



ADVENTURERS LEAGUE™

ПОЧИТАНИЕ ОГНЯ

Культист-изгнанник и его приспешники-кобольды были замечены ведущими поиски давно забытых руин в Горах Драконьего Шпиля. По слухам, он ищет драгоценный подарок для живущего там ужасного дракона. Что он этим хочет достичь - неясно, но добра жителям Флана это явно не принесет. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-5

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

Gum, stivie, dveruchka для dungeons.ru

вычитка korfax, stivie
верстка stivie

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



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Почитание огня», 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 начинается в городе Флан и вскоре приключенцы оказываются на пути на северо-запад, в опасные Горы Драконьего Хребта (Dragonspine Mountains).

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 доказательство, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из 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 подготовка; вы можете менять этот текст так, как считаете 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 накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

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

Северная часть Лунного Моря имеет долгую и сложную историю с драконами и тайными культурами.

Круг Чешуи

Круг Чешуи был сектой друидов драконопоклонников, обитавших у подножья гор Драконьего Хребта. Руководил кругом Шковак, назвавшийся Чешуеплетом, который провозгласил, что способен разрушать волю дракона своим голосом с помощью могущественной реликвии, которая по легенде являлась чешуей самой Тиамат.

Используя магию и труд местных кобольдов, они выкопали огромный подземный комплекс глубоко в горах с целью заманить дракона и поработить его. Однако, драконов этого региона подчинить оказалось не так просто.

Используя войско орков и кобольдов, красный дракон по имени Скорлворикс (Знойный Ветер) атаковала Храм Чешуи и уничтожила секту. Шковак запечатал там себя вместе с реликвией, и они остаются в тех руинах и по сей день.

КУЛЬТ ДРАКОНА

Недавно Культ Дракона узнал о судьбах как Круга Чешуи, так и реликвии, но самостоятельно не смог найти местоположение руин. Чтобы узнать больше, они отправили Тибима и Сперника в Библиотеку Мантора во Флане. В следующие месяцы двое культистов в конечном счете узнали местоположение руин к западу в предгорьях.

Завладев реликвией, культисты надеются доставить ее красной драконихе Скорлворикс и заручиться ее поддержкой.

ТИБИМ И СПЕРНИК

Библиотека Мантора - оживленное место, в нем всегда есть нужда в рабочих руках. Поэтому известно среди путешествующих писарей, что в этой библиотеке всегда можно заработать немного монет. Лорд-мудрец часто нанимает таких писцов для выполнения довольно черновых (но довольно многочисленных) задач, например, перепись оригинала книги в новую книгу. В обмен библиотека предоставляет комнату, стол и небольшое жалованье.

Поэтому ничего необычного не было в том, что два писца Тибим и Сперник объявились в поисках работы. Им дали комнату на двоих и больше никто не думал об этом.

Лорд-мудрец не ведал, что Тибим и Сперник были агентами Культа Дракона, направленные во Флан завладеть реликвом и доставить его Скорлворикс.

Около четырёх месяцев писцы в тайне рыскали в библиотеке в поисках информации относительно Круга. До тех пор, пока они не проникли в личную библиотеку Лорда-Мудреца, где они нашли то, что давно искали - местонахождение Храма Чешуи. Чтобы другие не раскрыли их планы, писцы сделали подделки и подменили ими фолианты.

К их сожалению, они были обнаружены крадущимися из кабинета Лорда-Мудреца и побежали в панике из библиотеки, но всё же не раньше, чем

Черные Кулаки были предупреждены. Сперник смог сбежать из Флана, а Тибиму не повезло. Его поймали Черные Кулаки после убийства стражника во время попытки сбежать.

Только потом, когда Лорд-Мудрец осмотрел комнату Тибима и Сперника, он обнаружил пропавшие книги и их хитроумные подделки.

Приключение начинается спустя два дня после этого. К этому моменту Тибим «болтается на Стоянове», а у Сперника фора в два дня перед преследователями.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В первой части Лорд-мудрец узнает о кражах и вербует персонажей для привода преступников в руки правосудия. После некоторых исследований, они получают интересные новости. Пропавший вор был замечен вместе с группой кобольдов, вставшие лагерем в руинах друидского круга в предгорьях Драконьего Хребта, карту которых Лорд-мудрец выдает персонажам.

Во второй части персонажи обнаруживают, что культист и его кобольды-прислужники нашли вход в друидический храм. Культист оставил группу кобольдов охранять вход, пока он и остальная часть его свиты спускаются в глубины для возвращения реликвии.

Возвращение реликвии - сложная задача. Чешуйка заперта за дверью, открываемой лишь многосоставным ключом, каждая часть которого охраняется чередой ловушек. Имея достаточно времени, Сперник способен собрать все кусочки ключа и восстановить его, убежать с реликвией и поспешить в логово Скорворикс.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключенцы приходят во Флан в попытках разбогатеть. Атмосфера наполнена перспективами богатства и славы. Следующие зацепки могут помочь втянуть персонажей в историю.

Плакаты о розыске. Развешенные по Флану плакаты гласят о награде за поимку ответственных за недавнее убийство и кражу из библиотеки Мантора

Задание Лорда-Мудреца. Лорд-Мудрец Флана просит отряд выследить вора и вернуть все украденные книги, которые возможно окажутся у него.

Если персонажи уже играли в DDEX1-6 Вор свитков, Лорд-Мудрец уже знаком с ними, и вы можете воспользоваться этим фактом, как причиной для его поисков персонажей.

Вендетта. Предмет, оставленный персонажами в библиотеке Мантора, был украден культистами. Теперь они должны поймать преступников.

Часть 1: Прерванное исследование

В первой части приключения персонажи обратятся к Лорду-Мудрецу за помощью в поимке писаря, который был замечен за кражей нескольких редких фолиантов.

В течении этого куска приключения приключенцы имеют возможность собрать информацию, которая впоследствии поможет обнаружить культиста. В идеале персонажи должны знать достаточно о Флане к этому времени для нахождения всех интересных мест.

А вот тем, кто участвовал только в Энкауंतरах этого сезона, либо вообще не участвовал в нем, может потребоваться дополнительная информация по поводу того, с чего начать поиск улики. Если после одного вечера расследования персонажи не смогут вычислить местонахождение Сперника, Лорд-Мудрец предоставит им соответствующую информацию.

Приключенцы могут начать расследование где угодно. Наиболее вероятно, что первым делом они отправятся в Библиотеку Мантора. Отсюда они могут отправиться к Воротам Стоянова, чтобы поговорить с Черными Кулаками о сообщнике Сперника, либо в одно из других мест в городе.

Прохладный, вечерний воздух продувает узкие улочки Флана. На улицах суетятся голодные разнорабочие в поисках пищи, торговцы разносят свои изделия, а моряки ищут в какой бы бар пришвартоваться. Вечерняя безмятежность нарушается дородным стражником Черного Кулака, который здоровенным молотком начинает приколачивать пергаментную листовку к доске объявлений. Крупные черные буквы гласят «Разыскивается за дерзкое воровство».

Прочитайте или перескажите следующую информацию.

- К доске приколочены и другие подобные объявления.
- Этот последний лист описывает преступления и правонарушения человека по имени Сперник.
- На листовке изображен портрет молодого человека мужского пола. У него торчат в стороны уши как у крысы и глаза-бусины. Насколько портрет пострадал от художественного вымысла - неизвестно.
- На листовке приводится список обвинений, включая воровство, нарушение мира, помощь врагам Флана и много других, более мелких проступков.
- Также там написано «Лорд-Мудрец выплачивает награду» и всё это скреплено печатью, которая даже похожа на настоящую официальную.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

История начинается за пару часов до заката на улицах Флана.

Улицы. Тротуары и улицы наполнены горожанами, спешащими с работы домой или в таверну. Плакаты «разыскивается» с изображением культиста висят на большинстве перекрестков.

Свет. После захода солнца улицы тускло освещены мягким желтоватым ламповым светом.

Гостиницы и таверны. Смеющийся Гоблин (гостиница), Треснувшая Корона (гостиница), Звонок Нэта Вайлера (таверна), Горький клинок (гостиница), Вельветовый Дуплет (зал для торжеств).

Торговля. Товары Кокберна (приключенческое снаряжение), Оружейник Маттео, Прокат Эрнста,

Джером из Мальваунта (скупка).

Рынки. Подол (базар).

БИБЛИОТЕКА МАНТОРА

Весьма вероятно, что персонажи начнут свои поиски в библиотеке Мантора, в частности с Лорда-Мудреца.

Выцветшая под лучами солнца колоннада обрамляет скромный фасад Библиотеки Мантора. Одинокая скамейка смотрит на тихий пруд перед ее зданием в центре Площади Школяра. Территория вокруг очень ухожена и засажена распутившимися в это время года цветами и прочими местными растениями.

Библиотека Мантора - наиболее приметное заведение на Площади Школяра. У Лорда-Мудреца, похоже, неиссякаемый запас энергии, которую они тратят на расширение и уход за обширной коллекцией энциклопедий, трудов и сборников. Библиотека существует за счет пожертвований богатых граждан города и скромной платы, взимаемой за проведение исследований, переписывание, переводы.

Лорд-Мудрец Флана

Лорд-Мудрец Флана - полуэльф мужчина почтенного возраста. Его главная забота сейчас это возвращение книг и других документов, похищенных культистами. Поэтому он ответит на любые вопросы, на которые способен ответить, и разрешает отряду осмотреть комнату культистов и прочие связанные с делом места. От этой ситуации у Лорда-Мудреца бессонница, и он доступен в любой время.

Отыгрыш Лорда-Мудреца Флана.

Лорд-мудрец довольно стар, но, благодаря своей полуэльфийской крови, всё ещё сохраняет живость. Тем не менее он молчаливый и сдержанный мужчина; не склонен показывать свои чувства. Однако предельно ясно, что он не доволен этой кражей.

Лорд-Мудрец кратко описывает проблему.

- Два дня назад Сперник и Тибим, два писаря, недавно нанятые библиотекой, были пойманы с поличным, когда выходили из кабинета Лорда-Мудреца. Когда их спросили, что они там делали, они пустились наутек. Для их поимки тут же вызвали Черный Кулак.
- Сперник и Тибим работали в библиотеке чуть более четырех месяцев, и хотя они были довольно способные, трудолюбием при этом не отличались.
- Прибывшие на место стражники из Черного Кулака смогли поймать Тибима, но при аресте тот убил одного из стражников. Спернику же удалось сбежать.
- Лорд-Мудрец обыскал комнаты Сперника и Тибима и нашел два редких тома, которые до этого хранились в его личной библиотеке. Он забрал книги, чтобы отнести на место, и там обнаружил, что на их месте стояли две умело сделанные подделки.
- Книги были обнаружены в большой сумке, в которой кроме того был разное снаряжение, которое обычно берут с собой в длительные экспедиции: смена одежды, веревка, провизия и так далее. Однако, сумка была только одна, хотя в комнате жило два человека.
- При сравнении настоящих книг с подделками выяснилось, что подделки содержали мелкие фактические неточности. Похоже, что писцы намеренно исказили содержание подделок.
- Оригинальная История Севера содержала главу о Круге Чешуи, секте друидов, которая пыталась

поработить драконов. В подделке этой главы не было.

- В оригинальной Лекс Географике был отрывок, говорящий о круге стоячих камней в Горах Драконьего Хребта, где когда-то обитала группа поклоняющихся драконам друидов. В подделке этот отрывок отсутствовал.
- Тибима арестовали после того, как тот убил стражника при попытке бегства из города. Лорд-Мудрец ходил поговорить с вором, но тот держал рот на замке и ничего не сказал о подробностях кражи или их причинах.
- Лорд-Мудрец считает, что у Сперника могут быть и другие украденные книги, он мог прятать их в труднодоступных местах. Если его убьют, книги наверняка пропадут без следа.
- Лорд-Мудрец готов предложить персонажам в общей сложности 50зм за приведение вора к правосудию. Вдобавок он готов заплатить еще 100зм, если украденные книги будут возвращены в библиотеку.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи уже ходили к Воротам Стоянова или сходят к ним и вернутся к Лорд-Мудрецу, он не знает, как трактовать бумажку, которая была при Тибиме, но предполагает, что это мог быть какой-то список покупок.

Если персонажи уже навестили Лавку Кокберна и вернулись после этого к Лорд-Мудрецу, он подтвердит, что отсылка к «красной чешуе» в записной книжке может обозначать друидическую секту, упоминавшуюся в обеих книгах, обнаруженных в комнате культистов.

Если персонажи скажут Лорд-Мудрецу, что знают, где находятся стоячие камни, и что они собираются туда отправиться, он предложит им дополнительные 150зм, если они принесут оттуда какие-нибудь предметы существенной академической ценности (наброски, реликвии, слепки и т.д.) и вернут то, что вор украл из библиотеки.

ЗАЛ ПИСЦОВ

По периметру комнаты расставлены ряды письменных столов и высоких табуреток. Звук шуршащих по бумаге перьев наполняют комнату от того как сидя за своими столами работают писцы. В глаза бросается, что два стола пустуют. Лорд-Мудрец указывает, что эти два стола были отведены Тибиму и Спернику. Порасспросив писарей, персонажи могут узнать следующее.

- Тибим и Сперник работали в библиотеке несколько месяцев, но были очень необщительными; они редко разговаривали с другими писцами.
- Культисты редко обедали в библиотеке, они выходили поесть в одну из таверн в городе.
- Тссссс!!
- Столы культистов вполне обычные, но на столе Тибима имеется странный предмет: циркуль, которым часто пользуются картографы.

КОМНАТЫ СПЕРНИКА И ТИБИМА

Лорд-Мудрец оставил комнату лже-писцов в том состоянии, в котором они покинули ее. Он лично провозжает в нее персонажей.

- Комната довольно маленькая, из обстановки в ней двухэтажная кровать, узенький письменный стол и две небольшие тумбочки.
- В столе лежит бумажка, на которой как будто написан список того, что надо купить в разных магазинах Флана.
- Лорд-Мудрец говорит, что две книги были найдены в сумке на столе.
- Успешная проверка Интеллекта (Расследование)

Сл 15 обнаруживает, что в одной из тумбочек есть потайное отделение за ложной стенкой. Внутри два комплекта черно-пурпурной одежды, украшенной регалиями младшего ранга членов Культа Дракона.

Ворота Стоянов

Ворота Стоянова - штаб-квартира Черного Кулака, где также содержатся несколько пленников, которых через пару дней либо отпустят, если сочтут невиновными, либо повесят.

Ворота Стоянов распахнуты настежь, как они и были в течение всего прошлого столетия. За верхнюю часть стены на толстых веревках подвешены тела, медленно вращающиеся на ветру в то время, как вороны выклеивают у них наиболее вкусные части. Длинная очередь людей выстроилась к письменному столу, где на вид скусающий стражник работает с огромным гробом.

Рыцари Черного Кулака охраняют Ворота Стоянов, единственный вход в Замок Вальево, а также выступают стражниками битком набитых тюремных камер внутри заставы. Если только персонажи не заручились расположением Черного Кулака в ходе одного из предшествующих приключений, или не сделают успешную проверку Харизмы (Убеждение, Запугивание или Обман) Сл 15, им придется ждать в очереди. Если сдобрить свою проверку взяткой золотом, это даст преимущество на нее.

Отыгрыш Рыцаря Лейтенанта Болвера

У Лейтенанта Болвера в этом городе значительная власть, и разумные люди с ней считаются. От своей работы он получает массу удовольствия, и не стесняется брать взятки. У него острый ум и острый язык.

- Рыцарь Лейтенант Крон Болвер сидит за столом, к которому выстроилась длинная очередь недоброжелательных людей, большинство из которых собираются просить его об освобождении близких людей.
- Лейтенант Болвер подтверждает, что Тибим был арестован, и со смешком указывает на одно из свисающих с ворот тел.
- Тибима допрашивали целый день и целую ночь, но он так и не выдал ничего.
- Если его спросить об этом, Лейтенант Болвер расскажет, что ему приходили рапорты о том, что человек по описанию походивший на Сперника был замечен идущим на север по реке Стоянов в направлении Гор Драконьего Хребта, но признаёт, что не расследовал эти сообщения, потому что «Они теперь уже не относятся к моей юрисдикции».
- Единственное, что было при себе у Тибима - клочок бумаги. На нем написано «Рулон пергамента (1), толченый мел (1фунтовый мешок), кожаный футляр».
- Если спросить его про бумажку, Лейтенант Болвер пожимает плечами и говорит, что это, наверно, какой-то список покупок.
- Он заинтересован в том, чтобы вора поймали живьем. «Для него заготовлено место на стене рядом с его дружкой».

Развитие событий

Если персонажи спросят Лейтенанта Болвера о карте в записной книжке, обнаруженной в Лавке Кокберна, он пожимает плечами и говорит: «Я стражник, а вам тут нужен картограф»

СМЕЮЩИЙСЯ ГОБЛИН

Смеющийся гоблин - это одна из самых старых и известных гостиниц Флана. Качество еды непревзойденное, здесь постоянно есть как минимум три сорта пива, и, конечно, как можно не упомянуть здешний капустный суп.

Веселые дудочки и звук барабанов слышны за квартал от высокого деревянного здания. Когда вы подходите ко входу, от запаха жареной утки, эля и дыма трубок начинают течь слюнки. Над входом висит деревянный знак, изображающий голову ухмыляющегося гоблина. Все столы стулья и табуретки заняты веселящимися посетителями и кружками эля.

Владелец Смеющегося гоблина - дварф Дюрнам Гоблинкикер, но здесь его редко можно видеть, так как он предоставил текущее управление человеческой женщине с явно эльфийским именем Имизаэль. Она заведует Смеющимся гоблином вместе с подчиненным, которого зовут Толстый Мар (настоящее имя - Маркот), и ей удалось сохранить наследие таверны в виде легендарного капустного супа.

Если персонажи садятся у бара, у них есть возможность познакомиться с Имизаэль.

Отыгрыш Имизаэль

Имизаэль достаточно занята, но она при этом внимательна к потребностям клиентов. Она отвечает на вопросы достаточно кратко, обходясь кивками, когда того позволяет вежливость, и рекомендует любителям слухов и сплетен обратиться к Толстому Мару, про которого она считает, что он «должен бы не совать свой толстый нос в чужие дела».

Если её спросят про пропавших писцов-культуров, Имизаэль ответит «Я кажется вспоминаю про этих двух... Они забыли заплатить по счету.»

Если персонажи садятся за один из столов, они могут поболтать с официантом, который с одышкой представляется как Толстый Мар. Если ему пообещать какой-нибудь сочный слух или сделать успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10, партия может узнать следующее от этого сплетника.

Отыгрыш Толстого Мара (Маркота)

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

- Тибим и Сперник часто ели в таверне и обычно держались особняком. Они не были особо общительными людьми и по правде сказать не любили, когда с ними заговаривали другие люди.
- Маркот говорит партии, что слышал от другого посетителя, что парочка прибыла во Флан с караваном немного более четырех месяцев назад.
- Он говорит, что с ними иногда бывал третий человек, но его не видно уже пару недель. Этот третий их приятель был человеком мужчиной, который был похож на писца; Маркот не запомнил его имени.
- Услышав описание Сперника, Тибима и неизвестного третьего человека, персонажи, участвовавшие в приключении DDEX1-2 Тайны Крепости Сокол могут вспомнить троих отвечающих описанию личностей, которые обедали в Смеющемся гоблине в тот момент, когда началась драка.

ЛАВКА КОКБЕРНА

Этот магазин существует уже довольно давно. Его владелец, Тад Стаслеп, - крупнейший поставщик провизии о Флан.

На вывеске над входом написано просто «Лавка». Внутри под высоким потолком можно видеть неприкрытые балки. Стены уставлены ящиками и прочими контейнерами, в которых копаются клиенты. Мужчина средних лет с редущими седыми волосами встречает вас широкой улыбкой. «Добро пожаловать в Лавку Кокберна!»

Отыгрыш Тада Стаслепа

Тад - грузный человек с хорошим аппетитом. Его обычно можно видеть жующим что-нибудь либо направляющимся в сторону чего-то, что можно пожевать. В остальном он очень приятный человек, который хорошо понимает, чем занимается, и поэтому редко рискует быть невежливым или неуважительным.

- Хотя он и не помнит человека с постера, он помнит человека, который в последние пару месяцев делал необычные заказы.
- Достав ведомость с заказами, Стаслеп показывает на несколько из них: пергамент, толченый мел и водоустойчивый футляр.
- Пару дней назад во время своего очередного визита этот заказчик случайно забыл свою записную книжку в магазине.
- В записной книжке пара страниц вырвана, а остальные пустые, кроме последней, на которой нарисована грубая карта. Если у персонажей есть при себе бумажка из Ворот Стоянов, она идеально подходит к остаткам одной из вырванных страниц.
- Карта ведет в какое-то место у подножья Гор Драконьего Хребта примерно в двух днях пути отсюда.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИЙ

Персонажи, состоящие в Жентариме, могут воспользоваться информаторской сетью своей организации, чтобы получить дополнительные сведения.

ЖЕНТАРИМ

Когда приключенцы готовятся покинуть Флан, с членами Жентарима связывается Чааб (мужчина человек). Жентарим узнал о планах приключенцев обследовать подземный комплекс в Горах Драконьего Хребта, и перспектива заполучить потенциальное место для новой базы операций разожгла интерес Черной Сети. Чааб просит члена фракции о небольшой услуге.

Задание. Оценить возможность устроить базу операций в Храме Чешуи.

Условие выполнения. Полное обследование и нанесение на карту Храма Чешуи будет засчитываться как выполнение задания.

ЧАСТЬ 2: ХРАМ ЧЕШУИ

Храм Чешуи расположен в низменности у предгорий Гор Драконьего Хребта.

1. СТОЯЧИЕ КАМНИ

Двухдневное путешествие к стоячим камням проходит без происшествий. Наконец, персонажи прибывают.

Пологие холмы усеяны здоровенными валунами, вероятно, скатившимися когда-то с гор. Вы выходите на большую поляну, на которой камни высотой по 20 футов расставлены кругом диаметром 60 футов.

Дюжины следов в пыльной почве ведут в сторону центра круга.

Издали кажется, что тут нет ни души, но на самом деле в мегалитах таится опасность.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Благодаря стоячим камням и валунам, разбросанным здесь, довольно легко получить укрытие. Смотри карту в приложении.

Круг Стоячих Камней. Обычно вход в храм был хитро замаскирован в центре круга камней под сложной системой отодвигающихся плит, покрытых многовековой пылью и порослью растений. Но сейчас он открыт, и вырезанные в камне ступени ведут вниз, во тьму.

Камни дают укрытие в три четверти.

Валуны. В зоне вокруг круга камней разбросаны невысокие валуны. Здесь их столько, что между соседними будет расстояние не более 30 футов. Валуны дают укрытие в три четверти маленьким существам, укрывающимся за ними, либо половинное укрытие существам среднего размера и больше.

Освещение. Если приключенцы прибывают сюда днем, то область ярко освещена, в противном случае луна и звезды дают тусклое освещение.

Следы. Следы в основном принадлежат существам маленького размера, но при спешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 персонаж может заметить и пару следов существа среднего размера, которое носило обувь. Если в партии есть рейнджер/следопыт или если кто-то сделает успешную проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, то становится ясно, что следы оставлены примерно два дня назад, и становится известна точная численность отряда.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Отряд кобольдов - последователей Сперника остался здесь охранять вход в храм и отгонять любого, кто следит за Сперником или расследует его преступления. Восемь **кобольдов** (К) и два **крылатых кобольда** (У) видели, как пришли персонажи, и теперь они прячутся за стоячими камнями и валунами в непосредственной близости от них.

У кобольдов было предостаточно времени на подготовку, поэтому свои проверки Ловкости (Скрытности) они делают с преимуществом. Ввиду количества кобольдов, рекомендуется сделать эту проверку заранее. Можете сделать одну проверку за всех обычных кобольдов, и вторую за всех крылатых кобольдов.

Кобольды подождут с нападением, пока персонажи не войдут в круг камней, чтобы атаковать дистанционным оружием со всех сторон. Если персонажи пойдут на сближение, чтобы атаковать их в ближнем бою, кобольды бросаются в рассыпную, и прячутся за соседними валунами, продолжая атаковать дистанционно. Кобольды атакуют со всех сторон, и по возможности концентрируют атаки на

наиболее легко бронированном персонаже, прежде чем перейти к более сложным соперникам. Урды (крылатые кобольды) взлетают и швыряют во врагов камни

Если персонажи прибыли днем, кобольды атакуют с помехой. Если партия выжидает час и более перед тем как войти в круг камней, кобольды думают, что персонажи ушли, и покидают свое укрытие.

Корректировка столкновения.

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

- **Очень слабый отряд:** уберите четырёх кобольдов
- **Слабый отряд:** уберите двух кобольдов
- **Сильный отряд:** добавьте двух крылатых кобольда
- **Очень сильный отряд:** добавьте четырех крылатых кобольда

СОКРОВИЩА

У кобольдов на всех жалких 5зм монетами разного достоинства, а также целое собрание всяких безделушек типа пуговиц, клубка ниток и дохлой мыши.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ХРАМА ЧЕШУИ

Основная часть храма контролируется оживленными трупами местных жителей-друидов. Если не сказано иное, то в описаниях комплекса используйте приведенное ниже. Карта храмового комплекса приведена в приложении.

Потолок. Потолки храма в основном высотой около 15 футов.

Свет. Весь храм не освещён кроме нескольких ключевых мест. Если специально не указано, помещения - в кромешной тьме, если только персонажи не несут с собой источник света.

Звук. В комплексе стоит гробовая тишина.

2. ГЛАВНЫЙ ХОЛЛ

Друиды Круга Красной Чешуи некогда использовали эту главную палату комплекса для проведения обрядовой магии. Когда Сперник потревожил первый фрагмент ключа, давно умершие друиды пробудились от своего смертного сна.

Это огромное помещение около 70 футов в длину и в половину меньше в ширину. Потолок находится на высоте 30 футов над широкими каменными плитами и поддерживается тремя колоннами, идущими ровно по центру комнаты. Каждая колонна мастерски вырезана так, чтобы походить на пятерых цветных драконов, поддерживающих свод своими передними лапами.

Вы можете разглядеть поблекшие мозаики на потолке и стенах, изображающие драконов в полёте. Эта масштабная картина повреждена узловатыми, пробившимися через плиты корнями.

- Исходя из количества сгнивших столов и стульев в помещении, можно судить, что эта комната использовалась, как большой зал для приема пищи и возможно даже церемониальных мероприятий.
- В комнате есть три ведущие дальше двери: по одной на левой, правой и дальней стене.
- Двери слева сделаны из дерева и обиты проржавевшим железом. Очевидно, что доски дверей когда-то были ярко окрашены в пять цветов хроматических драконов, хотя краска поблекла за годы.
- Эти двери ведут влево в область 3, бывшие жилые помещения друидов.
- Дверь направо ведёт в склеп храма и подземному

озеру, которое друиды использовали, как источник воды.

- Дверь на дальней стороне зала обрамлена детально вырезанной в камне Гиамат; краски выцвели за прошедшее время.
- Шесть недавно умерших кобольдов лежат на полу комнаты.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Семь **зомби** пробудилось, когда Сперник потревожил первую часть ключа в области 3. После входа персонажей в главный зал, пять самых близких к ним мертвецов поворачиваются в их сторону и атакуют незваных гостей. Два зомби в дальней части комнаты видимо отвлечены чем-то ещё за дальней дверью и не двигаются для нападения на отряд до второго раунда боя.

Любой персонаж, вставший возле двери на дальней стороне зала, услышит приглушенные голоса при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл10.

Сперник забаррикадировал эту дверь на дальней стене. Он - большой параноик, и с ним трудно договориться. Персонаж при успешной проверке Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 20 способен убедить его в том, что приключенцы намерены помочь ему. Любые попытки запугать Сперника оканчиваются неудачно; он боится последствий провала своей миссии больше чем смерти от рук персонажей.

Альтернативно дверь можно вышибить успешной проверкой Силы Сл 15. Если так поступить, это приведет к немедленной атаке Сперника на персонажей. Если первая попытка выбивания дверей персонажем неудачна, кобольды встанут в ряд перед Сперником, а тот подготавливает действие (ready action), чтобы сколдовать заклинание удержание персоны на того, кто в итоге вышибет дверь.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабый отряд:** уберите четыре зомби
- **Слабый отряд:** уберите двух зомби
- **Сильный отряд:** добавьте двух зомби
- **Очень сильный отряд:** добавьте четыре зомби

СОКРОВИЩА

Беглый осмотр рельефа на каждой из колонн выявляет установленные в глазницах каждого из пяти драконов полудрагоценные камни, соответствующие цветам каждого цветного дракона (оникс, лазурит, нефрит, гранат и топаз).

Бриллианты расположены на высоте около 25 футов от земли. Возвратиться по колонне было бы несложно, если бы старый камень не был таким хрупким. Каждый раз, когда персонаж взбирается на колонну, есть шанс 1 к 6, что ее часть обрушится под его весом. Успешная проверка Ловкости (Акробатика) Сл 15 позволяет уцепиться за колонну, а не упасть на 20 футов, получив 7 (2к6) дробящих повреждений.

Пятнадцать камней (по пять в каждой из трех колонн) стоят каждый по 2зм, или в сумме 30 зм.

3. ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Друиды жили по строгим правилам. Жилые помещения требовалось содержать в безупречном порядке, и все здесь до сих пор упорядоченно и опрятно, не смотря на то какой отпечаток наложило время на содержимое комнат¹.

¹ Тут видимо ошибка в read-aloud тексте. Не пять дверей с каждой стороны коридора, как в оригинале, а шесть. См. карту.

Каждая стена этого коридора, 60 футов длиной и 10 футов в ширину, имеет шесть одинаково расположенных дверей из полусгнившего дерева. Коридор заканчивается двойными дверями, одна из створок сгнила и вышла из петель много лет назад. По стенам расположено несколько вырезанных в них каменных полок, содержимое которых хوتا и покрылось столетним слоем пыли, но разложено аккуратно.

В этой комнате не осталось ничего полезного. Деревянные вещи полностью сгнили, а все металлические предметы настолько проржавели, что разрушаются при прикосновении.

Всего вдоль коридора расположено 12 квадратных длиной 10 футов комнат. В каждой из них сгнившие останки кровати и тумбы.

СОКРОВИЩА

В каждой комнате есть полинявшая, вышитая роба, которая висела на крючке или была сложена в сгнившем комод. Оно довольно красиво расшиты пятью цветами цветных драконов. Половина роб рассыпается в руках, но остальные одеяния всё ещё вполне можно носить.

Если кто-нибудь в партии оденет эту робу, то вид этого персонажа вызывает вспышку воспоминаний в разуме давно умерших друидов. В течении первого раунда боя, любой существо-нежить в комплексе совершает свои атаки с помехой по персонажам, носящим робы.

Дополнительно обыск всех двенадцати комнат приносит приключенцам суммарно 15 зм древними монетами.

4. КУХНЯ

Это область использовалась в качестве кухни у друидов.

Это комната размером 30 на 20 футов вероятно использовалась как кухня, о чем намекает выложенное камнем место под огонь. Дверь на дальней стене ведет в маленькую пустую комнату. В ней сухо и пыльно за исключением нескольких участков влажного камня на полу.

Ничего ценного или пригодного к использованию среди рухляди в этой комнате, деревянная фурнитура сгнила многие годы назад, а все металлические вещи были разъедены серой слизью.

Влажные пятна на полу - это на самом деле три **серые слизи** (gray oozes). Они не атакуют, пока их пристально не изучат или не наступят на них.

5. СКЛЕП

Друиды Круга Чешуи сжигали своих мертвых, но погребали их кости здесь; стены и ниши этой комнаты декорировались сожженными останками членов их ордена.

Эта большая восьмиугольная комната примерно 40 футов в ширину и столько же в длину, с высоким потолком в 20 футов. Выступ шириной 10 футов окружает 15-футовый бассейн с темной водой в центре комнаты. Когда ваш свет падает на стены, то вы видите, что они украшены обгоревшими и почерневшими костями.

Друиды хоронили своих мертвых в этой комнате и использовали этот бассейн естественного происхождения, как источник воды. Хотя она застоявшаяся и немного солоноватая, эта вода достаточно чиста для питья.

После входа в комнату, два **упыря** (ghouls) (точнее **лацедоны** (lacedons) - упыри с скоростью плавания в 30 футов) выскакивают из воды и почерневший

скелет вырывается из стены. Начинается бой.

6. КРУГ КРУГА

За дверь, декорированной вырезанной в камне Тиамат, находится главное место друидов для служений и ритуалов.

Эта круглая комната диаметром около 40 футов. Стены её красиво украшены великолепными, красочными мозаиками, изображающими стилизованных драконов в разных позах. Большая дверь, обитая красным металлом, находится в дальней стене комнаты. Ещё четыре открытых прохода с лестницами расположены равноудаленно друг от друга по комнате. Пол усеян костями.

Дверь на противоположной от входа стороны украшена рельефом, изображающем вставшего на задние лапы красного дракона. На нём одет амулет, центральной части которого явно не хватает.

Эта комната является прихожей реликвария, открываемого только с помощью ключа. Ключ этот разбит на четыре части, каждая из которых положена в один из храмов, посвященных четырем из пяти видов цветных драконов: черному, синему, зеленому и белому.

КЛЮЧ РЕЛИКВАРИЯ

Задолго на нападения дракона и его армии на друидов, Шковак решил, что реликвия должна быть защищена любой ценой. Был сооружен реликварий, а ключ от него разделили на четыре равные части. Каждый кусочек ключа положили в один из защищенных ловушками алтарей: черного, голубого, зеленого и белого цветного дракона.

На составных частях ключа от реликвария есть отметки для правильного сбора. Чтобы ключ был снова собран, достаточно повернуть части ключа в правильные положения и плотно вставить их друг в друга.

СПЕРНИК

Сперник (**фанатик культа**) и шесть **кобольдов** находятся в комнате, когда в неё заходят персонажи. Если они смогли убедить культиста открыть дверь, то он беседует с ними недолго, после чего Сперник осознает необходимость их убийства для достижения успеха своей миссии. Если персонажи сломают дверь, Сперник с кобольдами сразу атакуют их.

Отыгрыш Сперника

Сперник в ужасе от перспектив провала своей миссии. Он обильно потеет и постоянно нервно поглядывает по сторонам. Сперник боится приключенцев, но не так сильно, как страшится своих хозяев.

Сперник довольно молод, ему 19 лет. Он полностью ошеломлен своим нынешним положением. Не смотря на это, он весьма хитер и вступает в диалог, чтобы понять, как именно лучше всего поступить с приключенцами.

- Он признается в своих преступлениях во Флане, но отказывается отвечать на вопросы, раскрывающие его мотивы.
- Он признается в том, то является членом Кухляца Дракона, но отказывается разглашать дополнительные сведения об этой организации.
- Он предлагает персонажам покинуть храм и забыть, что они видели его здесь.
- Он рассказывает, что для красной двери требуется составной ключ и в каждом храме есть одна из его четырех частей.
- Он также рассказывает о том, что все четыре храма в ловушках, и он смог обойти ловушки в

двух из них.

- Он отказывается отдать уже найденные им две части ключа.
- Он предлагает персонажам в обмен драгоценный камень, за который они получат «королевский куш по возвращению во Флан», если приключенцы отпустят его.

Сперник понимает, что его силы меньше, и победить приключенцев будет тяжело. Поэтому он колеблется в атаке на них. В свой ход, он накладывает бонусным действием *щит веры*, а далее - *божественное оружие*. Он атакует отряд только при следующих обстоятельствах:

- приключенцы атаковали его,
- приключенцы успешно вытащили фрагменты ключа из белого и голубого храмов,
- приключенцы пытаются силой отобрать у него черный и зелёный фрагменты ключа.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабый отряд:** уберите всех кобольдов; измените число хитов Сперника на 22
- **Слабый отряд:** уберите четырех кобольдов
- **Сильный отряд:** добавьте трёх крылатых кобольда
- **Очень сильный отряд:** уберите всех кобольдов; добавьте девятерых крылатых кобольда

Если приключенцы решатся проникнуть в храмы за частями ключа, Сперник будет отрицать, что знает что-либо о содержимом храмов, объясняя это тем, что лишь кобольды были единственными их посетителями, а не он.

Сперника можно убедить сдать успешной проверкой Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 20. Если во это время все кобольды мертвы, то проверка совершается с преимуществом.

При успехе, культист начинает неудержимо рыдать и, громко всхлипывая, мямлит что-то про то, как «они убьют его, если узнают». После продолжения расспросов он рассказывает о том, что был послан сюда Культом Дракона за реликвией. По слухам, она обладала способностью поработать драконов, и Культ желал использовать её для вербовки драконов против их воли для своих целей.

Последнее предложение - ложь, и Сперник будет её придерживать даже, если приключенцы почувствуют обман при успешной проверке Мудрости (Проницательность) и укажут ему на это. Только заклинание очарование личности или схожая способность убедят рассказать Сперника правду: Культ желает передать реликвию в дар красному дракону Скорлворикс в обмен на ее помощь.

Когда Сперник выдаст всю информацию, кобольды (если ещё живы) станут агрессивными, начнут подтрунивать над культистом и оскорблять его, очевидно за проявление им бесхребетности. В конце концов они бросают камень в Сперника, а потом атакуют его и приключенцев. Двое нападают на Сперника, а остальные в качестве цели выбирают наименее защищенного доспехами члена отряда.

После того как его схватят, Сперник не будет сопротивляться персонажам, если те решат связать его. Но если они не сделают этого, он не колеблясь попытается сбежать в тот момент, когда приключенцы зайдут в реликварий, в который он заходить не согласится.

В маловероятном случае, если приключенцы разрешат Спернику уйти, он бросает к их ногам драгоценный камень (см. Сокровища далее) и покидает храм без происшествий.

СОКРОВИЩА

У Сперника при себе **зелёная и чёрная части ключа к реликварию**, драгоценный камень стоимостью 30 зм и надетое *кольцо сопротивления огню*. К тому же его скимитар - посеребренный.

Сперник носит с собой дневник, в котором подробно описаны детали его миссии по доставке реликвии красному дракону Скорлворикс, живущей в горах Драконьего Хребта.

И, наконец, у него есть пара выглядящих старо книг в его рюкзаке. Эти фолианты были украдены из библиотеки. Лорд-Мудрец заплатит за их благополучное возвращение 100 зм.

6А. БЕЛЫЙ ХРАМ

Пробирающий до костей белый по колено туман цепляется к каждому углу этой комнаты 20 на 20 футов. Стены здесь из такого же серого камня, как и в остальном комплексе, но они украшены узорами из блестящих голубых и белых плиток размером с человеческую ладонь.

Несколько ступеней ведут к возвышению, на котором стоит вырезанный из цельного белого с серым прожилками камня прямоугольный алтарь. Туман, заполняющий всю комнату, как будто вытекает из чего-то лежащего прямо на алтаре.

Сперник послал в эту комнату нескольких кобольдов за **белой частью ключа от реликвария**, но ловушка убила их. Однако из-за тумана он не смог точно определить характеристики ловушки. После он не стал слать сюда других кобольдов, да и сам пойти испугался.

В ступенях лестницы к алтарю встроена **ловушка с лезвиями**. Она активируется при нажатии пластины в первой ступени. При срабатывании пара бритвенно-острых клинков вылетают из узких щелей в ступени, нанося рубящий урон 9 (2к8). Этот урон снижается в два раза, если персонаж успешно совершает спасбросок Ловкости Сл 12. Нажимная плита обнаруживается при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 и может быть обезврежена воровскими инструментами успешной проверкой Ловкости Сл 10.

Часть ключа покоится на алтаре. Он может быть безопасно взят с него, если ловушка уже сработала или обезврежена. На ощупь ключ довольно холодный. После того, как его убрать с алтаря, туман перестает вытекать из него.

6В. ЧЁРНЫЙ ХРАМ.

Чёрный ступени ведут в эту квадратную, 20 футов в длину комнату, высеченную в том же камне, что и предыдущая камера. Но её стены украшены блестящими плитами черного цвета и цвета слоновой кости. Низкий треугольный алтарь стоит на низком прямоугольном возвышении в противоположном конце помещения. Тело кобольда лежит у подножия алтаря, его черты разведены до неузнаваемости.

Сперник уже заполучил чёрную часть ключа от реликвария. Её принесли его прислужники кобольды после того, как один из них погиб от кислотной ловушки, уже не работающей.

6С. Синий храм

В этой комнате размером 20x20 футов весь пол сделан из одного куска листовой меди. Блестящие синие и желтые плитки идут по низу стен, опоясывая помещение, а в центре на возвышении находится алтарь из полированного синего камня в форме бриллианта. Между медными штырями в стенах и каким-то предметом на алтаре проскакивают небольшие разряды электричества.

Это была последняя исследованная Сперником комната. К моменту входа сюда у него под началом осталось всего полдюжины кобольдов. Поэтому он не решился взять **синюю часть ключа от реликвария**, которая лежит на алтаре.

Часть ключа на алтаре заземляет электрические дуги, исходящие из штырей. Если его убрать, в комнате срабатывает электрическая ловушка. Разряды электричества начинают бить в пол вместо алтаря, нанося всем стоящим на нем 7 (2кб) повреждений электричеством. Те, кто сделают успешный спасбросок Ловкости Сл 10, получают половинные повреждения.

Ловушку обнаруживается успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 13 и её можно обезвредить успешной проверкой Ловкости Сл 13, используя воровские инструменты.

Синяя часть ключа лежит на алтаре и может быть взята с него безопасно, если ловушка уже сработала или обезврежена. У взявшего ключ персонажа волосы встают дыбом, а при прикосновении он бьет слабым током других существ.

6D. Зелёный храм²

Воздух в этом квадратном, 20 футов в ширину помещении пахнет чем-то резким и кислым. Лестница вдоль стен ведет на 8 футов низ к блестящим зеленым плитам пола. Около дюжины мертвых кобольдов лежат здесь; их тела странно скрючены, будто они умирали в страшных муках. Круглый алтарь из зеленого камня стоит у дальней стены.

Комната наполнена **ядовитым газом**, который тяжелее воздуха и сложно заметен. Персонажи, совершившие успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметят слабый, едва различимый туман в нижней части комнаты.

Любой спустившийся вниз получает урон ядом 4 (1к8) в раунд, проведенный в комнате. Этот урон уменьшается вдвое, если успешно совершить спасбросок Телосложения Сл 12.

Развитие событий

Если персонажи соберут все четыре части ключа, то они хитро соединяются, подходя друг к другу, и образуют цельный кусок разноцветного металла в виде священного символа Тиамат.

Дверь в реликварий можно открыть только тогда, когда персонажи получают все четыре части ключа. Никаким другим способом её не отпереть.

Если у персонажей есть собранный ключ, то он идеально вставляется в амулет дракона.

Когда он вставлен зачитайте:

Ключ с щелчком входит в паз, и воздух сотрясается скрипучим рёвом каких-то механизмов. Дверь уходит вниз в пол, открывая проход в комнату.

² А судя по карте к приключению алтарь не у дальней от входа стены и не круглый.

7. РЕЛИКВАРИЙ

Чешуйка Тиамат охраняется в этом помещении мертвецами-членами Круга Чешуи. Когда дверь в хранилище открыта, прочитайте следующее:

Сверкающие красные и оранжевые плиты покрывают стены этого помещения. Они сияют отраженным светом факелов и тусклого красного света, который исходит от какого-то предмета, парящегося в воздухе над красным каменным алтарем в центре комнаты.

Этот довольно большой, размером с большой щит предмет выглядит сделанным из полированного красного металла, украшенного рунами. Прежде чем вы успеете подойти поближе для его осмотра, холодный, далекий голос прерывает вас: «Уходите отсюда, смертные, если хотите сохранить свои жизни!»

Голос принадлежит **Чешуеплёту Шковаку, умертвию**, которое было предводителем Круга Чешуи при жизни. Он здесь вместе с двумя **зомби**.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Ниже дано описание этой комнаты

Область. Эта комната примерно 20 футов в длину и 30 футов в ширину.

Освещение. Чешуя и алтарь под ней светятся мягким оранжевым светом, освещающая тускло всю комнату.

Звуки, запахи. Тлеющие угли, ладан, потрескивание пламени, шёпоты.

Отыгрыш Чешуеплёта Шковака

Шковак полностью посвящен обеспечению того, чтобы реликвию не потревожили. Всё остальное - не важно. Он огорчен своим обликом и возмущен таким существованием, что находит отражение в его выборе слов.

- Шковак расскажет историю его круга любому спросившему.
- Он принял свою нежизнь, как проклятие, наказание богов за дела, совершенные при жизни им и его братьями.
- Он разрешит персонажам покинуть храм невредимыми, если те не будут покушаться на реликвию.
- Он знает о Культe Дракона, но его сведения устарели на сотни лет, и не имеет понятия о их текущих планах.

Если персонажи попытаются взять реликвию, Шковак сначала их предостережет не делать этого. Если они проигнорируют его предупреждение, он нападает. У Чешуеплёта Шковака есть два свитка пламенного меча, один из которых он немедленно использует, если расклад будет не в его пользу. Для использования свитка ему нужно успешно пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 12. При провале этой проверки он устремляется в бой, используя второй свиток только если у него появится свободное время. В бою Шковак использует действие вытягивание жизни неохотно, так как являясь абсолютно злым существом он всё же не считает, что стать нежитью это слишком суровая кара для любого. Он использует вытягивание жизни, если его хиты снизят до 10 или меньше.

Корректировка столкновения

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

- **Очень слабый отряд:** уберите всех зомби; измените число хитов Шковака на 30
- **Слабый отряд:** уберите одного зомби; измените число хитов Шковака на 30

- **Сильный отряд:** добавьте четырёх зомби
- **Очень сильный отряд:** уберите всех зомби; добавьте двух вурдалаков [ghast]

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Реликвия - это большая, около трёх футов шириной, без изъянов чешуя древнего красного дракона с выгравированными на ней рунами, инкрустированная серебром, золотом и платиной.

Если персонаж произнесет заклинание *обнаружение магии*, то увидит излучение из чешуи сильной магии иллюзии и ограждения, но произнесенное заклинание *идентификации* не раскрывает её свойств.

СОКРОВИЩА

Чешуя это довольно ценный объект искусства, и за неё можно получить 300 зм у правильного покупателя.

Как уже было указано ранее, Лорд-Мудрец даст за чешую в два раза меньше (150 зм), но при этом он обещает персонажам, что со временем сможет открыть свойства этой реликвии, если таковые имеются.

Чешуеплет Шковак носит ожерелье из красного золота с небольшой чешуйкой красного дракона, на которой выгравирована руна, означающая «огонь» на драконьем. Стоит оно 50 зм. У него также при себе один (или два, в исключительных случаях) свиток *горящего клинка*.

ЗАВЕРШЕНИЕ

После возвращения во Флан и к Лорду-Мудрецу персонажи получают вознаграждение 50 зм за сообщение о нахождении и поимке (или убийстве) Сперника.

Кроме этого дневник Сперника предоставляет ценную информацию о его миссии привлечении Скорлворикс на сторону Культа.

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.

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Чешуеплёт Шковак	450
Вурдалак	450
Сперник	200
Упырь	200
Шпион	200
Серая слизь	100
Скелет	50
Крылатый кобельд	50
Зомби	50
Кобельд	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Тщательно расследовать кражи	100
Обойти ловушку голубого храма	50
Обойти ловушку белого храма	50

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

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

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
Вознаграждение от Лорда-мудреца	50
Возвращение украденных книг	100
Реликвия, отданная Лорду-мудрецу	150
Реликвия, проданная	300
Кошелек кобельдов	5
Полудрагоценные камни из колонн	20
Золото, найденное в жилых комнатах	10
Драгоценный камень Сперника	15
Скимитар Сперника	100
Ожерелье Шковака	50

КОЛЬЦО СОПРОТИВЛЕНИЯ ОГНЮ

Чудесный предмет, необычный

В это изящное медное кольцо, всегда теплое при прикосновении, вставлен красивый огненный агат. Когда вы настраиваетесь на кольцо и одели его, оно даёт вам сопротивление огню. Полное описание этого предмета можно найти в Базовых правилах или Руководстве Мастера Подземелий³.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: ГОРЯЩИЙ КЛИНОК

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание Горящий клинок. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в Руководстве Мастера Подземелий

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей персонажа содержит

³ В оригинале была опечатка, «Руководство Мастера Дракона».

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.

Члены Жентарима получает дополнительно очко славы, если полностью исследовали и нарисовали карту Храма Чешуи.

ПРОСТОЙ

Все персонажи получают по завершении этого приключения десять дней простоя.

НАГРАДА МАСТЕРА

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

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

КАПИТАН БАНДИТОВ

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 65 (10к8+20)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любые два

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашных атаки: две атаки саблей и одну атаку кинжалом. Или две дальнебойные атаки кинжалами.

Сабля. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1кб+3).

Кинжал. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

Реакции

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

ВУРДАЛАК

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс доспеха 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	17(+3)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	8(-1)

Сопrotивление к урону некротический

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Всеобщий

Опасность 2 (450 опыта)

Вонь. Любое существо, которое начинает свой ход в 5 футах от вурдалака, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или стать отравленным до начала своего следующего хода. Успешный спасбросок обеспечивает существу иммунитет от Вонь на 24 часа.

Сопrotивление Изгнанию. Вурдалак и упыри, находящиеся не далее 30 футов от него, получают преимущество на спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон

12 (2к8+3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2кб+3). Если цель - это существо, отличное от 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.

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 (2кб+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.

СЕРАЯ СЛИЗЬ

Средняя слизь, без мировоззрения

Класс доспеха 8

Хиты 22 (3к8+9)

Скорость 10 фт., взбирание 10 фт.

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

Навыки Скрытность +2

Иммунитет к урону кислота, холод, огонь

Иммунитет к состояниям ослепление, очарование, оглушение, истощение, страх, сбитый с ног

Чувства слепое видение 60 фт. (слеп на большее расстояние), пассивное Восприятие 8

Языки -

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бесформенность. Слизь может проходить через щели шириной 1 дюйм без протискивания.

Коррозия металла. Любое немагическое оружие из металла, ударившее слизь, начинает разъедаться. После нанесения урона оно получает постоянный, накапливающийся штраф -1 к броскам урона. Если штраф становится равным -5, то оружие разрушается. Любые немагические боеприпасы из металла, попавшие в слизня,

разрушаются после нанесения урона.

Слизь может прогрызть 2 дюйма немагического металла за 1 раунд.

Обманчивая внешность. Пока слизь неподвижна, она неотличима от маслянистой лужи или влажного камня.

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к6 + 1) и урон кислотой 7 (2к6), если цель носит немагический металлический доспех, то её доспех частично разьедается и получает постоянный, накапливающийся штраф -1 к своему КД. Доспех уничтожается, если этот штраф понижает КД брони до 10.

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 темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

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

Действия

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

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

Крылатый кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13

Хиты 7 (3к6 - 3)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/4 (50 опыта)

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

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

Действия

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

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

Чешуеплёт Шковак (Умертвие)

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 45 (6к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	13 (+0)	15 (+2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Спротивляемость к урону некротическая энергия; дробящий, колющий, режущий от не магического и непосеребрянного оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки все языки, которые знал при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или две атаки из длинного лука. Он может использовать свое Вытягивание жизни вместо одной из атак длинным мечом.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 5 (1к6 + 2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или её максимум хитов уменьшается на величину нанесенного урона. Это уменьшение заканчивается после продолжительного отдыха у цели. Цель умирает, если этот эффект уменьшает её максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, оживает под контролем умертвия как зомби после 24 часов, если только его не вернули к жизни или его тело уничтожено. Умертвие способно контролировать одновременно не больше двенадцати зомби.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к8+2) или рубящий урон 7 (1к10+2), если используется двумя руками.

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

СКЕЛЕТ

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

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

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

СПЕРНИК (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 пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 2 (450 опыта)

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

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

Заговоры (не ограничено): 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).

ЗОМБИ

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс доспеха 8

Хиты 22 (3к8+9)

Скорость 20 фт.

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

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

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

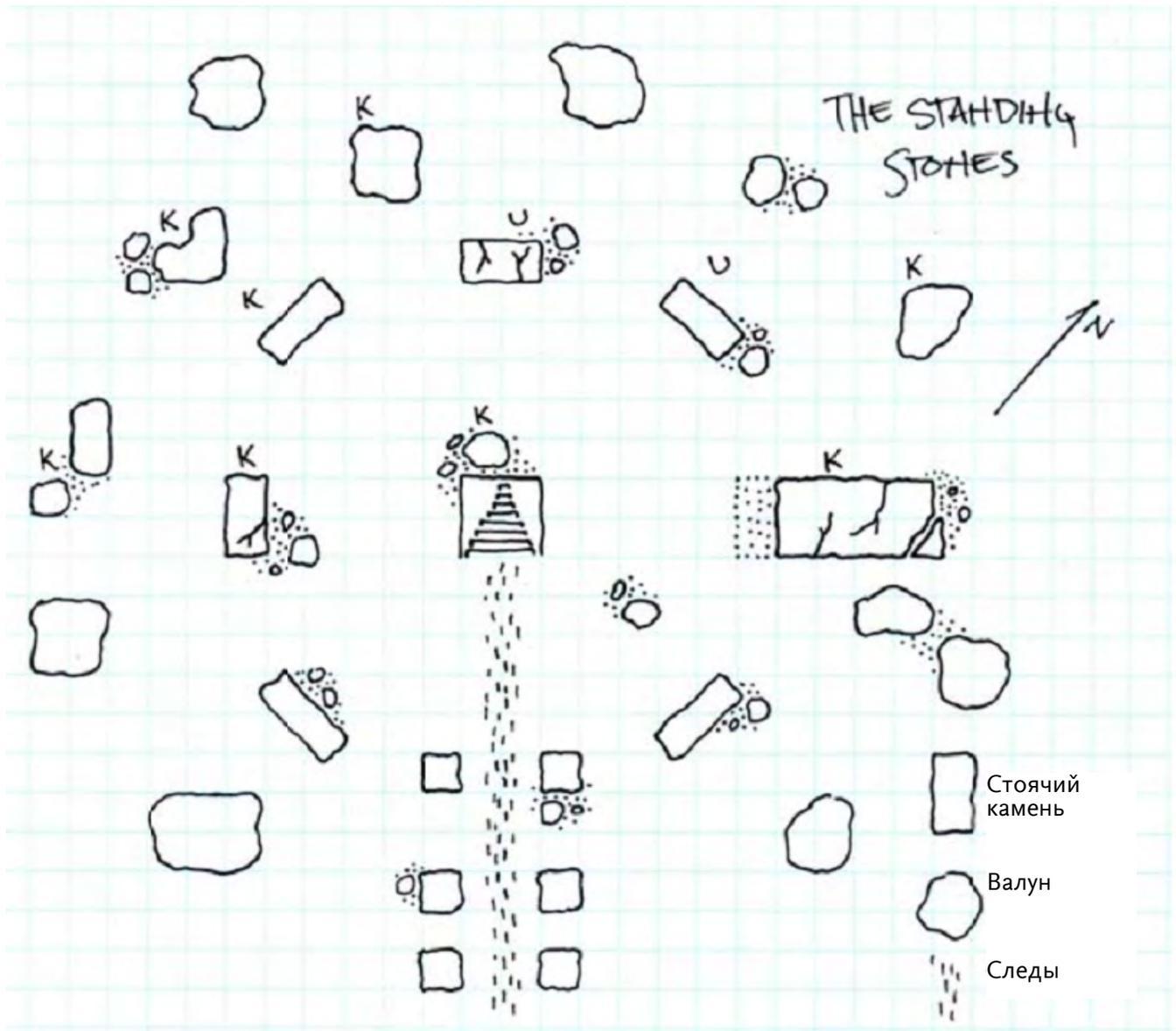
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость Нежити. Если урон понижает 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: дробящий урон 4 (1к6+1).

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА СТОЯЧИХ КАМНЕЙ



Одна клетка = 5 футов

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ХРАМА ЧЕШУИ

