



ADVENTURERS LEAGUE™

ТЕНИ НАД ЛУННЫМ МОРЕМ

Жизнь у Лунного Моря не легка. Бандиты, пираты и жестокие лорды правят этими землями, угрожая тем, кто пытается жить здесь честно. Нынче, новая напасть рыщет в этих водах: Корабль-призрак атакует небольшие прибрежные деревни, оставляя своих жертв шепчущими о «глазе драколича». Присоединяйтесь к приключению и узнайте правду, скрывающуюся за этой угрозой! Приключение для персонажей 1-4го уровней.

Код приключения: DDEX1-3

Участники проекта



EXPEDITIONS™

Дебют: 14 августа 2014

Публикация: 1 сентября 2014

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

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод

stivie, korfax, Kestel, deiran для dungeons.ru

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

перевод реплик Элисанды - korfax
вычитка korfax, stivie
верстка stivie



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Тени над Лунным Морем», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей второго уровня. Персонажи не 1 и 2 уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в регионе Лунного Моря Забытых Королевств, в и неподалёку 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 (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

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

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

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

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

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

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО 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

Около 60 лет назад, до завершения Раскола, команда *Дерзкого* бороздила воды Лунного Моря в поисках удачи и славы, грабя случайную добычу и побережье. *Дерзкий*, с капитаном Риви Сар Тестайном во главе, который никогда не был особо удачлив, случайно повстречал крупное торговое судно с полным трюмом добычи.

После непродолжительного и кровавого конфликта, *Дерзкий* искал укромную гавань, где он мог скрыться от властей, пока команда делила добычу. Удивлённые своей удачей, команда пересчитывала добычу из золота, камней, произведений искусства и книг, полных знаний.

В Штормовом Заливе, известном своей плохой погодой, был небольшой остров, покрытый лесом, который служил домом для нескольких поколений рыбаков. Странные, редко имеющие дело с внешним миром - рыбаки с каждым годом вырождались всё больше.

Слишком маленький, чтобы представлять интерес для ближних городов-государств, и расположенный в центре слишком сложных вод, чтобы использоваться другими кораблями, безымянный остров был отличным убежищем для *Дерзкого* и его команды. Став на якорь и сойдя на берег острова, буканьеры быстро покорили городок, подчинив его себе и сделав его жителей своими рабами.

Пираты знали слишком мало о рыбаках, которые на первый взгляд казались беззащитными, но на проверку оказались дьяволопоклонниками, в тайне поклонявшимся извергам вот уже несколько десятилетий. После многих дней издевательств жители безымянной деревушки на безымянном острове провели скверные ритуалы, вызвав дьяволов, служащих Тиамат.

Они предложили своё поклонение, души и сокровища с корабля дьяволам. В обмен на это, дьяволы забрали пиратов рабами в ад, также как те поступили с рыбаками. Так, *Дерзкий* и его команда покинули этот мир, отправившись в рабство Преисподен.

Недавние события

Култ Дракона раскололся. Тогда как последователи Северина искали новый путь, используя *Драконы Маски*, некоторые остались верны старому пути. Иксас, молодой волшебник, чей мастер остался верен изначальному пути Культа - поклонению драконичам, был отправлен с заданием найти и вернуть *Маску Зелёного Дракона*.

На корабле с несколькими людьми и целым племенем кобольдов в качестве подручных, он прибыл на Лунное Море за слухами 60-летней давности о пропавшем торговом судне, которое перевозило библиотеку книг, полных разнообразных знаний. Молва гласила, что среди груза была и книга, в которой говорилось о последнем пристанище артефакта.

Иксас надеется смягчить подозрения по отношению к его поискам, распуская слухи о кораблях-призраках в этом районе, и люд не будет задаваться вопросами о причинах атак и грабежей прибрежных поселений. Кто-то мог бы попытаться охотиться на корабль с командой людей, но кто посмеет охотить-

Последовательность событий

Для облегчения задачи ниже приведена сокращённая последовательность событий, которые происходили непосредственно до начала и во время приключения. Нападения случаются с разницей в четыре дня, хотя места нападения отстоят друг от друга лишь на день пути. Четырёхдневная пауза между атаками примерно согласуется с изменением фаз луны - это обстоятельство неизвестно поначалу.

- День 1: Первым атакуют маленький городок Алестон, состоящий из мельницы, пивоварни и домов работников.
- День 5: Вторая атака приходится на скопление фермерских домов.
- День 9: В третьей атаке разрушается Док Вига - прибрежный трактир.
- День 13: Четвёртой атакуют деревню без названия, где жил безумец, Гав. С этого момента власти Флана начинают замечать такие случаи.
- День 15 (утро): Приключение начинается с того, что группа встречает Проводника Мертвых Йовира на Кладбище Валинген.
- День 16: Группа отправляется на место следующей атаки и по пути встречают Гилфрона Майлона.
- День 17 (утро): Группа прибывает на остров и начинает своё исследование странных островитян.
- День 17 (ночь): Иксас и Культ Дракона атакуют.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Тени над Лунным Морем поделено на пять частей. В первой Проводник Мертвых Йовир просит группу расследовать серию нападений, произошедших вдоль северного побережья Лунного Моря. Во время этого группа исследует город Флан и находит ряд подсказок, указывающих на то, что целью следующего нападения будет маленькая рыбацкая островная деревня.

Во второй части группа отправляется в эту деревню и по пути им представляется возможность собрать дополнительную информацию у встречного купца, Гилфрона Майлона и его сына Гилмонта. Также они встретятся с представителями местной дикой фауны.

В третьей части группа прибывает в рыбацкую деревню и в скором времени обнаруживает, что бедным и отсталым людям есть что скрывать. Искатели приключений могут попробовать «копнуть глубже», что может вылиться в конфликт с местными жителями, или потратить время на подготовку к атаке, которая, по их мнению, скоро состоится.

Четвёртая часть описывает нападение Культа Дракона на деревню. Группе либо удастся отбить атаку, либо их всех захватят в плен и доставят на корабль Иксаса его подручные кобольды.

Кульминацией всего приключения является пятая часть. Сражение на борту корабля Иксаса случается в то время, когда команда Дерзкого возвращается из своего рабства в Преисподнях, снедаемая жаждой мести всем живущим.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: УВЕРТЮРА

Искатели приключений откликнулись на призыв прибыть на Кладбище Валинген на встречу с Проводником Мертвых Йовиром, высшим жрецом Келемвора (законопослушно-нейтрального бога смерти). До Йовира дошли слухи об «корабле-призраке», нападающем на прибрежные деревни, и он обеспокоен, что рано или поздно дело дойдет и до Флана.

Со всей ненавистью его Ордена к нежити и своим гражданским долгом, Йовир ищет группу способных искателей приключений, которые смогли бы разобраться с этим. Орден Тихого Савана нейтрален на политической арене города, и потому он решил обойти всю обычную городскую бюрократию и действовать напрямую прежде, чем угроза объявится на пороге города.

Отыгрыш Проводника Мертвых Йовира

Йовир Глэндон трудится в садах Валингена уже около 40 лет. Не смотря на его грязные и огрубевшие руки и испачканную травой робу, он неплохо образован. Йовир - сдержанный человек, который позволяет другим задавать курс беседы, вступая лишь по необходимости. Он не заинтересован в политике Флана, но желает добра людям.

Солнце ярко светит в небе, когда на кладбище вы приближаетесь к человеку, одетому в серую робу, роющемуся в почве. Он выкапывает землю небольшим совком, рядом стоят горшки с цветами. Не прерывая своего занятия, он ровным голосом говорит: «Я так рад, что вы откликнулись. Если всё так, как я думаю, то времени у нас не много, давайте быстро всё обсудим».

Проводник Мертвых Йовир представляется, благодарит группу за скорое прибытие и быстро переходит к сути вопроса, ради которого он их призвал на помощь.

Ходят слухи о «корабле-призраке», атакующем деревушки, одинокие фермы и трактиры на северном побережье Лунного Моря, вдоль Железного Пути от Крепости Жентил к Флану. Похоже никто ничего не предпринимает, тогда как опасность всё ближе к Флану.

Ниже приведен список того, что знает Йовир и чего он хочет от искателей приключений:

- Вчера человека, жившего в небольшом селении в двух днях к юго-западу от Флана подобрали у входа в город. Бредящего что-то о драколичах и явно потерявшего рассудок, его доставили на попечение к Келемворитам. Человек окончательно сошел с ума и ему потребуется немало времени, чтобы прийти в норму, если такое вообще случится. Если угодно увидеть его или побеседовать с ним - он в храме под надзором клириков.
- Приходили сообщения о том, что корабль-призрак появлялся у побережья в Штормовом Заливе, уничтожая маленькие деревни и хутора.
- Йовир знает, что рыцари Черного Кулака также обеспокоены ситуацией, учитывая, что нападения, по всей видимости, перемещаются в направлении Флана и вполне возможно, что в конце концов и на город тоже нападут.
- Лишь номинально обращая внимание на приближающуюся опасность, они не готовятся так, как должны бы, считает Йовир. Рыцари отправили одного из своих (Алейд Буррал) собирать информацию. Вполне возможно, что Алейд может поделиться дополнительной информацией об атаках.
- Так как келемвориты занимают подчеркнuto нейтральную позицию в хитросплетениях город-

ской политики, Проводник Мертвых Йовир решил действовать, опасаясь, что разные группы не смогут договориться и начать действовать вовремя, чтобы предотвратить опасность, надвигающуюся на Флан. Кроме того, слухи о призраках и личах потревожили Йовира. Такие могущественные разновидности нежити крайне редки, но, к сожалению, именно на Лунном Море это не так.

- Последователи Келемвора всегда были врагами нежити, и, если нежить действительно там, Йовир хочет, чтобы она была уничтожена. Проводник Мертвых предлагает группе начать со сбора информации о нападениях во Флане, в частности, с разговора с безумцем, находящемся на попечении в храме Келемвора, или найдя Алейд Буррал из Рыцарей Черного Кулака.
- Отталкиваясь от этого, они скорее всего найдут другие зацепки, возможно, ведущие за пределы города. Если у группы есть контакты в городе (например, их фракции), Йовир также советует группе обсудить это с ними - возможно те слышали что-нибудь полезное. Он говорит им возвращаться к нему с дополнительными вопросами, если таковые возникнут.
- Если персонажи спрашивают об оплате, Йовир говорит, что, хотя у него и нет денег, приключения часто сами приводят к богатству и славе, которые искатели приключений смогут приобрести своими собственными делами. Он, однако, даст им два зелья лечения, которые они смогут использовать в своих путешествиях.
- Если зелья не потребуются, то приключенцы могут оставить их себе. Йовир также позаботился о лошадях для персонажей и комнатах в Смеющемся Гоблине, где персонажи могут переночевать. Лошадей он дает им на время так что они подлежат возврату. Если лошадей украдут или они погибнут, то персонажи должны будут возместить стоимость.
- Если в отряде есть аколиты или священники Келемвора, то группа получает одно дополнительное зелье на партию (не по одному на каждого служителя Келемвора).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Возможно, что в ходе расследования партия захочет покинуть Флан как можно скорее, или наоборот остаться в городе и дожидаться, думая, что лучше будет дожидаться, пока враг сам явится сюда, и желая защитить город. Используйте визиты от Проводника Мертвых Йовира Глэндона, чтобы помогать приключенцам не сбиваться со следа и предоставлять подсказки по мере необходимости.

СОКРОВИЩА

Йовир дает приключенцам два зелья лечения (и еще одно дополнительное, если в партии есть служители Келемвора) за согласие помочь ему.

РАЗУМ БЕЗУМЦА

Следуя указаниям Йовира, искатели приключений могут легко найти храм Келемвора.

Растрепанный человек с взъерошенными волосами сидит, привязанный к стулу, у открытого окна. Глубокие, покрытые коростой царапины покрывают его лицо, а руки обернуты окровавленными бинтами. Его глаза мечутся по комнате, ничего не видя, при этом он что-то бормочет себе од нос. Юный послушник в серых робах меняет постельное белье на стоящей рядом кровати, по сторонам которой болтаются ремни. Когда вы входите, паренек кивает вам «Можете звать меня Элден, добрые господа. Если у вас есть вопросы, то могу сказать, что я присматриваю за этим человеком с прошлой ночи.»

Отыгрыш Аколита Элдена

Аколит Элден Мимн - молодой мужчина человек с пассивным и терпеливым нравом. Он тихий и его легко можно не заметить. Он горячо верует, но так как он еще только начинает свое обучение, он считает, что разумнее слушать старших.

Элден рассказывает, что этот человек склонен к приступам агрессии, в основном по отношению к себе, отсюда и сдерживающие ремни на кровати и крепеж к стулу. Он расцарапал себе лицо, а потом стал отгрызать себе пальцы, когда Элден пытался остановить его от причинения вреда себе самому.

Элден очень отрицательно относится к развязыванию человека, говоря, что в прошлый раз чтобы удержать его потребовалось несколько братьев. Элден слышал, как человек бормотал что-то про «глаза драколича» и про то, что его деревня была уничтожена, но помимо этого разобрал мало что. Никто не знает, что это за человек, что с ним случилось конкретно; ясно одно - он потерял рассудок.

Человек просто появился на кладбище вчера, забредя на него с дороги на запад, и на нем были раны как минимум дневной давности.

Вскоре после прибытия человека, женщина из рыцарей Черного Кулака с короткими светлыми с проседью волосами прибыла и попыталась допросить человека. Получилось не очень.

Человек начал громко бредить вскоре после начала расспросов. Вскоре он начал гавкать как собака и попытался укусить рыцаря, после чего она сдалась и ушла. Клерики стали звать человека Гав из-за гавкающих, лающих звуков, которые он периодически начинает издавать.

ГАВ, БЕЗУМЕЦ

Безумец Гав ведет себя тихо и незаинтересованно, когда приключенцы только приходят, но разговор с ним - трудоемкий процесс. Большинство того, что он говорит, прерывается гавканьем и лаем и прочими проявлениями нервного тика, при этом он начинает порываться освободиться от пут. Он не дает ни одного прямого ответа на вопрос, и начинает нервничать все сильнее при продолжении расспросов.

- Гав не отвечает на вопросы про его имя и то, кто он такой, повторяя лишь «Глаза, глаза драколича, они видят меня... Грядёт...»
- Если осмотреть его самого, то можно заметить, что он очень загорелый, а его руги заглубели, и под ногтями земля. Скорее всего, он фермер или иной рабочий на открытом воздухе. У него есть несколько ранений, которые также были обработаны и перебинтованы. Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 15 показывает, что одна из ран сделана небольшим клинковым оружием, а две другие - огромные синяки от сильных ушибов, нанесенных каким-то тупым предметом.
- Если спросить, как он сюда попал, Гав отвечает «мелкие прошаркали мокрыми перед глазами, клац-клац, гав, корабль-призрак, туман, гав. Кровь, огонь, гав, деревни больше нет, гав гав.»
- Гав говорит только на Всеобщем.

После трех вопросов Гав впадает в лай и выпутывание из смиренной рубахи пытаясь укусить любого, кто подойдет слишком близко. Укус не наносит повреждений, но служит болезненным напоминанием, что у человека не в порядке с головой.

РАЗГОВОР С ЧЕРНЫМ КУЛАКОМ

Если приключенцы отправятся в Черный Кулак узнать, что за рыцарь расследует нападения, из

быстро перенаправят в один из постов Черного Кулака, где они могут поговорить с Рыцарем Алейд Буррал.

Отыгрыш Рыцаря Алейд Буррал

Рыцарь Алейд Буррал - сильный воин с острым умом, но ее мягкое сердце, которое она прячет за маской строгости и хмурости, препятствует ее продвижению в иерархии Рыцарей Черного Кулака. Ей хорошо за 40, в ее светлых волосах заметна проседь, и в этом возрасте она решила, что выполнение ее работы на совесть и защита Флана, возможно, более важны, чем продвижение по карьерной лестнице. Она не терпит дураков, и считает приключенцев наиболее яркими их экземплярами.

Когда приключенцы прибывают к ней в первый раз, Алейд слегка озабочена, почему какие-то незнакомцы пришли к ней, и прямо спрашивает их об их мотивации, пока они не скажут что-то правдоподобное или просто не объяснят, что работают на Проводника Мертвых Йовира, после чего она несколько расслабляется. Алейд уважает келемворита за то, что он заботится об обществе, не влезая при этом в политику.

Алейд рассказывает, что занималась расследованием нападений и может перечислить их все (деревня безумца два дня назад, Док Вига шесть дней назад, несколько ферм десять дней назад и пивоварня Алестона четырнадцать дней назад).

Она обеспокоена, что в какой-то момент атаки достигнут Флана, но хотя ей и удалось убедить свое начальство позволить ей провести расследование, само начальство, похоже, атаками не очень обеспокоено. Флан большой, а все атаки происходили на мелкие деревни или на одиноко стоящие дома.

Она заметила некую последовательность в нападениях (они происходят с периодичностью в четыре дня), но не понимает, в чем причина такой периодичности. Путь от одной цели к другой занимает один-два дня, так что должно быть что-то большее, чем если бы нападавшим просто требовалось по четыре дня, чтобы достичь каждой следующей цели.

Также в ответ на конкретные вопросы персонажей он может рассказать следующее:

- Кроме безумца свидетелей нет, но очень вероятно исходя из того состояния руин деревень, в котором их находили после нападений, что все атаки происходили ночью. Если усомниться в этом, то она признает, что это всего лишь предположение.
- Последнее место нападения она обследовала лично, но первые три она не посещала и знает о них только от проходивших через Флан путешественников. Во всех случаях было похоже, что деревни были вырезаны и сожжены. При этом похоже, что вообще ничего не было украдено, хотя наверняка утверждать сложно из-за огня и отсутствия выживших.
- При осмотре последней деревни она нашла несколько старых костей, которые она отнесла к местному лекарю по имени Филистром Вундеркундуд. Пожилой гном сказал, что они были похожи на человеческие. При этом, что странно, большинство следов, которые она нашла (и обувь, и босые), были маленькими, как будто детскими.
- Если последовательность сохранится, то следующее нападение произойдет через два дня, а через 6 дней атака может уже прийти во Флан.
- Она не имеет ни малейшего понятия, где произойдет следующее нападение, но это будет место в дне пути от Флана вдоль побережья. Там нет деревень, но может быть какой-то хутор или ферма, о которой она не знает. (Этой информации достаточно, чтобы отправляться обыскивать побережье

на предмет переправы, но искатели приключений могут этого не знать.)

- Она просит держать её в курсе относительно продвижения группы и настоятельно рекомендует соблюдать законы Флана в ходе расследования. Хотя ей и по душе Йовир, он не сможет сделать ничего, чтобы их защитил, если они нарушат закон.

Глядя на ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

В какой-то момент игроки скорее всего захотят исследовать регулярность нападений. Успех в проверке Интеллекта (Природа) Сл 20 отметит, что атаки примерно соответствуют сменам фазы луны. Последователи Селунэ, богини луны, получают преимущество на эту проверку. Если группа не смогла заметить последовательность, они могут обратиться к услугам какого-нибудь мудреца в городе, чтобы он им что-нибудь подсказал.

За 2 см, мудрец Делакрайя Нежноцвет (женщина полу-эльф) из лавки Ответы На Все Вопросы проведёт пять часов изучая данные о нападениях. По прошествии этого времени, она сможет определить, что все атаки случились между побережьем и крупным старым торговым трактом под названием Железный Путь, идущим из Жентильской Твердыни через Флан и далее.

Места атак отстоят друг от друга примерно на день, и даже самый медленный путник, путешествующий только под покровом ночи проделает такой путь за два дня, даже с учётом плохого климата Штормового Залива и, как следствие, плохих дорог. Единственное селение между Фланом и последним местом атаки, что находится близ побережья - это маленькая рыбацкая деревня на крошечном островке в Штормовом Заливе, с ведущей к нему короткой переправой.

Что до последовательности атак, фазы луны действительно сменяются чуть чаще, чем каждые четыре дня, и пока все атаки совпадали с ночами, в которые происходила смена фаз.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если у группы есть ещё вопросы, на которые они хотели бы получить ответы, возможно из-за того, что им сложно сложить воедино разрозненные обрывки информации, Делакрайя может провести ещё пять часов в исследовании за дополнительные 2 см. Цена поднимется до 1 зм, если группа хочет, чтобы она работала и ночью, так как группа спешит.

Делакрайя является ещё одним полезным инструментом для Мастера Подземелья, чтобы помогать персонажам, в частности, если у них возникают проблемы с расследованием.

ФИЛЛИСТРОМ ВУНДЕРКУНДУДЛ

Если персонажи желают последовать к лекару, с которым говорила рыцарь Алейд Буррал, им расскажут, где его магазин.

Деревянная доска, изображающая перебинтованную руку, висит над небольшим фасадом магазина, подоконники которого заставлены ящиками с цветами. Лысеющий гном с остатками жидких седых волос аккуратно выдёргивает корни из-под цветов, складывая их в маленькую корзину у его ног.

Заметив приближение группы, Филлистром мгновенно определит в них искателей приключений и

предложит ответить на их вопросы за плату в 5 см за услуги (хотя он может сбросить цену до 1 см, если группа будет торговаться). Как только размер оплаты оговорен, он приглашает их в свой тесный магазин. Стены уставлены книгами, а с потолка свисают различные сушащиеся лечебные травы.

ОТЫГРЫШ ФИЛЛИСТРОМА

Филлистром Вундеркундул - эксцентричный мужчина гном не склонный к расторопности. Филлистром изучает секреты тела и является компетентным традиционным лекарем, для тех, кто не может себе позволить магические лекарства или не доверяет магии.

Филлистром с готовностью подтвердит, что кости, что предоставила ему рыцарь, являются фалангами пальцев ног взрослого человека. Они достаточно старые, о чём говорят пятна от разложившихся на них мускулов и кожи. Если группа пожелает увидеть их, он может их предоставить. Покопавшись в ближайшем сундучке, он достаёт небольшой горшочек с несколькими маленькими костями.

- Кости не излучают магию
- Пристально рассматривая их и преуспев в проверке Мудрости (Восприятия) Сл 10, персонаж заметит липкий налёт на некоторых из них. Похоже это какой-то клей природного происхождения, возможно древесная смола (это последствия того, что кобольды крепят кости на свои костюмы).
- Кости были собраны кобольдами с разных трупов, которых они выкопали. Если использовать магию, для того чтобы определить, кому они принадлежали или причину смерти, то окажется, что они принадлежали трём разным людям, умершим естественной смертью.

ЗАДАНИЯ ФРАКЦИЙ

Искатели приключений, являющиеся членами Ордена Перчатки, Изумрудного Анклава или Альянса Лордов могут получить помощь от сети информаторов своей организации, чтобы получить дополнительную информацию и задания.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Члены Ордена Перчатки могут обратиться к дерзкому Зерну Ксеркстилу, Молоту Импиатура (мужчина полу-орк), который предлагает встретиться в покинутом Рассветном Храме. Орден Перчатки обеспокоен подъёмом жестоких культов в регионе Лунного Моря. Он считает, что у слухов о призраках есть какая-то связь с извергами, более прочная, чем иные могут полагать. **Зерн предлагает искателям приключений одолжить серебряный топор - полезная вещь для обезглавливания вампиров и извергов с Нижних Планов!**

Задание. Возьмите серебряный топор и поищите доказательства присутствия адских культов. Искателям приключений приказывают уничтожить любую нежить или извергов, встреченных в ходе исследований. Доказательства присутствия нежити и/или дьявольской/демонической порчи должны быть после предъявлены Зерну.

Условия успеха. Предъявление трупа лемура, или проклятого пирата, или арест любого из дьявопоклонников (Уорш, Ульбурто или карга) выполняет условия успешного завершения задания Ордена Перчатки.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Члены Изумрудного Анклава могут обратиться к затворнику Серанолле Шептухе (женщина лесной гном), которая предложит встретиться в лесу за городом. Изумрудный Анклав определил, что с погодой

творится что-то неладное, а шторма разыгрываются каждые четыре дня, напрямую согласуясь со сменами фазы луны.

Что бы не создавало этого, оно разрушает не только корабли, но и часть морской жизни.

Задание. Покончите с тем, что является причиной дурной погоды.

Условие успеха. Разрушая статую драколича или отдав её келемворитам, которые в итоге разрушат её, выполняет условия успешного завершения задания Изумрудного Анклава.

Альянс Лордов

Члены Альянса Лордов могут обратиться к разговорчивому Дорналу Белобороду (мужчина холмовой дварф), который предложит встретиться в Вельветовом Дублете, известном значном месте. Альянс Лордов полагает, что купец Гилфрон Майлон пропал. Он опаздывает и возможно попал в беду. Он должен быть где-то на Железном Пути к юго-западу. Найдя его, окажите ему необходимую помощь и проследите, чтобы он продолжил свой путь из Хиллсфара во Флан.

Задание. Отправляйтесь по Железному Пути и найдите Гилфрона Майлона. Если потребуется, окажите ему.

Условие успеха. Нахождение Гилфрона и оказание ему помощи в возвращении на дорогу выполняет условия успешного завершения задания Альянса Лордов.

Часть 2: На дороге

Как только группа, обладая достаточным количеством информации, отправится из Флана к предполагаемому месту следующего налёта, по дороге им предстоит пройти три кратких столкновения, прежде чем они доберутся до рыбацкой деревни.

Эта часть предполагает, что группа провела ночь во Флане и отправилась в путь утром шестого дня. Если это не так, то Мастеру Подземелья возможно придётся по необходимости изменить описания освещения и собирающегося шторма.

О КОРАБЛЯХ-ПРИЗРАКАХ И ПЕЧЁНОЙ УТКЕ

Железный Путь, главный тракт вдоль северного побережья Лунного Моря, пролегает от самой Жентильской Твердыни, через Флан и уходит далее. Путешествовать по нему быстро и, в общем, безопасно на столько, на сколько может быть безопасным путешествие по такому жестокому и непредсказуемому региону, как Лунное Море.

Солнце находится высоко в небе над собирающимися вдалеке грозowymi тучами. Вы покинули Флан и успели пройти достаточно далеко на запад, когда набрели на фургон со сломанной осью, оттянутый на обочину. Маленький человеческий мальчик разводит костер, а мужчина в купеческих одеждах копается в задней части фургона.

Отыгрыш Гилфрона Майлона

Гилфрон Майлон дружелюбный человеческий купец, торгующий деревом из Дрожащего Леса и инструментами. Хотя он обладает приятными манерами, он не глуп и знает, что дороги опасны, а потому осторожничает в начале любой встречи.

С тех пор, как три года назад его жена скончалась от лихорадки, он путешествует в компании своего сына Гилмонта. Он разговаривает с налётом фальшивой образованности, притворяясь, что он более принадлежит к более высокому классу, чем на самом деле.

Гилфрон и его сын и помощник Гилмонт живут тем, что водят торговые караваны в и из Флана.

На данный момент они направлялись во Флан из Хиллсфара, с полным фургоном топоров, пил, верёвочных шкивов и прочего металлического инструмента, полезного при деревообработке, и небольшим грузом южных товаров, недоступных на северном берегу Лунного Моря.

Гилфрон дружелюбен, но и отец и сын беспокоятся, когда большая группа вооружённых путников приближается к ним.

Как только выясняется, что группа не представляет угрозы для них, они с радостью приглашают путников разделить с ними полуденную трапезу. Если же группа вместо этого угрожает им, Гилфрон говорит сыну бежать, а сам делает всё возможное, чтобы отвлечь громил, хотя он и не представляет угрозы.

За печёной уткой или связанным, Гилфрон может поведать следующее:

- Гилфрон владеет несколькими фургонами, и водит караваны с товаром на продажу и обмен по всему побережью Лунного Моря. Иногда он возвращается с заказами на особо крупные грузы, которые могут быть отправлены морем, но обычно он использует Железный Путь.
- Недавно он видел множество разграбленных деревень и домов. В деревне в двух днях пути он видел лишь всё ещё дымящиеся руины, как и ра-

нее. Он не стал заезжать в разрушенные деревни, не зная, есть ли там ещё грабители. Три месяца назад, когда она проезжал в другую сторону, все эти деревни и их население были целы, но сейчас там не было ни души.

- Единственным признаком цивилизации, которые видела пара, была переправа на остров примерно в дне пути. Тамошний рыбацкий люд всегда был немного странным, изолированным и особо не являлся с посторонними, но он разговорил лодочника, развязав ему язык новым молотком и горстью гвоздей, которые нужны были тому для починки своей переправы. Лодочник сказал, что больше беспокоится на счёт шторма, который разразится через день или около того, чем о каких-то там слухах о драколиче, рыскающем по окрестностям. Гилфрон замечает, что в Штормовом Заливе шторма, приходящие с моря, достаточно часты, а вот неживые драконы - не очень.
- Когда, беспокоясь за своего сына, Гилфрон стал далее расспрашивать, почему это лодочник упомянул драколича, странный человек лишь пристально посмотрел на него и сказал, что в последнее время поприбавилось слабоумного народу, распускающего такие слухи. На самом деле, его островная деревня совсем недавно приютила одного такого несчастного, вышедшего к переправе пару дней назад. Мужик увидел что-то, что свело его с ума и теперь рассказывал что-то о «глазах драколича» следящих за ним, куда бы он ни отправился. Лодочнику бродяга показался слабым и сбитым с толку.

К 10 годам Гилмонт привык к тому, что отец говорит за обоих, а он больше наблюдает. Если искатели приключений подойдут к нему с расспросами, он по большей части подтвердит сказанное отцом, но добавляет ещё одну деталь.

Когда они уезжали с переправы, он заметил, как лодочник сделал странный жест, будто копнул, левой рукой, направив мизинец и указательный палец в землю.

Преуспев в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, персонаж распознаёт жест, который обычно используется в заклинаниях, защищающих от существ с других планов. Сам по себе, жест не делает ничего и не обладает магической силой.

Починка оси

Если кто-либо из группы готов помочь Гилфрону с его фургоном, он весьма признателен. У него нет запасной оси, но рядом есть много деревьев, а у него есть инструменты по дереву.

При успехе в проверке Силы Сл 15, вы чините его фургон так, что он точно сможет добраться до Флана. Если ему таким образом помогли, он будет очень рад вести дела с членами Альянса Лордов.

ВЗВОЛНОВАННАЯ МАТЬ

Перед наступлением ночи крепкий ветер, предвещающий дождь, усиливается, а искатели приключений встречаются с волчицей и ее волчатами.

Звонкое завывание, сопровождаемое треском, раздается из придорожных кустов, и это единственное предупреждение, которое вы получаете, прежде чем на дорогу выскакивает волчонок. Через мгновение на него из кустов напрыгивает второй волчонок.

Этот умильный момент прерывается гораздо более громким рыком позади вас.

Волчата играли, гоняясь друг за другом, пока один не выскочил на дорогу, где его и настиг второй.

Возясь в кустах, они не подозревали, что искатели приключений находятся всего в 15 футов от них. К сожалению для искателей приключений, их унюхала мать лютая волчица, которая тихо прокралась в зарослях и вышла по дороге в 10 футах позади группы.

Если искатель приключений едет на лошади, не тренированной для сражений (как, например, те, которых дал Йовир) он должен преуспеть в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 10, когда лошадь чует запах волка.

Провал проверки означает, что лошадь в панике встает на дыбы и скидывает наездника, если он не преуспеет в дополнительном спасброске Ловкости Сл 10. Если спасбросок провален, искатель приключений падает с лошади, получая дробящий урон 4 (1к8).

Лютая волчица издала предупреждающий рык, но так как искателей приключений больше, и они находятся между ней и волчатами, она пока не нападает. Если искатели приключений попытаются приблизиться к ней или волчатам, она атакует.

В противном случае искатели приключений могут спокойно уехать прочь, в сторону от зверей, чтобы избежать сражения. Потребуется успех в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 15, чтобы уехать от волков, не разозлив волчицу сильнее. Если волчицу пытаются успокоить несколько искатели приключений, то она атакует того, кто провалит проверку.

Если начинается сражение, волчата убегают, а лютая волчица атакует ближайшего персонажа. Через один полный раунд после того, как волчата сбегут, она тоже убегает в кусты. Если в какой-то момент кто-то атакует волчонка или погонится за ним, то она будет атаковать только этого персонажа, не взирая на угрозу собственной жизни.

Волчата (КД 11) не сражаются, и погибают, если получают 5 повреждений и больше. Для целей способности «*тактика стаи*» они считаются союзниками лютной волчицы.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Дорога представляет собой грунтовую колею шириной 5 футов, с одной стороны которой кустарник, а с другой - редкие деревья.

Свет: Солнце сядет примерно через час, а небо затянуто облаками. Считайте, что здесь яркое освещение.

Кусты: Густой кустарник растет на 10 футов от дороги, и уходит вдоль дороги не 40 футов в обе стороны от стартовой позиции группы. Это сложная территория хорошо скрывает любого, кто находится на другой стороне кустарника от наблюдателя.

Деревья: Деревья тонкие, менее фута толщиной. Если между персонажем и врагом находится дерево, он получает укрытие на половину.

Изменение сложности приключения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- Очень слабая группа или слабая группа: у лютной волчицы 19 хитов
- Сильная группа или очень сильная группа: у лютной волчицы 60 хитов

ЛОДОЧНИК

Группе удастся расположиться на ночлег без дальнейших происшествий, но погода продолжает ухудшаться. Вскоре после отправления в путь на следующее утро, они прибывают на переправу.

На первое утро после вашего отбытия из Флана моросит и очень ветрено. Море вспенивается от гнева Амберли, и престарелый мужичок с растрепанной бородой, в покрытом солью пальто и хлопающей на ветру шляпе с трудом пытается привести к берегу большой плоскодонный плот. Он старается тянуть за канат, натянутый между берегом и небольшим островком, находящимся на расстоянии полета стрелы от берега.

Отыгрыш лодочника Уорша

Уорш - старый человек с дурным характером, один глаз у которого прищурен, а второй неестественным образом выпучен. В зубах у него постоянно находится погрызенная трубка, так что становится еще сложнее разобрать его сердитое бормотание.

Его семья живет на острове пять поколений до него, и он помнит, как городок заключил пакт с Тиамат. Он очень подозрителен к неместным, зол и очень жаден. Его работа - взаимодействовать со всем не-островитянами.

Завидев приближение партии, Уорш привел паром с острова, чтобы узнать, что нужно группе. Он очень не рекомендует отправляться на остров, но его можно подкупить за 1 зм с человека плюс 1 зм за каждую лошадь или другое животное, которое может вести с собой партия.

Уорш жестоко оскорбляет персонажей, которые выдают себя за пиратов или выглядят как пираты (возможно, имея предысторию пирата), и берет с каждого такого персонажа тройную плату.

РАЗГОВОР С УОРШЕМ

Уорш не особенно заинтересован в разговорах, но если настоять, то из него можно выдавить несколько грубых слов или сдавленных оскорблений, прежде чем он потребует, чтобы ему либо заплатили за переправу, либо он отправится обратно на остров.

- Грядёт сильный шторм. Однажды море возьмёт своё и смоев всех невежд с берегов в свои пучины.
- На острове смотреть нечего и в деревню ходить тоже нечего. Искателям приключений следует поискать развлечений где-нибудь ещё.
- Если они настаивают на посещении острова, они вынуждены будут остаться там пока не минует шторм, ведь Уорш не будет рисковать, перевозя их, пока море не успокоится.
- Уорш подозрителен ко всем, включая безумца, которого они давеча приютили, потому, если группа спрашивает о нём, Уорш с готовностью подтверждает, что он у них на острове, в надежде, что группа его заберёт. Уорш описывает человека, как выглядящего моряком, но бредящим о «глазах дракона» или ещё какой-то бессмыслице. Во всём прочем, человек выглядел здоровым, потому Уорш считает, что мужчина видел что-то, чего его сознание не смогло вынести, и он сломался, во отличие от того, кто долгое время в своём безумии бродил по диким местам.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если группа не хочет или не может заплатить Уоршу, он оставляет их стоять на берегу. Впрочем, он готов пойти на обмен и, например, может взять хороший клинок, еду или крепкие напитки. Если персонажи всё ещё отказываются от его услуг, они могут попробовать переплыть, хотя это и глупо. Дистанция представляет собой 600 футов по штормовому морю, и требует множества успехов в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы переплыть.

ЧАСТЬ 3: ДЕРЕВНЯ

Деревня существовала на маленьком острове поколениями еще со времён до Магической Чумы, и все это время одни и те же семьи жили здесь, перемешиваясь друг с другом, так что теперь сложно разобрать, где одна, где другая. Все усиливающаяся дегенерация распространялась по населению острова, все сильнее портя жителей, и теперь их с трудом можно назвать цивилизованными.

Деревенские жители отказались от поклонения богам, и вместо этого обращали свои мольбы исчезающим Адов, которые взамен на поклонение предлагали вполне реальную силу в мире смертных. На свою неудачу пиратская команда *Дерзкого* выбрала эту неприметную глушь для передышки, за что они платят уже 60 лет.

СЦЕНЫ В ДЕРЕВНЕ

По мере того, как персонажи исследуют или укрепляют остров, у вас не возникнет необходимости в карте или отслеживании, сколько времени персонажи проводят в одном месте или другом. После знакомства с Элисандой, которая может служить вашим инструментом помощи игрокам, каждый приключенец или группа приключенцев может в среднем обследовать одно место утром, одно в середине дня и одно ближе к вечеру.

Если группа делает что-то очень быстро, вы можете решить, что у них в этот день будет время для дополнительного расследования на острове. У них могут быть планы для чего-то по наступлении ночи, но атака Иксаса препятствует их реализации. Персонажи могут передвигаться группой или разделиться, чтобы больше успеть, но надо понимать, что опасность скорее приходит к тому, кто сам по себе.

При посещении приключенцами каждой зоны они могут взаимодействовать с тамошними обитателями, обыскать местность или даже поискать способы подготовиться к грядущей атаке.

Сыграйте с каждым приключенцем или группой приключенцев сценку в соответствующей локации, в которую они отправились, а потом вновь соберите их вместе, чтобы они перераспределились между отрядами или продолжили путешествовать все вместе, а потом переходите к следующему раунду расследования. Так продолжается, пока каждый приключенец или группа приключенцев не отыграет расследование в трех локациях. Если партия остается вся вместе, то позвольте обследовать четыре локации.

Если игрок будет беспокоиться по поводу того, сколько он успеет сделать своим персонажем, объясните ему абстракцию времени, имеющегося в распоряжении персонажей. Очень важно следить, сколько времени от сессии каждый приключенец потратит в своем расследовании, потому что если каждая группа будет задерживаться, то приключение может растянуться дольше, чем надо.

Местные жители редко взаимодействуют с чужаками. Все они говорят на архаичном диалекте Всеобщего, что временами делает понимание их речи затруднительным. Все они, даже женатые пары, внешне похожи друг на друга. Себя они называют Люди, а всех, кто не является жителем острова, - Чужаками.

ЭЛИСАНДА¹

Когда персонажи впервые прибывают на остров, прочтите следующее:

¹ Это эпический персонаж. Понимайте как хотите.

С места высадки деревню не видно, ее загораживают деревья, так что впервые вы видите деревню, забравшись на лесистый холм. Зрелище разочаровывающее. Деревня представляет собой горстку лачуг, амбар и большое кострище в центре.

Немытые лица и удивленные глаза встречают вас, когда вы выходите из мокрого от дождя леса, а потом все возвращаются к своим занятиям. Улыбающаяся девочка с грязными взъерошенными волосами и лицом, усеянным оспинами, подбегает к вам в явном восторге. «А вы кто ж будете, чужаки?»

Элисанда ждала возможности убраться с острова три года с тех пор, как ее родители умерли от болезни, мучившей деревню.

Поначалу она надеялась, что ее отсюда заберет безумец, но стало быстро ясно, что толку от него мало, хотя было забавно кормить его или кидаться в него камнями. Теперь, когда вслед за ним сюда пришли приключенцы, представился еще один шанс, и она не собирается его упускать.

Используйте статистики **обывателя** в конце этой части, если потребуются параметры Элисанды. Она избегает сражений, но оттащит вырубленного персонажа из битвы и постарается стабилизировать его, делая проверки Мудрости (Медицина) с бонусом +2.

Отыгрыш Элисанды

Элисанда - 12-летняя человеческая девочка-сирота, и деревенская смутьянка. Она в восторге от чужаков, потому что слышана о землях за пределами острова, где она хотела бы побывать теперь, когда никого из ее семьи не осталось в живых.

Помимо фольклора ей ничего не известно о прошлом деревни, но она с радостью покажет приключенцам окрестности и ответит на все вопросы в надежде, что они заберут ее с собой, когда будут уходить из этих мест. У нее очень расплывчатые представления о морали и вследствие того, как она воспитывалась, отсутствует понимание того, что правильно, а что - нет.

Поначалу никто из деревенских не заинтересован в общении с персонажами вне зависимости от того, что им есть сказать. Деревенские просто пялятся на них со смесью страха и сердитости во взгляде. Только Элисанда дружелюбна и охотно разговаривает с ними. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что ее интерес и дружелюбие вполне искренние, но она явно хочет чего-то от персонажей. Она может рассказать об острове следующее, и это то, насколько ей известна истина:

- У острова нет названия. С начала времён её народ жил здесь. Иногда сюда приходят Чужаки, но они редко остаются, да и Народ этого не хочет.
- Остров живет преимущественно рыбной ловлей, выращиванием корнеев, бобов, капусты и лука, разведением небольшого стада коз, а на десерт они собирают дикую малину и горькие орехи. Иногда море выносит на остров что-нибудь вкусное.
- У рыбаков нет организованной религии в понимании персонажей. Вместо этого Элисанда может рассказать разного рода сказки и суеверия, частую касающуюся людей-ящеров, которые могут как помогать Народу, когда они хорошо настроены так и нападать на Народ, когда они злятся. Она не думает, что на острове есть что-то кроме причала, леса и деревни. Ей говорили, что лес наполнен чудовищами, она вполне верит в это и не заходит далеко в лес.
- Она хочет подружиться с приключенцами, и, если чувствует, что те добросердечные, пытается использовать тот факт, что у нее не осталось семьи. Она может показать им местность или познакомить

с другими жителями. По ходу дня она задает все больше и больше вопросов о внешнем мире, и том, когда именно приключенцы собираются уходить, намекая, что она бы была не против отправиться с ними.

- Если приключенцы отгонят Элисанду, то она все равно начинает тайком следовать за ними. Деревенские изначально не одобряют, что она общается с чужаками, так что, если, следуя за приключенцами, Элисанда попадет в опасность или подвергнется насилию, обвинят в этом приключенцев.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ОСТРОВА

Остров состоит из разных локаций, куда можно отправиться. За исключением Инфернального Алтаря (который можно найти только зайдя в чащу), остальные локации очевидны прямо после прибытия на остров.

Элисанда может рассказать о них, как только завяжется разговор с приключенцами.

После общего описания каждой локации имеется секция, описывающая, что Элисанда может рассказать о ней, кто там живет, и что может быть обнаружено при обыске локации. На острове всего 37 деревенских жителей, 12 из которых - дети. Никто из рыбаков сегодня не в море из-за плохой погоды.

ПРИСТАНЬ

В этой немного укрытой части северо-западного побережья острова деревенские держат свои лодки, сети, и здесь причаливает паромный плот. Плот и несколько веселых или небольших одномачтовых лодок были вытасканы на берег и привязаны. Здесь есть лачуга, полная сетями, веревками и прочими рыболовецкими инструментами.

Элисанда: «Тута у нас пристань. Отсюдава наши люды ходють збирать то, шо даёть нам море. Казш-на это ишо и место похлюпатьска када дневной огонь подымется высоченько».

Обыск. Хотя здесь нет ничего особо инкриминирующего, здесь есть много разных вещей, которые можно использовать для изготовления ловушек в целях защиты деревни: бочки рыбьего жира для ламп, рыболовные крючки, леска, веревки и сети могут быть использованы в злодейских целях, если игроки захотят подойти к обороне с изюминкой.

Неигровые персонажи. До полудня здесь находится Уорш с четырьмя другими мужчинами, которые привязывают лодки и готовятся к надвигающемуся шторму. Уоршу нечего больше сказать персонажам, если только они сами с ним не заговорят, а остальные показывают на vzdымающиеся волны и говорят, что морские чудовища сердятся.

Если приключенцы хотят убедить Уорша помочь им, смотрите секцию «Сплочение деревенских», ниже.

Дома

Четырнадцать хибар, которые были или являются жилищами рыбаков, выстроены приблизительно круговым контуром вокруг кострища. Все двери обращены к кострищу и ни о одного нет окон, обращенных к морю. Четыре дома не жилые. Крыши в них обвалились, и нет дверей и ставень.

Элисанда: «Уто усё дома местных. У вас, пришлых, мабуть и домов нема! Ну то вы ж не будете спати под дождём, га? Алэ й до местных просытьска не хочете.»

Обыск. Обитаемые дома будут сложновато обыскать, учитывая, что дома находятся их владельцы, укрывшиеся от дождя. На попытки поговорить с

населением либо вообще не открывают дверь, либо встречают холодным взглядом. Если настойчиво ломиться в двери, то быстро замечаешь, что деревенские тянутся к ножам.

А вот внутри трех необитаемых хибар можно порыскать. Без проверок очевидно, что они выстроены из бревен местных деревьев и камней, а также лота, выброшенного на берег морем - обручей бочек, парусины, сломанных весел.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 10 позволяет найти странное фетиш-ожерелье в остатках сгнившего комода. Пять человеческих зубов вплетены в длинную пряжу коричневых человеческих волос. На каждом зубе нанесен символ из пяти радиально расходящихся от центра линий. Фетиш излучает зло и слабую ауру магии школы вызова.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 показывает, что, возможно, когда-то ожерелье защищало владельца от призываемых существ. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 20 показывает, что отметки связаны с исчадиями Бэйнхолда, места в Преисподних, связанного с несколькими злыми божествами. Фетиш больше не функционирует, его сила угасла.

Неигровые персонажи. В каждой халупе находится 1к4 взрослых и 1к6-1 детей. Деревенские игнорируют персонажей, если только к ним не обращаться напрямую, или если их не позовет Уорш, Ульбурто или одна из старух.

В основном, никто из них не знает о прошлом деревни, но они поддерживают поклонение inferнальным существам, полагая, что на самом деле поклоняются древним обитателям моря. Рыбаки последуют воле своих лидеров, которые могут либо решить объединиться с приключенцами, либо выступить против них.

РАЗРУШЕННАЯ ХИБАРА

Эта хибара обвалилась, и внутри остался только небольшой участок под облокатившимися друг на друга стенами, который они таким образом укрывают от дождя. Здесь деревенские поселили «безумца». Кругом разбросаны пустые миски из-под еды, рыбы кости и так далее, что делает тихое проникновение сложным из-за хруста, который они создают. Проверки Ловкости (Скрытность), чтобы подобраться к Веригу, проходятся с помехой.

Элисанда: «От тут я ранише жила, до того як батя з мамкою згорели от лихоманки. Тепер тут держать того лунатыка.»

Обыск. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 15 позволяет обнаружить вынимающийся камень, за которым Верик хранит припасы и записки. Под камнем лежит мешок, в котором находится небольшая тетрадь с записями на Драконьем.

В ней описывается население деревни, и его род занятий, а также содержится набросок деревни, леса и пещеры, в которой сокрыт inferнальный алтарь. В дополнение там находится пузырек с зеленой пылью, которая дурно пахнет. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15 показывает, что это **толченный гриб зеленосонник**, ядовитый гриб, вводящий съевшего его в состояние летаргии.

Неигровые персонажи. Если сейчас утро или полдень, то здесь находится «безумец» Верик. Если дело к вечеру, то он отправляется подсыпать свой грибной порошок в вечерний запас воды, который кипятят на кострище старухи, а потом прятается в лесу, готовясь к атаке.

Если приключенцы хотят допросить Верика, он говорит следующее:

- Он весь дерганный и безумно мечется взглядом в разные стороны, как будто слышит одному ему

слышимые голоса.

- Он говорит, что видел, как приплыл корабль-призрак, и как его деревня была атакована духами нежити, которые выехали из волн на спине драколича, который стал дышать огнем и уничтожил деревню.
- Если спросить про корабль, то он описывает его как огромный спектральный галеон с названием «Дерзкий» на борту. Эту последнюю деталь он добавил после того, как увидел название на куске обломка в амбаре, чтобы напустить ужаса дополнительно.
- Верик - очень хороший лжец и шпион, посланный Иксасом, чтобы изучить деревню, отыскать возможные источники информации, распространить страх и расстроить оборону. Чтобы определить, что его безумие ненастоящее, требуется успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 20.
- Даже если попытаться уличить его в этом, он продолжит утверждать, что просто думал, что никто не поверит в то, что он видел; он думал, что безумие позволит усилить эффект от рассказа, что бы повысило вероятность того, что местные примут его. Сама история, как он утверждает, правдивая. Вторая успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 20 показывает, что и это тоже ложь.
- Если его уличат и в этом, то Верик будет просто тянуть время, выкладывая как можно меньше. Он знает, что Иксас и остальные культисты скоро придут и спасут его, так что для него это только вопрос времени.
- Если его заставить говорить с помощью магии или с успешной проверкой Харизмы (Запугивание) Сл 20, то он признается, что был послан Культом Дракона, чтобы отыскать древние тома или другие источники знаний, которое могли бы привести его хозяина Иксаса, молодого, но могущественного мага, к какому-то давно потерянному артефакту. Он не знает точного плана нападения, так как пробыл в деревне в отрыве от остальных культистов уже несколько дней, но обычно его союзники нападают двумя группами: одна через главный вход в деревню, а вторая тайком заходит сзади.

АМБАР

Амбар в основном пуст за исключением четырех коз (три самки и один самец). Козы такие же больные и дегенеративные, как и сами деревенские. У одной козы странно короткие ноги, а у второй бельма на глазах свидетельствующие о слепоте. У козла только один рог. Если приключенцы спрашивают, где бы им можно было переночевать, пока они на острове, им указывают на амбар.

Элисанда: «Уто сарайчик - ну хатинка для молодых козочек».

Обыск. Амбар построен из разного рода обломков, выброшенных на берег, в том числе из древесины шлюпки Дерзкого, в которой его команда прибыла на берег. Одна из балок внутри амбара (ее можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 10) несет название корабля пиратов, написанное сильно выцветшей золотой краской.

Кроме того, здесь есть несколько предметов, которые могут пригодиться при обороне деревни: тяжелые мешки с зерном, инструменты, несколько больших скруток сена.

Неигровые персонажи. Здесь никого нет, кроме коз, которые следят за персонажами и следуют за ними все время, пока те находятся в амбаре или поблизости. В частности, слепая коза неотступно следует за одним из приключенцев, держась довольно близко к нему.

КОСТРИЩЕ

Кострище находится в центре повседневной жизни, в нём всегда поддерживают огонь. Большое металлическое ведро с чистой водой, взятой от берега, процеженной через марлю, кипит на огне. Небольшая деревянная беседка со стульями из пней в ней всегда даст какое-никакое, а убежище от шторма.

Элисанда: «Костэр - це место, де можна погостити з тими видьмами. Вань кожний день очищають воду, бо всім нужно пыты.»

Обыск. Приключенцы могут получить питьевую воду или с дюжину массивных деревяшек, которые можно использовать при изготовлении ловушек или строительства стен. Ножи, иглы и другие острые предметы повседневной жизни разложены у кострища.

Неигровые персонажи. Экзирса, Лолметта и Рентида, три старых карги проводят время вокруг кострища, кипятя воду, чистя рыбу и сплетничая. Все они воняют рыбой, у них длинные жидкие волосы, а их пронзительные голоса не приглушает даже завеса мороси. Помимо Уорша они- единственные все еще живые жители деревни, которые были частью пакта.

Старухи не будут сами выдавать полезную информацию, но от них можно узнать следующее:

- Старухи редко спят или отходят от огня. Их можно встретить здесь в любое время суток. Они ни при каких обстоятельствах не позволят огню погаснуть, заявляя, что пока он горит, деревня будет процветать.
- Иногда они говорят, что являются сестрами, а иногда, что бабкой, матерью и дочкой.
- Старухи любят дразнить других, играя в игры разума, говоря полуправду и совершеннейшую, но при этом правдоподобную, ложь. Собеседник при этом верит в ложь, но сомневается в правде.
- Они приглашают персонажей попробовать воду или стряпню. И то и другое вполне хорошее, но старухи дразнятся, как будто с едой или водой может быть что-то не так. В тайне от них, если Верика не раскрыли, то во второй половине дня он придет и **отравит воду грибным порошком** (время до начала действия: 2 часа; эффект: 1 уровень истощения, пока не сделаешь длинный отдых; спасбросок Телосложения отменяет эффект).
- Также они рассказывают разные небылицы про существо в лесу, которое уносит не верящих в него, и всякие подобные страшилки.
- Так как они находились здесь во время соответствующих событий, они знают историю Дерзкого, и, хотя они не говорят о ней прямо, они намекают, что могут знать больше, чем говорят, и даже могут рассказать об этом, если им предложат достойный подарок взамен. Тем не менее, что бы персонажи ни предложили, этого оказывается недостаточно.

Персонажи могут убедить старух помочь им, смотри секцию «Сплочение деревенских», ниже.

Истощение

Некоторые специальные возможности и опасности окружающей среды, например, как голод, долговременное переохлаждение или испепеляющая жара могут привести к особому состоянию - истощению.

Истощение бывает шести уровней. Эффект может причинять вред существу на один или несколько уровней истощения, как указано в описании эффекта.

Уровни эффекта

1. Помеха при совершении проверок способностей
2. Скорость уменьшена в два раза
3. Помеха при бросках атаки и спасбросках

4. Максимальный уровень жизни уменьшен в два раза
5. Скорость уменьшена до 0
6. Смерть

Когда возрастает уровень истощения - эффект усугубляется. Существо страдает не только от текущего уровня истощения, но и от всех предыдущих. Таким образом при втором уровне истощения скорость существа в два раза меньше и помеха при бросках проверки способностей

Эффект, который уменьшает истощение - уменьшает его уровень. Все эффекты от истощения пропадают если уровень истощения падает ниже 1.

Окончание длительного отдыха уменьшает истощение существа на 1 уровень, при условии, что существо получило какую-то еду и питье.

КОПТИЛЬНЯ

Коптильня пристроена к дому Ульбурто. Здесь коптится рыба, которая потом распределяется между деревенскими либо отвозится Уоршем на материк, чтобы обменять ее на разные товары, которые деревенские не могут произвести сами.

Элисанда: «Тута ваша коптильня. Вонь тута добряча, але хороша еда!»

Обыск. Коптильня разделена на две комнаты. Основная комната заполнена свисающими с потолка и стен крючьями, а на полу в обложенных кирпичом поддонах рассыпаны едва горящие угли. Красное мясо неизвестного происхождения и рыба висят на крюках. Зайти в коптильню во время использования сложно, потому что там нечем дышать.

Для того, чтобы по истечении 1 минуты пребывания внутри не получить один уровень истощения, необходимо сделать спасбросок Телосложения Сл 10. Персонаж должен повторять эти спасброски каждую последующую минуту пребывания внутри с тем же эффектом. Существа, которым не надо дышать, или которые задерживают дыхание, не требуются делать этот спасбросок.

В отдельной комнате внутри коптильни хранится соль, древесный уголь и древесина.

Скрытый тайник расположен под вымощенным камнем полом, укрытым древесиной. Находится при успешном броске с Интеллекта (Анализ) Сл 15. Внутри находится, перевернутое в промасленную ткань старое оружие, отобранное у пиратов, которые вторглись на остров 60 лет назад. Также внутри бортовой журнал Дерзкого и торгового корабля Прозорливая Удача, который был его добычей.

Вместе эти журналы повествуют историю о торговом корабле, груженом золотом, драгоценными камнями, произведениями искусства и книгами знаний, направившемся из Мельваунта в Мулмастер, и по пути захваченном капитаном Риви Сар Тестайном и командой Дерзкого. Кроме того, журналы описывают, как пиратский экипаж укрылся на острове и поработил местных жителей. Журнал пиратского капитана заканчивается двумя дюжинами чистых страниц.

Неигровые персонажи. Ульбурто - здоровенный бородатый мужик с руками разной длины. Его правая рука гораздо длиннее и сильнее левой, которая в половину короче. Когда заключался пакт, он был еще ребенком и не участвовал в церемонии, но он знает правду о деревне. Он сильный и смелый человек, при этом он немногословен. Его тихая сила сделала его негласным лидером деревни, но на самом деле его неугасимую ярость прикрывает только тонкая завеса.

- Ульбурто в основном смотрит и мало говорит, используя как можно меньше слов. Его часто можно застать разделяющим мясо или потрошащим рыбу перед коптильней, за исключением середины дня, когда он отправляется к кострищу посидеть

- и послушать истории старух.
- Его беспокоят чужаки, приходящие в деревню. Он знает, что они приносят с собой только неприятности, а неприятности надо убить... и затем разделить, и закоптить на черный день. Для Ульбурто в лёгком каннибализме ничего страшного нет.
- Если к нему подойти поговорить о намечающейся атаке на деревню, то легкая тень улыбки может быть замечена в уголке его губ. Его легко можно переманить на свою сторону, если планы по защите деревни будут включать себя побольше насилия.
- Если он застанет кого-нибудь в коптильне, он приказывает немедленно выметаться. Те, кто отказываются, или те, кого он застанет роющимися в кладовке в полу, будут немедленно атакованы.
- Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 показывает, что он опасен и склонен к насилию.
- Если персонажи попробуют убедить его помочь, смотри секцию «Сплочение деревенских», ниже.

ДРЕМУЧИЙ ЛЕС

Для маленького островка с несколькими поколениями жителей, лес странно густой и темный. Здесь растут ели, орешник, колючий боярышник, а также густейший подлесок шипастых кустов, так что прогулка в лес приятной не будет. Из зверей здесь выживают белки да прочие грызуны.

Элисанда: «Не, тудой не ходють. Ляхи утягнуты!»

Обыск. Обыск Дремучего леса займёт много времени по сравнению с другими областями. Для этого потребуется два действия приключенцев из трех, положенных каждому из них на день. Те, кто рыскают по лесу автоматически находят пещеру с inferнальным алтарём, описанным ниже. Если приключенец или группа хотят бегло осмотреть лес, тогда они должны совершить успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 20 чтобы найти алтарь.

Неигровые персонажи. В лесу живет одно существо, представляющее собой ужасный комок перетекающей плоти с отдаленно напоминающими гуманоида очертаниями, которое называется лемур. Оно обязано служить старухам и Уоршу, и откликается на их ментальный призыв с любой точки острова. Он любой ценой скрывается от приключенцев, прячась в лесу, если только они не обнаружат его inferнальный алтарь (смотри ниже), или если только на деревню не произойдет нападение и не потребуются его помощь в обороне. Фетиш из разрушенной халупы становится горячим при приближении лемура.

ИНФЕРНАЛЬНЫЙ АЛТАРЬ

На противоположной стороне острова, в пятнадцати минутах ходьбы от самой чащи леса, на дне наполненной водой расщелины находится пещера. Спуск в пещеру опасен. Если персонаж при пуске проваливает проверку Силы (Атлетика) Сл 10, то он падает и получает дробящий урон 3 (1к6) при ударе о камни внизу.

При приближении к расщелине фетиш из разрушенной халупы становится горячим.

Элисанда: «Шо це? Мабуть цэ логово ляха лисового!» (Её глаза широко раскрыты и наполнены ужасом.)

Обыск. Проход в пещеру шириной пять футов начинает забираться вверх и к центру острова и тянется примерно на 60 футов. По мере подъема вода заканчивается и пол становится сухим, и проход выходит в помещение примерно 30 на 40 футов с алтарем в центре.

В центре этой большой комнаты находится каменный блок примерно прямоугольной формы, с центра которого вниз идут засохшие подтёки цвета ржавчины. На камне стоят оплывшие потухшие свечи, а в середине лежат разные ритуальные объекты. На стенах нанесены грубые рисунки, изображающие пятиглавого морского змея, выходящего из воды и пожирающего нарисованных штрихами человечков на берегу. Еще один такой человечек стоит на берегу и как будто высыпает в море что-то, вроде бы монеты из мешка. Что-то в этом месте заставляет встать дыбом волосы на шее сзади. Здесь что-то очень не то.

Комната находится **под действием магии иллюзии**, которая вызывает беспокойство в любом входящем сюда. Любой, кто не поклоняется inferнальным существам или Тиамат, при попытке зайти в комнату должен успешно сделать спасбросок Мудрости Сл 10, либо он приобретает состояние *напуганного* и не может войти. На такого приключенца наваливается неудержимое чувство ужаса, и у него возникает всего одно желание - убраться отсюда как можно скорее. При осмотре помещения обнаруживается несколько вещей.

- Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 15 при осмотре рисунков на стене показывает, что это может быть вариация Тиамат, божества злых драконов и алчности. Гуманоиды крайне редко поклоняются ей, но если это случается, то поклонение предполагает принесение в жертву богатства.
- Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 показывает, что в комнате уже много лет никто не был.
- Кроме нескольких золотых слитков на алтаре находится посеребрённый ритуальный нож. Его можно использовать как кинжал, но он сделан плохо, так что посеребрение начинает отваливаться в бою. Кинжал не прослужит дольше, чем в течение этого приключения.
- На всех слитках стоят клейма, датированные 60 годами назад, при этом все слитки в хорошем состоянии, как будто ими редко расплачивались, то есть как будто они были недавно сделаны.
- Также на алтаре лежит свиток, запечатанный красным воском. Если его открыть, свечи в комнате загораются. Свиток, похоже, является соглашением между «Слугами Королевы» и «Народом».
- Она описывает заключенную 60 лет назад сделку, в которой островитяне обменяли свои души и имущество в золоте и драгоценных камнях в обмен на личное могущество и изгнание «Чужаков» до тех пор, пока сделка не будет расторгнута. Как именно может быть разорван пакт, та не говорится, однако это уже не важно, потому что приключенцы уже разорвали его.
- В углу свалена куча книг. Большая часть из них сгнила от влажности и бесполезна, но успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 15 позволяет найти один особенно старый том, который, похоже написан на какой-то коже.
- Письмена на Драконьем языке почти не видны, однако если потратить на это несколько часов, они могут быть расшифрованы. Там описывается местонахождение одной из Драконьих Масок, хотя (приключенцы об этом не узнают из книги) маска уже была обнаружена и присвоена Культom Дракона.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если приключенцы входят в пещеру, то лемур из тёмного леса начинает двигаться по направлению к пещере. Он атакует, как только приключенцы выберутся из расщелины.

СОКРОВИЩА

Здесь находится 200 зм в старых золотых слитках, сваленных в кучу на алтаре. Они выглядят почти неиспользованными, не смотря на клеймо, которому лет 60.

СПЛОЧЕНИЕ ДЕРЕВЕНСКИХ

Вполне вероятно, что группа будет пытаться сплотить жителей на защиту деревни, говоря им, что атака корабля-призрака скорее всего неизбежна. Деревенские довольно равнодушно выслушивают это. Они не доверяют Чужакам и их историям, и ждут решения лидеров, как будет действовать Народ.

Группе нужно будет получить два голоса из трёх, чтобы заручиться поддержкой местных жителей и работать с ними. За группу могут поручиться: Уорш, Ульбурто и старухи.

Если персонажи добьются успеха, сельские жители помогут в укреплении города и борьбы вместе с персонажами (см «Укрепление деревни» ниже). Если они терпят неудачу, они не будут помогать группе, пока не станет ясно, что начинается налёт - в этот момент у них уже не будет никакого выбора.

УБЕЖДЕНИЕ УОРША

Уорш любит трудную работу и простые разговоры, однако при этом он еще и жадный. Чтобы убедить его встать на сторону персонажей нужно совершить успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 20 со следующими суммирующимися (кумулятивными) модификаторами.

- +2 за подарок в виде денег или вещей на сумму больше 20 зм, с дополнительным +1 за каждые 10 зм, округлённых вниз
- +2 за каждого персонажа, кто внёс свой вклад в оборону, например, построил частокол, ловушку или вырыл ров.
- Проверка выполняется с **помехой**, если персонаж утверждает, что он пират.

УБЕЖДЕНИЕ СТАРУХ

Старухи любят, когда их развлекают, особенно играми в загадки и враньём. Чтобы заручиться их поддержкой нужно пройти успешную проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 25 со следующими суммирующимися (кумулятивными) модификаторами.

- +2 если приключенец развлекал их успешной проверкой Харизмы (Выступление) Сл 15.
- +5 если группа сможет обыграть их в игру в загадки. Это требует успешной проверки Харизмы (Обман) Сл 15 и проверки Мудрости (Проницательность) Сл 20. Если группа проходит одну проверку, но не проходит вторую - вы играете ещё один раунд, пока они не провалят или не выиграют обе проверки.
- +2 за подарок в виде денег или вещей на сумму больше 75 зм
- Проверка проходит с преимуществом, если персонажи льстят старухам разговаривая с ними о их красоте.

УБЕЖДЕНИЕ УЛЬБУРТО

Ульбурто особенно не любит разговоры, он любит драки. Для убеждения его присоединиться к собранию жителей нужно совершить успешную проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 20 со следующими суммирующимися (кумулятивными) модификаторами.

- +5 если они пообещают яростное сражение
- +2, если авантюрист пытается использовать Силу (Атлетика) или Харизму (Запугивание), чтобы произвести на него впечатление.

- +2, если авантюрист имеет способность Ярость.
- +2, если авантюристы предлагают ему еду или питье.
- Проверка производится с помехой, если персонаж пытается льстить ему или обращается к нему слишком мягко.

УКРЕПЛЕНИЕ ДЕРЕВНИ

Персонажи с военными наклонностями могут осознать, что у них есть возможность подготовиться к атаке, которая, вероятно, случится уже следующей ночью. Совершенно ясно, что деревню будет сложно защитить, потому что она строилась без учета возможных атак.

Вот несколько примеров того, как персонажи могли бы дать отпор атакующим, и примеры возможной игровой механики для этого.

Невозможно представить все способы, которые могут прийти в голову персонажу, по укреплению деревни, так что Мастеру придется импровизировать. В целом, ловушки, наносящие 3 (1к6) повреждений (или 2 (1к4) повреждений по площади 10х10 футов) со спасброском Сл 10-15 подойдут. Каждая ловушка требует одного действия в день, если не указано иное.

- **Частокол:** Древесина на острове очень ценна, особенно с учетом того, что многие деревья плодоносят, так что деревенские очень с большим сомнением отнесутся к идее построить стену, но приключенцам может удастся убедить местных использовать материал из разрушенных домов, чтобы соорудить низкую стену, которая задержит нападающих. Постройка надежной стены требует успешной проверки Силы или Интеллекта Сл 15, чтобы завершить её за одно действие (из трех, которые есть у каждого из приключенцев). В случае провала потребуется два действия.
- **Ров:** Требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить. Рытье канав вокруг деревни довольно несложно в размокшей земле, и они быстро наполняются дождевой водой, из-за чего в них легко прятать крыжачь, колючий кустарник и другие опасные препятствия. Ров будет считаться труднопроходимой местностью, и содержащиеся внутри предметы смогут наносить колющий урон 2 (1к4). Успешная проверка Ловкости Сл 10 уменьшает повреждения вдвое. Для рытья не требуется проверок, только время. Если канаву заполнить маслом и поджечь, то она будет наносить урон огнём 2 (1к4) каждый раунд.
- **Ямы:** Требуют успешной проверки Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить. Скрытые ямы сложно делать, потому что они очень быстро наполняются водой, из-за чего потребуется воткнуть на дно острые колья и так далее, чтобы яма наносила колющий урон 3 (1к6). Успешный спасбросок Ловкости Сл 15 позволяет избежать падения в ловушку. Яму можно заполнить маслом, и если масло поджечь, то оно будет наносить урон огнём 2 (1к4) за раунд. Чтобы построить серию ям-ловушек, которые не осыпаются, потребуется успешная проверка Силы или Интеллекта Сл 10.
- **Сети с крюками:** Чтобы обнаружить требуется проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15. Уклонение от падающей сети требует успешного спасброска Ловкости Сл 10. Провал обозначает, что цель размером не более Большого размера опутана. Существо может вырваться, нанеся 5 рубящего урона сети или при успешной проверке Силы Сл 10, на которую потребуется потратить действие. Если в сетке приделаны крючки, то она наносит 1 урона каждый раунд, когда существо пытается

вырваться.

- **Натянутые шнуры-подножки:** Требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить. Они устанавливаются, чтобы враг споткнулся и оказался сбитым с ног. Персонаж, который не заметит веревку, должен пройти спасбросок Ловкости Сл 10 или быть сбитым с ног.
- **Подвешенный раскачивающийся груз:** Требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить. Тяжелый предмет на подвесе сбрасывается с высоты и прилетает противнику в голову или торс, нанося дробящий урон 3 (1к6). От него можно уклониться, преуспев в спасброске Ловкости Сл 15. Необходимо определить, как высоко подвешен предмет, так как он может пролететь выше маленького существа, такого, как кобольд².

СРАЖЕНИЕ С ДЕРЕВЕНСКИМИ

Вполне вероятно, что в ходе расследования приключенцам откроется неопровержимое доказательство того, что жители деревни вовсе не такие уж невинные агнцы, которым требуется защита.

Если тайна пакта будет раскрыта, или если приключенцы будут доставлять слишком много неприятностей, вполне возможно, что им придется подражаться с деревенскими еще задолго до ночной атаки. Это не является целью сюжета приключения, но такая возможность совершенно не исключена.

Если конфликт случится в стороне от глаз основного населения, и приключенцам удастся скрыть следы насилия, то они могут избежать полномасштабной драки со всей деревней и продвигаться по сюжету нормально. Если же нет, то несколько других деревенских спешат на помощь своим соплеменникам, дерущимся с «Чужаками».

Это может быстро перерасти в сложную битву, если приключенцы не привыкли работать вместе и не готовы к драке. Если начинается драка, то **два обывателя, Уорш, Ульбурто** (используйте характеристики **разведчиков**), и **старухи** (которые призывают **лемура**, который прибывает через пять раундов), пытаются убить всех персонажей.

Если Верик (используйте характеристики **обывателя**) все еще жив, то они попытаются убить и его, что делает его неожиданным союзником приключенцев. Верик сражается за свою жизнь. Он по-умному координирует атаки с персонажами, но толку от него самого как бойца не слишком много. Он просто пытается спасти собственную шкуру.

Изменение сложности приключения

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

- Очень слабая группа: убрать старух (они убегают в дремучий лес), лемура и простолудинов.
- Слабая группа: убрать старух (они убегают в Тёмный Лес) и лемура.
- Сильная группа: добавить двух обывателей
- Очень сильная группа: добавить двух обывателей и разведчика.

Часть 4: НОЧНАЯ ВСТРЯСКА

Это столкновение начинается с наступлением ночи на семнадцатый день после первого нападения, то есть в день, когда приключенцы прибыли на остров. Иксас и его люди приближаются. Если приключенцы уже этого не сообщили, определите, где каждый из них находится в начале события.

Где-то в ночном небе над грозовыми облаками, Селунэ подняла старую луну - исчезающе-тонкий полумесец. За дождём и ветром, его свет теряется. Тем не менее, в воде виднеется бледное свечение и клубящаяся мгла, которая приближается к берегу, не взирая на шторм. А ветер доносит крики проклятых.

План Иксаса состоит из двух частей. Основная группа продвигается в центр острова с пристани, полагаясь на маскировку и магию, чтобы посеять страх и нарушить оборону.

В то же самое время маленькая группа обошла остров и скрытно высадилась с другой стороны. Они будут атаковать с тыла, рассчитывая на элемент неожиданности.

В любом случае, как только враг станет замечен, опишите каждую из групп, как если бы она была вдвое больше указанного в тексте размера.

Это не обязательно делать, если группа вступила в конфликт с деревенскими и уничтожила способных сражаться представителей Народа. В противном же случае эти дополнительные враги будут представлять собой тех, с кем дерется Ульбурто и другие деревенские. Основная группа состоит из **6 кобольдов** и одного **бандита**. Скрытная группа состоит из **4 кобольдов** и одного **бандита**.

У двух кобольдов из основной группы у каждого по две фляги алхимического огня. Потратив действие, можно кинуть флягу на расстояние до 20 футов, при ударе она разобьётся. При этом надо сделать дальнобойную атаку против существа или объекта. При попадании цель будет получать урона огнём 2 (1к4) в начале каждого своего хода. Этот эффект может быть завершён, если цель использует свое действие, чтобы сделать проверку Ловкости Сл 10 и потушить огонь.

Цель налетчиков - захват пленников и сбор ценностей и книг для их хозяина. Когда только возможно, они будут брать врагов в плен. Кобыльды не привыкли к серьёзному сопротивлению и начинают колебаться, когда приключенцы перебьют половину нападавших. Когда это происходит, они хватают награбленное и пленников и отступают к пристани.

В процессе боя, Мастер должен ярко описать зловещие силы и кровожадную тактику, используемую деревенскими, включая inferнальные слова, за которыми следуют взрывы адского огня, и управление лемуром, которого одна из старух вызывает, надрезав себе руку и принеся кровавую жертву. К концу сражения, приключенцам должно быть очень сильно не по себе из-за их «союзников».

Изменение сложности приключения

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

- Очень слабая группа: удалить шесть кобольдов (четырёх из основной группы, двоих из задней группы)
- Слабая группа: удалить четырёх кобольдов (двоих из каждой группы)
- Сильная группа: добавить пять кобольдов (трёх к основной группе, двух к задней группе)
- Очень сильная группа: добавить пять кобольдов (трёх к основной группе, двух к задней группе), заменить бандитов на разведчиков.

² Либо попасть в ноги, не причинив вреда?

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Точное описание места боя будет различаться в зависимости от того, где приключенцы разместятся перед боем. На поле боя много мест, которые могут давать укрытие или возможность скрыться, и само оно может быть сильно изменено приготовлениями приключенцев. Мастер свободно может изменить описание соответствующим образом

Свет. Луна скрыта облаками и идет сильный дождь. Вся зона тускло освещена, если приключенцы позволили деревенским оставить огонь в кострище и развесить лампы и факелы. В противном случае, вокруг темно.

Маскировка. Кобольды и моряки наряжены в костюмы из старых костей, черепов и грязи, чтобы выглядеть как вышедшая из моря нежить. Кобольд алхимик даже вымазался фосфоресцирующим веществом, чтобы светиться в темноте и выглядеть как спектральный волшебник, мечущий маленькие сгустки огня.

Чтобы определить, что это не нежить, издалека, требуется проверка Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Религия) Сл 15, но Сл падает до 10, если враг находится в непосредственной близости. Если есть неопровержимые причины полагать, что это не нежить, Мастер может позволить приключенцам узнать это и без проверки.

Шторм. Бушует шторм. Все проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или слух, проходят с помехой. И звук слышен только не далее, чем на несколько футов. Дальноточные атаки на расстоянии до нормального радиуса выполняются с помехой, и вовсе не могут быть проведены дальше него³.

ВЕРИК

Если Верик все еще жив и может передвигаться, он делает все возможное, чтобы помочь своим союзникам на основе приготовлений, которые он мог видеть.

Решайте сами, в чем это выразится, но некоторые примеры представлены ниже:

- **Яд:** Если Верик был в состоянии отравить воду, то в дополнение к любым персонажам пострадавших от этого, все безымянные жители и старухи являются отравленными (у них помеха на проверки характеристик и их скорость уменьшена вдвое).
- **Ловушки:** Верик может разоружить все ловушки, либо активировав их с расстояния или отмечая их красной тканью.
- **Стена:** Если приключенцы сделали низкую стену или ров, то Верик уходит в тыл, от основного сражения, и кладёт несколько досок на преграду, чтобы позволить второй группе быстро её преодолеть.
- **Предательство:** Если Верик все еще свободно разгуливает, то, когда схватка будет в полном разгаре он может присоединиться к ней, атакуя персонажа или его союзника, когда тот уязвим или находится в стороне от основной группы.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если их захватить, то кобольды и моряки быстро раскалываются. Они с готовностью признают, что служат культисту Культа Дракона Иксасу, который ожидает их возвращения недалеко от берега острова. Их задачей было собрать все книги и магические предметы, а все остальное сжечь. Всех пленни-

³ Очевидно, в тексте была ошибка. Оригинал: Дальноточные атаки на расстоянии больше нормального радиуса выполняются с помехой, и не могут быть проведены на максимальном радиусе.

То есть, иными словами, в условиях шторма в оригинале не отличается от обычных условий.

ков они должны доставить в шлюпках обратно на корабль, где Иксас допросит их с помощью магической статуи в его каюте.

Статуя драколича проникает в разум жертвы, заставляя её отвечать на все вопросы, поставленные ей, но это ужасный процесс, который повреждает ум и подрывает психическое здоровье жертвы.

Исходя из предположения, что приключенцы одержали победу, деревенские подстегивают их перенести сражение на корабль, однако сами они туда не пойдут, они просто хотят, чтобы все «Чужаки» убрались с острова. С приключенцами пойдет только Элисанда.

Если приключенцы повержены и схвачены, их связывают, пока кобольды обыскивают деревню. При этом Элисанда хватает нож и тайком присоединяется к приключенцам, притворяясь, что ее тоже захватили. Когда приключенцев оттащат в шлюпку вместе с ней, а их экипировка будет сложена рядом, она улучит момент, когда возникнет возможность перерезать веревки и освободить приключенцев.

Часть 5: Открытое море

Кульминация наступает, когда приключенцы поднимаются на борт корабля Культа Дракона и встречаются лицом к лицу с руководителем этого ужасного мероприятия.

Битва переносится на корабль

Приключенцы поймут, что атакующие пришли со стороны берега, и спустившись к пристани они обнаружат две шлюпки с веслами наготове. Персонажи могут отплыть на шлюпках в туман в поисках корабля Иксаса.

В каждой шлюпке поместится восемь персонажей - шесть, если у них с собой очень много инвентаря.

Возвращение «Дерзкого»

После того, как персонажи примерно 20 минут гребут, они натываются на корабль Иксаса и становятся свидетелями возвращения «Дерзкого».

Внезапно море становится спокойным, туман рассеивается, и шторм утихает. На краткое мгновение вы видите ясное небо, с которого сияет Селюн. Перед вами находится корабль, который вы искали!

В следующий момент ваша шлюпка озаряется красноватым сиянием, исходящим откуда-то со стороны корабля. Затем вы слышите громкий треск, за которым следует сильный порыв горячего ветра. Начинают слышаться разъяренные крики. Туман снова возвращается, исходя от корабля впереди вас. Когда вы подгребаете на шлюпке к левому борту корабля, с которого свисает лестница, вы слышите крики ужаса и боли, доносящиеся с палубы.

Приключенцы только что лицезрели возвращение «Дерзкого» из Девяти Преисподен после того, как они разорвали заключенный деревней с последователями Тиамат пакт (открыв свиток на алтаре, забрав богатство из деревни, забрав Элисанду с собой, убив лемура или раскрыв тайну пакта). В начале боя «Дерзкий» не виден из-за корабля Культа.

Когда приключенцы поднимаются по лестнице на корабль культистов, они видят вернувшееся судно и ожесточенную схватку между группой Иксаса и inferнальными пиратами.

Поднимаясь вверх по лестнице, вы видите светящийся корабль из костей, окутанный зловеющим туманом. Его бушприт запутался в снастях фок-мачты корабля, который вы видели.

Экипажи двух кораблей уже сражаются друг с другом. Кобольды и моряки, наряженные под нежить, сражаются с другой группой - краснокожими людьми, одетыми, как пираты.

У корабля не хватает одной шлюпки и на борту виднеется имя - Дерзкий. Оба корабля в огне.

Силы Культа Дракона включают в себя **Иксаса (I)**, двух **людей стражников (G)** и шестерых **кобальдов (K)**.

Команда «Дерзкого» включает **Капитана Риви Сар Тестайна (C)** и пять **инфернальных пиратов (P)**. В начале этого столкновения команды дерутся между собой и не особенно обращают внимание на персонажей.

Тем не менее, приключенцы не должны считать, что кто-то здесь - их союзник. Обе команды собираются прикончить персонажей, когда разберутся с

более непосредственной угрозой.

Обе стороны сражаются с ближайшим противником, если кто-то в открытую не атакует их (например, лучник или закладчик, запускающий свои снаряды издали).

За каждого бойца откидывать броски не надо. Лучше ускорить сражение, используя следующую абстракцию. В конце каждого раунда посчитайте количество сражающихся с каждой стороны, которые при этом не находятся в схватке с персонажами, и прибавьте это число к броску к20, сделанному за каждую из сторон. Сторона с большим результатом такого броска убивает одного бойца у проигравшей стороны.

Этот бросок никогда не может привести к убийству **Иксаса** или капитана **Риви Сар Тестайна**. Ими придется заниматься исключительно группе. Когда начинается бой, Иксас уже израсходовал одну из своих ячеек заклинаний 2-го уровня.

Инфернальные пираты

Инфернальные пираты (используйте параметры **бандита**, но за них дают по 50 опыта) - люди, но их шестидесятилетнее заключение в Девяти Преисподнях даровало им примерно такие же иммунитеты, как и у их дьявольских мучителей. Капитан Тестайн и его inferнальная команда наделена следующими inferнальными преимуществами.

- Сопротивление к урону холод.
- Сопротивление к урону дробящее, колющее, режущее от не магического не посеребрённого оружия
- Сопротивление к урону огонь, яд.
- Преимущество на спасброски против эффектов, причиняющих состояние *испуга*.

Испорченные inferнальным злом пираты несут на себе шрамы, полученные в заключении от рук слуг Тиамат, каждый изуродован разнообразными шрамами и метками.

- Плоть одной руки какого-то пирата почернела от обморожения.
- У другого пирата отметки от ударов молниями. От него исходит едва ощутимый запах озона.
- Нога третьего пирата обуглена до кости.
- Одна рука четвертого пирата полностью разъедена кислотой.
- На лице и руке пятого пирата есть зеленоватые прыщи, выделяющих болезненно-желтую жидкость.

Общее описание

Бой происходит на борту корабля Культа, который столкнулся и зацепился такелажом с Дерзким.

Освещение. Корабль Культа светится неестественным белым светом, который дает яркое освещение. В дополнение к этому - в месте контакта двух кораблей горит огонь.

Огонь. Огонь заполняет клетки где суда столкнулись. Этот огонь распространяется со скоростью одна клетка за раунд. Каждый, кто двигается через огонь должен совершить спасбросок Телосложения Сл 10, при провале получает 4 (1к8) урона огнём.

Туман. Корабль Культа испускает лёгкий туман, который создает легкое укрытие существ на расстоянии более 20 футов.

Мачта. Мачта может использоваться как укрытие на три-четверти.

Такелаж. Между бортами судна и мачтой натянут такелаж, по которому можно залезть при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Наклоненная палуба. Персонаж,двигающийся в свой ход должен совершить успешную проверку

Ловкости (Акробатика) Сл 10 или он потеряет равновесие и атаки по нему будут проходить с преимуществом до его следующего хода. Все тренированные матросы (например, все ПМ и все приключенцы с предысторией Морьяк) проходят эту проверку с преимуществом.

Изменение сложности приключения

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

- Очень слабая группа: уберите двух кобольдов и одного пирата; два врага умирают в конце каждого раунда от рук друг друга
- Слабая группа: уберите двух кобольдов и одного пирата
- Сильная группа: добавьте двух кобольдов и одного пирата
- Очень сильная группа: добавьте четырех кобольдов и двух пиратов

Развитие событий

Захваченные культисты, включая Иксаса, легко раскалываются, и их можно заставить всё рассказать. В Культе Дракона раскол. Одна часть, к которой принадлежит Иксас, остается верна цели создания драконов-нежити, которые будут править миром, а вторая вместо этого ищет *Маски Драконов*, которые они планируют использовать, чтобы узурпировать власть в Культе и повести его в новом направлении.

Иксас прибыл сюда, разведывая слухи и предсказания, что в одной из прибрежных деревень находится книга, в которой говорится о местонахождении одной из таких *Драконьих Масок*, которая была когда-то в этом регионе.

Его хозяева вверили ему судно, которое может светиться и испускать туман, и он создал всю эту историю про корабль призрак с мертвецами, чтобы отвлечь от своих истинных целей и местные власти, и культистов-еретиков. Используя статую драколича в его жилище, он проникал в мысли и воспоминания всех пленников из прибрежных деревень, надеясь найти какие-нибудь улики.

Но при этом реликвия разряжается после каждого использования, и не действует до наступления следующей фазы луны. Когда она полностью заряжена, в месте, где она находится, собирается большой шторм. Таким образом, он использовал свои ресурсы и ресурсы старой гвардии в ортодоксальной части Культа, чтобы препятствовать отколовшейся фракции культа в достижении ее цели.

У Иксаса в комнате также находится несколько бумаг и дневников, которые описывают большую часть из вышеприведенного. Персонажи, являющиеся членами одной из фракций, будут заинтересованы в том, чтобы прихватить часть из этих записей. Информации здесь достаточно, чтобы разделить ее на всех.

Инфернальная команда «Дерзкого» полностью обезумела, будучи доведенной до вопиющей ярости и состояния варварства десятилетиями рабства в Девяти Преисподних. Им хочется одного - убить каждую живую душу на Фазруне, предпочтительно, начиная с островитян, которые продали их дьявольским последователям Тиамат. С ними трудно говорить, но будучи захваченными, они с радостью выложат всю историю про островитян, призывая живьем порезать их шкуры на ленточки.

Сокровища

В комнате Иксаса можно найти все сокровища, собранные командой в налетах: 500 см, 500 эм, 75 зм и набор Турмишских религиозных идиолов с полудрагоценными камнями, стоимостью 100 зм каждый. В

дополнение, здесь есть статуя драколича в человеческий рост с глазами из светящихся лунных камней, которые излучают ауры магии школы очарования и зла. Также на судне присутствует много разного награбленного товара, но оно к сожалению, идет ко дну вместе с самим кораблем.

На Иксасе надето *кольцо уклонения*, которое приключенцы могут заполучить, если Иксас повержен.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Непосредственная угроза устранена. И Проводник Обречённых Йовир Глэндон, и рыцарь Алейд Буррал очень рады успеху приключенцев, но озабочены новостью, что их родной город стал ареной внутренних разборок Культа Дракона. Оба они собираются предупредить об этом всех, кого только смогут.

После устранения угрозы приключенцы должны будут решить, что делать с несколькими вещами, добытыми на острове и на корабле.

Корабли. Корабли не подлежат восстановлению из-за слишком сильного повреждения огнем. Они тонут на мелководье близ острова.

Том и Дневники Иксаса. Том, найденный около алтаря, содержит ценную информацию, которую захочет получить каждая из фракций. Приключенцы могут легко перекопировать информацию, чтобы каждая из фракций была в курсе возможной близости Драконьей Маски

Статуя. Проводник Мертвых Йовир очень интересуется статуей и считает, что он может использовать её, чтобы восстановить поврежденный ум Гава. Если группа еще не разрушила её, он просит её под обещание, что он уничтожит её, если не сможет спасти Гава. В противном случае, группа может продать его за 150 неразборчивым покупателям.

Пираты. Пиратов невозможно спасти. Все пираты, взятые в плен и переданные властям, будут казнены.

Деревенские. Оставшийся Народ отказывается покидать остров, если только его не возьмут в плен. Жизнь вне острова приводит их в замешательство и в итоге они возвращаются домой. Единственное исключение - Элисанда, которой очень нравится во Флане. Вначале она находит приют в Ордене Тихого Савана, а потом в один из вечеров жажда странствий берет верх, и она исчезает.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

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

Опыт

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

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Бандит (пират)	25
Капитан Риви Сар Тестайн	700
Обыватель	10
Лютый волк	200
Стражник	25

Инфернальный пират	50
Иксас, Носящий Пурпур	450
Кобольд	25
Лемур	10
Три старухи	50
Ульбурто	100
Уорш	450

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Вдохновение деревенских жителей	50
Оставление деревенских жителей с миром	50
Обнаружение информации о Драконьих Масках	150

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта**. **Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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
Старые торговые слитки с адского алтаря	200
Награбленное Иксасом (500 см, 500 эм)	55
Турмишские религиозные идолы (2)	по 100 каждый
Статуэтка драколича	150

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

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

КОЛЬЦО УВЁРТЛИВОСТИ

Это тонкое, замысловатое кольцо украшено крохотными опалами, которые излучают бледное свечение (полумрак в радиусе 5 футов) пока на них падает лунный свет. Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или Книге Игрока.

СЛАВА

Все члены фракций получают одну единицу славы за участие в этом приключении.

Персонажи, принадлежащие к **Ордену Перчатки, Изумрудному Анклаву и Альянсу Лордов**, получают единицу славы за выполнение своих заданий.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **300 опыта и десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Дополнение: Характеристики монстров / ПМ

БАНДИТ (ПИРАТ)

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Сабля. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8+1).

КАПИТАН РИВИ САР ТЕСТАЙН (ВETERAN)

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс доспеха 17 (наборной доспех)

Хиты 58 (9к8+18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если он вынул короткий меч, он может совершить и атаку коротким мечом.

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

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

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

ОБЫВАТЕЛЬ

Средний защиты (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

Действия

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

ЛЮТЫЙ ВОЛК

Большой зверь, неопределённый

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 37 (5к10+10)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	15(+2)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и нюх. Волк получает преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) опирающиеся на слух и обоняние.

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

Действия

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

СТРАЖНИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1).

ИКСАС, НОСЯЩИЙ ПУРПУР (ФАНАТИК КУЛЬТА)

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

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, священное пламя, чудотворство*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, нанесение ран, щит веры*

2го уровня (3 ячейки): *удержание личности, божественное оружие*

Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

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

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 12

Хиты 5 (2к6-2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

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

Действия

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

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

Лемур

Средний изверг (дьявол), законопослушно-злой

Класс доспеха 7

Хиты 13 (3к8)

Скорость 15 фт.

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

Сопrotивление урону холод

Иммунитет к урону огнём, ядом

Иммунитет к состояниям очарование, страх, отравление

Чувства Тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

Языки понимает Инфернальный, но не может говорить

Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дьявольское Зрение. Магическая тьма не мешает темному зрению лемура.

Адское Воскрешение. Лемур, который умирает в Девяти Преисподних, возвращается к жизни с полными хитами через 1к10 дней, если только он не был убит существом с добрым мировоззрением, на которое сколдовано заклинание благословения, либо если только останки лемура не были побрызганы святой водой.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Три старухи

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс доспеха 12 (сыромятный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +3, Религия +2

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тёмная преданность. Три карги получают преимущество на спасброски против очарования и страха.

Колдовство. Три карги являются заклинателями 1го уровня. Их способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Три карги обладают следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *починка, священное пламя*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, нанесение ран*

Действия

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

УЛЬБУРТО (РАЗВЕДЧИК)

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

11(+0) 14(+2) 12(+1) 11(+0) 13(+1) 11(+0)

Навыки Природа +4, Внимательность +5, Скрытность +6, Выживание +5

Чувства пассивная Внимательность 15

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две атаки ближнего боя или две атаки дальнего боя.

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

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

УОРШ

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

9(-1) 14(+2) 11(+0) 17(+3) 12(+1) 11(+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки Магия +5, История +5

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Общий, Драконий, Дварфийский, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Уорш является заклинателями 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Уорш обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *свет, рука мага, электрошок*

1го уровня (4 ячейки): *очарование личности, доспехи мага, волшебная стрела*

2го уровня (3 ячейки): *удержание личности, туманный шаг*

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к8-1).

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА

