, малое восстановление, божественное оружие (копье) [blindness/deafness, lesser restoration, spiritual weapon (spear)]

3го уровня (3 ячейки): рассеивание магии, множественное лечащее слово, духовные стражи [dispel magic, mass healing word, spirit guardians]

4го уровня (3 ячейки): защита от смерти, свобода перемещения [death ward, freedom of movement]

5го уровня (1 ячейка): нашествие насекомых [insect plague]

Ядовитый удар (3/день). Один раз в раунд, когда Фарвник попадает рукопашной атаки, она может потратить одно использование этой черты, чтобы нанести дополнительный урон ядом 9 (2к8).

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (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 адамантинового оружия

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, паралич, окаменение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, 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 впадает в берсерк. Пока в этом состоянии, голем атакует ближайшее существо, которое он 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 в 60 футах 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 преуспевает, голем выходит из состояния берсерка. Если голем вновь получит урон пока его хиты ниже 30, 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 иммунный 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.

Сопrotивление 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).

Сторожевой Дрейк

Средний дракон, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8+21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Навыки Восприятие +2

Сопротивление урону электричество

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки понимает Драконий, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Дрейк совершает две атаки: одну - укусом и одну - хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

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

Полудракон Эттин

Большой великан, хаотично злой

Класс защиты 12 (природный доспех)

Хиты 85 (10к10+30)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	8(-1)	17(+3)	6(+2)	10(+0)	8(-1)

Навыки Восприятие +4

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Драконий, Великаний, Орчий

Опасность 4 (1100 опыта)

Две головы. Эттин получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) и спасброски против ослепления, очарования, оглушения, страха, ошеломления и потери сознания.

Не спящий. Когда одна голова эттина спит, другая бодрствует.

Действия

Мультиатака. Эттин совершает две атаки: одну двуручным топором и одну моргенштерном.

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 14 (2к8+5).

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 14 (2к8+5).

Ядовитое дыхание (Перезарядка 5-6). Эттин выдыхает 15-футовый конус ядовитого газа. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить урон ядом 21 (6к6). При успехе спасброска, оно получает лишь половину этого урона.

Полу-эльф священник

Средний гуманоид (полу-эльф), нейтрально злой

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, Убеждение +3, Религия +4

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки любые два языка

Опасность 2 (450 опыта)

Наследие фей. Священник получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплен.

Божественное возвышение. Бонусным действием священник может потратить ячейку заклинания, чтобы добавить к урону оружия дополнительный урон излучением 10 (3к6) при попадании. Этот эффект длится до конца хода. Если священник использует для этого ячейку заклинания 2го уровня или выше, дополнительный урон возрастает на 1к6 за каждый уровень выше 1го.

Колдовство. Священник является заклинателем 5го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Священник обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *свет, священное пламя, чудотворство* [light, sacred flame, thaumaturgy]

1го уровня (4 ячейки): *лечение ран, направленный снаряд, убежище* [cure wounds, guiding bolt, sanctuary]

2го уровня (3 ячейки): *малое восстановление, божественное оружие* [lesser restoration, spiritual weapon]

3го уровня (2 ячейки): *рассеивание магии, духовные стражи* [dispel magic, spirit guardians]

Действия

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

Хобгоблин капитан

Средний гуманоид (гоблиноид), законопослушно злой

Класс защиты 17 (полулаты)

Хиты 55 (6к8+12)

Скорость 30 фт.

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 3 (700 опыта)

Боевое превосходство. Раз за ход, хобгоблин может нанести дополнительные 10 (3к6) урона существу, по которому он попал вооружённой атакой, если это существо в пределах 5 футов от боеспособного союзника хобгоблина.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (2к6+2).

Метательное копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

Лидерство (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). В течение 1 минуты, хобгоблин может произносить специальные команды или предупреждения, когда не враждебное существо, которое он видит в пределах 30 футов от него, проводит атаку или проходит спасбросок. Существо может прибавить к4 к результату своего броска, если оно слышит и понимает хобгоблина. Существо может прибавлять результат только одной кости Лидерства на бросок. Эффект завершается если хобгоблин становится недееспособным.

Иксусакса Песнь Ужаса, МАГ

Средний гуманоид (эльф), нейтрально злой

Класс доспеха 12 (16 с доспехами мага и камнем йоуна; 18 со щитом стража)

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 Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный

Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Иксусакса является заклинателем 9го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Она обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *огненный заряд, свет, волшебная рука, фокусы* [fire bolt, light, mage hand, prestidigitation]

1го уровня (4 ячейки): *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит* [detect magic, mage armor, magic missile, shield]

2го уровня (3 ячейки): *туманный шаг, внушение* [misty step, suggestion]

3го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар, полёт* [counterspell, fireball, fly]

4го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость, град* [greater invisibility, ice storm]

5го уровня (1 ячейки): *конус холода* [cone of cold]

Действия

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

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс защиты 12

Хиты 5 (2к6-2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Всеобщий, Драконий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

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

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) дробящего урона.

Кобольд Фанатик Культа

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

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 темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Всеобщий, Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Тёмная преданность. Фанатик получает преимущество на спасброски против очарования и страха.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *свет, священное пламя, чудотворство* [light, sacred flame, thaumaturgy]

1го уровня (4 ячейки): *приказ, нанесение ран, щит веры* [command, inflict wounds, shield of faith]

2го уровня (3 ячейки): *удержание личности, божественное оружие [hold person, spiritual weapon]*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

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

ЩИТОСТРАЖ

Большая конструкция, без мировоззрения

Класс защиты 17 (природный доспех)

Хиты 142 (15к10+60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	8(-1)	18(+4)	7(-2)	10(+0)	3(-4)

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состояниям очарован, истощён, испуган, парализован, отравлен

Чувства слепое зрение 10 фт., темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает команды, отданные на любом языке, но не может говорить

Опасность 7 (2900 опыта)

Связь. Щитостраж магически связан с амулетом. Пока щитостраж и его амулет находятся на одном плане существования, носитель амулета может телепатически вызвать стража, чтобы тот направился к нему. Щитостраж знает расстояние и направление на амулет. Если страж в пределах 60 футов от амулета, половина урона (округляя вверх), наносимого носителю амулета перенаправляется в щитостража.

Регенерация. Щитостраж восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него хотя бы 1 хит.

Хранящий заклинание. Заклинатель, носящий амулет щитостража, может сохранить одно заклинание 4го или ниже уровня в щитостража. Чтобы сделать это, носитель амулета должен сотворить заклинание на стража. Заклинание не оказывает эффекта, но сохраняется в страже. По приказу носителя амулета или когда создается ситуация, определённая заклинателем, щитостраж сотворит заклинание с параметрами, установленным заклинателем и без необходимости в компонентах. Когда заклинание сотворено или новое заклинание сохранено, любое старое заклинание будет потеряно.

Действия

Мультиатака. Щитостраж совершает две атаки кулаками.

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

Реакции

Защита. Когда существо проводит атаку по носителю амулета, щитостраж добавляет бонус +2 к КД носителя амулета, если щитостраж в пределах 5 футов от носителя.

СПЕРНИК, ФАНАТИК КУЛЬТА

Средний гуманоид (человек), 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 Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик получает преимущество на спасброски против очарования и страха.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *свет, священное пламя, чудотворство [light, sacred flame, thaumaturgy]*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, нанесение ран, щит веры [command, inflict wounds, shield of faith]*

2го уровня (3 ячейки): *удержание личности, божественное оружие [hold person, spiritual weapon]*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

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

ВETERAN

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 17 (наборной 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 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).

ВИВЕРН

Большой дракон, без мировоззрения

Класс защиты 13 (природный доспех)

Хиты 110 (13к10+39)

Скорость 20 фт., полёт 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки -

Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Мультиатака. Виверн совершает две атаки: одну укусом и одну жалом. Пока он в полёте, он может использовать когти вместо одной из атак.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 13 (2к8+4).

Жало. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6+4). Цель должна преуспеть в проверке Телосложения Сл 15 или получить урон ядом 24 (7к6). При успехе спасброска, цель получает лишь половину этого урона.

МЕДВЕСОВА

Большой монстр, неопределённый

Класс защиты 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к10+21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки -

Опасность 3 (700 опыта)

Острое зрение и нюх. Медвесова получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на зрение и обоняние.

Действия

Мультиатака. Медвесова проводит две атаки: одну своим клювом и одну - когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (1к10+5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 14 (2к8+5).

УЛОВКА, БЕРСЕРК

Средний гуманоид (человек), хаотично злой

Класс защиты 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 Всеобщий

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

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

РАЗВЕДЧИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 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 Природа +4, Восприятие +5, Скрытность +6, Выживание +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

и Разведчик совершает две рукопашных или две дальнбойных атаки.

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

Длинный Лук. Дальнбойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8+2).

САНД КРУЛЕК, РЫЦАРЬ

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс защиты 18 (латы)

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 любой один (обычно Всеобщий)

Опасность 3 (700 опыта)

Смелчак. Рыцарь с преимуществом проходит спасброски против того, чтобы стать испуганным.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашных 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 (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). В течение 1 минуты, рыцарь может произносить специальные команды или предупреждения, когда не враждебное существо, которое он видит в пределах 30 футов от него, проводит атаку или проходит спасбросок. Существо может прибавить к4 к результату своего броска, если оно слышит и понимает рыцаря. Существо может прибавлять результат только одной кости Лидерства на бросок. Эффект завершается если рыцарь становится неспособным.

Реакции

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, рыцарь должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

ШАРРАК, КРЫЛАТЫЙ КОБОЛЬД

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13

Хиты 7 (3к6-3)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	16(+3)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, кобольд получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Тактика стаи. Кобольд получает преимущество на броски

атаки против существ, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от цели атаки и дееспособен.

Действия

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

Сброшенный камень. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, одна цель ровно под кобальдом. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

ПАУК

Крошечное чудовище, без мировоззрения

Класс защиты 12

Хиты 1 (1к4-1)

Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 0 (10 опыт)

Паучье лазанье. Паук может карабкаться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить какие-то проверки.

Чувство паутины. Пока он контактирует с паутиной, паук знает точное расположение любого существа, которое также находится в контакте с той же паутиной.

Передвижение по паутине. Паук игнорирует ограничения передвижения, предоставляемые паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1 и цель должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 9 или получить урон ядом 2 (1к4).

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 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: дробящий урон 5 (1к6+2).

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

Ворг

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10+4)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	13(+1)	7(-2)	11(+0)	8(-1)

Навыки Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Гоблинский, Варгов

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и нюх. Ворг получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6+3). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или быть сбитым с ног.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 1:

СЕКРЕТНОЕ ЗАДАНИЕ АРФИСТОВ

Привет тебе, Наблюдатель

Время на исходе, так что ты должен выполнить это задание вместе с любыми союзниками, которых сможешь собрать. В прошлом ты доказал, что ты надежный и способный агент, этого должно хватить.

Жестоким инструментом Кургана Дракона, Сперник, обрёк Флан его жителей. Хуже того, он знает кто мы такие. Если ему позволить остаться в городе, то он избавится от всех наших агентов, которые там остались. Мы не можем рисковать жизнью наших братьев и сестер. Если мы хотим победить, нам нужно собирать информацию. Чтобы сделать это, нас не должны найти. Сперник должен умереть.

Олисара Песнь Света



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 2: СЕКРЕТНОЕ ЗАДАНИЕ АЛЬЯНСА ЛОРДОВ



Удачных вам дорог и удобного ночлега,

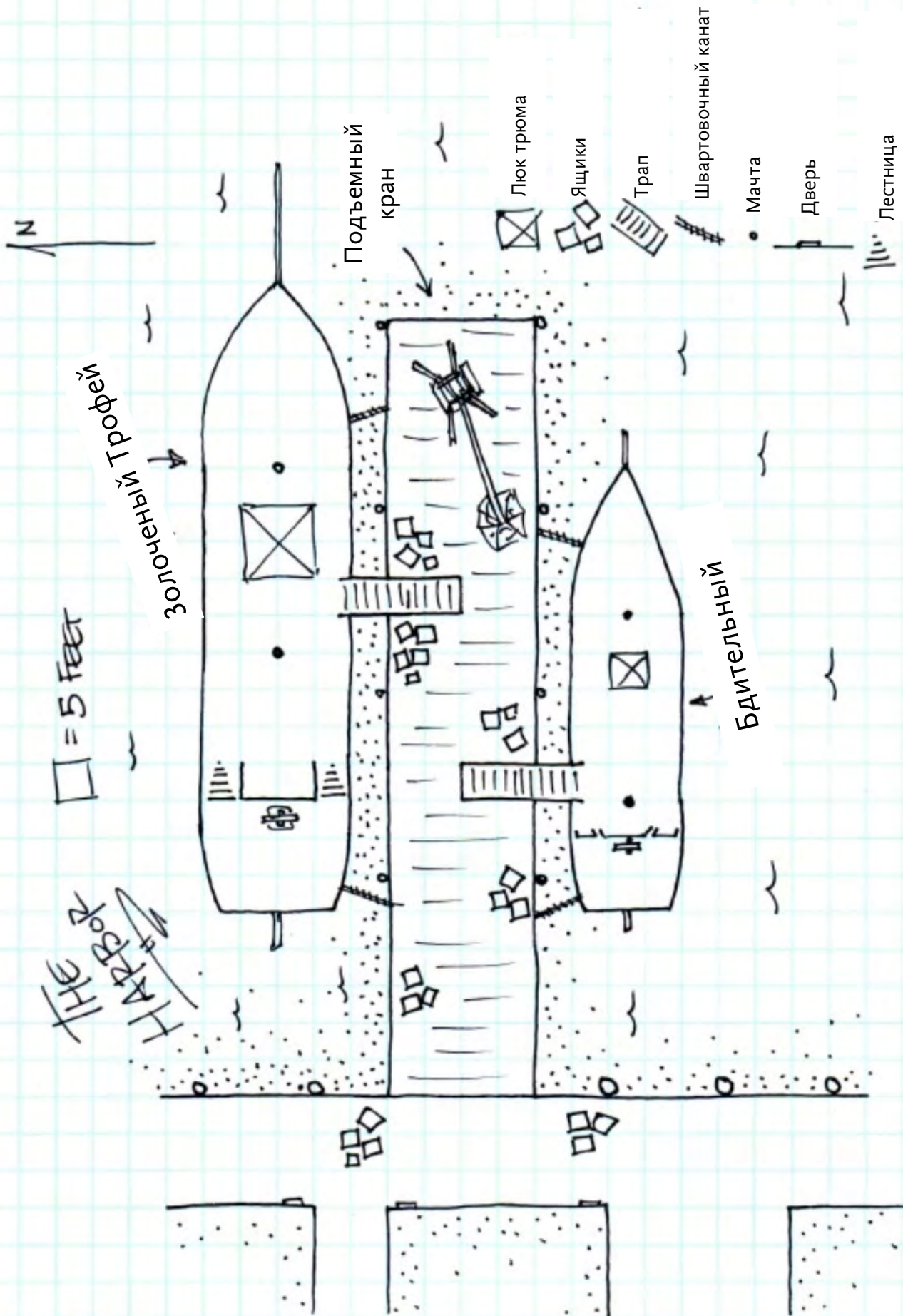
Мне очень повезло, что это письмо дошло до ваших рук. Я признаю, что не очень доверяю бродяге, которому я его доверил, но выбор был невелик и я надеялся, что пара монет обеспечат его лояльность хотя бы ненадолго.

Я загружал свою галеру – Позолоченный трофей – в доках товарами, которые важные люди из нашей организации доверили мне отвезти в Мул-мастер, как доки были захвачены Рыцарями Черного Жулака. Они говорят нам пройти с ними, но я пока отказываюсь. У нас не очень много оружия, но мы пока еще удерживаем корабль. Они увозят рабочих доков и команды с других кораблей, я не сомневаюсь, что они придут и за нами.

Мы не можем уплыть, так как они привязали наш корабль цепями, а мы недостаточно сильны, чтобы отбить доки. Освободите нас поскорей. Мы можем сбежать вместе с вами и всеми, кого вы пожелаете взять с собой. Места хватит на половину города если нужно.

Фернал Белодорог

КАРТА 1: ДОКИ



КАРТА 2: ВРАТА СТОЯНОВ

