



ДАНЬ МЕРТВЫМ

В течение долгих лет Орден Тихого Савана заботился о мертвых на Валингенском кладбище, обеспечивая вечный отдых усопшим. Теперь их покой был потревожен некромантом, ищущим ключ к реактивации Пруда Сияния. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-4

Участники проекта



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

Gum, stivie, korfax, invertercant, Tot_Azatot для dungeons.ru

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

вычитка korfax, stivie
верстка stivie



ВВЕДЕНИЕ

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

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей второго уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение разворачивается во Флане, большом городе на берегу Лунного моря в Забытых Королевствах. Конкретнее, оно почти полностью происходит в и под городским кладбищем под названием Валингенское Кладбище.

Лига приключенцев D&D

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

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

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

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

Подготовка приключения

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

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

приключения.

Перед игрой

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

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

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

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

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

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

Игроки должны выбрать до начала приключения закінания 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 кор-

ректировать 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 цивили-

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В своём стремлении освободить Тиамат, Культ Дракона всегда ищет магические знания и не жалеет на это сил. Лидеры Культа заручились поддержкой Красных Волшебников Тэя, которые надеются в конце концов обратить силу Тиамат против Сзасса Тэма. Эти Красные Волшебники назначены на всевозможные задания по всему Фаэруну.

Дань мертвым вертится вокруг Красного Волшебника Роррета Монфорота, которому было поручено разыскать неактивный Пруд Сияния под Фланом и восстановить его соединение с Плетением.

В какой-то момент, давным-давно, Пруд Сияния, мощная и опасная аномалия в Плетении, сформировался под Фланом, городом с долгой и трудной историей на северном побережье Лунного моря.

Этот резервуар сырой магической энергии был обнаружен сущностью по имени Тайрантраксус который использовал его, чтобы получить под свой контроль бронзового дракона. Тайрантраксус в итоге был повержен отрядом приключенцев, а Пруд Сияния был превращен в обычный пруд, который теперь находится под Замком Вальево. Но легенда о нем сохранилась.

Роррета Монфорота отправили во Флан вместе с горсткой «советчиков» из Культа Дракона с двумя намерениями - отыскать вход в руины под Замком Вальево и создать войско нежити. В тот день когда это случится, Культ с помощью этой армии овладеет Фланом, а впоследствии и Прудом Сияния.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с того, что персонажи слышат о возвращении нежити на кладбище около города Флан. Последователи Келемвора, которые заботятся о кладбище, ищут мужчин и женщин готовых разыскать нежить, уничтожить её и выяснить откуда она взялась и зачем.

Большая часть кладбища расположена под землей, в обширных катакомбах, которые используются уже более тысячи лет. Приключенцам предоставляют проводника, но даже смотрители кладбища не знают всего объема катакомб. Значительная часть приключения состоит в исследовании катакомб, столкновениях с поднятой нежитью и другими опасностями, пока персонажи не обнаружат, что Красный Волшебник некромант в ответе за эту проблему.

Они обнаруживают улики, свидетельствующие о том, что ищет некромант, и получают важную дополнительную информацию, если относят эти улики к мудрецу для анализа.

Вооруженные информацией о целях некроманта, приключенцы отправляются вступить с ним в схватку, чтобы попрепятствовать достижению его цели.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда персонажи находятся во Флане или путешествуют рядом, они замечают это объявление на сте-

не или дереве. Также они могут услышать информацию напрямую в беседах с бродячими торговцами или жителями Флана или подслушать разговоры других путешественников о «проблеме с нежитью» в Валингенском кладбище.

Разыскиваются:
Святые рыцари,
Благословенные воины богов и другие храбрые
убийцы Нежити.
Награда соизмерима с риском.
За подробностями обращаться к Проводнику
мёртвых Йовиру Глэндону Валингенского
кладбища, город Флан.

ВАЛИНГЕНСКОЕ КЛАДБИЩЕ

Это кладбище расположено на севере города на противоположном берегу реки Стойанов. Это прекрасный парк статуй, ухоженных растений, деревьев, мавзолеев и надгробий. Кладбище в абсолютно чистом состоянии благодаря неустанной работе Келемворитов, которые заботятся о нём.

Флан находится на этом самом месте уже более 1000 лет. Он пережил настолько длинную череду взлетов и падений, процветания и разрушения, что невозможно точно оценить, как много людей жило здесь и в последствии было погребено в Валингене. Скромные подсчёты дают число более 100 000, но и это число легко может увеличиться быть в два, три или даже пять раз больше.

Валинген велик, но так много тел не может быть погребено в индивидуальные могилы и фамильные мавзолеи. Большинство из них похоронены в катакомбах под кладбищем. Эти катакомбы такие же старые, как и сам город, а их точный размер неизвестен даже самым страшным Келемворитам. Они выходят за границы кладбища во всех направлениях, в том числе и под город.

Некоторые крупные храмы и укрепления Флана имели свои собственные входы, но большинство из них было запечатано во времена, когда нежить представляла угрозу. Если какие-либо из них по-прежнему открыты, то никто из живущих во Флане не знает о них. Единственный вход, о котором известно, что он открыт это Обитель Келемвора на Валингенском кладбище, и только галереи, напрямую соединенные с ними, используются для погребений.

Город Флан.

Основные действия «Дани Мёртвым» происходят под Валингенским кладбищем. Персонажи могут провести некоторое время в самом городе, например, когда они впервые придут или при консультации с мудрецом во время приключения. В этом случае вам будет нужна базовая, атмосферная информация о городе.

У Флана тысячелетняя история взлетов и падений. В настоящее время он переживает трудные времена. Меньше года назад Лорд-протектор города Анивар Даоран погиб в результате очевидно несчастного случая на стройке во время осмотра ремонта Замка Вальево.

Даоран был посредственным Лордом-протектором, и никто сильно не горевал по нему. Так как он не оставил преемника, Командир рыцарей Черного Кулака Эктор Брамс был объявлен Лордом-регентом.

Брамс благородный, но недалёкий человек, и Флан под его управлением трагически уходит в упадок. Солдаты Черного Кулака правят городом по законам военного времени. Они щедры на наказания, но не на правосудие. Их всё более жестокие методы не способны хранить закон или порядок.

Не находя защиты в лице Черных Кулаков, люди обратились к двум другим группам: городским гильдиям (главным образом к каменщикам, плотникам, кузнецам и торговцам) и криминальной организации, называемой Приветствующие.

Эти шесть организаций находятся в постоянных противоречиях друг с другом за власть в городе и кроме нескольких исключений внутри гильдий совершенны не способны сотрудничать во благо Флана.

Лорд-протектор Даоран начал производить множество строительных работ по городу, обновляя старинные здания и перестраивая те, что пострадали в прошедших войнах. Вся эта работа встала, когда у города закончились деньги на её оплату гильдиям; наполовину построенные здания теперь всюду, а кучи строительных материалов захламили улицы.

Торговля тоже встала, оставляя купцам лишь несколько законных путей для заработка на жизнь. Приветствующие в открытую совершают преступления, а некогда честные гильдии в нескольких шагах от того, чтобы и самим стать преступниками. Методы Черных Кулаков привели к тому, что вместо защитников народа они стали их врагами, поэтому большинство честных людей вступили в ряды Приветствующих или гильдий для выживания.

Часть первая: Валингенское кладбище

Кладбище — это единственное примечательное место Флана из расположенных к северу от реки. Большая часть города лежит на предположительно искусственном острове; когда-то в далеком прошлом первые строители Флана выкопали канал, чтобы разделить реку Стоянов возле устья на два русла, два рукава, протекающих вдоль всего города, как рвы.

Мост возле Северных врат города пересекает реку на небольшом расстоянии к западу от кладбища, поэтому скорбящие могут пройти легко до него.

Само по себе кладбище довольно красивое.

Валингенское кладбище похоже больше на парк, чем на кладбище, что разительно отличает его от ветхого, полустастроенного Флана. Покрытые гравием дорожки петляют между высокими деревьями, ухоженными клумбами кустарников и цветов, внушительными мавзолеями и рядами надгробий, монументов и мемориальных статуй.

Вам нужно всего несколько мгновений, чтобы заметить мужчину и женщину в простых, домотканых серых робах, подстригающих кусты и выдирающих сорняки между надгробиями.

Мужчину и женщину, жрецов Келемвора, зовут **Дроло** и **Федя**. Они рады рассказать о своей работе на кладбище, но становятся мрачными, если их спросят про нежить. Вместо ответа они направят персонажей к небольшой часовне, где можно найти Проводника мёртвых Йовира Глэндона.

Церковь Келемвора

Проводник Мертвых - это титул, которым наделяются главы отдельных ячеек церкви Келемвора, фазрунского бога мертвых и смерти. Данный титул обозначает не что всех следует обречь на немедленную смерть, а просто тот факт жизни, что жизнь любого смертного рано или поздно подходит к завершению и это естественный порядок вещей. Слуги Келемвора удостоверяются, что мертвые отправлены в последний путь с должным уважением, и помогают родственникам умерших. Для верующих в Келемвора превращение мертвого человека в нежить - самое ужасное кощунство, которое можно представить, и непростительное оскорбление неприкосновенности человека.

Рассказ Проводника Мёртвых

Найти Проводника Мёртвых Глэндона достаточно легко. Йовир Глэндон - это мужчина человек средних лет, лишенный чувства юмора и стоический в своём служении среди мёртвых.

Проводник Мёртвых Йовир - это худой человек мужчина средних лет с бритой головой и аккуратно подстриженной бородой с проседью. Он одет в серую испачканную травой робу, на истрепанном подоле которой прицепились веточки и листья, и выметает листву из простой каменной часовни старой метлой.

Когда вы приблизитесь, он прекращает подметание и обращает свои глубоко посаженные, голубые глаза на вас.

«Приветствую» - говорит он с удивительно звучным голосом «Чем может помочь вам слуга Келемвора сегодня?»

Отгрыш 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.

Йовир предоставляет персонажам возможность самим перейти к теме слухов о нежити, а не спрашивать, являются ли они ищущими работу наемниками (этот факт будет очевиден при одном взгляде на тяжело вооруженных и бронированных персонажей). Если спросить его, он расскажет следующее и предоставит нижеприведенную информацию.

- Некоторые приключенцы могут знать Проводника Мёртвых Йовира по *DDEX1-3 Тени над Лунным Морем*. В таком случае Йовиру будет особенно приятно увидеть их снова.
- За последний 100 лет Валингенское кладбище прошло путь от рассадника нежити до величественного места для отдыха сегодня. Это в первую очередь заслуга работы Келемворитов.
- Для людей Флана идилическая красота Валингена это их награда после смерти за те испытания, с которыми они сталкиваются в своей нелегкой жизни.
- Послушник Келемворит пропал около месяца назад. Йовир сначала был равнодушен, так как жизнь Келемворитов тяжела, и те, кто не могут приспособиться - просто уходят.
- Подозрения появились, когда пропал брат Разоран, другой Келемворит. Не могло быть и речи, что он мог уйти: он был предан вере и народу Флана на протяжении 10 лет.
- Сестра Бетел пропала и впоследствии была найдена двенадцать дней назад, частично съеденная.
- Йовир считает, что нежить снова объявилась в Валингене.
- Йовир и несколько других Келемворитов изучили самую старую часть известных катакомб и не нашли нежить. Она была запечатана, чтобы предотвратить распространение нежити дальше.

Если приключенцы проявят интерес в этом деле, Йовир предоставит следующую информацию:

- Он в качестве платы даст приключенцам 100 зм и пару *ночных очков*.
- Если приключенцы попросят аванс от Йовира для помощи, он вместо этого даёт им *ночные очки*.
- Йовир просит приключенцев не беспокоить погребенных мёртвых в катакомбах и оставить их имущество при них. Кража у мертвых не допустима.
- Катакомбы обширны, и Йовир предлагает в помощь проводника, если они захотят.

Если приключенцы принимают предложение Йовира, то Проводник кричит - «Кассит!», и молодая женщина по имени Кассит заходит в комнату.

Это женщина полуэльф с непримечательной внешностью, на вид ей за 20 лет. Она использует параметры *аколита*. Кроме роли проводника Кассит несёт лампу, чтобы помочь освещать туннели, если только приключенцы не предпочитают темноту. Кассит знает столько об истории катакомб, сколько вы хотите рассказать персонажам.

Кассит помогает отряду своими заговорами, если это можно сделать на расстоянии, но убегает при столкновении с врагом. Она не произносит свои заклинания первого уровня вплоть до финальной сцены в области 14b.

Отгрыш Кассит

Кассит - юная Келемворитка, которая провела больше времени в своих книгах, чем в катакомбах кладбища. Несмотря на это у неё на редкость весёлый нрав, и она болтает без умолку о разных мелочах про катакомбы.

Она знает немного о секциях катакомб с 1 по 3 (История +4; только про катакомбы) и владеет первой помощью (Медицина +3). Также у неё сдержанное, хотя и немного извращенное чувство юмора.

СОКРОВИЩА

Если они попросят, то приключенцы получают пару ночных очков для помощи в их прогулке.

Часть 2: Верхние Катакомбы

Вход в катакомбы выглядит, как каменное строение, похожее на многие мавзолеи кладбища, кроме отсутствия двери на этом здании, есть лишь арка. Внутри - небольшой мощный пол, переходящий в широкую каменную лестницу.

Здание по сути служит навесом над лестницей. Дварфы легко увидят, что каменное строение намного новее лестницы; стены и крыша простояли не более двухсот столетий, но ступени старше их раза в четыре, а то и больше.

Общее описание

Обратите внимание, что на карте север внизу, а юг наверху. Это сделано специально, чтобы когда вы будете рисовать карту для игроков, не пришлось ее все время переворачивать туда-сюда.

Потолок и стены. Хотя катакомбы и выкопаны среди земли и камней, туннели выглядят совсем не так, как шахта. Большая часть стен и потолков облицованы гладкими камнями или украшены декоративными колоннами, планками, геометрическими узорами, а также сцены из жизни или религиозные мотивы вырезаны на камнях. Если не указано иное, то высота потолков составляет всего 10 футов.

Крипты. Большинство крипт не описано, так как они все в основном одинаковы. В стенах вырезаны локулы (ниши), в которых лежат или единственное тело, или сложенные кости нескольких тел. Большая часть крипт не интересна, они не содержат сокровищ, монстров или уликов. Большинство тел в отдельной крипте связаны чем-то общим.

Обычно они принадлежат одной семье, но обычно менялись на протяжении столетий; некоторые крипты содержат членов одной гильдии, людей одного возраста, или людей, умерших по одинаковой причине или принадлежавших одному воинскому подразделению. Персонажи должны больше интересоваться тем, что происходит вокруг них в туннелях, чем содержимым индивидуальных крипт.

Освещение. В катакомбах стоит полная темнота, если не написано иное. В стенах вырублены ниши через каждые 20 футов для установки масляных ламп, которых сейчас нет там. Верующие в Келемвора проносят лампы с собой, когда приходят в катакомбы. В нескольких местах прямые шахты выкопаны из катакомб до поверхности для доступа воздуха и света. Это указано далее в тексте и на картах.

Звуки. Катакомбы естественным образом заглушают звуки. Выражаясь фигурально, в катакомбах тихо, как в могиле. Иногда можно услышать капание воды. Вентиляционные отверстия в ветреные дни иногда издают воющие и свистящие звуки. Иногда здесь можно услышать отдаленный плач, но его обычно относят к скорбящим на поверхности людям, а не к каким-то чудикам здесь, внизу.

Нежить. Последователи Келемвора очистили от нежити эти катакомбы много десятилетий назад и поддерживали их с тех пор очищенными. Однако в связи с огромными размерами катакомб Красный Волшебник Роррет Монфорот имел много времени для поднятия нежити из крипт до того, как их появление будет преждевременно замечено. Монфорот не способен контролировать всех им поднятых, и некоторые из них разбрелись по доступным для них областям катакомб.

Вода. Большая часть крипт и туннелей сухие. Но есть лужи или даже вода по колено в нескольких

участках, которые проложены под рекой Стоянов.

Двери. Двери - крепкие и относительно новые конструкции. Если не описано другое, они закрыты, и требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости со Сл 15 для их открытия. Двери могут быть взломаны успешной проверкой Силы со Сл 15. Однако это создаст неприличное количество шума.

1. ГАЛЕРЕЯ КЕЛЕМВОРА

Первое помещение, в которое попадают приключенцы - это галерея.

Лестницы спускается в большую комнату неправильной формы. Вдоль стен здесь вырезаны уступы, которые служат столами.

На дальней стене находится огромная фреска, состоящая из плиток, изображающих представителей самых разных рас и родов занятий. Изображение лишено перспективы и не в масштабе. Фреска за долгие века сильно повредилась от просачивающейся воды и плесени.

Недавно усопшие могут быть помещены на одних из нескольких каменных похоронных дрог, чтобы их семья могла попрощаться с ними перед тем, как покойника несут вглубь катакомб для погребения.

Любой, кто рассмотрит фреску и успешно пройдет проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15 увидит, что она из себя представляет на самом деле - древнюю карту катакомб. Это трудно распознать из-за повреждений и отсутствия какой-либо согласованности в масштабе.

Области 1 и 2 это самая дальняя часть катакомб, в которую когда-либо заходит не верующий люд. Обычно, лишь членам клира позволено заходить дальше этой точки.

2. ПОМИНАЛЬНЫЙ БАНКЕТНЫЙ ЗАЛ

Многие семьи проводят траурные банкеты после похорон их любимых. Богатые и средние по достатку семьи предпочитают арендовать зал в трактире или проводят их в своих домах, но верные Келемвору не берут денег за использование этой комнаты (отмечена как «а» на карте), поэтому это место популярно у семей Флана победнее.

Банкетный зал выглядит на удивление приятно, не смотря на его месторасположение. Светятся множество цветных ламп и небольших курильниц. Длинные столы - уложенные доски, установленные на пару козлов, сбитых из деревянных досок. Скамьи вдоль столов для сиденья.

Путь в небольшую комнату в южном углу зала преграждает закрытая железная дверь.

То, что поначалу кажется маленькой комнатой или кладовкой, оказывается шахтой, ведущей вниз в какое-то другое помещение. С потолка свисает блок с веревкой, а к стенам приделаны поручни.

Шахта ведет в комнату (отмеченную на карте «б»), где священники готовят тела к погребению. Лебедка в потолке, похоже, помогает спускать тела туда.

Из этой комнаты в зону 13 ведет маленькая дверь в северо-восточном углу. Дверь заперта и может быть открыта тем же самым ключом, которым открывались ворота в зоне 2а, либо можно применить воровские инструменты при успешной проверке Ловкости Сл 15. Также открыть можно грубой силой при успешной проверке Силы Сл 15.

3. ПЕРВЫЕ СЕМЬИ ФЛАНА.

Эти крипты зарезервированы для богатых и влиятельных: успешных торговцев, политических лиде-

ров, военных офицеров и их семей. Они высокого качества, точно музейные.

Эти ряды крипт имеют проемы, закрытые запертыми железными дверьми. Внутри можно увидеть сцены из обычной жизни: богато одетые люди сидят за обеденным столом, или за письменным столом или в роскошных креслах

Всё это выглядело бы нормально, если бы участниками этих мрачных диорам не были скелетные останки богачей - тщательно высаженные в правильные позы и погребенные среди своих любимых вещей.

Из-за привлекательности этого места для воров все железные двери с двумя замками и охраняются. Только у Проводника Рока Йовира Глэндона есть ключи от замков. Взлом замка требует успешной проверки Ловкости Сл 15 с использованием набора воровских принадлежностей.

Открытие **замка** или попытка это сделать без использования правильного ключа приводят в действие наложенное на дверь заклинание *волшебные уста*, произносящее: «Подумайте дважды о том, что вы делаете, друг! О вашем посягательстве теперь известно!». По сути другой сигнализации нет, и волшебные уста на самом деле не предупреждают последователей Келемвора о взломе.

СОКРОВИЩА

Если персонажи решат проникнуть в крипты, то они могут собрать мелких драгоценностей на сумму 40зм, а также громоздких, но весьма дорогих одежд на 60 зм.

Однако, Келемвориты заметят через несколько дней пропажу любого мелкого предмета. А так как катакомбы были недавно запечатаны, то приключенцы станут главными подозреваемыми.

Келемвориты сразу заметят персонажей, которые пытаются вынести громоздкие вещи из катакомб. Кассит проинформирует Проводника Обречённых Глэндона, если увидит, как кто-либо из авантюристов возьмёт что-то принадлежащее умершим.

4. КОСТЯНАЯ ЯМА

Последователи Келемвора не знают почему некоторые кости были брошены сюда, когда другие погребены более уважительно в локулы или аккуратные склепы. На самом деле яма использовалась давным-давно одним из самых ужасных погребальных культов (см. Область 5)

Округлая яма занимает почти всю камеру, оставляя лишь узкие дорожки между стенами и краем ямы в один фут шириной. Яма наполнена гуманоидными костями до уровня 5 футов ниже края. Единственный способ пройти через камеру эту пройти по узкой кромке.

Неглубокие ниши в стенах заполнены аккуратно уложенными костями, безделушками и прочей подобной мелочью.

Окружная дорожка всего в фут шириной. Для прохода по ней без падения в яму требуется успешная проверка Ловкости (Акробатика) со Сл 5. Падение в **зазубренные кости ямы** причиняет колющий урон 3 (1к6).

Падения в яму и последующие попытки выбраться создают достаточно шума, чтобы предупредить **упырей**, прячущихся в области 5. Если персонажи не решат идти дальше в область 5, их существование будет известно упырям, и они будут преследовать отряд и атакуют приключенцев в следующем их бою.

5. ПОГРЕБАЛЬНЫЕ КУЛЬТЫ

На протяжении веков несколько особых погребальных культов процветали во Флане. Эта часть катакомб была предназначена для их занятий. (Яма из области 4 - это работа одного из этих культов). В одной комнате стоят ряды керамических животных, которые были сделаны из праха и толченых костей умерших.

В другой тысячи и тысячи отдельных косточек свисают с потолка на тонких лесках так, что ни одна из костей не соприкасается с другой.

Единственная важная комната здесь - та, в которой сильно пахнет дымом. В не находится множество тел, которые были защищены от разложения дымом из ароматических углей, которые тлели в железных жаровнях (который в данный момент не зажжены). Трупы хорошо сохранились, но от дыма стали абсолютно черными.

В этой комнате стоит очень сильный запах древесного дыма, и все поверхности покрыты угольно-черной сажой, которая, должно быть появилась в результате горения двух больших железных жаровен на полу. По стенам лежат почти идеально сохранившиеся тела, покрытые той же самой сажой. Их можно было бы принять за мумифицированных дроу, если бы не разница в цвете волос.

Но несколько тел были кем-то растерзаны. Они лежат на полу в центре комнаты, разорванные на части, их органы и кости погрызены каким-то плотоядным существом.

Сохранившиеся тела привлекли в эту зону двух голодных **упырей**, и они все ещё здесь, прячутся среди тел.

Они спрятались среди трупов, услышав приближение персонажей (сделайте одну проверку Ловкости (Скрытность) с бонусом +4). Любой приключенец, у которого пассивное Восприятие превышает их результат проверки Ловкости (Скрытность), замечают гулей.

Понимая, что их увидели, гули атакуют. В другом случае, они атакуют в самый благоприятный момент, если никто их не заметил. Если приключенцы не рискуют идти дальше в комнату, гули пробуют преследовать персонажей и атаковать авантюристов во время их следующего боя.

«Так, что-то мне расхотелось идти дальше. Вы ведь знаете, что мне за это не платят, правда?»

– Кассит

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабый отряд:** уберите одного упыря
- **Слабый отряд:** смените одного упыря на зомби
- **Сильный отряд:** добавьте одного упыря
- **Очень сильный отряд:** добавьте трёх упырей

6. ШАТКАЯ ЛЕСТНИЦА

Коридор спускается вниз каменными ступенями в квадратную комнату 15 на 15 футов. Деревянная лестница вьется вниз вдоль стен в темноту.

Лестница выглядит древней, и дерево подгнило и ослабело.

Она вьется вокруг высокой статуи странного четверорукого гуманоида с неясными чертами инсектоида. Он держит свиток в одной руке, перо во второй, череп в третьей, но четвертая рука пуста.

Уровень пола этой комнаты примерно на 20 футов ниже уровня ведущего в неё коридора, ступени в ширину около 3 футов. А лестница **на грани разру-**

шения. Каждый персонаж, использующий лестницу, должен сделать проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 посередине своего спуска или подъема. Провал проверки наносит лестнице урон 5. Если проверка была успешной, то никакой урон лестнице не причинен.

Опишите скрип, треск и стон древней древесины под ногами, как труха падает с каждым шагом. Лестница рушится, когда получит 10 единиц урона, сваливая всех стоящих на ней вниз на пол комнаты. Любой персонаж, находившийся на лестнице во время разрушения, получает дробящий урон 7 (2к6) и падает ничком.

Шум разрушающейся лестницы привлекает внимание зомби из области 7, которые придут изучить происшествие.

Положительная сторона разрушения заключается в том, что оно оставляет в стене много ниш и точек опоры там, где в камень раньше вставлялись доски. Поэтому по стене можно забраться при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Сложность этой проверки снизится на 5, если приключенцы для подъема, спуска используют веревку.

При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 15 приключенцы могут распознать статую внизу лестницы как Джергала, древнее божество, которое охраняет могилы и ведет записи душ умерших.

«И как мне теперь, по-вашему, спускаться?!»

– Кассит

СОКРОВИЩА

Глаза статуи это два безупречных куса черного янтаря стоимостью 25 зм каждый.

Если Кассит увидит, что кто-то из приключенцев взял один из камней, то расскажет Проводнику Обреченных Глэндону,

Часть 3. Нижние Катакомбы

Катакомбам после этой точки сотни лет, и это становится заметно.

Сыпучая кладка

Стены и потолки этой части катакомб старые и в плохом состоянии. Тогда как в нормальных условиях стены и потолки не разрушаются, при определенных условиях они обрушатся.

Если персонаж произнесет заклинание волна грома или нечто схожее по эффекту, сильные вибрации приводят к обрушению. Падающая каменная кладка наносит дробящий урон 4 (1к8) каждому существу в помещении, где было произнесено заклинание. Урон уменьшается вдвое, если существо успешно совершит спасбросок Ловкости Сл10.

7А. Солнечная яма

Эта комната использовалась для уничтожения вампиров. Вампиров пронзали кольями и приковывали к стене. Когда утром вставало солнце, оно освещало комнату через верхнюю решетку, уничтожая вампиров.

Квадратная комната примерно 20 футов в поперечнике. В потолок, высоко наверху, вставлена железная решетка, через которую видно небо.

Кандалы прикручены к стенам, и железный запираемый ящик прикреплен к стене. Крышка ящика приоткрыта, обнажая своё содержимое - несколько деревянных кольев.

В этом трудно быть уверенным, но откидной люк в решетке сверху выглядит открытым, и длинная веревка, оканчивающаяся крюком, лежит кучей на полу прямо перед вами рядом с коротким проржавевшим железным прутком.

Группа из четырёх **зомби** сейчас в комнате, её привлёк сюда шум от предполагаемых воров.

Пара воров проникли в катакомбы. Когда последний из них спускался вниз по веревке, железный прут, за который цеплялся крюк, вырвался и отправил одного из них лететь оставшиеся 10 футов до пола и, что самое худшее, предупредил кучку зомби об их присутствии.

Воры нашли убежище в комнате 7б. Когда приключенцы заходят, зомби ломятся в дверь, забаррикадированную Приветствующими с другой стороны. Они атакуют приключенцев, когда кто-то из них заходит в эту область.

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабый или слабый отряд:** уберите двух зомби
- **Сильный отряд:** ещё два зомби забредают в комнату в начале второго раунда
- **Очень сильный отряд:** упырь забредает в комнату в начале второго раунда

7В. Колумбарий

Эта комната используется для хранения останков людей, которых кремировали; процедура кремации только недавно вошла в моду.

Незаметно для Келемворитов, группа воров проникла в катакомбы на фоне проблем, вызванных появлением нежити.

Стены этой комнаты испещрены сотнями ниш, большинство из которых заполнены небольшими урнами или коробками, одной или двумя безделушками. Эльф, тифлинг и икающий полуорк сидят у дальней стены комнаты, сжимая свои мечи в дрожащих руках.

Троица Приветствующих - полуорк **шпион**, эльф **бандит** и тифлинг **бандит** - нашли убежище в этой комнате. Выбранные для этой работы в силу их природного темновидения, они вначале прокрались в катакомбы два дня назад для расследования слухов о нежити, но не смогли устоять перед кражей предметов в этой комнате. К тому времени, когда они осознали, что их деятельность привлекла внимание бродящих зомби, было уже поздно; они закрыли дверь и ждут здесь до сих пор.

План у них был довольно плохой, и на всех у них только одна фляга довольно крепкого виски. Поняв, что они попали в ловушку, шпион-полуорк отказался делиться виски с эльфом и тифлингом и был постоянно в стельку пьян с тех пор. Приветствующие изначально рады, что их обнаружила партия, и просят поделиться едой и водой. Полуорк рад больше всех и пытается заключить всех, до кого сможет дотянуться, в свои неловкие и довольно пахучие объятия.

Награбленные сокровища

При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 персонажи могут заметить, что у каждого из Приветствующих карманы набиты всякими побрякушками. Персонажи могут попытаться убедить их оставить добычу здесь с помощью проверки Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15. При неудаче заставить их распрощаться с сокровищами можно только силой.

Если дойдет до драки и кто-нибудь из Приветствующих будет убит, приключенцы получают **«Вражду Приветствующих»** (смотри описание ниже).

Кассит сообщит Проводнику Мертвых Йовиру Глэндону, если увидит, что приключенцы забрали какие-нибудь сокровища, принадлежащие мертвым.

Помощь в спасении Приветствующих

Приветствующие хотят выбраться из катакомб, желательно тем же путем, каким они сюда попали, потому что они не хотят, чтобы келемвориты знали, что они здесь были. Но все же если выбор будет между вариантами выйти через главный вход или остаться здесь, они предпочтут выйти, при этом на входе их встретят келемвориты. Кассит просит не помогать им выбраться тайком, но при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10 её можно убедить закрыть на это глаза.

Если приключенцы решат помочь им выбраться тайком, то придется не только скинуть им закрепленную за что-то веревку, но и придумать способ вытащить оттуда полуорка, потому что он совершенно явно не в состоянии взобраться о ней сам. Приключенцы могут использовать abordажный крюк, закрепив его за один из ящиков наверху с помощью успешной проверки Ловкости или Силы Сл 15.

Если крюк закреплен или приключенцы нашли другой способ закрепить веревку, эльф и тифлинг сами вылезают без проблем. Полуорк же не может этого сделать, его придется поднять. Эльф и тифлинг не хотят ждать, пока тот протрезвеет, потому что они не в самых лучших отношениях после произошедшего. Они нехотя помогут приключенцам вытащить его, если те попросят об этом.

На всех у них следующий инвентарь:

- Три 50-футовых мотка пеньковой веревки
- Два набора воровских инструментов
- Мешочек с шариками (ball bearings)
- Почти пустая фляга с довольно крепким виски.

Позвольте игрокам покреативить в отношении того, как они будут вытаскивать полуорка. Самым простым было бы использовать лебедку, и она есть

в зоне 2. Если игроки об этом не вспомнят, то позвольте им сделать проверку Интеллекта Сл 10, чтобы персонажи вспомнили, что видели ее. Еще они могут спросить у Кассит, и она, немного подумав, скажет, что кажется видела в зоне 2 лебедку, которую келемвориты используют для спуска тел в катакомбы.

Персонажу надо сделать две успешные проверки Силы Сл 15 подряд, чтобы вытащить полуорка. При наличии лебедки проверка делается с преимуществом. Эльф и тифлинг отказываются помогать тянуть.

КАССИТ

Если приключенцы помогут Приветствующим выбраться, Кассит по-настоящему расстраивается. Тем не менее она молода и сравнительно наивна, и её можно убедить помалкивать о случившемся успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 10. Смело давайте преимущество в этой проверке при особенно креативном отыгрыше.

«Проводник Мёртвых Глэндон будет не рад услышать об этом...»

– Кассит

СОКРОВИЩА

Приветствующие собрали суммарно различных сворованных безделушек и предметов искусства на 80 зм. У них самих при себе есть 20 зм. Ещё на 50 зм можно стянуть монеты и безделушки из ниш, не тронутых Приветствующими.

8 ОБЕЛИСК.

В стенах этой полукруглой камеры вырублено около сотни локул, каждая содержит кости одного или нескольких усопших жителей Флана. В центре комнаты стоит обелиск. Его четыре стороны покрыты загадочными рунами.

Вырезаны они на Небесном языке, используя его замысловатое, текучее написание. Если некто в отряде не знает этот язык, то персонажи смогут опознать его лишь изучением текста в течении минуты и успешной проверкой Интеллекта (История) Сл 15. Написанное не очень интересно; в текст описаны в общих чертах благие жизни тек, кто погребен в этой камере.

Туннель продолжается на восток и опускается ниже несколькими лестницами.

9. СКЕЛЕТНЫЙ ПОТОЛОК.

В стенах этого помещения вырублены погребальные ниши, содержащие скелеты, как и в других частях катакомб, но скелеты здесь смотрят на вас ещё с потолка, где их закрепили с помощью штукатурки. Некоторые кости рук и ног, черепа отвалились и упали на пол, но большая часть застыли в тех позах, в которых их туда установили.

Портрет Монфорот оживил пять **скелетов** на потолке в качестве стражей, где они наверху оставались спокойно уже больше недели. Как только приключенцы проходят под ними, скелеты вырываются из гипса и падают для атаки.

Используйте ситуацию для создания наиболее драматичной сцены для ваших игроков. Например, может быть наиболее эффектно, если только половина скелетов спустится в первом раунде. Во втором и третьем раунде остальные скелеты могут спуститься в тех местах, где они будут в непосредственном контакте с персонажами, которые пытаются избегать ближнего боя, например, лучниками

или заклинателями.

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабый отряд:** уберите трёх скелетов
- **Слабый отряд:** уберите двух скелетов
- **Сильный отряд:** добавьте одного скелета; каждое живое существо в комнате получает режущий урон 4 (1к8) от острых осколков штукатурки, когда скелеты вырываются на свободу. Существа, преуспевающие в спасброске Ловкости Сл 11, не получают урона.
- **Очень сильный отряд:** добавьте двух скелетов; каждое живое существо в комнате получает режущий урон 4 (1к8) от острых осколков штукатурки, когда скелеты вырываются на свободу. Существа, преуспевающие в спасброске Ловкости Сл 11, не получают урона.

«Ааа!»

– Кассит

10. ГРОБНИЦА СЕДРАИР ВТОРОЙ

Мумифицированная фигура в великолепном одеянии сидит на троне, инкрустированном слоновой костью и полудрагоценными камнями. В правой руке она держит золотой кинжал, а в левой - весы. Корона из золота и потускневшего серебра как будто парит над ее головой. Всё это затянато толстым слоем паутины.

При жизни это была Седраир Вторая, одна из наиболее богатых (и эксцентричных) дворян, живших во Флане пару веков назад.

Она даже после смерти осталась параноиком, так что ее корона защищена от воровства хитрым **заклинанием**.

Весы представляют собой две чаши, подвешенные на легкой планке. В троне имеется потайное отделение, в котором лежит коробочка с гириями. Потайное отделение можно заметить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Весы по прибытии приключенцев не находятся в равновесии из-за накопившейся на них пыли и всякого прочего мусора, но это и не важно, потому что если их уравновесить просто так, а не гириями или чем-то еще, то ничего не произойдет.

Корона на самом желе не парит над головой, а подвешена на тонких шнурах с маленькими крючками на концах. Шнуров не заметно из-за паутины, разглядеть их можно при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Шнуры связаны с заклинанием, которое активируется, если натяжение шнуров изменяется в большую или меньшую сторону более чем на несколько унций. Ловушка представляет собой символ защиты, который наносит 9 (2к8) повреждений электричеством всем в помещении. Успешный спасбросок Ловкости Сл 13 снижает повреждения вдвое.

Сообразительные персонажи могут догадаться, как нейтрализовать ловушку с помощью весов и гири. Это возможно, но сложно. При успешной проверке Ловкости (Ловкость Рук) Сл 20, корону можно заменить гириями. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет прикинуть, обследовав корону, сколько она примерно весит. При успешной проверке Интеллекта вышеописанная проверка Ловкости делается с преимуществом. При провале проверки Ловкости ловушка активируется.

«Я не думаю, что вы ко мне прислушаетесь, но всё же должна дать вам знать, что при жизни Седраир обожала свое золото. Вряд ли бы ей понравилось, что вы в нем роетесь.»

–Кассит

СОКРОВИЩА

Если корону снять, не активируя ловушку, то ее стоимость будет 250зм. Если ловушка активирована, то нанесенные короне повреждения уменьшают ее стоимость до всего лишь 50зм. Набор гирек вместе с весами и в полной комплектации стоит 120зм. Сам набор гирек стоит 80зм, если он полный, либо 10зм, если некоторых не хватает.

Золотой кинжал на самом деле просто позолочен и внутри сделан из мягкого металла. Он стоит 12зм и как оружие бесполезен. Полудрагоценные камни и прочая филигрань в троне может быть собрана на общую сумму 8зм.

Кассит сообщит Глэндону, если увидит, что приключенцы забрали какие-нибудь сокровища из Гробницы Седраир.

11. ГОВОРЯЩИЕ ТРУПЫ

Ниши у пола забиты костями, а на полке ровно выложены черепа с промежутками примерно 6 дюймов между ними. На стене над черепами имеется надпись, но она трудно различима из-за векового слоя пыли и паутины.

Если расчистить их, то надпись можно прочитать. Она на архаичном Всеобщем гласит: «Вопрос вы говорите, и усопшие отвечают».

Трупы в этой части катакомб были захоронены в те времена, когда считалось желательным при необходимости иметь возможность поговорить со своими предками с помощью заклинания, похожего на *говорить с мертвыми*.

- Как и в случае с заклинанием, они ничего не знают о том, что произошло после их смерти, так что черепа не могут ответить на вопрос, что происходило в катакомбах недавно.
- Они могут вспомнить то, что знали о катакомбах при жизни, и некоторую часть этой информации не знают даже келемвориты.
- На большинство вопросов отвечает более одного черепа, и иногда их ответы будут противоречить друг другу, очно так же как если задавать вопросы толпе людей

Заклинание, которое заставляет духов говорить, - древнее и же утрачивающее силу, да и сами духи уже слабо привязаны к этому месту. Поэтому они перестают отвечать после того, как ответят на пять вопросов.

12. МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЙ

Точно так же, как важные политические, общественные и религиозные фигуры из истории Флана увековечены в зонах 3 и 4, здесь увековечены некоторые из его ужаснейших преступников. Однако, в этом случае, убийца и жертва поменялись местами.

В этом помещении находятся изображения, подобные тем, что встречались в катакомбах ранее, но с одним важным отличием. Если предыдущие изображения показывали приятные картины повседневной жизни, то здесь можно увидеть всякие кошмары. В одном склепе скелеты трех очень маленьких детей душат взрослого человека, а в другом пятеро человек держат скелет на стуле и «заливают» ему в горло что-то из маслянистой коричневой склянки.

По всей комнате разбросаны кучи грязи и мусора.

«Жертвы» на этих сценках совершили массовые убийства или другие особо тяжкие преступления, а «убийцы» были при жизни их жертвами. Так что здесь жертвы получили возможность для вечной мести. Такая практика устарела, и во Флане теперь не используется, так что новых захоронений здесь

не производилось уже более века.

13. НЕКРОПОЛЬ И ДАЛЕЕ

В этой секции происходит большинство новых захоронений, поэтому Кассит и другие келемвориты гораздо лучше знакомы с этой частью катакомб.

Здесь сокрыты тысячи тайн. Некрополь протянулся на тысячи футов под землей. Можно исследовать это место несколько дней подряд и все равно не увидеть всё, что оно содержит.

По слухам, в этой секции катакомб находится могила легендарного паладина-мертвеца Мельтиада, но обнаружить ее никому не удалось.

Вы как будто вошли в подземный город. Здешние склепы построены о подобие жилых домов и других построек на поверхности, хотя по размеру они не превышают двух третей размера реального здания. Откуда-то слева вы слышите царапание и скрежет. В этих туннелях очень тяжело определить, как далеко располагается источник звука.

В настоящее время Некрополь заполонила нежить. За каждый час, что приключенцы проводят здесь, необходимо кинуть 1к4 и определить, что им встретится, по таблице «Блуждающие Монстры», ниже.

Если приключенцы проводят здесь достаточно времени, чтобы произошло три встречи, то больше они никого не встречают. Йовир не будет просить помощи партии в зачистке этих катакомб.

Бродячие чудовища

Бросок к4	Результат
1	Упыри (1к4)
2	Зомби (1к6)
3	Скелеты (1к6)
4	Никого

14A. ЧАСОВОЙ

Красный Волшебник Роррет Монфорот и его сообщники из Культа Дракона устроили в этой части катакомб временную базу операций. Он собрал здесь скромный контингент нежити.

Группа из 4х **зомби** стоит на страже прямо за входом в зону, помеченную буквой b. Кроме того, здесь присутствует стражник **кобольд**, который спит на стуле. Если приключенцы активировали какие-нибудь ловушки в зоне 12¹, зомби здесь не будет, так как они уже отправились разведать, что там был за шум, и уже встретились с персонажами. А вот кобольд спит слишком крепко, чтобы быть разбуженным грохотом в той зоне, и все еще находится здесь.

По комнате разбросаны разные обломки и свежевыкопанная земля. Рядом с бочкой у прохода в дальней части стены сидя на маленьком стуле тихо дремлет кобольд.

Скрытный персонаж может атаковать его, пока он все еще спит, если это не заметят зомби. Так как он без сознания он теряет модификатор ловкости к броне и атаки против него делаются с преимуществом, что повышает его КБ до 15. Первая же атака, даже если она промахнулась, будит кобольда, который начинает вопить, начиная сражение.

Завидев персонажей, кобольд попытается убежать в зону 14b, чтобы предупредить фанатиков культов и Роррета.

1 В зоне 12 нет ловушек, видимо, имеется ввиду зона 10.

Если в свой ход кобольд еще жив, прочтите

Кобольд выхватывает свой меч и сломя голову несется в проход, взволнованно завывая.
Из прохода при этом доносятся звуки громких голосов и вынимаемого из ножен оружия.

Если кобольд будет убит, так и не поимев возможности поднять тревогу, зомби атакуют как обычно. Если кобольд поднимет тревогу, то тэйцы и культисты в зоне 14b немедленно начинают готовиться к схватке. В противном случае они услышат звуки битвы персонажей с зомби и начнут приготовления в следующем раунде.

ТАКТИКА

Единственная задача кобольда - создать побольше шума, если он увидит что-то, чему здесь быть не положено. Зомби, как обычно, просто тупо кидаются на персонажей.

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабый или слабый отряд:** уберите двух зомби
- **Сильный отряд:** добавьте двух зомби
- **Очень сильная группа:** добавьте упыря

14В. КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Даже с первого взгляда понятно, что в этой комнате уже давно живут. Тут есть несколько соломенных лежаков и даже пара кроватей. На противоположной стороне комнаты человек в красной робе с бритой и татуированной головой спешно собирает вещи в сумку. Когда он видит вас, он изрыгает проклятье и орет своим прислужникам чтобы они атаковали вас.

Бой с зомби в комнате 14a дал **Роррету** время подготовиться к побегу через круг телепортации. Вместе с Рорретом тут присутствует **Тэйский Рыцарь (Т)**, **культист (С)**, **зомби (Z)**, и **два кобольда (К)**, включая того который прибежал из комнаты 1a, чтобы предупредить их. Если приключенцы потратят 4 раунда и более на битву с зомби в зоне 14a, то Тэйский Рыцарь или культист невидим, когда прибывают приключенцы (смотри Побег Роррета, ниже).

ПОБЕГ РОРРЕТА

Каждый раунд, который приключенцы дерутся с зомби в зоне 14a, Роррет использует, чтобы собрать инкриминирующие документы и карты. Эффективность этих его усилий зависит в основном от того, насколько он предупрежден об атаке. Начиная с раунда, когда он слышит предупреждающие вопли кобольда, или когда начинается бой с зомби (смотря что происходит раньше), Роррет будет выполнять следующие конкретные действия, пока приключенцы не придут в зону 14b.

- **Раунд 1.** Роррет дает краткие указания охране, идет к столу, хватая сумку и колдует на себя магическую броню.
- **Раунд 2.** Роррет кладет в сумку свой дневник и роется в остальных документах на столе.
- **Раунд 3.** Найдя приказы от Рат Модара, он упаковывает их в сумку.
- **Раунд 4.** Он колдует невидимость на Тэйского Рыцаря или на культиста.
- **Раунд 5 и далее.** Роррет продолжает рыться на столе, чтобы не оставить никаких улик.

ВРАГИ И ТАКТИКА

В начале боя Роррет находится в 20 футах от круга телепортации на полу. В свой ход он двигается в круг и бонусным действием телепортируется прочь. Ему неинтересно сражение с персонажами, так как у него есть другие важные дела.

Роррет опытный маг, и, если только приключенцам не удастся убить его или покаутировать, или препятствовать его произнесению заклинаний, он сбежит. Даже если его схватить физически, он использует заклинание *туманный шаг*, добирается до круга телепортации и уходит. В его ход в раунд, когда приключенцы прибывают в зону 14b прочтите:

Волшебник заходит в круг из серебряных рун на полу и после произнесения единственного слова исчезает во вспышке ослепительно яркого зеленого света. Когда вы вновь смотрите вокруг, его нигде не видно.

Зомби, Тэйский Рыцарь и культист атакуют персонажей в ближнем бою, а кобольды используют дистанционные атаки.

У Тэйского Рыцаря при себе флакон яда, если она начинает свой ход в 5 хитах и менее, она выпивает его и падает замертво.

У каждого из кобольдов есть **зловонный горшочек**, который они могут метнуть своей прашой. Повреждений это не наносит, но существо, в которого он попал, должно сделать спасбросок Телосложения СЛ 10 или быть отравленным на 1 минуту. В конце каждого своего хода существо может повторить этот спасбросок.

КАССИТ

До этого момента она в основном помогала отряду в качестве проводника и редко произносила заговоры. Тем не менее, при виде волшебника, ответственного за поднятие нежити, Кассит впадает в ярость.

В первом раунде боя она колдует *благословение* на трех персонажей, которые до их пор проявляли себя наилучшим образом. Если на поле боя все еще остается нежить, то у нее есть одна попытка изгнания нежити, которую она в таком случае использует во втором раунде боя. В последующие раунды она будет колдовать *священное пламя*, приберегая оставшиеся два слота заклинаний 1го уровня для того, чтобы в случае необходимости сотворить *убежище*. Она предпочитает атаковать мага, если он еще здесь, и нежить, если его нет.

«Вы больше не будете осквернять это место своим присутствием!»

-Кассит

Изгнание нежити

Действием Кассит демонстрирует свой священный символ и читает молитву, изгоняющую нежить. Любая нежить, которая может видеть или слышать её в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от неё как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от неё.

Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или попытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

В случае победы персонажей, если они исследуют внутренние помещения в зоне 14а, они обнаруживают скромного размера комнату, в которой типовая обстановка жилого помещения подобного рода - пара соломенных лежаков, пара сундуков (в которых обычные личные принадлежности) и стол со стульями - всё в полном беспорядке.

Мебель перевернута, бумаги разбросаны по комнате. Среди них интерес представляет только карта катакомб. Пометки на карте сделаны на драконьем языке. Если приключенцы не смогут перевести их, то Проводник Мертвых Глэндон предложит помочь с этим, в результате он отмечает, что это наиболее точная и подробная карта катакомб, которую он видел, и просит оставить ее ему.

Также в зоне 14а есть узкий туннель, ведущий из этой зоны на юго-восток. Он тянется примерно на 60 футов, после чего упирается в завал из камней. Этот туннель указан на карте, рядом с ним нарисована стрелка, указывающая далее на юго-восток, рядом с которой на драконьем написано единственное слово «Пруд».

Если культист захвачен живьем, то просто так никаких секретов он не выдаст. Наказание, которое последует от Культа за его предательство, будет гораздо страшнее, чем то, на что, вероятно, пойдут персонажи. Любая попытка допроса будет встречена плевыми либо оскорблениями, а вернее всего и тем, и другим.

Если его заставить говорить посредством заклинаний *очарования* или иным подобным образом, то он знает только, что его послали на Валингенское кладбище, чтобы помочь Роррету создать армию нежити. Когда это было бы сделано, они должны были использовать нежить, чтобы вырыть проход в сторону Флана и найти Пруд Сияния.

Пока приключенцы были заняты в зоне 14b, Монфорот занимался сбором в свою сумку любых улик, которые могли бы намекнуть на вовлеченность во всё это Красных Волшебников Тэя. Если он ускользает, сумку он берет с собой. В том маловероятном случае, если его убьют или возьмут в плен прежде, чем он сможет ускользнуть, то в ней обнаруживается дневник, содержащий достаточно шокирующую информацию о том, что Красные Волшебники собираются помочь Культ Дракона освободить Тиамат из ее заключения, и его неохоту присоединиться к делу изгнанного Рата Модара.

Кроме того, в сумке находится набор документов от Рата Модара, в которых он поручает Роррету создать нежить в катакомбах под Валингенским Кладбищем, чтобы использовать ее для рытья прохода под Флан в поисках Пруда Сияния.

Также в сумке лежат подробные карты и расчеты, произведенные с целью определения направления, глубины и дальности рытья, которое необходимо провести, чтобы прорыться под Замок Вальево (где, как считается, находился Пруд Сияния).

К этому моменту приключенцы уже определили источник возникновения нежити. Теперь келемвориты с небольшой помощью персонажей должны будут быть способны уничтожить ее остатки.

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабый отряд:** уберите Тэйского рыцаря и зомби
- **Слабый отряд:** уберите Тэйского рыцаря и добавьте двух зомби
- **Сильный отряд:** добавьте в заднюю комнату трёх кобольдов
- **Очень сильный отряд:** добавьте трёх зомби, добавьте в заднюю комнату трёх кобольдов

СОКРОВИЩЕ

В задней комнате Роррет хранит сейф, содержащий 100 зм различными монетами. К тому же он оставил в столе превосходный письменный набор стоимостью 75 зм. У тэйского рыцаря при себе кошелёк с 25 зм внутри, а у культиста есть кошелёк, содержащий 25 зм. У всех кобольдов при себе имеется суммарно 5 зм разными монетами вместе несколькими бесполезными кусками хлама и дохлой мышью.

ЗАВЕРШЕНИЕ

После того, как приключенцы успешно нашли источник нежити в катакомбах, их работа может считаться выполненной. Проводник Мертвых Глэндон намекает, что их помощь бы пригодилась для очистки Некрополя от нежити. Он сильно огорчен, что в катакомбах обнаружился волшебник, и еще сильнее огорчен указанием на «Пруд» на карте. Он может даже сказать, что стрелка указывает на Замок Вальево, но не говорит о своих предположениях, что обозначает слово «Пруд».

Их задача выполнена, он благодарит приключенцев за их работу и просит персонажей уйти, говоря о том, что ему нужно много чего обсудить со своими братьями-священниками, Лордом-регентом и Лордом-Мудрецом.

Кассит всё ещё жива. Проводник Мертвых Глэндон также особенно доволен рассказом Кассит о произошедших событиях. Как признание её усилий в победе над Красным Волшебником, Проводник Мертвых Глэндон посвящает Кассит в Всепечальный Орден Тихого Савана; это официальный клир Келемвора.

НАГРАДА

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

ОПЫТ

Сложите весь боевой опыт, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для небоевого опыта награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Имя противника	Опыт за противника
Рыцарь	700
Роррет (Красный Волшебник)	450
Упырь	200
Шпион	200
Головорез	100
Скелет	50
Зомби	50
Разбойник	25
Культист	25
Кобольд	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Успешное обезвреживание ловушки в троне	75
Убеждение Кассит молчать	50
Помощь Приветствующим сбежать	50
Приветствующие оставили награбленное	50
Не упасть в Костяную яму	25
Безопасный спуск по лестнице	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - 450 опыта.

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

СОКРОВИЩЕ

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
Плата от Проводника Мёртвых Глэндона	100
Драгоценности из области 3	40
Одеяния из области 3	60
Мелочи из колумбария	130
Деньги Приветствующих	20
Корона Седраир	250
Корона Седраир (сломанная)	50
Гири и веса Седраир	80
Золотой кинжал Седраир	12
Камни из трона Седраир	8
Сейф Роррета	100
Письменный набор	75
Деньги Тейцев	45
Деньги культистов	25
Деньги кобольдов	5

Ночные очки

Чудесный предмет, необычный

Эти в медной оправе очки ощущаются холодными при ношении. Пока они одеты, у вас есть темновиденье на расстоянии до 60 футов. Если у вас уже есть темновиденье, то эти очки увеличивают дальность на 60 футов. Полное описание этого предмета может быть найдено в базовых правилах или *Руководстве Мастера Подземелий*.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому он достанется.

СЛАВА

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

Простой

Все персонажи получают по завершении этого приключения десять дней простоя.

Благосклонность и Вражда

Персонажам представляется возможность заработать следующие отношения к себе во время игры.

Враждебность Проводника Обреченных Йовира Глэндона. Не смотря на его просьбу, вы были пойманы на воровстве у погребенных или позволяли другим это делать. Поэтому все члены клира Келемвора во Флане очень недоверчива к вам. Пока у вас есть эта враждебность, все проверки Харизмы (Обман, Запугивание, Убеждение) по отношению к верующим Келемвора во Флане совершаются с помехой.

Дополнительно стоимость предоставляемых священниками услуг заклинателей увеличится на 10.

Враждебность Приветствующих. Вы убили одного или нескольких Приветствующих за чуть большее, чем мелкое воровство. Пока у вас эта враждебность, все проверки Харизмы (Обман, Запугивание, Убеждение) по отношению к членам организации Приветствующие совершаются с помехой.

Благосклонность Приветствующих. Вы помогли небольшой группе Приветствующих сбежать из Ка-такомб, не рассказав об этом Проводнику Мёртвых Йовиру Глэндону. Пока у вас эта благосклонность, все проверки Харизмы (Обман, Запугивание, Убеждение) по отношению к членам организации Приветствующие совершаются с преимуществом.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 200 опыта и 10 дней простоя за проведение этого собрания.

Приложение: Характеристики чудовищ / ПМ

БАНДИТ

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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).

КАССИТ (АКОЛИТ)

Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый

Класс доспеха 10

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Медицина +4, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 12²

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/4 (50 опыта)

Колдовство. Кассит является заклинателем 1-ого уровня. Её способность к чтению заклинаний основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +5 к попаданию атакам заклинаний). Кассит обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (неограниченно): свет, священное пламя, чудотворство

1го уровня (3 ячейки): благословение, лечение ран, убежище

Действия

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

КУЛЬТИСТ

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

Действия

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

УПЫРЬ

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Всеобщий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к6+2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4+2). Если цель - это существо, отличное от эльфа и нежити, то она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

² Согласно эррате к Бестиарию пассивное Восприятие у Аколитов должна быть равна 12 (10+мод. Мудрости).

РЫЦАРЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 18 (латы)

Хиты 52 (8к8+16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	14(+2)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один (обычно Всеобщий)

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашных атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к6+3).

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

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

Реакции

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

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., пассивное Восприятие 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 (Восприятие), которые основываются на зрении.

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

Действия

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

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

РОРРЕТ (КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК)

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

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 пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Дварфийский, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

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

Заговоры (неограниченно): свет, огненный снаряд³, электрошок

1го уровня (4 ячейки): щит, доспехи мага, волшебная стрела

2го уровня (3 ячейки): невидимость, туманный шаг

Действия

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

ШПИОН

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Расследование +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Засада, Отход или Рывок.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, если совершал бросок атаки с преимуществом, или когда цель находится в пределах 5 футов от союзника шпиона, который дееспособен, а шпион совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

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

³ В оригинале опечатка. Вместо fireblast (такого заклинания нет в базовых правилах) должен быть firebolt.

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

СКЕЛЕТ

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс защиты 13 (остатки доспеха)

Хиты 13 (2к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

Уязвимость к урону дробящее

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9

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

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

ЗОМБИ

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс защиты 8

Хиты 22 (3к8+9)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 8

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

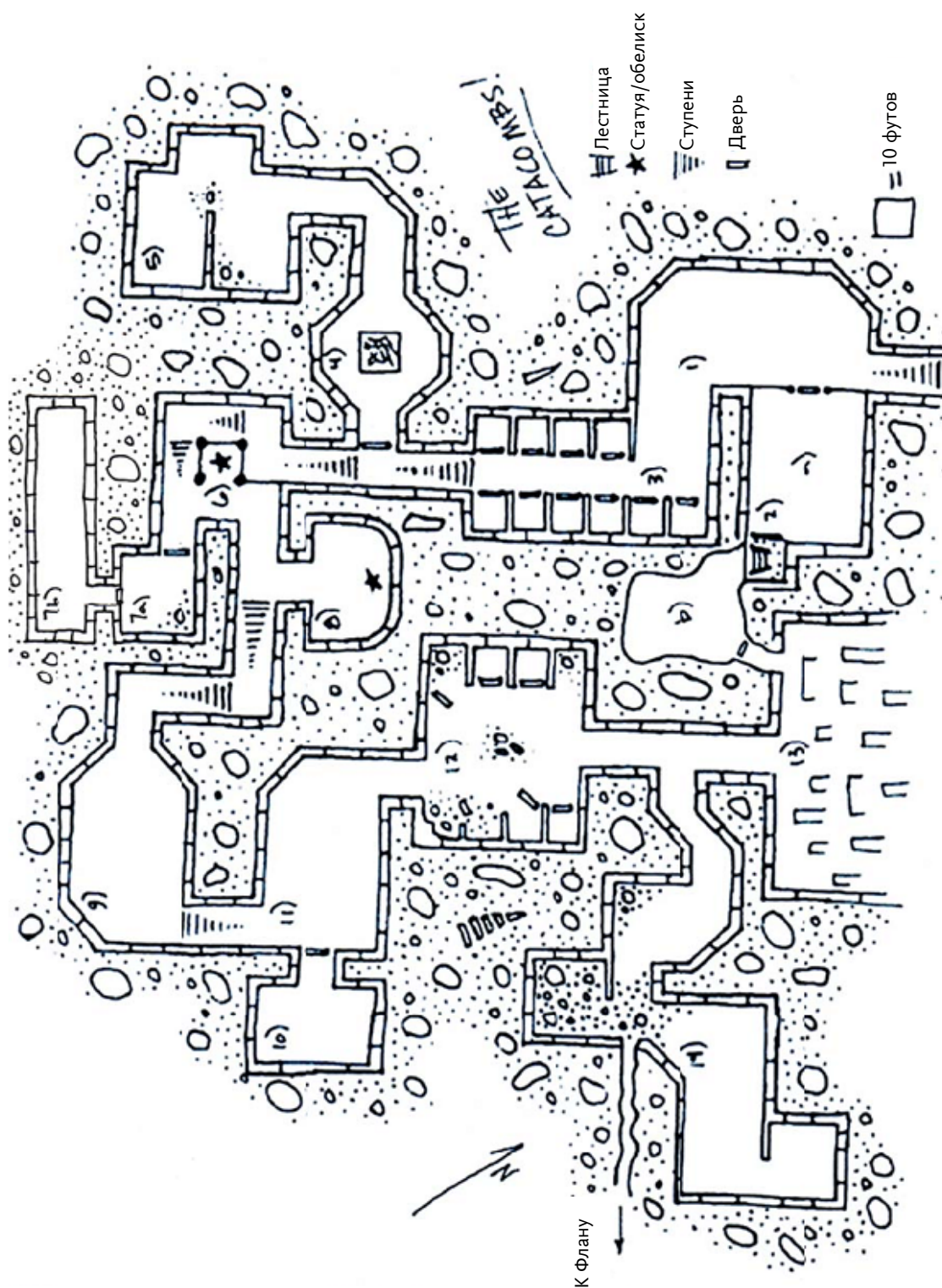
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость Нежити. Если урон снижает хиты зомби до 0, он должен пройти спасбросок Телосложения против Сл 5 + полученный урон, если только урон не от сияния или критического попадания. При успехе хиты зомби вместо этого снижаются до 1.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) дробящего урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА КАТАКОМБ



ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ЛОГОВА КРАСНОГО ВОЛШЕБНИКА

