



ADVENTURERS LEAGUE™

НАЛЕТЧИКИ СУМЕРЕЧНЫХ ТОПЕЙ

В Сумеречных Топях были обнаружены сокровища черного дракона и там есть тайны, которые интересуют фракции. Дракон мародерствует по деревням и сокровища остались без охраны. Самое время ограбить его логово! Приключение для персонажей с 5 по 10 уровень.

Код приключения: DDEX1-12

Участники проекта

Дизайн приключения: Robert Adducci

Производство и дизайн: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

Организатор игр: Chris Tulach

R&D игрового опыта: Greg Bisland

Команда Лиги Приключенцев: Greg Bisland, Chris Lindsay, Shally Mazzanoble, Chris Tulach

Администраторы Лиги Приключенцев: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick



EXPEDITIONS™

Дебют: 05 февраля 2015

Публикация: 1 марта 2015

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

©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

Переведено на Нотабеноиде <http://notabenoid.org/book/61547/295034>

Kitar, stivie, korfax, Gurneg, Tenkai, Xattttta, tabakow для dungeons.ru

<http://dungeonsanddragons.ru/>
<http://vk.com/dungeons>

вычитка korfax, stivie
верстка sthrad



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Налетчики Сумеречных Топей», 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.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря Забытых Королевств, возле и около Сумеречных Топей, болота к востоку от города Флан.

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**. 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 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение,

сделайте следующее:

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

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

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО 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 заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при

решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

С тех пор, как людоящеры Сумеречных Топей [Twilight Marsh] начали грабить окрестные фермы, тащить в плен людей и подкарауливать путешественников вокруг (DDEX1-7 *Барабаны на болотах*), местный люд был на грани. Хотя группа авантюристов и помешала черному дракону Тростульграэлю (более известному как «Бархат») и спасла тех, кого взяли в плен, похоже, что все стало еще хуже. Теперь молодой черный дракон уничтожает караваны, фермы и корабли в Лунном Море в бессильной злобе на тех надоедливых героев.

Бархат недавно улетел с топей на тайную встречу в Флан, и он не вернется по крайней мере несколько дней. Топекоготь Король Ящеров (DDEX1-7 *Барабаны на болотах*) выжил и теперь командует объединенными остатками трех племен людоящеров. Король Ящеров узнал о том, что Бархат отсутствует, и видит в этом отличную возможность отомстить дракону за истребление племен людоящеров.

Топекоготь, однако, очень хитер и знает, что его клан не способен в одиночку справиться со слугами Бархата и он решает заручиться поддержкой искателей приключений.

Он отправляет посланника к местному дварфу по имени Ролк (DDEX1-7 *Барабаны на болотах*), и велит ему искать авантюристов и сказать им, что логово дракона осталось без охраны и сейчас самое время его обчистить.

Никто этого не знает, но Бархат уже приготовился к смерти. Используя черные ритуалы во тьме, он уже почти завершил большинство этапов на пути становления драколичем. Осталось только умереть.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение разбито на шесть частей:

Часть 1. Персонажи узнают, что Тростульграэль улетел из своего логова и не вернется некоторое время. Некоторые фракции очень хотят завладеть сокровищами дракона и соблазн богатств скорее всего сам по себе возбудит интерес героев. Времени мало и персонажи должны спешить к логову до того, как вернется Бархат.

Часть 2. Герои должны пересечь Топи, где они встретят Топекогтя и шамана людоящеров, которые оказались в когтях ползучего холма. Персонажи могут попытаться спасти их и ящеролоуды проведут их к логову дракона, а могут пройти мимо и добираться сами.

Часть 3. Дальше в болотах герои встретят одинокого гоблина, охотящегося в топях; слугу Шабаша Кровавого Корня. Одна из карг шабаша была похищена Бархатом и удерживается в заложниках, чтобы шабаш подчинялся черному дракону. Карги этим очень недовольны и с ними можно договориться.

Части 4 и 5. Персонажи добираются до логова Бархата и должны войти в него и разобраться с маленьким племенем кобольдов. Племя хитрых кобольдов оборудовало логово Бархата несколькими разнообразными ловушками; чтобы искалечить и убить тех недотеп, кто попадет к ним в руки. Вместе с коболями парочка троллей патрулирует земли культа.

Часть 6. Наконец, полудракон тролль охраняет сокровища отца. Он обитает под затопленными сооружениями культа в логове Бархата, в большой

сырой цистерне, наполненной зловонной водой.

интерес фракции. Его можно найти в Вельветовом Дублете следующим утром.

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Будет полезно узнать принимали ли ваши персонажи участие в DDEX1-7 *Барабаны на болотах* и/или в DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол* до того, как вы начнете приключение.

Персонажи, которые участвовали в DDEX1-7 *Барабаны на болотах* могут увидеть знакомые лица по ходу этого приключения; особенно, экс-авантюриста Ромсана Каала и дварфа торговца Ролка. Кроме того, Топекоготь Король Ящеров все еще действует в этой области. Некоторые персонажи возможно сражались и убили короля людоящеров, но в тайне от них, шаманы смогли спасти его от многочисленных ран, тем самым доказав, что Топекоготь это истинный король ящеров, благословленный Семуаньей, богиней людоящеров!

В DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол*, персонажи могли обнаружить книгу, которая называлась Культы Лунного Моря, написанную Талиоссом из Тира. Если у персонажа есть эта книга с собой, то любую проверку Интеллекта (тайного знания или Истории) относительно культов или их традиций в регионе Лунного Моря он делает с преимуществом.

В книге есть небольшая запись о культе известном как Культ Черного Быка, который когда-то занимал комплекс, который находится в Сумеречных Топях. Запись содержит карту, показывающую комплекс таким, каким он был в те годы, когда культ действовал.

ВРЕМЯ

Время работает против авантюристов. Им нужно успеть все сделать до того, как Бархат вернется из своей экскурсии в Флан. Используйте таблицу Время до Черных Крыльев (приложение 2, ниже), чтобы следить за временем в приключении. Если персонажи делают что-то что не учтено в таблице, сами принимайте решение сколько это отняло у них времени.

Персонажи могут отдыхать, когда им угодно, но часы тикают. Если они будут прохлаждаться слишком долго, то их бой с Бархатом будет гораздо более трудным.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приведенные ниже зацепки для приключения используются чтобы затянуть героев в историю. Пока город привыкает к жизни под правлением Изувеченной Злобы, они могут встретиться с одним или несколькими зацепками.

Тень Смерти. Бродя по Флану, путешественники замечают огромную крылатую фигуру, летящую в сторону Крепости Вальево [Valjevo Keer]. Следующим утром проходит слух, что черный дракон приземлился у крепости прошлой ночью. Авантюристам советуют встретиться с Ролком, агентом представителей их фракций в Вельветовом Дублете [Velvet Doublet] завтра утром.

Старый Друг. Если кто-то из персонажей участвовал в событиях DDEX1-7 *Барабаны на болотах*, то он узнает о том, что Ролк в городе. Он получает письменное приглашение присоединиться к нему на завтраке в Вельветовом Дублете, сообщение обещает славу и «невероятное богатство»!

Как Вы Пожелаете Милорд. Гилфрон Милон встречается с теми персонажами, которые состоят в Альянсе Лордов, и он просит их встретиться с представителем Гильдии Торговцев; дварфом по имени Ролк. У него есть информация, которая возбудила

Часть 1.

НЕОХРАНЯЕМЫЙ КЛАД

Приключение начинается в Флане.

ВЕЛЬВЕТОВЫЙ ДУБЛЕТ

Неважно по каким причинам, персонажи собираются в Вельветовом Дублете. Во время завтрака они встречаются с Ролком, дварфом продавцом, которого авантюристы, участвовавшие в DDEX1-7 *Барабаны на болотах*, могут узнать.

Вельветовый Дублет, даже в эти тяжелые для Флана времена, это очень изысканное заведение. Зал заставленный мягкими креслами, где есть только одна вещь, которая темней и богаче чем древесина, из которой сделаны здешние столики - это вино, которое здесь подают.

К несчастью, ваша трапеза была прервана. Двери распахиваются и в зал заходит дварф в опрятной хоть и пыльной одежде. Увидев вашу группу, он берет стул и подсаживается к вам.

На улице колокол бьет девять раз; их звон заглушается плотным туманом, который в последнее время постоянно висит над Фланом.

Ролку очень приятно, что персонажи пришли в ответ на его просьбу. Он особенно заинтересован в уплате долге тем, кто спас его до этого. Во время завтрака, Ролк рассказывает следующее:

- Гильдия Торговцев пострадала от нескольких краж на Дороге Флана [Phlan Path]. Одну из пропавших Гильдия Торговцев очень хочет вернуть. Недавно был украден сейф с печатью Гильдии, который защищен от вскрытия магическим и обычным образом, Ролк настаивает на том, что сейф открывать нельзя, не отвечает на вопросы о его содержимом; он только говорит, что на нем символ Гильдии Торговцев - золотая монета с отчеканенным топором, молотком и кузнечными клещами.
- У него есть причины полагать, что сейф сейчас находится в логове Тростульгразля, более известного как Бархат, и он очень удачно оказался «вдали от дома». Дракон прилетел в Флан за ночь до этого - скорее всего на встречу с Ворганшараксом, ходят слухи, что он пробудет в городе несколько дней.
- Гильдия Торговцев готова оплатить услуги искателей приключений в размере 700 зм за возвращение сейфа и его содержимого.
- Для того, чтобы герои быстро добрались до Топей, Гильдия выдаст каждому по лошади или по 75 зм, чтобы оплатить другой транспорт до Топей.

Отыгрыш Ролка

Ролк это общительный дварф, чье богатство было недавно украдено. Он всерьез относится к своим обязанностям агента Гильдии Торговцев. Дракон уже стоил гильдии огромные суммы денег в виде пропавших товаров и рабочих.

Если группа соглашается на задание, то они получают следующую информацию:

- Торговцы вели переговоры с племенем людоящеров под предводительством Топекогтя, который считает себя чем-то вроде их короля. Они должны встретиться с людоящерами у Кольцевых Островов [Ringcurrent Islands], где они дадут вам информацию о логове Бархата.
- Ролк дает героям карту с указанным направлением на лагерь Топекогтя на Кольцевом Острове [Ringcurrent Islands] от Таверны на Перекрестке.
- Хозяин таверны, Ромзан Кал, может отвезти вас

в топи на лодках. Конный путь до острова так же не должен занять больше 4 часов.

- Ролк, однако, не знает где точно находится логово дракона и как далеко оно от таверны.
- Дракон устроил логово в руинах старого культового комплекса под названием Зал Черного Быка.
- Время работает против вас! Ходят слухи, что Тростульгразль покинет Флан до рассвета следующего утра (не позднее чем в 5 утра) и полет до дома займет у него не больше часа. Персонажи должны выбраться из драконьего логова не позднее чем через 20 часов. Пока он говорит это героям, часы вдалеке пробивают 10 утра.

Культы лунного моря

Если у кого-то из искателей приключений есть книга Культы Лунного Моря (найденная в DDEX1-2 Тайны Крепости Сокол), то они могут прочесть запись о Культе Черного Быка; культ работоторговцев, которые поклонялись демону с головой быка в области, которая теперь называется Сумеречные топи более тысячи лет назад.

Так же в книге содержится грубая карта комплекса в том виде, в каком он был тысячу лет назад. Важная информация на карте — это колодцы, которые могут позволить группе прокрасться мимо кобольдов и возможно мимо троллей если время будет на исходе.

Только те персонажи, у которых книга содержится в записях в журнале приключения, могут получить эту информацию.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Если персонажи не доверяют Ролку и его намерениям, и хотя бы посоветоваться со своими фракциями, то они могут это сделать. Предоставьте им информацию, описанную ниже, если персонажи их разыщут. Если персонажи не думают консультироваться со своими фракциями, посоветуйте им это сделать, чтобы собрать информацию о драконе. Сбор информации займет **1 час** у группы.

Альянс Лордов. Члены фракции встречаются с Браденом Йилом (человек мужчина), слугой Дома Кадорна [House Cadorna]. Он рассказывает, что дракон мешает торговле, разбойничая по дорогам у Сумеречных Топей. В одном из своих нападений он похитил путешествующего дворянина из Мулмастера [Mulmaster] по имени Тэвиш Малаконт, человека, и никто его больше не видел. Если спросить слугу описанного дворянина, то Браден почувствует себя неловко и опишет Тэвиша словом «необычный».

Жентарим. Члены фракции встречаются с загадочной Луриной Дандрэгон (женщина Чондатан). Дракон ограбил множество караванов и его слуги кобольды украли много ценных грузов. Самое важное, что они украли набор торговых карт Лунного Моря и если они в логове, то Жентарим хочет их вернуть.

Арфисты. Члены встречаются с Олисарой Лайтсонг (лунная эльфийка). Агент Арфистов по имени Улисет Фазельграен был убит драконом во время нападения Тростульгразля на дороге в Мальваунт [Melvaunt]. Тело агента было найдено, но его личные вещи, включая книгу закладных и значок Арфистов, а также книга с зашифрованными сообщениями Арфистов похоже в логове дракона.

СЕКРЕТНЫЕ ЗАДАНИЯ

При достижении Ранга 2 в своей фракции персонажам достаточно доверять и дают секретные задания для своей фракции. В этом приключении есть два секретных задания:

Изумрудный Анклав. Серанола Шепчущая говорит, что персонаж доказал, что он готов работать на Анклав. Разведчики Изумрудного Анклава доложили о растущем числе Блуждающих Огоньков в Суме-

речных Топях; гораздо больше, чем обычно. Наконец, Серанолла дает персонажам устройство и дает задание поймать одного или больше Блуждающих Огоньков с помощью этого устройства.

Устройство

Устройство, которое передали персонажам очень похоже на большой железный фонарь с вырезанными на нем рунами. При активации, один блуждающий огонек в радиусе 5 футов от устройства должен успешно пройти проверку спасброска Ловкости Сл 20 или его затянет в устройство. Будучи взаперти, существо может использовать действие, чтобы попытаться пройти проверку спас броска Ловкости и освободиться при успехе.

В начале каждого раунда, в котором блуждающий огонек находится в устройстве, разряды молний бьют по всем существам в радиусе 60 футов. У устройства +9 к попаданию, и оно наносит 9 (2к8) урона молнией при попадании. Существо может действием «подавить» устройство. При этом оно не бьет молниями в течение 1 раунда. Кроме того, когда персонаж подавляет устройство, любой спас бросок Ловкости существа взаперти делается с помехой. Если существо внутри проваливает три спас броска подряд, то в ближайшие 24 часа оно не может пытаться вырваться.

Орден Перчатки. Зерн Ксеркстил отмечает, что персонаж доказал, что он может работать на благо Перчатки. В хаосе восхождения Ворганшаракса к власти несколько заключенных сбежали из тюрьмы во Вратах Стоянов [Stojanow Gate]. Некоторые преступники были пойманы или убиты, но есть те, кто остался на свободе. Ходят слухи, что особенно гнусный преступник по имени Юстин Карас, убийца дроу, сбежал в Сумеречные Топи. Вы должны поймать заключенного и вернуть его в Флан для вынесения приговора. У дроу есть информация, очень важная для Ордена, и его нужно доставить в Флан живым любой ценой.

СУШЕЙ ИЛИ МОРЕМ

У искателей приключений есть несколько способов добраться до логова Бархата.

Сушей. Путь до Таверны на Перекрестке, которая находится на краю Сумеречных Топей, не очень долг если воспользоваться лошадьми Гильдии Торговцев. Таверна находится в 16 милях от Флана. Это 4 часа при нормальном темпе.

Персонажи могут пришпорить лошадей и добраться до таверны быстрее пройдя групповую проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 10. При успехе группа может добраться до цели на один час быстрее.

По прибытии персонажей в Таверну на Перекрестке, Ромсан Кал - хозяин таверны - приготовил две лодки с шестью для путешествия к Кольцевым Островам. Путь к островам проходит без приключений и эти 15 миль герои проплывают за 4 часа.

При желании группа может попытаться плыть быстрее, но это рискованно. Если герои хотят грести быстрее, то они должны пройти групповую проверку Силы (Атлетика) Сл 10. При успехе группа добирается до островов на один час быстрее. Однако, каждый персонаж, который провалит групповую проверку на 5 или больше получает 1 уровень истощения.

Морем. Путешественники, которые уже знают где находятся Круговые Острова, могут нанять корабль для путешествия к островам. По слухам, в городе авантюристы узнают, что корабли не любят ходить около Сумеречных Топей из-за недавно возросшей активности бандитов. Любой персонаж, прошедший проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, может убедить капитана корабля доплыть туда за 25 зм

с персонажа. Любой герой с предысторией моряка делает этот бросок с преимуществом.

Будучи на корабле, они должны отыскать Кольцевые Острова. Капитан корабля не знает, где они находятся, но у него есть карты местности и авантюристы могут их использовать. Подготовка к плаванию занимает 1 час и путешествие занимает 4 часа.

Подплыв к островам, персонажам все равно понадобятся лодки, чтобы добраться до берега. По счастливому стечению обстоятельств, капитан может продать им две лодки за 75 зм каждая. Довести лодки шестью до берега можно за 1 час.

Часть 2. Король Ящеров

Топекоготь стал королем ящеров на островах и у него есть шаман людоящеров по имени Улыбающаяся Чешуя. После событий DDEX1-7 *Барабаны в Топях* остались лишь разрозненные осколки трех племен.

ГОЛОСА МЕРТВЫХ

Черный дракон был разъярен провалами людоящеров и большинство их пало жертвой его мести всего лишь несколько дней назад. С тех пор, Топекоготь, Улыбающаяся Чешуя и остатки людоящеров прячутся в топах.

По прибытии на остров вы видите опустошение невиданного размаха. Все хижины на островах были уничтожены кислотой. Мертвые людоящеры, изъеденные кислотой, порванные когтями и зубами - лежат повсюду. Очевидно, что они были убиты всего несколько дней назад.

Когда персонажи подходят, Топекоготь оборачивается к ним и говорит на ломаном общем.

«Никогда не думал, что буду рад увидеть тепловых на нашем острове, но что есть, то есть. Не бойтесь наших когтей.»

Топекоготь и Улыбающаяся Чешуя рассказывают следующее.

- Племена Топекогтя были почти истреблены Бархатом, и вождь желает отомстить черному дракону и освободить тех, кого взяли в плен.
- Если его спросить, то Топекоготь подтвердит слух об отсутствии Бархата, но он не знает, когда дракон вернется.
- Шаман говорит, что после того как Бархат уничтожил людоящеров, он вернулся с двумя зелеными каргами, но он не знает зачем.
- Шаман мало что знает о каргах, но знает, что дракон заставил их помогать ему похитив члена их «племени» и утащив в свое логово.
- Карги живут в своем логове к востоку отсюда.
- Сам дракон живет в череде руин еще дальше на восток.

Отыгрыш Топекогтя

Королю людоящеров не нравится сотрудничать с тепловыми, но выбор у него невелик. Его племя почти истреблено и если дракона не убить или не прогнать, то они скорее всего не смогут выжить.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Сумеречные Топи это дикая природа под открытым небом, которое часто закрывает густая листва.

Освещение. Днем на Сумеречных Топях свет тусклый и существа получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на зрении.

Ландшафт. Болота в большинстве своем покрыты водой. Большая часть ландшафта — это труднопроходимая местность и персонажам может быть придется плыть в некоторых местах.

Звуки. Учитывая густую листву и плотный туман, звук сильно приглушается на болотах. Вы всегда слышите жужжащий гул насекомых.

Запахи. Так как здесь все постоянно мокрое, то запах естественного разложения царит повсюду.

ОБЕЩАНИЯ, ОБЕЩАНИЯ...

Пока авантюристы беседуют с Топекогтем, его компаньон, который представился как Улыбающаяся

Чешуя, заботится об умерших, с опаской поглядывая на топи. Шаман кладет маленькие религиозные амулеты в рот мертвым людоящерам. Удачная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10 показывает, что амулеты похоже являются талисманами, которые не дают телам стать нежитью.

Незаметная для Топекогтя, **ползущая насыпь** [shambling mound] подбирается к острову. Когда персонажи завершают беседу с людоящерами она нападает. К несчастью, два **блуждающих огонька** [will-o-wisp] бродили неподалеку и решают присоединиться. Однако, они сбегают если ползущая насыпь убита.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите ползущую насыпь, добавьте пробужденное дерево
- **Слабая группа:** Уберите блуждающих огоньков (они сбегают в начале боя)
- **Сильная группа:** Добавьте 1 блуждающий огонек
- **Очень сильная группа:** Добавьте 3 блуждающих огонька

СПЕЦИАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ: ИЗУМРУДНЫЙ

АНКЛАВ

Это подходящий момент для членов Изумрудного Анклава, чтобы попытаться поймать блуждающего огонька. Помните, что устройство испускает молнии, которые бьют всех в радиусе 60 футов, включая ползущую насыпь, которая восполняет хиты при получении урона электричеством.

СОКРОВИЩА

В кустах около ползущей насыпи персонажи находят амулет стоимостью 200 зм.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Если Топекоготь выживает в сражении с ползущей насыпью, начислите каждому персонажу по 100 очков опыта.

Куда идти?

Если Топекоготь выжил, то он знает где находятся и логово Бархата и шабаш карг. Однако, в желании отомстить каргам, он специально отправляет героев в их направлении (см. Часть 3 ниже). В другом случае персонажи бродят по болотам в течение часа и натываются на гоблина Рарри, слугу карг. Путь к ним займет час в любом случае.

Часть 3: Шабаш ЛОЩИНЫ КРОВАВОГО КОРНЯ

Когда Бархат прибыл в Сумеречные Топи, он попытался взять под контроль карг Шабаша Кровавого Корня. Сестры оказались не очень сговорчивыми. Дракон не смог перенести отказ и захватил в плен одну из карг, сломав этим их шабаш.

Если персонажи ищут шабаш, то находят его без инцидентов.

ЛОЩИНА КРОВАВОГО КОРНЯ

Карги живут в часе пути на лодке от руин Зала Черного Быка.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Лощина сама по себе естественного происхождения, однако, она была искажена темной магией, которую здесь практикуют.

Освещение. Лощина тускло освещена в любое время суток. Небо над Лощиной Кровавого Корня всегда кажется угасающими сумерками и густой липкий туман заполняет местность. Звезды мерцают над головой, и светлячки танцуют на границе любого источника света, который принесли с собой герои. Лощина считается освещенной тускло.

Ландшафт. В лощине сухо, то тут то там толстые корни деревьев извиваются по земле.

Звуки. Из-за густой листвы и плотного тумана звук быстро угасает на болотах. Однако, здесь слышны необычные звуки; звуки, которые вы не должны были бы здесь услышать, такие как смех детей, плач женщин, шепотки и другие неуместные звуки. Как сильно не искать источник этих звуков, найти его не получается.

Запахи. Так как здесь все постоянно мокрое, то запах естественного разложения царит повсюду. К этому запаху примешиваются ароматы вкусной еды и едкий сладковатый привкус компонентов для магии и ритуалов.

РАРРИ

Когда искатели приключений оказываются неподалеку от лощины, они встречают Рарри, **гоблина**, который связан договором с каргами.

Выйдя из лодки, вы оказываетесь на узкой тропинке, ведущей вниз и почти неразличимой в окружающей растительности. Шипы растений хватают вас за одежду, как будто предупреждая не идти дальше.

Завернув за угол, вы натываетесь на любопытную фигуру - гоблина. Он несет маленькую корзинку, наполовину заполненную ягодами, цветами и иногда мертвыми ящерицами. Он стоит на коленях у тела, рыская по карманам одной рукой, а в другой от держит маленький кинжал - его клинок еще мокрый от крови.

Он оборачивается на звук и видит вас, «Уходите отсюда. Вам тут не место!»

Это Рарри. Карги отняли у него правый глаз, который теперь зашит грубой бечевкой. Он одет в грязное тряпье и бос. Однако, он носит довольно красиво выглядящий амулет, сделанный в виде глаза.

Он не самый умный собеседник, но если герои решают поговорить с ним, то он рассказывает следующее:

- «Я Рарри!»
- «Дамы сделали мой глаз больным...»

- «Это мой еда. Я не делиться с вами.»
- «Дом дам очень близко, очень близко!»
- «Нет! Мне его дали дамы!» (Хватается за амулет, если герои пытаются снять его или присмотреться к нему.)

Лежащее тело — это труп культиста, который был послан на переговоры с Бархатом. Он уже был на обратном пути в Флан, когда его убил Рарри. С собой у культиста есть нечто напоминающее дневник, описывающий жизнь кого-то с огромным мнением о себе, однако в книгу вложен выглядящий официально документ. Любой герой, который рассмотрит документ понимает, что это что-то вроде контракта. Очевидно, что это описание деталей соглашения между Бархатом и Культот Дракона, где дракон соглашается на ритуал, который превратит его в драколича. Персонаж с пассивным Расследованием 13 или выше находит аккуратно сложенный кусок бумаги, на котором написано:

«Бойся входить в логово Тростульгразя. Произнеси громко «Бархат Призывает Меня» перед тем, как войти, или погибнешь так и не увидев великолепия дракона!»

В конце концов Рарри начинает нервничать если персонажи спрашивают слишком много вопросов или если они спрашивают что такие «милые леди» на самом деле. «Мы опоздаем на ужин! Пойдемте, пойдемте!» Он хватает за руку самого неугрожающего персонажа и тянет их к шабашу.

СОКРОВИЩА

Если персонажи убивают Рарри, то амулет — это единственная вещь представляющая ценность, которая у него есть (если только группа не голодна настолько, чтобы съесть пару мертвых ящериц). Он удивительно хорошо выглядит и испускает тусклую ауру магии прорицания. Этот амулет используют карги для наблюдения за Рарри и его делами. Когда карги наблюдают через амулет, глаз на амулете начинает оглядывать все и иногда моргать. Однако, он ничего не стоит.

СЕСТРЫ

Когда герои с гоблином подходят к Лощине Кровавого Корня, Сестра Гнойрека и Сестра Гниломорда жарко о чем-то спорят.

Тропинка, окруженная зарослями терновника, выводит на большую поляну, на которой стоит невысокое, крепкое дерево с толстыми, кривыми ветвями. Шаткая лестница обвивает дерево и ведет к деревянному помосту. Угнездившись между веток дерева стоит маленькая деревянная хижина. Теплые отсветы огня мелькают за точеными тенями. Большая и ржавая клетка качается под помостом.

Звуки жаркого спора доносятся из хижины, хотя разобрать что именно говорят невозможно. Еще до того, как вы приблизитесь, чтобы расслышать, дверь хижины открывается настежь, и старая эльфийка выходит, семена ногами и крича «Мне не важно, что ты там думаешь! Мы должны колдовать! Где Сестра Смертоива?»

Карга похожая на эльфийку это **Сестра Гнойрека**. Ее подруга, **Сестра Гниломорда** осталась внутри хижины. Они живут в Лощине Кровавого Корня уже сотни лет. Однако недавно, Бархат похитил Сестру Смертоиву, третьего члена их шабаша.

Сестра Гнойрека замечает искателей приключений и начинает широко и дружелюбно улыбаться. Сестра Гниломорда появляется из хижины несколько мгновений спустя.

Отыгрыш сестры Гнойреки

Сестра Гнойрека самая «добрая» из двоих ведьм и ей нравится играть роль слабоумной старушки. Она с радостью предлагает поесть и попить авантюристам. Она очень забывчива и часто повторяет вопросы или просит то, что ей уже принесли пару секунд назад.

Отыгрыш сестры Гниломорды

Пока Сестра Смертоива отсутствует, Сестра Гниломорда является голосом разума среди остатков шабаша. Однако, она не очень хороша в своем деле. Она недалекая и у нее скверный характер - очень плохая комбинация. Сестра груба и задириста, и очень мало заботится о соблюдении приличий.

Сестра Гнойрека очень гостеприимна и предлагает искателям приключений немного передохнуть в их хижине. Войдя путешественники обнаруживают одну маленькую комнату с тремя кроватями, маленькой кладовой и несколькими шкафами. В комнате стоят два стола: на одном лежат травы и посуда, а на другом стоят расплавленные свечи, монеты и туфли. Исследование хижины дает игрокам следующую информацию:

- По комнате разбросаны предметы одежды и снаряжение различных размеров и в разном состоянии.
- На стуле стоит полированный череп людоящера с вырезанными на нем рунами.
- Дюжина случайных талисманов (кидайте к100 по таблице Талисманов, страница 160 книги Игрока) лежит на полках и свисает с потолка на шнурках.
- Персонаж, который успешно проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, находит два комплекта одежды, которые очень похожи на одежду «жильцов» тюрьмы во Вратах Стоянов, а также кучку костей гуманоидов под одной из кроватей.

Несмотря на свое поведение, карги знают многое о том, что происходит на болотах и могут ответить на большинство общих вопросов. Необычные детали событий последнего месяца они, однако, могут и не знать.

Если начать расспрашивать их о предметах в хижине, то карги играют саму невинность и говорят, что ничего плохого не делали. «У нас много кто оставивается, деточка! Многие с радостью отдают нам талисман или два за теплую еду.»

Карги не знают ничего о процессе превращения дракона в драколича и не знают начал ли Бархат этот процесс.

Если их спросить о тюремной униформе, то они рассказывают о троих сбежавших заключенных, которые проходили через лошину. Они признают, что убили и съели двоих из них, но только потому что они «выглядели так, будто очень-очень вкусненькие.»

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Шабашу нужна помощь персонажей, а именно в возвращении Сестры Смертоивы. Карги верят, что авантюристы достаточно сильны для этого, но для того чтобы дракона убили наверняка они предупреждают Бархата о планах героев, как только они уходят из хижины. Ведьмы делают это для того, чтобы персонажи точно с ним встретились.

СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ

В разговоре Сестра Гниломорда все время возвращается к теме спасения ее Сестры Смертоивы. Две ведьмы потеряны без нее и предлагают героям богатства если они смогут ее вернуть.

Старушки предлагают героям сумму в 300 зм за спасение Сестры Смертоивы из логова Бархата. Они отказываются платить задаток, но могут предло-

жить персонажам свиток защиты от энергии или свиток хождения по воде, чтобы помочь им с их заданием.

Наконец, если путешественники упоминают об убийстве Бархата, то карги предлагают дополнительные 700 зм в случае успеха. Если авантюристы согласились хотя бы на одно задание, то у ведьм есть следующая информация:

- Кобольды из клана Рябая Чешуя любят ловить и пытаться всех, кто проходит мимо, прямо как Бархат. Особенно они любят применять к пленникам яд и кислоту.
- После похищения сестры Смертоивы дракон потребовал от карг придумать ритуал вызова душ мертвых, что они и сделали. Ритуал они позже провели в деревне людоящеров, чем создали блуждающих огоньков.
- Карги встречали Ларгу Кровавую Руку и направили ее и ее группу в сторону логова дракона. Они держали у себя одного члена группы в качестве выкупа, но, когда Рима не вернулась, они съели его.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ: ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Любой персонаж, который является членом Ордена Перчатки имеет задание вернуть дроу, Юстина Караса. По стечению обстоятельств, авантюристы находят дроу без сознания в клетке, висающей под хижинной карг. Если ему восстановить хиты, то он проснется. Карги, однако, не желают его отпускать и разрешают персонажам забрать его только в обмен на что-то. Примеры того, что они могут принять в качестве «оплаты» приведены в разделе «Хочешь поменяться, Деточка?» ниже.

Отыгрыш Юстина Караса

Юстину не нравится, что его хотят забрать, но гнить в клетке еще хуже. Он холоден и апатичен ко всему. В его ответах слышны меланхолия и нигилизм. В общем он не очень приятный собеседник.

Будучи в заключении у персонажей, он не пытается сбежать или навредить им. Однако помочь им он тоже не пытается. В бою он на короточках уползает за ближайшее укрытие и ждет. Если его атакуют, то он использует действие Выход из Боя если возможно или Уклонение, если невозможно. У Юстина 27 хитов и КД 13. Он не вооружен и у него нет снаряжения. Юстин постоянно надоедает персонажам просьбами дать ему оружие, броню, воду, еду, выпить и т.д.

ХОЧЕШЬ ПОМЕНИТЬСЯ, ДЕТОЧКА?

Сестры могут обмениваться с путешественниками и дать им кое-что из снаряжения в обмен на необычные и неприятные вещи. Вот некоторые примеры того, что карги берут в качестве оплаты:

- Поцелуй
- Локон только что отрезанных волос
- Авантюрист должен проглотить камень с вырезанным на нем символом шабаша - деревом истекающим кровью
- Рукопожатие
- Бросить любимого
- Капля крови
- Одна медная монетка
- Палец (персонажа конечно)

Ничто из этих «цен» не кажется опасным или страшным, но герой, который платит такую цену получает специальную награду «Торг с каргой» (смотри Награды ниже). Любой авантюрист, который согласился заплатить может выбрать себе один предмет. Если какой-либо персонаж участвовал в событиях

DDEP1 *Разложение в Криптгардене* и дал присягу Королю Витчторну, то карги отступают от него в страхе и отказываются с ним торговать. Любая незлая фея в группе (например, фамильяр) предупреждает своего хозяина или товарища о том, что сделка опасна.

У сестер есть следующие предметы на продажу. Все эти предметы из Книги Игрока.

- 4 зелья лечения [potion of healing]
- 2 фляги алхимического огня [flask of alchemists fire]
- 2 фляги масла для ламп [flask of lamp oil]
- 4 пузырька антитоксина [vial of antitoxin]
- 2 пузырька с ядом [vial of poison]

Если дела пойдут плохо

Стоит персонажам попытаться запугать карг, то при успехе карги падают на пол в страхе и умоляют героев не бить их, потому что они «всего лишь старые леди.» Однако, если зайти слишком далеко или ударить их, то карги защищают себя без раздумий и без жалости. Они становятся невидимыми и вызывают двух **блуждающих огоньков**. Карги дерутся до того, как у них останется 20 хитов. После этого они становятся невидимыми и убегают. Если хотя бы одна карга выживает, то она предупреждает Бархата, с надеждой на то, что дракон убьет героев или наоборот, карги все равно в выигрыше.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 каргу и 1 блуждающего огонька
- **Слабая группа:** Уберите 1 блуждающий огонек
- **Сильная группа:** Добавьте 1 блуждающий огонек
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 зеленую каргу и 1 блуждающего огонька

Если карги предупреждают Бархата, то он покидает Флан через час и прибывает в свое логово. Путешествие искателей приключений до Зала Черного Быка, однако, занимает чуть больше часа. Если Бархат предупрежден шабашем, то он прибывает в руины (смотри Часть 5 ниже) раньше авантюристов. В другом случае он прилетает после них.

Сокровища

Если искатели приключений соглашаются спасти Сестру Смертоиву и просят аванс, то им предлагают либо свиток защиты от энергии либо свиток хождения по воде.

Кроме того, любой искатель приключений, который «торгует» с каргами получает один из следующих предметов. Все они из Книги Игрока.

- Зелье лечения
- Фляга алхимического огня
- Фляга с маслом
- Пузырек антитоксина
- Пузырек яда

Если авантюристы убивают карг или заставляют их сбежать, то они находят все предметы, которые им предлагали на продажу и 1000 зм в виде электрических монет странной чеканки. Монеты сделаны в форме глаза с дырочкой в центре, через которую можно смотреть.

Начисление очков опыта

Если персонажи договариваются с каргами Шабаша Кровавого Корня, то начислите каждому персонажу по 100 очков опыта.

К руинам!

Если персонажи договорились с каргами персонажами мирным путем, то они говорят героям как пройти к логову Бархата за 30 минут. В другом случае дорогу можно найти и самим, но дорога займет один час.

Часть 5: Руины Черного Быка

Логово Тростульграэля находится под древним комплексом, который когда-то принадлежал уже давно забытому культу Лунного Моря. Кроме защиты, которую дает удаленность руин, у дракона так же есть маленькое племя кобольдов, которое с рвением следует его указаниям и сторожит его пленников. Двое троллей с шрамами от кислоты патрулируют земли вокруг.

Важно помнить, что карта руин не обязательно должна быть задействована вся в течение игры. Она служит справкой для МП на случай, если персонажи сталкиваются с патрулем. Если использовать карту в бою, то можно использовать ее как справку и воссоздать окружающую обстановку во время начала боя.

Руины

Как и все в окружающем болоте, культовый комплекс почти полностью погрузился под болотную воду, которая повсюду от нескольких дюймов до нескольких футов глубиной в разных местах.

Общее описание

Освещение. Днем вся область покрыта одеялом тумана и тускло освещена. После заката здесь темно. Никаких источников света нет, кроме тех, что персонажи принесли с собой.

Ландшафт. Большая часть руин покрыта слоем медленно текущей воды от 1 до 2 футов глубиной. Однако, спрятанные колодцы достаточно глубоки и просто так их не заметить. Все это делает путешествие по руинам очень опасным, так как кобольды расставили внутри ловушки. Тут и там ивы и тростник слегка прикрывают существ, стоящих в них или за ними. Искатели приключений, которые перемещаются по руинам на лодках могут избежать большинства, есть не всех, опасностей.

Звук. Из большой ивы можно услышать кобольдов, которые занимаются там обыденными делами. Через здание слышно, как приближаются тролли. Всегда присутствующий на болотах звук жужжания мух и других насекомых здесь довольно громко.

Запахи. Запахи гниения и разложения здесь очень сильны. Острый запах кислоты, который вы чуяли ранее здесь гораздо сильнее.

Колодцы. Пять старых колодцев расположены в храмовом комплексе и укрыты глубоко под водой. Эти колодцы не видны и скорее всего их может найти только тот, кто знает о них либо тот, кому повезет на них наткнуться. Если у авантюриста есть книга Культур Лунного Моря из DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол*, то в книге есть карта руин, на которой показаны колодцы.

Если книги нет, то персонажи все равно могут на них наткнуться, но это довольно тяжело. Любой персонаж, который проходит проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, замечает колодец под поверхностью мутной воды. Так как персонажи без книги из DDEX1-2 *Тайны Крепости Сокол* не знают об их существовании, то найти их можно скорее всего пассивной проверкой.

Колодцы позволяют путешественникам обойти патрули троллей и кобольдов и многие из ловушек последних. Чтобы войти в комплекс через колодец, искатели приключений должны задержать дыхание и проплыть по колодцу и трубам в цистерны. Персонажи, которые плывут вниз в колодец попадают в «Цистерну В» в Кишки Черного Быка

(смотри Часть 6 ниже). В трубах, по которым они плывут темно. Они замечают, что некоторые трубы были уничтожены и запечатаны (те, которые вели к логову дракона). Вы можете подогреть напряжение в этом моменте. Расстояние, которое персонажи должны проплыть не такое большое, чтобы был риск утонуть, но они этого не знают.

Руины

Когда персонажи войдут в руины, прочтите:

Руины комплекса в ужасном состоянии - они обрушились внутрь себя очень много лет назад. О руинах свидетельствуют только встречающиеся иногда невысокие стены, покрытые мхом.

Когда-то здесь была стена опоясывающая весь комплекс, но теперь лишь несколько секций возвышаются над водой.

Природа опутала многие из строений в руинах: тростник, листья кувшинок и рдест растут абсолютно везде. Тощие ивы и платаны возвышаются как трухлявые скелеты над покрытой грязью землей.

Тростульграэль

Если Бархата предупредили о прибытии искателей приключений, то он сталкивается с ними до того, как они входят в Зал Черного Быка. Когда авантюристы добиваются до руин, прочтите:

Поднимается ветер и солнце закрывает огромная черная фигура, кружащая над вами.

«А вы смелые, раз вторгаетесь в мои владения!», рычит дракон, «Правда смелые!»

Бархат не очень рад пролетев весь путь из Флана сюда обнаружить у себя на пороге приключенцев. Два **тролля** выжидают прямо за входом в холл и появляются, когда герои приближаются. Восемь **кобольдов** едут на спине **Бархата** и кидают камни, сети и кислоту с огненными горшками в приключенцев, пока те дерутся с троллями. Бархат остается на безопасном расстоянии от рукопашной схватки, в основном летая достаточно низко, чтобы позволять кобольдам метать их снаряды и выкрикивать оскорбления, то есть примерно в 80 футах над землей. При этом если становится ясно, что персонажи сейчас быстро расправятся с троллями, он может использовать свое дыхание, чтобы сравнять шансы.

Кобольды на драконе располагают небольшим арсеналом - плод их трудов в подземельях под руинами. Кроме того, они находятся в укрытии (+2 КД). В свой ход они могут использовать одну из следующих атак. Кобольды не используют одну и ту же атаку два раунда подряд.

- Камень: +4 к попаданию, 6 (1кб+3) дробящего урона.
- Кислота: +4 к попаданию, 7 (2кб) кислотного урона.
- Огонь: +4 к попаданию, 7 (2кб) огненного урона.
- Горшочек с ядом: +4 к попаданию, цель должна пройти спасбросок по Телосложению Сл 11 или стать отравленной на 1 минуту. Действием отравленный персонаж может повторить спасбросок и снять отравление при успехе.
- Сеть: +4 к попаданию, цель обездвижена, но может пройти действием проверку Силы Сл 10 и освободить себя или кого-то другого. Сеть может быть уничтожена при нанесении 5 рубящего урона (КД 10).

Бархат ретируется, если потеряет половину хитов и больше, либо если оба тролля убиты. Ему совершенно наплевать на кобольдов у него на спине, и большинство из них разбиваются насмерть, когда он делает резкий разворот в воздухе, собираясь улетать. Бархат улетаёт, чтобы погрузиться в находящийся неподалеку подводный тоннель, ведущий

в его логово под руинами. Когда он попадет туда, культисты Культа Дракона подлечат его так, чтобы у него осталось не менее половины максимальных хитов.

Изменение сложности столкновения с патрулем троллей

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уменьшите хиты каждого тролля до 42.
- **Слабая группа:** Уменьшите хиты каждого тролля до 63
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты каждого тролля до 105
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 тролля

Развитие событий

Если персонажи войдут в Зал Черного Быка через скрытые колодцы, Бархат отправляется в свое логово, разочарованный отсутствием персонажей.

Тем не менее, там он будет ждать их, такой же злой и смертоносный, как и всегда.

Один из троллей - мать Гракксигака (см. Часть 7, ниже). Предсмертным воплем она кричит страшную угрозу на ломаном Всеобщем персонажам:

«Мое дитя сдерет шкуры с ваших костей, а потом разъест всё, что останется!»

Награда опытом

Если партия войдет в Зал Черного Быка через скрытые колодцы и избежит столкновения с троллями и Бархатом, каждый персонаж получает 300 опыта.

Часть 6: Зал Черного Быка

Хотя он и очень старый, Зал черного быка сохранил производимое им впечатление грандиозности, которое он оставлял во времена расцвета, хотя теперь и с налетом плесени и сырости.

Общее описание

Следующее общее описание применимо к этому уровню Зала черного быка

Свет. В зале есть окна, но они покрыты грязью и копотью, почти не пропускающими свет в помещение. Хотя лучи желтого света кое-где пробиваются, эффективно всё внутреннее помещение можно считать совершенно темным. В этом унылом месте единственный источник света тот, который герои принесли с собой.

Запахи. Здесь сильны запахи плесени и гнили, но не так сильны, как аромат троллего навоза.

Звуки. Капающая вода, трескающийся и падающий камень. По мере продвижения героев, голоса кобольдов становятся слышны, хотя они затихают, когда приключенцы подходят совсем близко.

Местность. Троллей мало заботит чистота, и кучи троллего говнеца делают пол местами очень скользким, а в других передвижение затрудняют кучи обвалившегося камня. Обе ситуации создают труднопроходимую местность.

Клан кобольдов. Клан Щербатая Чешуя состоит из примерно 20 кобольдов, здесь они живут и поклоняются дракону. Они следуют наставлениям хозяина и им нравится извлекать информацию из пленников пытками, в особенности с использованием кислот и яда. Они частенько применяют яды и кислоту и на себе: яды, чтобы общаться с кобольдскими божествами, и кислоту, чтобы наносить на свою чешую религиозные символы.

Кобольды, поклоняющиеся Тростульграэлю, живут в руинах, враждуя за каждый пяточок сухой земли, которую они могут найти, в основном в самом зале.

Тролли. Хотя троллям и не нравится дракон, кислотное дыхание Бархата помогает им знать своё место. У каждого из троллей на шкуре видны глубокие шрамы от кислоты после «уроков», которые им преподавал Бархат.

Тролли патрулируют болота и комплекс в поисках еды - включая тех из кобольдов, кто будет достаточно глуп, чтобы бродить вокруг одному.

1. Главный зал

Когда-то это было главным местом сбора культа, который построил Зал Черного Быка, а также их место поклонения. Сейчас его заняла пара троллей.

Выдающейся особенностью этой Т-образной комнаты является вставший на дыбы бык, вырезанный из цельного куска, похоже, черного базальта, стоящий на толстой плите из грубо обтесанного алебаstra.

Покрытые мхом лозы ползут по стенам и свисают с потолка. Дверные проемы находятся на южной и на северной стенах этой комнаты, однако сами двери давным-давно выпали из петель и сгнили.

Если персонажи не встречались с троллями в Части 5 выше, то они находятся здесь. Они сразу же нападают на персонажей стоит им войти в эту область.

Одна из троллей — это мать Гракксигака (смотри Часть 7 ниже). На последнем издыхании она кричит персонажам на ломаном Всеобщем:

«Мое дитя сдерет кожу с ваших костей и расплавит все что от вас останется!»

СОКРОВИЩЕ

Тролли спрятали свои общие сокровища, состоящие из восьми драгоценных камней, стоящих 200 зм в общей сложности и мешок с 200 зм и 500 см в большом брезентовом мешке около статуи. Но они не знали, что в хитро скрытом отделении статуи есть сундук с 5000 мм, который они не смогли отыскать. Чтобы найти сундук нужно успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 17.

2. ЛОГОВО КОБОЛЬДОВ

Клан кобольдов обитает в этих комнатах. Хотя, когда в них заходят персонажи там есть там очень старые или очень молодые. При появлении героев эти оставшиеся кобольды визжат в ужасе и убегают в руины.

СОКРОВИЩЕ

Лидеры кобольдов хранят три не очень умно спрятанных в большой комнате мешка с разными монетами на сумму 200 зм и ювелирными украшениями на сумму 30 зм. В малых комнатах, в которых обитают другие кобольды нет ничего ценного¹.

3. ПУСТУЮЩИЕ КОМНАТЫ

Эти комнаты пусты за исключением растительности и случайных куч экскрементов троллей или кобольдов.

4. КОМНАТА С ОТХОДАМИ

Комната полна гниющими и заплесневелыми деревяшками, железками, тканью и бумагой - всё это испортилось из-за сырости. Дверь заперта на засов изнутри и снаружи может быть открыта только грубой силой. Персонаж может проломить дверь при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 13, это производит очень ильный шум (хотя не настолько сильный, чтобы насторожить существ снизу).

5. ПУТЬ ВНИЗ

Кобольды подвесили **фляги с кислотой** над лестницей, ведущей вниз в Кишки Черного Быка (смотри Часть 6 ниже). Фляги соединены с растяжками на вершине каждой лестницы. Нужно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить их.

При срабатывании ловушки каждое существо в сфере с радиусом 10 футов должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 13 или получить урон кислотой 14 (4к6). При успешном броске существо получает половину урона. Такие же ловушки установлены на каждом из запасных выходов из здания.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Если персонажи избежали или обезвредили кислотные ловушки, то начислите каждому из них по 100 очков опыта.

Часть 6. Кишки быка

Тростульграэль захватил комплекс культа только недавно, переместившись сюда спасаясь от натиска довольно хитрого культа в Затопленном Лесу около Мулмастера в прошлом году. Как только дракон нашел себе приемлемое логово, он начал похищать гуманоидов с целью выяснить о сокровищах в этой области и о других возможностях расширить свою власть в регионе. Одной из главных причин выбора этого храма стала почти неповрежденная тюрьма, которую он нашел под комплексом.

1. ТЮРЬМА

Под зорким присмотром Бархата кобольды клана Пятнистой Чешуи обычно держат пленников здесь. Это очень неприятное место. По большей части они проводят время пытая пленников разными ядами и кислотами.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Этот уровень Зала Черного Быка характеризуется следующим

Свет. Здесь нет источников света за исключением нескольких жаровен, используемых для варки. Пространство в 10футовом радиусе от жаровни тускло освещено, а далее темно.

Запахи. Здесь очень сильный запах крови и экскрементов, но и его перебивает ошеломительно острый кислый запах - практически больно дышать.

Звуки. Капающая вода, трескающийся и падающий камень. Крики агонии. Лязг цепей. Хныканье.

Клетки. Здесь восемь клеток размером 10 на 10 футов, чьи прутья вделаны прямо в каменный пол. В каждой по 2 или 3 захваченных гуманоида (в основном люди и пара представителей других распространенных рас). Кроме того, здесь много клеток, которыми уставлены полки по стенам, в основном содержащие ядовитых животных. Бархат гордится своей коллекцией змей, многоножек, скорпионов и прочих ядовитых питомцев.

Кандалы. К дальней стене приделано шесть наборов кандалов. В них закованы разные гуманоидные существа.

Местность. В некоторых местах в трещины в полу просочилась грязь, создавая труднопроходимую местность в таких участках.

Эта комната освещена тремя тускло горящими жаровнями, стоящими на столах, которых здесь шесть. Путья решеток встроены в пол и через них можно видеть истощенных людей на разной степени умирания. Полдюжины кандалов свисает у дальней стены, плененные в них стонут от боли и в забытьи.

Три кобольда находятся здесь и заметив вас один из них хватает котел с ближайшего стола и швыряет его дымящееся содержимое на закованных в кандалы пленников, которые начинают выть от боли.

Крики боли быстро сменяются криками ярости и безумия и кажется, что без малейших усилий вырывают цепи из стены и бегут в вашем направлении.

Всех пленников держат в одной большой комнате, со стоящими в ней рядами клетками и заполненной столами и стеллажами полными устройств для пыток и алхимического снаряжения. Несколько пленников приковано к стенам, остальные заперты в клетках.

Бархат доверил двум **кобольдам фанатикам культа** управлять кланом кобольдов и опекать его «гостей» в тюрьме с помощью **кобольда берсеркера**. Фанатики культа пытаются пленников в то время как кобольд берсеркер выполняет другие разнообразные

¹ Надо понимать, не требуется проверок, чтобы это найти.

поручения (например, перемещение пленников с места на место, кормит их, расчлняет и избавляется от тех кому повезло умереть).

Когда персонажи входят в комнату фанатики культа резко останавливают свою работу и кобольд берсеркер бежит к ближайшему столу, на котором стоит котел полный эликсира ненависти (смотри врезку ниже). Он окатывает пленников зельем, у которых от этого начинает идти пена изо рта, и они впадают в неконтролируемую ярость, превращаясь в 3 **берсеркеров**. Пленники тут же освобождаются от цепей и атакуют авантюристов. Фанатики культа стоят позади и атакуют заклинаниями с расстояния.

Эликсир ярости считается ядом если пытаться определить, что так изменило пленников и их можно от него вылечить (например, *малым восстановлением, наложением рук, защитой от яда* и т.д.). После излечения берсеркеры проходят сбросок по Телосложению Сл 12 в конце каждого своего хода. При успешном броске тело берсеркера очищает себя от *эликсира ненависти*, и пленник приходит в себя, хоть и немного уставшим.

Кобольды...берсеркеры?

Еще одной выгодой от похищения Бархатом Сестры Смертоивы стало создание *эликсиров ненависти* - сильнодействующая выдержка, которая превращает кобольдов Бархата в яростных монстров. Кобольды, выбранные лично Бархатом, получают 1 эликсир, который невероятно увеличивает их боевые способности.

Любые кобольды берсеркеры, с которыми авантюристы встречаются в этом событии, начинают бой с характеристиками обычных **кобольдов**. Однако, они могут глотнуть эликсир ненависти действием в свой ход. После принятия зелья их характеристики меняются на характеристики **кобольдов берсеркеров**.

Любопытные или безрассудные авантюристы могут захотеть выпить эликсир, найденный на теле кобольда, который умер, не успев его выпить. В таком случае, искатель приключений, который выпивает зелье безрассудно атакует, получая преимущество на все атаки оружием зависящие от Силы в ближнем бою на 1 минуту. Однако, атаки по этому персонажу так же делаются с преимуществом. Когда эффект зелья заканчивается, авантюрист получает два уровня истощения (смотри Книгу Игрока, приложение А). Эликсир теряет свои свойства через 24 часа и после этого он не дает никаких преимуществ если его выпить.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 кобольда фанатика культа и 2 берсеркеров;
- **Слабая группа:** Уберите 1 берсеркера;
- **Сильная группа:** Добавьте 1 берсеркера
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 кобольда берсеркера, и 1 берсеркера

ЗАКЛЮЧЕННЫЕ

Так же тут есть еще 10 пленников - большинство из которых люди, но есть и несколько представителей других рас. Все они пойманные бандиты, путешественники, торговцы и другие, кого похитил Бархат с Дороги Флана с тех пор, как прилетел сюда. У них нет никакой особо полезной информации для группы, кроме того, что любой слуга Бархата говорит что-то на странном языке перед тем как входить в Цистерну слева от тюрьмы.

Все пленники сильно истощены и ужасно изранены. Они не смогут помочь в бою и отказываются идти дальше в комплекс. Если их заставить идти в сторону Цистерны А, то они кричат и бьются в

ужасе, упираясь в пол ногами и руками.

Среди пленников есть:

Ларга Кровавая Рука. Полководец орогов Тара, которая пришла к Бархату в надежде, что дракон обеспечит ее власть в Серых Землях [Grey Lands]. Один из охранников Ларги ненароком оскорбил дракона и Ларгу с ее группой взяли в плен. Недавно дракон съел последнего из ее свиты;

Сестра Смертоива. Во всех клетках сидит по два или три пленника и только в одной клетке сидит единственный пленник, которого вы приняли бы за старую женщину, если бы не ее невероятно черные глаза. Это Сестра Смертоива.

СОКРОВИЩА

У кобольдов есть с собой ценного снаряжения, монет и драгоценных камней на сумму 200 зм, которые они забрали у пленников. У каждого кобольда фанатика культа есть ключ, который открывает клетки и кандалы.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи освобождают пленников, то они получают по 100 очков опыта.

2. ЦИСТЕРНА В

Эта маленькая цистерна — это сток всех колодцев, пронизывающих комплекс. Она заполнена водой.

Если персонажи вошли в Зал Черного Быка через сокрытые колодцы в руинах наверху, то они входят на этот уровень именно здесь. Можно использовать ее и как выход по решению персонажей.

3. ЦИСТЕРНА А

Это логово Тростульгразя - черного дракона так же известного как Бархат.

Широкая дверь перед вами покрыта той же скользкой грязью, которая обволакивает весь пол по лодыжки в этом коротком коридоре.

В полу в коридоре ведущем в логово дракона есть спрятанный **охранный глиф** [glyph of warding]. Глиф может найти любой персонаж после успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 13.

Если никто не заметил глиф, то он срывается, если любое существо проходит и не говорит фразу «Бархат Вызывает Меня.» Любое существо в сфере радиусом 20 футов должно пройти сбросок по Ловкости Сл 13 или получит урон кислотой 22 (5к8). Успешный сбросок уменьшает этот урон вдвое. Ловушку обезвредить нельзя. Единственный способ ее обойти это использование магии, например, снятие магии [dispel magic], или использовать пароль, приведенный выше.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Логово Бархата имеет следующие общие свойства.

Свет. Сияние углей в жаровнях - единственный источник цвета в цистерне, они дают тусклый свет по всему помещению.

Местность. Большая часть помещения цистерны залита водой. Пол пещеры каменистый и с выщерблинами от кислоты.

Звук. Звук капающей воды.

Запах. У всего кислый запах, обжигающий ноздри.

Коррозийный воздух. Четыре котла в комнате заполнены кислотой и нагреваются углями жаровен, над которыми они стоят. Кислота кипит, и кислотные пары наполняют комнату, в результате в каждой клетке легкое затенение.

Если приключенцы перевернут или иным спосо-

бам ликвидируют эти жаровни, то повреждения от кислотного тумана уменьшаются на 1 пункт. Если все четыре котла перестают источать пары, туман держится еще два раунда, а потом рассеивается.

Вода. Вода в цистерне в среднем фут глубиной, так что особо передвижения не затрудняет. Тем не менее, в центре комнаты есть цилиндр диаметром 15 футов, опускающийся на глубину 40 футов, а затем уводящий в какое-то другое место в болоте. Это основной путь входа и выхода для Бархата и тролля полудракона.

Дверь приводит в пещерную цистерну, в которой, видимо, когда-то было очень много воды, но большая ее часть утекла через большую дыру, которая была как будто выплавлена в дальней стене. По всей комнате распространился бледно-зеленый пар, исходящий из четырёх выщербленных железных котлов, подвешенных над зажженными жаровнями.

Ступени ведут вниз в мутную темную воду, видимо, на дно, хотя сложно точно сказать, насколько глубока вода.

Логово Бархата находится в большой пещере в дальней стене комнаты - он развел ее кислотой. Любое существо в свой ход должно сделать спасбросок Телосложения Сл 15 или получить урон кислотой 3 (1к6) от вдыхания **кислотного тумана**, наполняющего комнату. При успешном спасброске повреждения не наносятся. Если персонаж потратит действие, чтобы повязать лицо материей как маской, то спасбросок делается с преимуществом.

Из-за того, что вода такая мутная, сложно точно понять, где находится **подводный тоннель**. Чтобы заметить дыру требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 18. Тот, кто не замечает дыру и входит в клетку, где она находится должен сделать спасбросок Ловкости Сл 13 или упасть в дыру и погрузиться с головой на 5 футов. Падение не наносит повреждений, но, чтобы выбраться потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 12.

ВРАГИ И ТАКТИКА

Бархат находится здесь, если он был предупрежден о их прибытии каргами или если приключенцы прибыли сюда после 6 вечера на следующий день. В первом случае, приключенцы скорее всего столкнулись с Бархатом в одной из стычек наверху, и он вероятно достаточно сильно поранен, находясь в **половине хитов**. Если приключенцы избежали столкновения, или если приключенцы прибывают позже, то он в полных хитах и очень не рад их видеть.

Приключенцы не знают, что ритуал, требующийся для превращения Бархата в драколича, же был по большей части завершен. Всё, что осталось, это выпить вытяжку, которая остановит его сердце и заключит его душу в филактерий, который он уже начал носить на шее.

После начала сражения Бархат не отходит дальше, чем на 20 футов от входа в боковую комнату в пещерной части его логова. Если у Бархата остается 30 хитов и меньше, или если он понимает, что погибнет до своего следующего хода, он рычит команду на драконьём, и из маленькой комнаты в задней части пещеры выходит культист, держащий пузырек с вытяжкой над головой.

Как реакция, Бархат кусает культиста (КД 12, 9 хитов). Культист осознанно дает себя укусить, предоставляя преимущество на атаку. Если культист убит (Бархатом или персонажами), Бархат хватается его труп челюстями и заглатывает целиком, вместе с пузырьком и прочими вещами. Если это случится, переходите к секции «Смерть Тростульграэля», ниже.

Отгрыш Бархата

Бархат не решался покидать свое старое логово в Затопленном Лесу около Мулмастера, но он нашел здесь место лучше прежнего. Однако, у него осталось не так много времени. Дракон почти закончил ритуал превращения себя в драколича, хоть и какая-то часть его в ужасе от этого.

Тростульграэль жесток и сражается невероятным неистовством, изрыгая проклятия, почти столь же острые, сколь его когти.

Гракксиграк, тролль полудракон, спит в маленькой комнате в пещерной части этой комнаты. Его местоположение в начале боя зависит от состояния **охранного глифа** перед входом в цистерну.

- **Глиф работал.** Тролль просыпается от хорошего сна и ныряет в подземный тоннель в центре комнаты, чтобы напасть на группу из засады. Сравните проверку Ловкости (скрытности) Гракксигака с пассивным Восприятием группы. Однако, из-за мутной воды у авантюристов помеха на этот бросок. Их пассивное Восприятие из-за этого уменьшено на 5.
- **Глиф не работал.** Сравните Пассивное Восприятие Гракксигака и самой маленькой пассивной Скрытностью персонажей, которые входят в цистерну. Если его разбудить, он бежит ко входу в пещеру, использует свое дыхание, а потом сражается в рукопашном бою.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа:** Уменьшите хиты Гракксигака до 63
- **Слабая группа:** Уменьшите хиты Гракксигака до 74
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты Гракксигака до 94
- **Очень сильная группа:** Увеличьте хиты Гракксигака до 105

СМЕРТЬ ТРОСТУЛЬГРАЭЛЯ

Когда у Тростульграэля становится 30 хитов, он выпивает зелье, которое убивает его и делает его драколичем. Бархат боится этого, но он зашел уже слишком далеко.

«С меня довольно!» вопит Тростульграэль, «хватит с меня такого существования.»

Занавес в конце комнаты открывается и появляется культист. Он кричит одно слово на странном и сложном языке и бежит стремглав к дракону с большим сосудом, который он держит на вытянутых руках. Бархат устремляется к человеку, челюсти смыкаются над ним, и дракон в два глотка проглатывает все: и человека, и сосуд.

Бархат кричит в агонии и падает на землю, его дыхание затрудняется, становится неровным, а потом и вовсе затихает. Почти в то же мгновение его плоть разлагается на ваших глазах; чешуя осыпается в пыль, а мускулы под ней становятся серыми и высушенными, пока бархат не начинает напоминать скорее скелета с повисшими на нем рваными остатками гнилой плоти.

Мгновение спустя, два источника зеленого света загораются в пустых уже глазницах драконьего черепа. Скелет конвульсивно встает на ноги и взлетает ввысь; ныряя в воду в середине цистерны и исчезая из вида.

ПЛЕННИК

В дальней части главной пещеры находится пещерка поменьше, вход в нее закрыт занавесом из чешуи черного дракона, которая защищает маленькую пещеру от ядовитого воздуха цистерны. В этой маленькой пещере находится клад Бархата и его пленник; Тэвиш Малаконт.

В драконьем логове есть одна клетка, в которой

сидит испачканный и израненный кислотой человек.

Тэвиш Малаконт. Тэвиша поймали некоторое время назад и его усиленно пытал Тростульграэль. Он думает, что сейчас он мертв и это его наказание за зло, совершенное при жизни. Персонажи никак не могут этого знать, но Тэвиш был членом странного культа, который прогнал дракона из его места обитания у Мулмастера на юг.

Тэвиш ничего не говорит о своем прошлом кроме странных фраз, таких как:

- «В их союзе узрите вы силу Ока!»
- «Око всегда наблюдает и все знает!»
- «Мы следовали за Пророком!»
- «Четверо связаны пятым!»

Персонажи не смогут вытянуть никакой толковой информации из Тэвиша. Если персонажи приведут его в Флан, он предупреждает их перед тем, как выйти из Зала Черного Быка. Он бессвязно бормочет:

«Море и город, плащи и мечи. Горящие, сумасшедшие, воющие, тонушие Лорды.

Отыгрыш Тэвиша Малаконта

Тэвиш совершенно не в себе и это видно по его поведению. У него нет ни малейшего понятия где он и жив ли он вообще. Иногда он громко декламирует, что его текущее положение — это наказание за грехи, совершенные при жизни.

Сокровища

Бархат собрал впечатляющий клад из разных монет, объектов искусства и драгоценных камней на сумму 4000 зм за недолгое время, которое он пробыл в Сумеречных Топях. Персонажи так же находят *наборный доспех +1* [+1 splint mail].

Если кто-то из персонажей является членом **Жен-тарима**, то в этой пещере так же находится промасленный кожаный мешок с торговыми картами региона Лунного Моря.

Если кто-то из персонажей является членом **Арфистов**, то тут есть кричаще расшитый рюкзак с несколькими наборами яркой одежды и серебряной заколкой, которая напоминает эмблему Арфистов. Тщательно завернутая в одежду там лежит книга заклинаний Улисеа Фазлграэна из драконьей кожи. Еще они находят книгу с шифровками в хитро сшитом кармане рюкзака (не нужно выполнять никаких проверок, чтобы его найти).

Если кто-то из персонажей принадлежит к фракции **Альянс Лордов**, то он находит здесь невероятно красивую шкатулку из странного фиолетового дерева, инкрустированного платиной. Крышка коробочки сделана в виде шестидюймовой золотой монеты с оттиском перекрещенных секиры, молота и кузнечных клещей.

У шкатулки нет видимого замка, петель или еще каких-то деталей. Ее нельзя открыть обычным или магическим способом. Без нужного ключа единственный способ завладеть содержимым шкатулки — это разбить ее. Она сделана из дерева, но твердая как сталь и очень прочная (КД 19, 36 хитов). Если ее разбить, то внутри есть только странная желтая роза. При этом Ролк очень расстроится и не заплатит искателям приключений обещанные 700 зм.

Начисление очков опыта

Если персонажи преодолели ловушку с руной защиты, выдайте в награду каждому персонажу по 100 опыта. Если персонажи освободили Тэвиша, выдайте в награду каждому персонажу по 50 опыта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После того как Тростульграэль был побежден, оставшиеся слуги кобольды разбегутся по болотам. Спасенные пленники очень благодарны за возможность сбежать от пыток кобольдов и их темного повелителя. Некоторые пленники с радостью помогут персонажам добраться до Флана с кладом дракона.

Если персонажи убили Тростульграэля и вернулись к каргам с их сестрой по шабашу, то карги платят им то, что обещали, но очень встревожены известиями о том, что Бархат превратился в драколича.

Вернув таинственный магически помеченный ящик в Гильдию Торговцев, они получили не только свою награду, но и озорную улыбку от знакомого связного из гильдии.

Обратное путешествие во Флан не было богато на события. Мокро, холодно и долго, но в остальном ничего примечательного.

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 побежденных врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Не боевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Король ящеролов	1100
Шаман Ящеролов	450
Блуждающий огонек	450
Пробужденное дерево	450
Ползущая насыпь	1800
Зеленая карга	700
Гоблин	50
Троль	1800
Кобольд фанатик культа	450
Кобольд берсеркер	450
Берсеркер	450
Троль полудракон	2300
Тростульграэль, молодой черный дракон	2900

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Топекогтя	100
Договориться с каргами	100
Пробраться в Зал Черного Быка используя колодцы	300
Избежать или деактивировать кислотные ловушки	100
За каждого спасенного берсерка	100
Избежать или деактивировать охранный глиф	100
Освободить Тэвиша	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 3000 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 5000 опыта.

СОКРОВИЩЕ

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
Аванс Гильдии Торговцев	75
Амулет Ползущей насыпи	200
Драгоценные камни из логова тролля	200
Кошель с монетами из логова тролля	250
Спрятанный сундук из логова тролля	50
Кошель с монетами из логова кобольдов	200
Ювелирные изделия из логова кобольдов	25
Украденная экипировка, золото и драгоценные камни	200
Драконий тайник	4000
Награда от Гильдии Торговцев	700
Награда от карг за спасение Смертоивы	300
Награда от карг за убийство Бархата	700
Сокровища карги (альтернативная награда от карги)	1000

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ УЛИСЕТА ФАЭЛГРАЭНА ИЗ ДРАКОНЬЕЙ КОЖИ

Обложка книги заклинаний выполнена из чешуи чёрного дракона и застёгивается на костяной клипс. В ней содержатся заклинания, которые можно переписать в книгу заклинаний персонажа по правилам, описанным в *Книге Игрока*.

- 1 ур.: понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], опознание [identify]
- 2 ур.: обнаружение мыслей [detect thoughts], поиск предмета [locate object], видение невидимого [see invisibility]
- 3 ур.: подсматривание [clairvoyance], языки [tongues]
- 4 ур.: магический глаз [arcane eye]
- 5 ур.: знание легенд [legend lore]

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: ЗАЩИТА ОТ ЭНЕРГИИ [SPELL SCROLL: PROTECTION FROM ENERGY]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *защита от энергии* [protection from energy]. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

ИЛИ

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ [SPELL SCROLL: WATER WALK]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *хождение по воде* [water walk]. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

НАБОРНОЙ ДОСПЕХ +1 [+1 SPLINT ARMOR]

Доспех, редкий

Этот комплект доспехов тонкой работы, украшен дварфийскими рунами. Руны описывают славные битвы Севера против орков. Доспехи слабо светятся, когда в пределах 100 футов от них есть орки. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: УСКОРЕНИЕ [SPELL SCROLL: HASTE]

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *ускорение* [haste]. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

ЗЕЛЬЕ НЕУЯЗВИМОСТИ

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*.

СЛАВА

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

Представители Жентарима зарабатывают одно дополнительное очко славы за возвращение торговых карт, обнаруженных в логове Вельвета.

Представители Альянса Лордов зарабатывают одно дополнительное очко славы за то, что узнают судьбу Тэвиша Малаконта и вернут его во Флан.

Представители Арфистов зарабатывают одно дополнительное очко славы за обнаружение кодовой книги Арфистов и заколки из логова Вельвета.

Представители Изумрудного Анклава не ниже 2го ранга (Летний Скиталец [Summerstrider]) зарабатывают одно дополнительное очко славы за выполнение спецзадания и должны отметить его выполнение в своём журнале приключений.

Представители Ордена Перчатки не ниже 2го ранга (Маршеон [Marchon]) зарабатывают одно дополнительное очко славы за выполнение спецзадания и должны отметить его выполнение в своём журнале приключений.

ПРОСТОЙ

Все персонажи получают по завершении этого приключения **десять дней простоя**.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ И ВРАЖДА

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

Торг с каргой. Из-за жадности, наивности или просто по незнанию, вы сторговались с каргой и теперь носите метку, которую видят только другие феи. Любые проверки Харизмы (Убеждение), которые должны положительно повлиять на не-злых фей проходят с помехой. Для того, чтобы убрать эту метку, карга, с которой вы торговались должна добровольно вернуть вам «уплату», которую вы предложили для торга.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **400 опыта** и **10 дней простоя** за проведение этого собрания.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

Пробуждённое дерево

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к12+14)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	6(-2)	15(+2)	10(+0)	10(+0)	7(-2)

Уязвимость к урону огнём

Сопротивление к урону дробящий, колющий

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один язык, которым владел его создатель

Опасность 2 (450 опыта)

Ложная Внешность. Пока дерево не двигается, его невозможно отличить от обычного дерева.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 14 (3к6+4).

Берсеркер

Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение

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 один любой язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода, берсеркер 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

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

Гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс защиты 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Засада или Отход.

Действия

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

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Зеленая карга

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс защиты 17 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	14(+2)

Навыки Магия +3, Обман +4, Проницательность +4, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Драконий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать на воздухе и под водой.

Врождённое использование заклинаний. Врожденное использование заклинаний у карги основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12). Она может использовать следующие врожденные заклинания, не требующие материального компонента:

Не ограничено: *пляшущие огоньки, малая иллюзия, злая насмешка*

Имитирование. Карга может имитировать звуки животных или голоса людей. Существо, услышавшее эти звуки, может понять, что это подражание при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к8+4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и всё, что она несёт или носит, магической иллюзией, которая ей выглядит, как существо её обычного размера и гуманоидной формы. Иллюзия оканчивается или самой каргой бонусным действием, или при её смерти.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, карга решила представить, что у неё гладкая кожа, но любой прикоснувшийся к ней почувствует её морщинистое тело. Для обнаружения того, что карга замаскирована, существо должно действием визуально осмотреть её иллюзию и преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

Невидимое перемещение. Карга магическим образом становится невидимой пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). В этой невидимости она не оставляет физических доказательств своего движения, поэтому может быть замечена лишь с помощью магии. Всё, что она несёт или носит, невидимо вместе с ней.

Тролль Полу-дракон

Большой великан, хаотично злой

Класс защиты 15 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10+40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	20(+5)	7(-2)	9(-1)	7(-2)

Навыки Восприятие +1

Сопротивление к урону кислота

Чувства Слепое зрение 10 фт., Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Великаний, Драканий

Опасность 5 (1800 опыта)

Острый нюх. Тролль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, эта черта не оказывает эффекта в начале следующего хода тролля. Тролль умирает только если в начале его хода у него 0 хитов и он не регенерирует.

Действия

Мультиатака. Тролль проводит три атаки – одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

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

Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6). Полу-дракон выдыхает 15-футовую струю кислоты в 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11 или получит урон кислотой 22 (5к8) при проваленном спасброске. При успехе спасброска оно получает лишь половину этого урона.

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс защиты 12

Хиты 5 (2к6-2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	12(+2)	9(-1)	8(-1)	7(-2)	8(-1)

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драканий

Опасность 1/8 (25 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 боеспособен.

Действия

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

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

Кобольд берсеркер

Маленький гуманоид (кобольд), 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 Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драканий

Опасность 2 (450 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 боеспособен.

Безрассудство. В начале своего хода, кобольд 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

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к10+3).

КОБОЛЬД ФАНАТИК КУЛЬТА

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс защиты 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.

Колдовство. 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* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]

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

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

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

Кинжал. Рукопашная 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).

ЯЩЕРОЛЮД ШАМАН

Средний гуманоид (ящеролюд), нейтральный

Класс защиты 13 (природный доспех)

Хиты 27 (5к8+5)

Скорость 30 фт., плавание 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(+0)	13(+1)	10(+0)	15(+2)	8(-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4, Выживание +6

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

Колдовство (только в форме ящеролюда). Ящеролюд шаман является заклинателем 5-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Ящеролюд обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов* [druidcraft], *сотворение пламени* [produce flame], *терновый кнут* [thorn whip]

1-го уровня (4 ячейки): *опутывание* [entangle], *туманное*

облако [fog cloud]

2-го уровня (3 ячейки): *раскалённый металл* [heat metal],

шипы [spike growth]

3-го уровня (2 ячейки): *призыв животных* (только рептилий) [conjure animals (reptiles only)], *рост растений* [plant growth]

Действия

Мультиатака (только в форме ящеролюда). Ящеролюд совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2) или 7 (1к10+2) в форме крокодила. Если ящеролюд в форме крокодила и цель Большого или менее размера, цель становится схваченной (Сложность освобождения 12). Пока цель схвачена, она считается опутанной и ящеролюд не может использовать укус на ком-то другом. Если ящеролюд возвращается в свою естественную форму, состояние «схваченный» завершается.

Когти (только в форме ящеролюда). **Рукопашная атака оружием:** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: режущий урон 4 (1к4+2).

Смена формы (*Перезарядка после Короткого или Длительного отдыха*). Ящеролюд может обернуться в крокодила и оставаться в этой форме до 1 часа. Он может вернуться в свою естественную форму бонусным действием. Его статистике, кроме размера, остаётся одинаковой в каждой из форм. Любое снаряжение, которое он носит или использует не превращается. После смерти, он обращается в свою естественную форму.

КОРОЛЬ ЯЩЕРОЛЮДОВ

Средний гуманоид (человек-ящер), хаотично-злой

Класс защиты 15 (природный доспех)

Хиты 78 (12к8+24)

Скорость 30 фт., плавание 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	12(+1)	15(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Тел +4 Мдр +2

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5, Выживание +4

Иммунитет к состояниям страх

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Драконий, Бездны

Опасность 4 (1100 опыта)

Задержка дыхания. Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

Пронзание. Раз в ход при попадании рукопашной атакой своим трезубцем ящеролюд причиняет дополнительный урон 10 (3к6) цели и получает временные хиты, количество которых равно этому причиненному урону.

Действия

Мультиатака. Ящеролюд совершает две атаки: одну укусом и одну когтями или трезубцем, либо две трезубцем.

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

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

Трезубец. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3) или колющий урон 7 (1к8+3), если используется двумя руками при рукопашной атаке.

Тролль

Большой великан, хаотично злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10+40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	20(+5)	7(-2)	9(-1)	7(-2)

Навыки Восприятие +1

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Великаний

Опасность 5 (1800 опыта)

Острый нюх. Тролль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, эта черта не оказывает эффекта в начале следующего хода тролля. Тролль умирает только если в начале его хода у него 0 хитов и он не регенерирует.

Действия

Мультиатака. Тролль проводит три атаки - одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1кб+4).

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

Ползущая насыпь

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 136 (16к10+48)

Скорость 20 фт., плавание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	10(+0)	5(-3)

Навыки Скрытность +2

Сопrotивление к урону холодом, огнём

Иммунитет к урону электричеством

Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший, истощение

Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта)

Поглощение молний. Когда ползущая насыпь подвергается урону электричеством, она не получает никакого урона и восполняет столько хитов, сколько должно было быть электричеством урона.

Действия

Мультиатака. Ползущая насыпь проводит две атаки ударом. Если обе атаки попадают по цели Среднего или меньшего размера, цель считается схваченной (вырваться Сл 14), и насыпь использует по ней свою способность Поглощение.

Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

Поглощение. Ползущая насыпь заглатывает существо Среднего или меньшего размера, схваченное ею. Проглоченное существо ослеплено, опутано, неспособно

дышать и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 в начале каждого хода насыпи или получит дробящий урон 13 (2к8+4). Если насыпь передвигается, проглоченное существо передвигается с ней. Ползущая насыпь может одновременно поглотить только одно существо.

Блуждающий огонёк

Крошечная нежить, хаотично-злое

Класс защиты 19

Хиты 22 (9к4)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(+5)	28(+9)	10(+0)	13(+1)	14(+2)	11(+0)

Иммунитет к урону яд, электричество

Сопrotивление урону кислота, холод, огонь, некротический, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия

Иммунитет к состояниям истощение, схваченный, паралич, отравление, сбитый с ног, опутанный, без сознания

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Поглощение жизни. Бонусным действием блуждающий огонёк может выбрать целью одно существо в пределах 5 футов от него, если у существа 0 хитов и оно всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 против магии или умереть. Если цель умирает, блуждающий огонёк восполняет себе 10 (3кб) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить или использовать.

Бестелесное передвижение. Блуждающий огонёк может проходить сквозь других существ и объекты как будто они — сложно-проходимая местность. Он получает 5 (1к10) урона силой если заканчивает свой ход внутри объекта.

Изменчивое освещение. Блуждающий огонёк испускает яркое свечение в пределах от 5 до 20 футов, и создаёт полумрак на таком же расстоянии от этих пределов. Блуждающий огонёк может бонусным действием изменять этот радиус.

Действия

Разряд. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон электричеством 9 (2к8).

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет может магическим образом стать невидимым², пока не атакует, не использует свою способность Поглощение Жизни или пока не завершится концентрация (как будто концентрировался на заклинании).

² у заклинания Невидимость, концентрация длится до 1 часа

Тростульграэль, молодой чёрный дракон

Большой дракон, хаотично-злой

Класс доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 127 (15к10+45)

Скорость 40 фт., полёт 80 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	14(+2)	17(+3)	12(+1)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Лов +5, Тел +6, Мдр +3, Хар +5

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт.,
пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Драконий

Опасность 7 (2900 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки: одну укусом и две своими клыками.

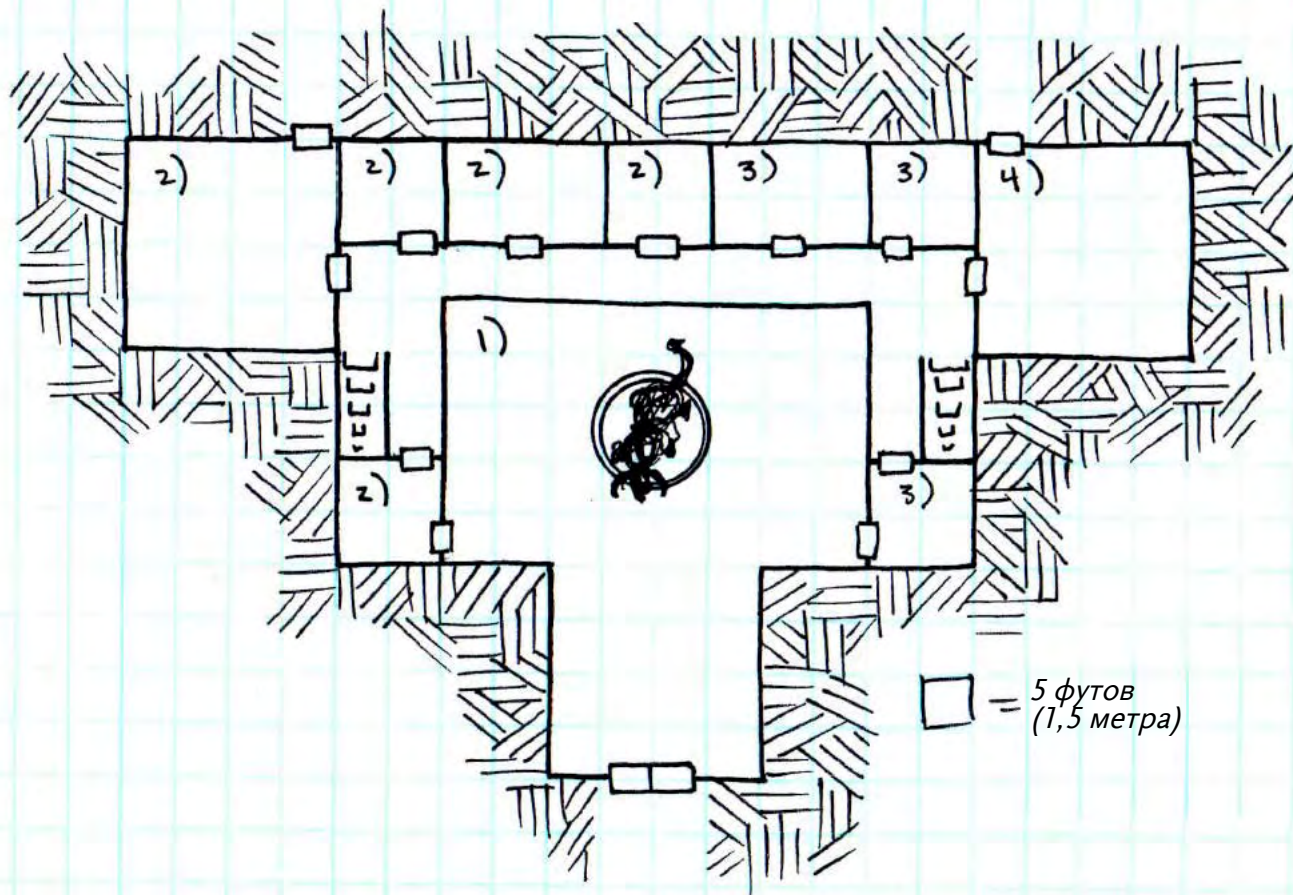
Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 15 (2к10+4) и урон кислотой 4 (1к8).

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

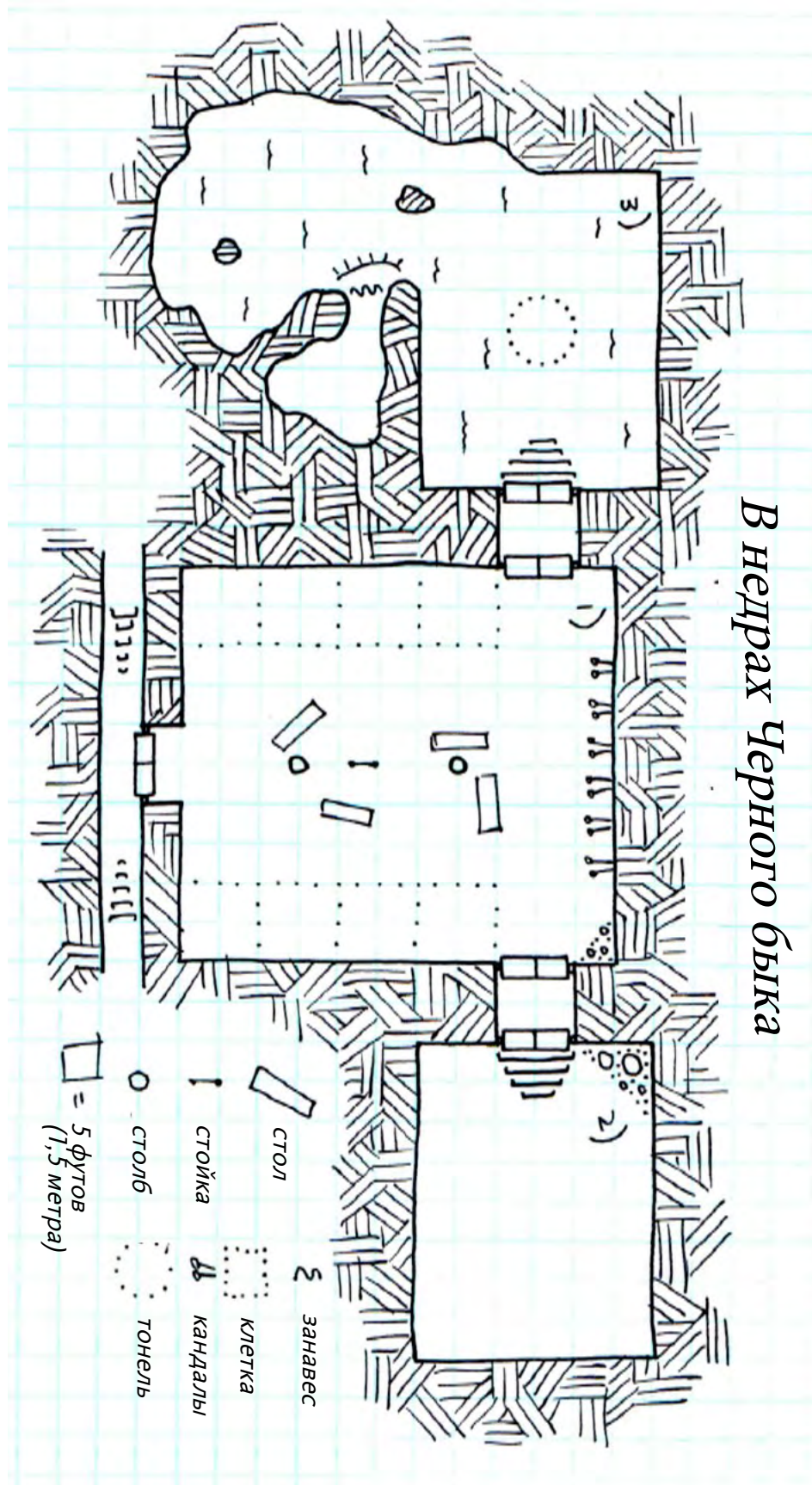
Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6). Дракон выдыхает 30-футовую линию кислоты 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно пройти спасбросок Ловкости Сл 14 и получить урон кислотой 49 (11к8) при провале, или половину от этого урона при успехе.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ЗАЛ ЧЁРНОГО БЫКА

Зал Черного быка



ПРИЛОЖЕНИЕ: В НЕДРАХ ЧЁРНОГО БЫКА



ПРИЛОЖЕНИЕ: ДО ЧЁРНЫХ КРЫЛЬЕВ (ТРЕКЕР ВРЕМЕНИ)

Используйте эту таблицу, чтобы отслеживать продвижение персонажей по приключению. Ставьте «X» в колонку Пройдено, когда этот час будет пройден. Поле «События» лишь предлагает возможную последовательность событий.

Время	Пройдено	События	Время	Пройдено	События
9:00		1 час для встречи со связными фракций	10:00		Прибытие в комплекс, разведка комплекса
10:00		Путь в трактир на перекрёстке	11:00		Руины Чёрного Быка
11:00		Путь в трактир на перекрёстке	12:00		Зал Чёрного Быка
12:00		Путь в трактир на перекрёстке	13:00		Внутренности Чёрного Быка
13:00		Путь в трактир на перекрёстке	14:00		
14:00		Путь на Кольцевые Острова	15:00		
15:00		Путь на Кольцевые Острова	16:00		
16:00		Путь на Кольцевые Острова	17:00		
17:00		Путь на Кольцевые Острова	18:00		Бархат возвращается в своё логово
18:00		Встреча с Топекогтем	19:00		
19:00		Путь в комплекс культистов	20:00		
20:00		Встреча с Шабашем Кровавого Корня	21:00		
21:00		Путь в комплекс культистов	22:00		