



БАНДИТЫ ЖЕЛЕЗНОГО ПУТИ

Железный Путь, важная торговая дорога к востоку от Флана, стала жертвой нападений конкурирующих банд. Изгнанный офицер Черного Кулака командует отрядом превратившихся в бандитов наемников, а таинственная драконорожденная колдунья стоит во главе вопиющих дикарей с севера. В их войне за контроль над торговым путем страдают ограбляемые торговцы, а заодно и Флан, которому недостает привозимых ими товаров. Приключенцам предстоит нанести ответный удар и вновь открыть жизненно важную дорогу. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-9

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
korfax для dungeons.ru

вычитка stivie
верстка Yurgin, stivie

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



ВВЕДЕНИЕ

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

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 2го уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря, в городе Флан и к западу вдоль Железного Пути, крупной транспортной артерии региона.

Лига приключенцев D&D

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

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

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

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

Подготовка приключения

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

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

Перед игрой

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

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

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

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

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

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

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

Изменение сложности приключения

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

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

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

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

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

Определение силы отряда

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

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

Проведение приключения

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

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

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

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

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

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

Простой и образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

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

Услуги заклинателей

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

Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

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

Смерть

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

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

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

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

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

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

Предыстория приключения

Рыцарь Санд Крулек был одним из низших чинов Чёрных Кулаков - ордена, ответственного за поддержание закона и порядка во Флане. После ареста одного весьма влиятельного аристократа, его подставили и в последствии приговорили к смерти, по доносу о заговоре с целью убийства Лорда Регента Эктора Брамса.

Зная, что Крулек невиновен, другая группа Чёрных Кулаков помогла ему бежать из Стояновских Ворот и перебраться через Море Травы.

Чтобы отомстить аристократам из Флана, рыцари-отступники начали грабить караваны, идущие к городу. По началу, так называемые «Серые Патриоты» заработали репутацию порядочных преступников - они грабили лишь купцов, работающих на аристократов Флана и никогда не убивали без надобности. Впрочем, замысел Крулека покарать аристократов набирал обороты, и он и его изгои-рыцари становились всё более варварскими. Со временем, они сами стали немногим отличаться от бандитов и преступников, которых когда-то клялись преследовать.

Позже, драконорожденная чародейка по имени Джералла привела отряд бешеных кобальдов из Тара на восток и спустила их на летние караваны. Заявляя, что она Избранная Тиамат, ДДжералла не скрывала, что она со своими «Когтями Тиамат» собирала добро для клада Драконьей Королевы.

Эти наглые нападения привлекли внимание Культа Дракона, который отправил агента, чтобы тот проник в отряд и выяснил истинные намерения чародейки. Агент, кобальд по имени Шаррак, вскоре смог пролезть в руководство и стать одним из доверенных советников Джераллы.

Появление этой новой силы на Железном Пути расстроило планы восстания Крулека. Несколько месяцев, две группировки вели кровавую войну друг с другом, пока наконец не был заложен фундамент шаткого перемирия. Вместо того, чтобы атаковать друг друга, они договорились встретиться для переговоров и обсудить раздел Железного Пути между ними. Эта встреча должна пройти у Королевского Костра, полуразрушенной статуи на каменистом берегу Лунного Моря.

Обзор приключения

Героев приглашают или нанимают для расследования. Это приключение состоит из четырёх частей.

Часть 1: Мятёж во Флане. Приключение начинается сразу после того, как во Флане начинается мятёж. Группа спасает слугу местного аристократического дома, который нанимает их чтобы выследить вожжаков разбойников и восстановить покой в городе.

Часть 2: Тюрьма Гримшэкл. Персонажи отправляются в отдалённую тюремную башню, где они допрашивают пойманного разбойника и узнают о месте встречи у Королевского Костра. В процессе допроса, продажный тюремщик организывает побег, и персонажи должны будут выбираться из башни.

Часть 3: Королевский Костёр. Остаток приключе-

ния проходить в месте под названием Королевский Костёр. Персонажам следует проникнуть на место встречи, сорвать её и победить вожakov разбойников. По ходу дела, они могут обнаружить шпиона Культа Дракона среди кобольдов.

Часть 4: Набег орков. Культ отправляет боевой отряд орков уничтожить место встречи и всех находящихся там. Персонажи скорее всего выберутся оттуда во время этого набега.

Темп проведения приключения

Приключение разработано для **4 часов игры**.

Воспользуйтесь таблицей ниже, чтобы определиться с доступным временем, подстраивая темп приключения, чтобы не выбиваться из графика. На крупных публичных конвентах вам придётся внимательно следить за временем.

Отведите время для обсуждения стратегии и ролевую составляющую, но постарайтесь не давать группе застаиваться. Предоставляйте подсказки, если персонажи застрянут и будьте готовы отказаться от некоторых столкновений. **Не стоит ожидать от персонажей, что они полностью исследуют Королевский Костёр или исполнят все свои цели - это не запланировано приключением.** Два этапа приключения - «Побег из тюрьмы» и «Набег орков» - могут быть запущены ранее, чтобы подвести события к завершению.

Темп проведения приключения

Этап	Время игры (тип сцены)
Мятеж во Флане	30 мин (боевая, социальная)
Заклѳчѳнный разбойник	30 мин (социальная, исследование)
Побег из тюрьмы	30 мин (боевая, социальная)
Королевский костѳр*	120 мин (боевая, социальная, исследование)
Набег орков	30 мин (боевая)

* Главный этап приключения, содержит несколько столкновений.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается во Флане, портовом городе на северном побережье Лунного Моря, где происходит постоянная борьба. Игроки могут предложить свои варианты причин, по которым их персонажи посещают город, или вы можете выбрать одну из ниже приведенных зацепок.

Наѳмные Мечи. Бладен Йил, слуга Дома Кадорна, пригласил персонажей во Флан, чтобы обсудить их найм. Встреча с ним была назначена на полдень у его фургона на Подоле.

Вор свитков. Любые персонажи с сюжетной наградой Благосклонность Эллисона Беренжера (которую можно заработать в ходе DDEX1-6 Вор свитков) встречают уже знакомого им вора свитков. Будучи переодетым и замаскированным под другого человека, он передаѳт персонажам информацию о двух бандах, которые создают проблемы на Железном Пути. Беренжер устраивает встречу персонажей и Бладена Йила, слуги Дома Кадорна, для дальнейшего обсуждения деталей.

Одна кровь, одна семья. К персонажам с предысторией «Благородный» обращается Бладен Йил, слуга Дома Кадорна, с предложением работы. Он хотел бы встретиться с персонажами в полдень на Подоле.

Часть 1: МЯТЕЖ ВО ФЛАНЕ

Подол, рыночная площадь города, служит декорациями для первой сцены приключения.

Холодный дождь моет Подол, где толпа горожан и купцов собрались у Стояновских Ворот выразить протест против недавних разбоев и политики, которая оставила Флан без жизненно-важных запасов. Шеренга ополченцев Чёрного Кулака - единственное, что стоит между ними и Замком Вальево.

«Неужели Лорд Регент боится этого бешеного пса?!», кричит чумакая горожанка, потрясая промокшим плакатом, зажатым в кулаке. «Или это его громилы испугались своего друга, которого сами же изгнали?!»

Толпа поддерживает её обвинения гневными выкриками.

Раздайте игрокам **Раздаточный Материал 1**. Это плакаты о розыске Санда Крулека, вожака бандитов и бывшего члена Чёрного Кулака. Такие плакаты размещены по всему городу.

ГРАБИТЕЛИ КАРАВАНОВ

В такой напряжённой обстановке проблемы не заставляют себя ждать. Персонажи оказываются в самой гуще мятежа.

Что-то мягкое и дурно пахнущее пролетает над толпой, пролетев над толпой и смачно шлёпается о доспех стражника. Он и его соратники срываются вперед, выхватывая дубинки и площадь погружается в хаос. Толпа распадается на несколько больших групп, которые обращаются друг против друга и нескольких купеческих фургонов, стоящих неподалёку.

«Это добро всё равно пропадёт,» рычит один из головорезов, карабкаясь в фургон. «Пока этого не случилось, мы возьмём его себе!»

Маленькая группа из пяти **обывателей** отделяется от крупной толпы и пытается ограбить фургон. Купец старается не ввязываться в бой, призывая кого-нибудь ему помочь.

Персонажи, желающие избежать драки могут попытаться пройти проверку Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15, чтобы разрядить сложившуюся ситуацию. Хороший отыгрыш следует вознаграждать преимуществом на этот бросок. Каждый успех в проверке убирает одного обывателя.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Силами персонажей и Чёрного Кулака мятеж во времени успокаивается. Все достаточно везучие, чтобы вовремя убраться с места действия, избегают того, чтобы их утащили в Стояновские Ворота. Как только площадь будет очищена, персонажи возвращаются к купцу, чей фургон пытались ограбить мятежники.

Купцом оказывается **Браден Йил**, слуга Дома Кадорна. Если вы выбрали одну из предоставленных выше зацепок приключения, Браден и есть тот самый представитель аристократии, с которым вы должны были встретиться. Не зависимо от стартовых условий, купец приглашает их в свой фургон чтобы обсудить детали дела.

Если кто-либо из обывателей был убит в бою за фургон Брадена, Чёрные Кулаки направляются, чтобы взять персонажей под стражу, но после краткого разговора (и тихой передачи монет), Брадону удаётся убедить их, что это излишне.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ КУПЦА

Охрана Брадена покинула его, и он в отчаянно нуждается в помощи. У купца есть предложение для персонажей, которые готовы сражаться за справедливость. По ходу беседы Браден открывает следующую информацию:

- Шторма вынудили торговцев перейти на наземный транспорт и караваны вынуждены пользоваться Железным Путём - опасной дорогой, которая пролегает по северному побережью Лунного Моря.
- Несколько караванов попали в руки Серых Патриотов, банды грабителей под предводительством павшего рыцаря Санда Крулека.
- Санд Крулек бежал из Стояновских Ворот после того, как его арестовали, судили и приговорили к повешению за заговор против Лорда Регента Эктора Брамса.
- Дом Кадорна недавно узнал о второй группировке преступников, разбойничающих на Железном Пути: легионе кобольдов под руководством сумасшедшей драконорождённой, которая периодически приносит пленников в жертву тёмным богам.
- Драконорожденная чародейка утверждает, что черпает свои силы у Тиамат, богини цветных драконов.
- Кровавая вражда длится между двумя группировками. Торговцы таким раскладом довольны, так как из-за этого больше караванов безопасно проходят по Железному Пути.
- Лорд Регент отказывается отправлять своих Чёрных Кулаков остановить этих бандитов, и потому эта задача перекладывается на тех, кто заинтересован в безопасности Железного Пути.
- Недавно, караван купца, которым владеет Дом Сокол, попал в засаду. Впрочем, они были готовы к этому и отогнали бандитов, захватив одного в плен.
- Бандита продали Братьям Гримшэк, паре негодяев, которые содержат тюрьму выше по реке. Преступников, проданных Гримшэкам, обычно в последствии выкупают - либо служители закона, либо те, кто работают вне его рамок.
- Браден предлагает поговорить с пойманным преступником. Он скорее всего лучше зацепка по Крулеку и может также обладать какой-то информацией по драконорожденной чародейке.

Если персонажи берутся за дело, Браден направляет их в Тюрьму Гримшэк, где содержится пойманный преступник. Купец готов отправиться туда с ними, чтобы покрыть любые расходы, затребованные Гримшэками, если это потребует.

Дом Кадорна предлагает награду в 75 зм за вожаков каждой из двух банд (это капля в море, по сравнению с теми потерями, которые дом уже понёс от деятельности банд). Персонажи, преуспевшие в проверке Харизмы* (Убеждение) Сл 15, способны выторговать награду в 100 зм каждому. Также если персонажи потребуют аванс, то Бранден готов предоставить 10 зм, если группа резонно объяснит, зачем им деньги прямо сейчас.

Эта награда является дополнительной к 100 зм которые объявил Лорд Регент за арест Санда Крулека. Лорд Регент пока не объявлял награды за драконорождённую.

Браден предлагает персонажам карту окрестностей (**Раздаточный материал 2**).

* В оригинале базовая характеристика к проверке Убеждения не приводилась - потому скорее всего там должна была стоять Харизма. Но следует помнить, что базовой характеристикой любой проверки может выступать любая, наиболее подходящая к ситуации!

Отыгрыш Брадена Йила

Браден Йил нервный и дотошный человек. Он часто поднимает глаза в небо, возможно, чтобы удостовериться, что он укладывается в график, составленный им на сегодняшний день. Он часто говорит кратко и отрывисто, быстро теряет терпение, когда вынужден выслушивать длительные, растянутые речи.

Цитата: «Ближе к делу!»

Фракционное задание: Альянс Лордов

Дом Кадорна является членом Альянса Лордов, и как его слуга, Браден передаёт сообщения другим представителям фракции. Если кто-то из персонажей также принадлежит этой фракции, он отводит его в сторону и передаёт следующее поручение.

Вернуть украденное ожерелье. Несмотря на то, что Дом Кадорна уже потерял небольшое состояние из-за бандитов, это не сравнится с потерей Сердца Миф Драннора, символа верности дома Альянсу Лордов. Персонаж, который вернёт изумрудное ожерелье Брадену зарабатывает **одно дополнительное очко славы**.

Погоди, мы знакомы?

Игроки, которые играли в компьютерную игру Pool of Radiance от Strategic Simulations Inc.'s 1988 года, могут вспомнить советника-подлеца Порфирия Кадорна, который предал героев, чтобы получить контроль над Прудом Сияния.

Одержимый злым духом Тайрантраксуса, советник, забрав все силы из пруда бежал из города. Две сотни лет прошло с тех ужасных событий, но Дом Кадорна всё ещё помнит. Браден Йил был нанят домом, но, как и многие другие, он не знает о его тёмном прошлом.

Часть 2: Тюрьма Гримшэкл

Путь до Тюрьмы Гримшэкл занимает чуть более 3х часов. Группа может идти по берегу реки или нанять себе речную баржу. Браден может также при необходимости нанять лошадей.

Туман приходит с моря, как только персонажи отправляются в путь, замедляя их до черепашьего темпа. На место они прибывают замерзшие и промокшие до нитки.

Тюрьма Гримшэкл цепляется за каменистый берег Реки Стоянов как рука утопающего. Прогнившие брёвна выступают из стен башни, а окружающие пристройки лежат в руинах. В бойницах башни вы замечаете гнёзда грачей. Широкие стены окружают основание башни с большими воротами, открывающимися в сторону бечевника. Смотровое окошко с решёткой вырезано на уровне человеческих глаз в крепкой, окованной железом двери.

Братья Гримшэкл хорошо платят за разыскиваемых преступников, которых они потом продают тем, кто предложит больше. Заключённые без покупателей погибают в своих камерах или их неохотно передают в руки Чёрного Кулака во Флане за небольшую награду.

Браден знает, что тюремщики не разрешат встречу бесплатно. Когда группа прибывает, он передаёт им кошель с 10 зм «для сглаживания переговоров». По своим моральным убеждениям Браден отказывается заходить в тюрьму или выплачивать выкуп за заключённого.

Заключённый разбойник

Ратена Фел - полуорчиха наёмник и разбойница. Она присоединилась к Серым Патриотам после того как они освободили её из трудового лагеря за Фланом.

Ратена верит, что подельники бросили её. У Санда Крулека было достаточно времени, чтобы наскрести выкуп за неё, и пять дней, которые она гнила в тюрьме отбили у неё остатки верности.

Отыгрыш Ратены Фел

Ратена более-менее сдалась. Захваченная в плен во время налёта, она искренне полагает что её банда покинула её. Из-за этого она резка и язвительна со всеми. Но за определённую плату они с радостью сдаст своих прошлых товарищей.

Цитата: «Вы хотите навредить Серым Патриотам? Я могу рассказать, как.»

Тюремщики

Ухарим и **Бевек**, жалкая пара легконогих полуросликов, содержат тюрьму. На них работают восемь горе-тюремщиков, некоторые из которых раньше сами были заключёнными.

Тюремщик-предатель. Серые Патриоты подкупили одного из тюремщиков - дварфа по имени Йорг Брокенджоу - для освобождения Ратены. Йорг планирует открыть камеру, принадлежащую опасному заключённому и вывести Ратену в наступившему хаосу. Побег намечен на время вскоре после прибытия персонажей.

Тюрьма Гримшэкл

Персонажи могут приблизиться к тюрьме любым удобным им способом.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Свет. Внутри башни темно, «хоть глаз коли». Крохотные окошки есть лишь в нескольких камерах.

Обрушившиеся полы. Некоторые секции пола (отмечены на карте 1: Тюрьма Гримшэк) прогнили и обрушились из-за недостатка ремонта. Персонажи, падающие в провал, приземляются на один этаж ниже и получают дробящий урон 3 (1к6).

Слабые полы. Когда существо Среднего или более размера становится на слабую секцию пола (отмечена на карте), бросьте кубик. При чётном результате, существо проваливается на этаж ниже и получает дробящий урон 3 (1к6). Существо также падает с ног, опутано из-за завала и может быть освобождено действием и успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 обнаруживает область со слабыми полами.

Парадная дверь. Дверь в тюрьму сделана из крепкого дерева, окована железом. Чтобы отпереть её добротный замок, требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости Сл 15. Дверь можно выбить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20, но это привлечёт внимание всех головорезов во дворе.

Двери камер. В крепких деревянных дверях, ведущих в камеры, врезаны маленькие смотровые окошки с решётками. Персонаж может отпереть камеру используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости Сл 15. Дверь можно выбить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, но это привлечёт внимание всех обитателей тюрьмы.

Заключённые. Заключённых содержат в камерах с отметками. Если они вырвутся на свободу, считайте их бандитами. У них нет ни оружия, ни доспехов. Их главная цель - побег.

СКРЫТНОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ

Внешняя стена тюрьмы 15 футов высотой и по ней легко вскарабкаться, достаточно будет успеха в проверке Силы (Атлетика) Сл 5. Саму стену патрулируют редко, но двое головорезов всегда находятся во дворе. Внутренняя дверь также заперта, но ключ есть у обоих головорезов. Взлом замка потребует использования воровских инструментов и успеха в проверке Ловкости Сл 10.

Внутри, шесть **головорезов** посменно несут вахту, сменяясь парами у камер и на верхнем этаже, в караулке. Двое **полуросликов** проводят своё время пьянствуя в главном зале (область 4). В тюрьме нет тайных ходов, а головорезы реагируют насилием на любое вторжение.

Если персонажи с боем прорываются к камере Ратены, вы можете либо пропустить часть 3 этого приключения, либо запустить побег во время действий персонажей.

Изменение сложности столкновения

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

- Очень слабая группа: уберите двух головорезов
- Слабая группа: уберите одного головореза
- Сильная группа: добавьте одного головореза
- Очень сильная группа: добавьте двух головорезов

ВХОД ЧЕРЕЗ ПАРАДНУЮ ДВЕРЬ

Иногда, наиболее лёгкий путь - это напрямик. Если персонажи просто подходят и стучат в дверь, прочтите:

Слышатся приближающиеся приглушённые шаги. Они останавливаются у двери, и вы слышите, как кто-то взбирается по скрипучей раскладной лестнице. Смотровое окошко открывается и пара выразительных глаз упирается в вас.

«Что хотели?»

Это **Бевек**, один из **братьев Гримшэк**.

Он выпускает только охотников за головами и тех, кто хочет заплатить выкуп. Если персонажи предлагают ему золото, Бевек приглашает их войти. Их проводят через заросший дворик в башню, где они встречают **Ухарима**. Один из **головорезов** держит свой арбалет направленным на персонажей во время переговоров.

Отыгрыш Бевека и Ухарима

Чтобы найти более отвратительных негодяев, как эта парочка - придётся сильно постараться. Чумазные, грязные и часто матерящиеся, эти двое гонятся лишь за деньгами и возможностью выжать побольше из тех, кто в нужде.

Цитата: «Ну ты попал, парень. Это залёт на бабки.»

Полурослики знают, что Ратена из Серых Патриотов, потому установили за неё выкуп в 100 зм.

Тюремщики требуют 10 зм за получасовой визит при условии, что заключённая не пострадает. Персонажи, преуспевшие в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 10 могут выторговать скидку до 5 зм. Если персонажи каким-либо другим способом применяют блеф, чтобы встретиться с Ратеной или при торговле, братья Гримшэк принимают их предложение.

Если персонажи договариваются о цене, Бевек ведёт их к камерам.

Узкая винтовая лестница вьётся в самом центре тюремной башни. Арки проходов открываются на каждый этаж, отблёскивая таинственной чернотой каменных коридоров, запертыми камерами и глазами разбегающихся речных крыс.

На половине пути наверх, вы проходите мимо укреплённой железными прутьями и цепями двери. Замечая ваш взгляд, Бевек коротко бурчит «пират».

Капитан Валхарроу, отъявленный пират с Лунного Моря, заключён внутри камеры отмеченной «W» на карте.

ДОПРОС ЗАКЛЮЧЁННОГО

Ратена Фел заключена в камере, отмеченной «Р» на карте.

Камера преступницы находится под самой верхушкой башни, у маленькой караулки. Бевек отпирает дверь камеры и передаёт вам свой фонарь. «Одна склянка», говорит он отрывисто.

Полуорчиха, одетая в грязную рвань сидит в камере, прикованная к стене за запястья тяжёлыми цепями.

Она поднимает на вас свой взгляд через слипшиеся, мокрые волосы.

«Вы не тюремщики,» говорит она хриплым голосом. «Почему вы здесь?»

Персонажам отведено 30 минут* на допрос заключённой. Бевек ожидает под дверью, чтобы ничего не произошло.

* Склянки, устар. скляницы — название песочных часов с получасовым ходом во времена парусного флота: каждые полчаса часы переворачивал вахтенный матрос и сопровождалось это сигналом корабельного колокола.

«Я не служу Санду Крулеку,» говорит полуорчиха. «Я могу рассказать, где этот ублюдок сейчас. Расскажу и про драконорожденную, с которой он воюет. Но сперва вы должны заслужить это.»

«Вытащите меня отсюда, или хотя бы пробейте мне камеру получше: такую, из которой видно небо. Тогда я заговорю.»

Угрозы не действуют на полуорчиху. Она покинула всякую надежду на спасение и ей почти не зачем жить.

ПЛАТА ЗА ИНФОРМАЦИЮ

Бебек не станет переводить Ратену в новую камеру, но персонажи могут выторговать ей улучшение условий. За каждое такое улучшение (например, одеяло для сна или более нормальная еда), которое будет стоить от 10 до 20 зм, Ратена даст ответ на один вопрос. Преступница собирается получить всё, что сможет за свою информацию.

Если персонаж заплатит выкуп за неё, Ратена рассказывает всё, что знает.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАКЛЮЧЁННОГО

Взлом замка кандалов Ратены требует воровских инструментов и успеха в проверке Ловкости Сл 15. Естественно, любой из присутствующих тюремщиков попытается этому помешать. Как только она будет освобождена из башни, Ратена с радостью рассказывает всё, что знает про преступников.

Ратена может сообщить следующую информацию:

- Банды должны вскоре встретиться у Королевского Костра, разрушенной статуи, которую Серые Патриоты используют как укрытие, чтобы обсудить перемирие. Преступники собираются попасть туда на своём корабле, через морскую пещеру.
- Крулек когда-то был Рыцарем Чёрного Кулака, но его подставили после того, как он арестовал влиятельного аристократа. Другие Рыцари помогли ему бежать из Замка Вальево. Вместе они стали бандитами, чтобы нанести ответный удар по купцам.
- В банде четырнадцать преступников. У Крулека два лейтенанта: талашийка-берсерк по кличке **Уловка** и здоровяк-калишит по прозвищу **Малыш Эрик**. Уловка слепа на левый глаз, а Эрик полагает, что он проклят: карга как-то сказала ему, что писк совы олицетворяет его смерть. Крулек также ведёт дела с лунным эльфом лучником, **Каем Тайрэном Ювиэлем**, который обладает магическим луком. Все разбойники Крулека носят накидки с серыми капюшонами.
- Драконорожденная зовёт себя **Джераллой**. Она верит, что является Избранной Тиамат, и назвала свою банду Когти Тиамат. Дикая магия Джераллы искажила её подручных, которые выглядят весьма странно. Они известны тем, что берут пленных в своих набегах и приносят их в жертву своей тёмной богине.
- В банде как минимум тридцать кобольдов. Крылатый кобольд по имени **Шаррак** похожее является правой рукой Джераллы; у него две головы, так что его будет легко опознать. Недавно, Санд Крулек разведал, что в распоряжении Джераллы появился какой-то ужасный монстр. Также она хранит в своём фургоне волшебную книгу, которая может диктовать послания по велению.

Ратена отмечает на карте игроков место Королевского Костра; он расположен на побережье, примерно в 40 милях к западу от Флана.

ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ

Начинайте это событие тогда, когда это будет уместным. Йорг Брокенджау убил тюремщика и вооружил капитана Вальхарроу, который теперь буйствует по тюрьме. Масляный фонарь был разбит и огонь уже распространяется.

Приглушённые возгласы доносятся откуда-то снизу. Начинает звонить колокол и в воздухе появляется запах дыма.

Судьба персонажей теперь в их собственных руках. Пользуйтесь картой 1 чтобы отслеживать их побег. **Два столкновения ниже не обязательны и могут происходить в любом порядке.**

Звон колокола приводит Бебека в ужас, если он рядом.

«Это тревога из-за побега,» сдавленно говорит Бебек. «Тормовые зубы! Хотя бы это был не Вальхарроу!»

Бебек предупреждает персонажей, что они в страшной опасности. Он держится поближе к ним, пока они спускаются по башне, но избегает столкновения если только не будет загнан в угол. Если Ратена рядом - она умоляет освободить её, не зная, что Йорг направляется спасти её. Естественно, тюремщикам не нравится, если персонажи станут освобождать заключённых.

СТОЛКНОВЕНИЕ 1. КАПИТАН ВАЛХАРРОУ

Капитан Вальхарроу, минотавр и пират Лунного моря, был освобождён из камеры и крушит всё, разгуливая по башне. Он получает удовольствие от резни и атакует всех, кого видит.

Дверь впереди разлетается в щепки и огромное существо с бычьей головой переступает через обломки. Левая нога существа, ниже колена, выполнена из дерева с затейливой резьбой, изображающей разгневанного человека, на поднятых руках поддерживающего ногу. Ржавые цепи болтаются намотанными на запястья, руки и плечи монстра, а несколько арбалетных болтов торчат из его груди. Тюремщик - явно мёртвый - безвольно висит на его руках. Чудище замечает вас и трубно орёт «Крови для Вальхарроу!» Отбросив изломанный труп как тряпичную куклу, оно вырывает из ближайшей стены балку, почти бревно и, постукивая им по открытой ладони, направляется в вашу сторону.

Изменение сложности столкновения

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

- Очень слабая группа: уменьшите хиты минотавра на 30 и он не может использовать свою способность «набег»
- Слабая группа: уменьшите хиты минотавра на 15
- Сильная группа: увеличьте хиты минотавра на 15
- Очень сильная группа: увеличьте хиты минотавра на 30

ТАКТИКА

Главная цель минотавра - это побег из тюрьмы. В бою капитан Вальхарроу полностью погружается в ярость, бросается на ближайшую цель и проводит атаку рогами. Если персонажи не будут справляться, привлечите больше охранников в бой в качестве «пушечного мяса».

Уравнивание шансов

Капитан Валхарроу представляет собой сумасшедшую машину разрушения, потому, если вам кажется, что персонажи не справляются или это просто сделает бой интереснее, можно акцентировать на этом его отыгрыш. Если он промазывает при рывке, он может ударить головой в стену, из-за чего с потолка сыплются безвредные обломки. Если он зажал персонажа в угол, он может потратить своё действие на триумфальный возглас. У сообразительных игроков не должно возникать проблем с заманиванием капитана Валхарроу на слабые полы или в распространяющийся огонь.

Черта капитана Валхарроу Знание Лабиринта позволяет ему в деталях вспомнить точный путь из тюрьмы. В любом раунде, в котором минотавр не участвует в рукопашном бою, он как можно скорее двигается к выходу.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ОГНЯ

Это столкновение проходит в области с распространяющимся огнём. Описывая эту сцену, выберите одну или две области на карте, которые будут охвачены огнём.

Огонь. Существо, которое вытолкнуто в пламя или начинает свой ход в огне получает урон огнём 4 (1к8). Вдобавок, оно должно пройти спасбросок Ловкости Сл 11 чтобы не загореться. Если оно проваливает спасбросок, то получает дополнительный урон огнём 3 (1к6) в начале каждого своего хода каждый следующий раунд, пока не потратит действие на то, чтобы погасить пламя.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи будут повержены здесь, Валхарроу отбирает у них их золото и оставляет умирать. Один из выживших тюремщиков оживляет персонажей, как только минотавр уходит.

Столкновение 2. Захват заложников

Тюремщики загоняют в угол **тюремщика Гримшакла** Йорга Брокенджау прежде чем тому удаётся освободить Ратену. Йорг берёт Ухарима в заложники в надежде, что тот будет для него аргументом в переговорах.

Впереди вы видите дварфа тюремщика, борющегося с одним из братьев Гримшэкл. Тюремщик держит своего босса в «замке», приставив короткий меч к его глотке. Другой тюремщик стоит на его пути, направив копье на захватившего заложника.
«Назад! Или я перережу глотку этому полурослику!», выкрикивает предатель.

Дварф угрожает убить босса если не выполнят его требований. Если Ратена находится рядом, Йорг раскрывает себя говоря, что его послали, чтобы освободить её и пытается сопроводить её к бандитам, ждущим в лесу. В зависимости от действий игроков до этого момента, Ратена может повернуть против группы, чтобы сбежать.

ПЕРЕГОВОРЫ

Обыграйте эту ситуацию с заложником очень напряжённо. Йорг хочет добраться до Ратены. Ухарим криками просит помощи персонажей. Если кто-то приближается слишком близко, Йорг перерезает полурослику глотку и пытается силой пробиться к Ратене.

Йорга можно уговорить отступить только если персонажи пообещают ему безопасный уход или предложат ему столько же денег, сколько ему уже пообещали (25 зм). Также, один из персонажей может преуспев в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 15 отвлечь тюремщика, давая дру-

гому персонажу возможность наброситься на него. Если хиты Йорга будут опущены до 0 за одну атаку, Ухарим будет освобождён без вреда для него.

Отыгрыш Йорга

Йорг не был бы собой, не держи он своё слово, но не стоит ошибочно принимать его странное понятие о чести за слабость - он опасен, когда загнан в угол. Не смотря на его грубую внешность, говорит от ладно, кратко и метко.

Цитата: «Будет сделано.»

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если он будет спасён, Ухарим соглашается почти со всем, чего потребуют персонажи, будь то освобождение Ратены под их попечение или же просто их выход из тюрьмы без каких-либо претензий.

Двое **бандитов** из Серых Патриотов - оба верхом - следят за происходящим в тюремной башне с противоположного берега реки, ожидая Ратену. Если они видят, что Ратена и Йорг не одни, они галопом скрываются в тумане, чтобы доложить Санду Крулеку.

ВНЕ ТЮРЬМЫ

Браден Йил приходит в ужас, когда слышит о перемирии между Крулеком и чародейкой. Он умоляет персонажей отправиться на Королевский Костёр и саботировать их встречу. Он нанимает лошадей и даже может нанять небольшой шлюп, если персонажи решат приблизиться к месту с моря, но отказывается отправляться с ними.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Как только персонажи выходят из Тюрьмы Гримшэкл, каждый из них получает по **50 опыта**.

Часть 3: Королевский Костёр

Королевский Костёр расположен на побережье, примерно в 40 милях к западу от Флана. Путешествуя по суше, персонажам придётся преодолеть Железный Путь, не ровную тропу, которая пролегает по лугам вдоль подточенных ветром утёсов. Группа прибывает к Королевскому Костру через 2 дня путешествий. Путь морем туда же займёт 14 часов. По ходу путешествия, они проходят мимо причала, который могут узнать персонажи, участвовавшие в DDEX1-3 Тени над Лунным Морем - им пользовался Уорш Лодочник чтобы перевезти их в «Деревню». Когда группа проходит мимо причала, Уорша и его плота нигде не видно, лишь очертания острова проступают из дымки вдали.

Железный Путь обходит место назначения стороной, потому персонажи должны будут пешком пройти по берегу, чтобы добраться до места. Раздайте игрокам **Раздаточный материал 3** когда группа обогнёт последний мыс. Группе открывается отличный вид на место как с суши, так и с моря.

Клубы тумана расходятся, открывая взорам статую короля с кубком в правой руке, сидящего на уступе скалы и глядящего вдаль. Статуя высечена из камня во всю высоту скалы и достигает 80 футов от верхушки короны до пят. Деревья проросли из колен статуи, а мох покрывает её потрёпанную непогодой поверхность.

Шумящие водопады обрамляют статую, покрывая её тело блеском брызг. Постройки различной степени постоянности окружают статую и поднимающиеся от них клубы дыма медленно растворяются в туманном воздухе.

Две группы преступников стали лагерями по обе стороны от статуи. Западнее статуи расположился неровный круг палаток с большим крытым фургоном в центре. Дым костра выплывает из пещеры неподалёку. За лагерем, заросшая тропа взбирается по лесистому склону к вершине.

Восточный лагерь - это аккуратный круг палаток, от которого вглубь скалы уходит значительно больше тоннелей. Ниже от него, у подножия скалы открывается зев огромной морской пещеры. Корабль покачивается на волнах у этой пещеры, привязанный к затопленной руке статуи.

Общие особенности

Королевский Костёр расположен под открытым небом. Туман накрывает его с моря, а утёс испещрён гротами.

Туман. Морской туман слегка мешает (*lightly obscures*) обзору всех внешних областей, создавая помеху на проверки Мудрости (Восприятие), опирающиеся на зрение.

Пещеры. В пещерах темно, если не указано обратное. Потолки пещер разнятся между 5 и 15 футами по высоте от пола.

Утёсы. Персонаж может карабкаться по утёсу, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Реки. Реки шумные и опасные для переправы вброд. Существа в 60 футах от водопадов получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие) полагающиеся на слух. Персонажи, которые пытаются перейти реки вброд должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 12 или быть снесенными течением на 2к12 футов. Если их смоет со скалы, персонажи получают дробящий урон 10 (Зкб).

Статуя. Мох покрывает тело статуи, делая карабкање по ней достаточно лёгким. Персонаж должен

преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы карабкаться по конечностям статуи.

Заросли. Дрок и кусты шалфея покрывают скалы. Заросли считаются сложнопроходимой местностью и предоставляют половинное укрытие.

Запахи. Древесный дым, соль.

Звуки. Приглушённые выкрики, тихие разговоры, лошади, водопад и крики морских птиц.

Приближение к лагерям

Игроки могут приближаться к Королевскому Костру как угодно. Используйте ниже приведенные столкновения в качестве грубых набросков и будьте готовы импровизировать. **Приключением не предполагается, что игроки исследуют всю локацию.** Как только события достигают апогея, запускайте Набег Орков (часть 4).

Набег

Плохая видимость и грохот водопадов делают лобовую атаку допустимой тактикой. Если персонажи в первую очередь заткнут обладателей сигнальных рожков и бегунов, они будут способны пробиться через большинство областей лагеря без того, чтобы потревожить остальную лагерь.

Обман

Существует множество возможностей для того, чтобы одурачить бандитов: к примеру, одевшись в накидки бандитов, представившись посланниками из города или устроив «атаку под чужим флагом», можно настроить банды друг против друга. Такие планы - это прекрасная почва для отличного отыгрыша, потому попытайтесь устроить интересные повороты сюжета вместо простых преград. Этот подход естественно требует большого количества импровизации.

Скрытность

Как только они проникнут в лагерь, группа может безопасно перемещаться между большинством областей без необходимости проходить групповые проверки Ловкости. Не тратьте слишком много времени на отыгрыш скрытности персонажей. Если группа разделяется, бросьте на оставшихся позади нескольких бандитов. **Шаррак**, летающий кобальд, может появиться где угодно, или ударный отряд **орков** из финальной части может появиться раньше задуманного.

Отыгрыш разбойников

Королевский Костёр является «живущим» местом приключения; существа не просто ждут, когда к ним придут персонажи, но реагируют на происходящее вокруг*. Потребованные преступники предвещают своих соседей в рожки, отправляя посыльных к своему начальству или усиливают патрули и охрану.

Встреча

Встреча проходит на колоне статуи (область 14 на карте 2: Королевский Костёр) и длится всю ночь. По мере того, как договор запутывается и обрастает подробностями, перерывы происходят каждые полчаса, чтобы дать возможность главарям посоветоваться со своими советниками.

Переговоры проходят весьма шатко по лезвию ножа. Оба главаря ожидают обмана и их банды готовы ударить по специальным сигналам. Эльф лучник Санда Крулека ведёт наблюдение с плеча

* Уместным было бы составить схему передвижения основных движущихся персонажей (патрульных, к примеру, или того-же Шаррака) и с момента появления группы в лагере отслеживать с привязкой ко времени их положение.

статуи; при любых признаках предательства, он стреляет горячей стрелой в сторону лагеря Серых Патриотов. Сигналом Джералле служит зажжение костра в кубке статуи. Как только один из сигналов будет дан, обе банды бросаются друг на друга.

Сигнал будет дан только если события недвусмысленно указывают на явное предательство. Если неизвестный и не виданный враг нападает на одну из сторон, оба главаря отступают, чтобы защитить свой лагерь. Как только всё утихает, переговоры продолжают.

ВОЙНА БАНД

Если банды начинают войну, опишите то, как конфликт бушует по области. **Не пользуйтесь кубиками, чтоб решить исход боя между ПМ; просто драматично опишите происходящее.** Во время хаоса, у игроков должно быть достаточно возможностей для спасения пленников или выделения конкретных противников.

Вам решать, какая из сторон победит или проиграет. Как только сражение закончится, победители возвращаются в свой лагерь, чтобы отдохнуть и отпраздновать. На этом этапе, вы можете использовать столкновения, приведенные в качестве путевого дилеммы по их лагерю.

ДОПРОС ПЛЕННИКОВ

На захваченных преступников можно надавить, чтобы они ответили на вопросы персонажей при успешной проверке Харизмы (Запугивания) Сл 15. Все преступники знают общее расположение их лагеря и сигнал, по которому они начнут войну. Если персонажи что-то упустили, расспрашивая Ратену, эта информация может быть получена здесь.

ЗАХВАЧЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Возможно, что преступники захватят одного или более персонажей. Когти Тиамат приковывают своих пленников в **Пещере Пленников** (область 6), а Серые Патриоты держат их внутри одной из палаток в своём **лагере** (область 11). В любом случае, гонимые будут отправлены к соответствующему главарю, который потребует перерыва, чтобы допросить пленников. У остальной группы должно быть достаточно возможностей устроить побег до или после допроса.

Мутировавшие кобольды

Дикая магия Джераллы изменила её подручных кобольдов, давая многим из них постоянные мутации. Когда персонажи встречаются новую группу кобольдов, опишите парочку из них, как обладателей странных деформаций, таких как:

- Тело покрыто цветным, безвредным пламенем
- Дополнительные глаза, странно расположенные на голове
- Рудиментарные конечности, дополнительные руки, крохотные стрекозиные крылья
- Странный окрас чешуи: ярко розовый, белый, металлический и пр.
- Светящиеся глаза
- Постоянное парение в 2 дюймах над землёй
- Грива шевелящихся щупалец
- Мех!
- Прозрачная чешуя, демонстрирующая внутренние органы

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ: ШПИОН КУЛЬТА

Проведите это столкновение в любое время в преддверии финала. Персонажи встречаются **Шаррака**, шпиона Культа Дракона в рядах Когтей Тиамат. Шаррак - крылатый кобольд, которых обычно ещё называют урдами, и это столкновение может проходить почти где угодно.

Сквозь туман, вы замечаете чешуйчатого гуманоида, не более трёх футов ростом, с кожистыми, перепончатыми крыльями. У существа две рептилоидные головы; одна нервно оглядывается, тогда как другая шепчет что-то чёрному камню, который держит на ладони.

Персонаж, преуспевший в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15 может подкрасться к Шарраку. Любой, кто подбирается достаточно близко, слышит, как кобольд шепчет в *посылающий камень*. Успех в проверке Мудрости (Восприятия) Сл 10 позволяет персонажу различить, что именно он говорит.

«Джералла ничего не подозревает!» шепчет одна из голов. «Она слишком занята людьми. Лучшего времени для нападения не придумать! Убейте еретичку и Культ Дракона осыплет вас золотом!»

«Скорее с этим камнем!» сдавленно шепчет другая голова существа. «Здесь не безопасно.»

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если загнать его в угол, Шаррак предаёт Джераллу без колебаний. Зная, что орки приближаются, он старается выиграть им время, умоляя группу воспользоваться им как шпионом. Кобольд раскрывается свою связь с Культom Дракона только если его жизни будет угрожать страшная опасность. Не волнуйтесь испортить финал: знание о приближающейся атаке наиболее вероятно подтолкнёт персонажей к действиям.

Если Шарраку удастся скрыться, он спешит в лагерь Когтей, чтобы предупредить других кобольдов о вторжении. Он не предупреждает Джераллу - она может поинтересоваться, что он делал так далеко от своего поста.

Группа может попытаться наладить контакт с Нарлом, орогом вожаком отряда (см. часть 4) по средствам отобранного у Шаррака *посылающего камня*, но это рискованно. Если персонажи хотят притвориться Шарраком и предпринять хитрость, преуспев в проверке Харизмы (Обман), выполненной с помехой, против проверки Мудрости (Проницательность) Нарла, они могут изменить исход финальной битвы и позволить некоторым из сил Джераллы скрыться*. Ни при каких обстоятельствах Нарл не станет отменять атаку. Максимум он может её отложить на час или два.

Если персонажи не преуспели в обмане Нарла, он знает, что Шаррака раскрыли и приказывает нескольким оркам быть не далеко от него в битве и искать «непрощенных гостей».

Отыгрыш Шаррака

Мутация Шаррака наделила его двумя личностями. Его левая голова гордая и надменная, в то время как его правая голова хитрая и жестокая. Обе головы постоянно ссорятся и противоречат друг другу. Одна может попытаться договориться с персонажами, но тут же получит выговор от другой.

1. МЁРТВЫЙ ЖРЕЦ

Мёртвый жрец Хельма привязан к дереву на вершине холма - это всё, что осталось от разведывательной группы, посланной Орденом Перчатки. Кобольды сожрали компаньонов жреца, а его подвесили как предостережение другим.

* Не ясно, зачем это может понадобиться персонажам. Возможно, персонажи смогут извлечь из этого подлога какую-то другую пользу. Но это решать вам...

Мёртвый человек привязан к дереву около вершины склона. Его белая накидка свисает лохмотьями, а доспех изодран в клочья. По одежде можно понять, что это был жрец. На его голой груди вырезаны слова «УХАДИ К СИБЕ ДАМОЙ».

ФРАКЦИОННОЕ ЗАДАНИЕ: ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Если персонажи обыщут жреца, они найдут смятое письмо от Барровина Ундурра, героя из Ордена Перчатки. Отдайте им **Раздаточный Материал 4** когда они обнаруживают письмо. Персонажи, связанные с **Орденом Перчатки** после этого получают задание, приведенное ниже.

Спасти пленных. Сообщения о человеческих жертвоприношениях обеспокоили высшие эшелоны Ордена. Персонажи, принадлежащие к Ордену, которые вернут пленников живыми, зарабатывают **одно дополнительное очко славы**.

2. ПЕЩЕРЫ КОБОЛЬДОВ

Кобольды охраняют пещеры на западном склоне. Если тревога не была поднята, кобольды заняты ставками на бои ласок. Звериные похрюкивания и возбуждённый лай и гавканье слышны из пещеры, при приближении персонажей.

Три пещеры, показанные на карте, ведут в одну и ту же пещеру. Если кобольдов отвлечь, персонажи могут прокрасться внутрь без того, чтобы быть замеченными.

Ужасающая животная вонь заполняет ваши ноздри. Две гигантских ласки рычат и скалятся друг на друга в центре этой низкой пещеры, за чем наблюдает троица маленьких гуманоидов-рептилий. Ещё трое ласок приковано к валуну в глубине пещеры, у тёмного прохода, ведущего в глубь скалы.

В пещере трое **кобольдов** и пять **гигантских ласок**.

Трое из ласок прикованы к стене. Группа может с лёгкостью прокрасться мимо пещер, хотя преступники в лагере в ряд ли услышат какие-либо звуки боя, проходящего здесь.

ТАКТИКА

Кобольды дерутся насмерть. При первых же признаках проблем, один из них спешит освободить прикованных ласок. Ласки оборачиваются против любого, кто угрожает их хозяевам.

Один из кобольдов носит с собой кувшин, полный ядовитых **пауков**, который можно метнуть на 20 футов (от столкновения он разобьётся). Проведите дальнбойную атаку против существа или предмета, считая кувшин импровизированным оружием. При попадании, кувшин наносит колющий урон 1 из-за того, что разлетается на мелкие куски и 1к6 разозлённых пауков остаются на цели. Каждый паук атакует один раз, прежде, чем скрыться.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите одного кобольда и одну гигантскую ласку
- **Слабая группа:** уберите одного кобольда
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда
- **Очень сильная группа:** добавьте одного кобольда и одну гигантскую ласку

ЯДОВИТЫЕ ПОГАНКИ

Грибница **бледных поганок** растёт в глубине пещеры. Любое существо, проглотившее пригоршню этих поганок должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получит урон ядом 7 (2к6) и станет отравленным на 1 час. Чтобы определить, что это поганки, персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (Природы) Сл 15.

2А, 2В. ПЕЩЕРЫ В УТЁСЕ

Проход, который расположен в глубине пещеры, выходит выше лагеря преступников. Оба выхода пещеры расположены на высоте 45 футов над землёй. Прямо у западного (2А) выхода есть боковой проход, ведущий в **пещеру пленных** (область 6).

3. ПУГАЛО КОБОЛЬДОВ

Монструозное пугало, собранное из говна и палок, было установлено на тропе за лагерем кобольдов. Кобольды построили его, чтобы обманом заставить Серых Патриотов думать, что в распоряжении Джераллы есть огр.

Через туман вы замечаете огромную фигуру, стоящую у тропы. Великан возвышается на добрых девять футов и одет в доспехи из обрывков шкур. Пять крошечных рептилоидов расположились вокруг него, очевидно привыкшие к его присутствию.

Восемь **кобольдов** охраняют тропу. В любое время, двое кобольдов патрулируют лес по обе стороны тропы. Один прячется внутри пугала, время от времени двигая головой или конечностями, создавая видимость того, что пугало живое, тогда как остальные отдыхают у его ног.

Если на кобольдов нападут, кобольды постараются опрокинуть пугало на врагов (см. ниже). Кобольды патрульные присоединяются к бою через 1к3 раунда. Если хотя бы двое кобольдов будут убиты, один из кобольдов бежит в **лагерь** (область 4), чтобы предупредить остальных.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите четверых кобольдов
- **Слабая группа:** уберите троих кобольдов
- **Сильная группа:** добавьте двух крылатых кобольдов
- **Очень сильная группа:** добавьте четверых крылатых кобольдов

ЧУЧЕЛО ОГРА

Из-за не ровной местности и густого тумана, распознать, что пугало не живое можно не более, чем с 20 футов и то, пройдя успешно проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Из-за тумана, эта проверка проходит с помехой.

Группа **как минимум из четверых кобольдов** может объединить свои действия, чтобы опрокинуть пугало на их врагов. Любое существо, стоящее рядом, когда оно упадёт, должно будет преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы вернуться от него. Существо, заваленное обломками пугала, получает дробящий урон 4 (1к8) и опутано пока не потратит действие, чтобы успешно пройти проверку Силы Сл 10, чтобы выбраться.

4. ЛАГЕРЬ КОБОЛЬДОВ

Если тревогу поднимут где-то в другом месте, все кобольды, находящиеся здесь отправляются защищать **фургон Джераллы** (область 5).

Круг палаток расположился вокруг пылающего походного костра. Рептилоиды снуют по лагерю - некоторые точат копы в горячем пепле костра, другие возятся возле котла с едой, иные чем-то заняты в палатках. Севернее стоит большой крытый фургон и упряжь тягловых животных. Странное рычание и фыркание доносится из деревянной клетки у обрыва.

В лагере восемь **кобольдов**. Если начинается бой, двое **кобольдов**, стоящих на страже у фургона в области 5 присоединяются к бою в начале второго раунда. Кобольды не ожидают атаки с запада, потому персонажи, подходящие со стороны леса могут осмотреть лагерь относительно спокойно.

В ЛАГЕРЕ

Кобольдский лагерь обладает следующими особенностями.

Палатки. В каждой из пяти палаток есть припасы из засахаренных жуков, кувшина молока, простые инструменты плотника и одно из сокровищ, приведенных ниже.

Котёл с едой. Кобольды готовят тушёнку из жуков. Персонажи, которые некоторое время по наблюдают за приготовлением, замечают, что кобольды берут воду из почти не охраняемой кадки. Если воду в кадке отравить с помощью ядовитых поганок из области 2, весь лагерь будет отравлен через 15 минут.

Клетка Медвесовы. Джералла выпускает свою **медвесову** во время рейдов, чтобы та сожрала охрану каравана и посеяла ужас среди противника. Медвесова нехотя признаёт её своей хозяйкой и не питает никакой привязанности к её подручным. Если её выпустить из клетки, зверь идёт в разнос. Клетка закрыта на навесной, ржавый замок, который можно вскрыть с помощью воровских инструментов при успешной проверке Ловкости Сл 12. Персонаж, преуспевший в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15 может подкрасться к фургону незамеченным.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите двух кобольдов
- **Слабая группа:** уберите одного кобольда
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда
- **Очень сильная группа:** добавьте одного кобольда и одного крылатого кобольда

СОКРОВИЩА

Палатки кобольдов содержат следующие награбленные сокровища: сундучок серебряных слитков (общая стоимость 15 зм), три рулона шёлка (по 5 зм каждый), бочонок специй (10 зм), огранённый гранат (5зм) и набор серебряных подсвечников (5 зм).

5. ФУРГОН ДЖЕРАЛЛЫ

Фургон - это личные покои Джераллы.

Большой фургон стоит у реки. Загадочные символы покрывают его борта, а кожаный тент выкрашен в красны, белый, зелёный, синий и чёрный цвета.

Два кобольда стоят на страже снаружи фургона. Кобольды покинут свой пост только если будет зажжён сигнальный костёр (область 7).

Шёлковые занавеси украшают внутренности фургона. Скалящийся драконий череп подвешен на опоры фургона; зелёные огоньки пляшут в его пустых глазницах, а его макушка похоже является крышкой сундучка.

Рядом парит огромная, открытая книга из драконьей кожи. Уголок одной страницы загнут вокруг пера, которое старательно что-то пишет на противоположной странице.

СУНДУК ДРАКОНЬЕГО ЧЕРЕПА

Глазницы черепа вспыхивают, если крышка черепа будет открыта, и ближайшие тени сливаются в скалящуюся драконью голову. Магия школы Воплощение наносит внезапную атаку по тому, кто открыл сундучок, и лишь затем происходит определение инициативы. Существо, открывшее сундучок должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или получить некротический урон 9 (2к8). Оно получит лишь половину этого урона при успешном спасброске. Эффект можно рассеять используя рассеивание магии (Сл 12), или действием задуть пламя в глазницах черепа. Воплощение免疫 к прочему урону. Ловушка не срабатывает, если пламя глазниц будет потушено до открытия сундучка.

ВОЛШЕБНАЯ КНИГА

Чародейка привязала дух барда к книге, которому она дала задание вести хронику её возвышения в качестве Избранной Тиамат. После недолгого наблюдения за персонажами, дух пытается наладить с ними связь.

Книга «разговаривает» быстро листая страницы и указывая на разные слова согнутым уголком листа. Он достаточно умён, чтобы понять, что персонажи делают здесь и с радостью ответит на их вопросы. Дух не испытывает верности к Джералле и жаждет освободиться от своих обязанностей.

Сага представляет собой по большей части белые стихи. Чародейка изображается в ней как земная дочь Тиамат, которой суждено править всем Фаэруном. Если её спросить об этом, книга признаётся, что это всё «бахвальство и вздор». Дух барда не верит, что она является Избранной.

Дух знает следующие важные факты:

- Задуть пламя в глазницах можно обезвредить ловушку.
- Джералла перестала доверять своей правой руке, Шарраку, которого она подозревает в заговоре против себя.
- Один из пленных, которых держат в пещере - агент Арфистов.
- Джералла украла медвесову у эльфийского друида из Дрожащего Леса. Она использует слово эльфийского языка *Аразель'шато*, чтобы усмирить зверя, когда тот злится. Если Джераллы не будет рядом, медвесова уничтожит кобольдов.

Единственный способ освободить дух от его обязанностей, это «Завершит сагу о Джералле». Если чародейка погибнет, книга потеряет свои свойства.

ФРАКЦИОННОЕ ЗАДАНИЕ: ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Если книга рассказывает историю медвесовы, каждый персонаж принадлежащий к Изумрудному Анклаву получает следующее задание.

Свободу Медвесовам. Друид хозяин медвесовы

желает вернуть её в целости. Если медвесова живой сбежит из лагеря, все персонажи, сотрудничающие с Изумрудным Анклавом, получают **дополнительное очко славы**.

СОКРОВИЩА

Сундучок содержит 80 зм монетами, торговые серебряные слитки с клеймом Врат Балдура (общей стоимостью 20 зм), нефритовую статуэтку дракона (10 зм), набор колец с камнями размером на весь палец (10 зм) и медный медальон с изображением ребёнка-полурослика (5 зм).

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи успешно обезвреживают ловушку на черепе, каждому из них полагается **25 опыта**.

6. ПЕЩЕРА ПЛЕННЫХ

Персонажи, которые приближаются к пещере снаружи, рискуют попасть в **яму-ловушку** у самого входа.

Низкая пещера рассекает поверхность горы. Изнутри доносится запах древесного дыма, а вход в пещеру периодически озаряют отсветы костра. Присмотревшись, вы видите игру теней, создаваемую когтистой рукой на стене пещеры.

Спектакль теней, повествующий легенду о Куртулмаке, призван напугать пленников. В этой пещере **пятеро кобольдов** и семеро пленных. Персонажи, которые внимательно прислушиваются, слышат, что кобольды рассказывают о том, как их бог стал служить Тиамат в Девяти Преисподних.

Более безопасный и менее хоженный маршрут пролегает через **пещеру кобольдов** (область 3).

Костёр потрескивает в центре этой пещеры странной формы. Четверо людей, полу-эльф и пара дварфов связаны поблизости, на груди вонючих шкур. Плетенные клетки с сороканожками-переростками и тараканами расставлены у дальней стены. Узкий проход поднимается на северо-запад. Южнее, косой и извивающийся проход ведёт наружу.

Если кто-то падает в **яму-ловушку** (см. ниже), кобольды немедленно прибегают. Персонажи, входящие в пещеру во время игры теней, будут немедленно замечены. Кобольды будут драться до смерти.

ОСОБЕННОСТИ ПЕЩЕРЫ

Пещера обладает следующими важными особенностями.

Яма-ловушка. Яма 12 футов глубиной спрятана под утоптанной циновкой из тростника. Верёвка натянута между циновкой и основным гнездом над ней. Существо, упавшее в яму, срывает за собой и гнездо, что приводит ос в ярость. В добавок к дробящему урону 3 (1к6) от падения, существо получает дополнительный урон ядом 2 (1к4) от ос в конце каждого раунда, пока оно находится в яме. Любой находящийся в 5 футах от ямы, активно осматривающийся может заметить ловушку преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13*.

Пленные. Большинство пленников - простые охранники караванов. Один из них - Сирдж Винтермелт, полу-эльф разведчик, состоящий в рядах Арфистов (см. ниже). Пленные отчаянно желают освободиться, увидев, как множество их товарищей по несчастью были принесены в жертву Тиамат.

* Не стоит забывать о пассивном Восприятии, оно также может сыграть свою роль в этой ситуации.

СИРДЖ ВИНТЕРМЕЛТ

Полу-эльф раскрывает свою связь с Арфистами персонажам, также связанным с этой фракцией. Даже если среди группы нет Арфистов, персонажи должны узнать символ этой фракции на заклке плаща Сирджа.

Сирдж может поведать следующее:

- Арфисты узнали, что Культ Дракона собирает орков в дебрях Тара.
- Сирджа послали выследить агента, стоящего за этим, но он был схвачен до того, как смог предпринять какие-либо действия.
- Поначалу, он думал, что **Джералла** принадлежала к Культ Дракона, но после некоторого времени, которое он изучал её, он так более не считает. Она слишком дерзкая и дикая.
- Он считает, что агентом Кulta является **Шаррак**, двухголовый урд. Он видел, как тот шептал в посылающий камень.

Если персонажи не слышали о Культ Дракона, Сирдж может более подробно рассказать то, что знает на этот счёт.

ФРАКЦИОННОЕ ЗАДАНИЕ: АРФИСТЫ

Как только его освободят, Сирдж просит группу помочь ему поймать Шаррака, двухголового лейтенанта чародейки. Персонажи, связанные с **Арфистами**, получают следующие задания.

Поймать шпиона Кulta. Если Шаррака живым доставят во Флан для допроса, каждый персонаж, связанный с Арфистами получает **одно дополнительное очко славы**.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите двух кобольдов
- **Слабая группа:** уберите одного кобольда
- **Сильная группа:** добавьте одного кобольда
- **Очень сильная группа:** добавьте двух кобольдов

СОКРОВИЩА

Кожаный мешок у дальней стены пещеры содержит награбленное кобольдами добро. Внутри мешка можно найти гребень из китовой кости (10 зм), веер из павлиньих перьев (7 зм), бронзовый амулет (5 зм) и серебряное кольцо с гравировкой в виде двух сражающихся русалов (3 зм).

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи успешно избегают ямы-ловушки, каждому из них полагается по **50 опыта**.

7. СИГНАЛЬНЫЙ КОСТЁР

Дозорный **кобольдов** располагается здесь, задача которого зажечь сигнальный костёр, если заметит за Сандом Крулеком какие-либо признаки предательства.

Каменный кубок нависает над головой. Воздух над ним дрожит от паров масла. Чешуйчатый гуманоид стоит на кромке кубка, сжимая в руке горящий факел и постоянно глядя в сторону коленей статуи.

Чтобы забраться на кубок, следует преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Также, чтобы избежать внимания кобольда, следует преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15. Если приближение персонажа будет замечено, кобольд криком

предупреждает Джераллу.

ЗАЖЖЕНИЕ КОСТРА

Кобольд зажжёт сигнальный костёр по приказу от Джераллы. Примерно 15 галлонов (57 литров) масла вылито в углубление чаши. Если, после того, как оно будет подожжено, какое-либо существо войдёт в пламя или начнёт свой ход в нём, оно получает урон огнём 27 (6к8).

8. КОРАБЛЬ РАЗБОЙНИКОВ

Серые Патриоты прибыли на встречу на этом судне.

Корабль пришвартован к утонувшей руке статуи. Главный парус корабля убран, но его привязь позволит быстро его поставить. Двое фигур в серых плащах патрулируют палубу.

Двое бандитов получили приказ не подпускать близко никакие суда. Если на бандитов нападут, они отважно сражаются, защищая корабль.

НАПАДЕНИЕ НА КОРАБЛЬ

Корабль 8 футов от борта до борта, 60 футов по килю и имеет всего одну палубу.

Скользкая палуба. Палуба стала скользкой от тумана. Любой персонаж, передвигающийся по палубе быстрее, чем с половинной скоростью должен пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 или упасть навзничь и закончить свой ход.

Холодная Вода. Воды Лунного Моря достаточно холодны, чтобы у пловца перехватило дыхание. Персонаж, который неожиданно падает в воду получает один уровень истощения пока не выберется на сушу и не проведёт несколько минут высыхая.

ПРИПАСЫ НА КОРАБЛЕ

На корабле есть провизия, бочонки эля и небольшой арсенал мечей, копий и длинных луков. Среди припасов есть пол дюжины плотных серых плащей.

ФРАКЦИОННОЕ ЗАДАНИЕ: ЖЕНТАРИМ

Полный осмотр судна обнаруживает тубус, содержащий письмо Санду Крулеку. Письмо от одного из его шпионов во Флане, предупреждающего о Жентаримском заговоре против него. Выдайте игрокам **Раздаточный Материал 5**, когда группа обнаруживает это письмо. Персонажи, связанные с **Жентаримом**, получают следующее задание по прочтении этого письма.

Захватить Крулека живым. У Жентарима есть свои методы, как добраться до своих врагов, даже если они в тюрьме. Персонажи от Жентарима, вернувшие Санда Крулека живым зарабатывают дополнительное очко славы.

9. МОРСКАЯ ПЕЩЕРА

Серые Патриоты пользуются морской пещерой, чтобы переходить из **лагеря преступников** (область 11) на **корабль** (область 8) и обратно.

Каменистый пляж расположен внутри пещеры. Лодка вытащена на берег и лежит возле узкого прохода, ведущего вверх. Неправильной формы морская пещера наполнена шумом и эхом убегающих и накатывающих волн.

Извилистый проход ведёт вверх ко **входу в пещеру** в области 10. Шляпка пуста и может вместить восемь пассажиров.

10. ВХОД В ПЕЩЕРУ

Двое бандитов патрулируют периметр лагеря. Патрульные играют в драконьи шахматы, каждым своим ходом отмечаясь на посту.

Трёхсторонняя шахматная доска лежит у входа в пещеру. Судя по расположению фигур, в игре миттельшпиль. Ломоть хлеба и бурдюк вина лежат возле доски. Лагерь преступников расположен южнее, наполовину укрытый за нагромождением валунов.

Если персонажи приближаются к этой области из морской пещеры, они замечают одного из преступников как раз делает свой ход.

Женщина в сером плаще сидит на корточках возле шахматной доски, изучая положение. Похоже, что она одна.

Через непродолжительное время, преступница делает свой ход и продолжает свой патруль. Каждый преступник обходит лагерь примерно за 10 минут так, что каждый из них проходит мимо доски примерно каждые 5 минут. Оба дозорных имеют при себе рожки, которыми они смогут дать сигнал, если обнаружат проникновение.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если один из дозорных возвращается к шахматной доске и видит, что другой не ходил, дозорный оповещает **лагерь преступников** (область 11) и приступает к поискам. Если пропавшего не найдут, дозорный отправляется на **место встречи** (область 14) и предупреждает Санда.

11. ЛАГЕРЬ РАЗБОЙНИКОВ

Серые Патриоты ожидают сигнала к атаке. Преступница по имени **Уловка**, доверенный лейтенант Санда Крулека, является вожаком банды в его отсутствие.

Круг палаток расположился поблизости обрыва, частично скрываясь за булыжниками и порослью. Пол дюжины преступников в серых плащах находятся в лагере - точат мечи, проверяют припасы и тренируются в стрельбе по соломенным мишеням. К северо-востоку от лагеря, через туман виднеется отдельно стоящий шатёр.

Мускулистая талашийка неустанно вышагивает по лагерю, её взгляд прикован к статуе на западе. Она сердито размахивает топором в такт своему шагу.

Персонажи могут спрятаться за камнями и кустарником, чтобы прокрасться мимо лагеря. Всякий, приближающийся к лагерю, будет замечен до того, как представится возможность застать лагерь врасплох.

ТАКТИКА

Уловка, **берсерк**, командует шестью крепкими **бандитами**. Если на лагерь нападут, один из них поспешит на **место встречи** (область 14) чтобы предупредить Санда Крулека. **Головорез** Малыш Эрик, стоящий на страже **шатра Санда Крулека** (область 12) прибывает к началу второго раунда.

Уловка слепа на левый глаз, но она хорошо скрывает этот свой недостаток. Персонажи, знающие о её слепоте, могут использовать это во время боя, получая преимущество на рукопашные атаки по ней. Только один персонаж может получить преимущество от этой тактики в каждом раунде.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** понизьте хиты берсерка на 15 и уберите одного бандита
- **Слабая группа:** уберите одного бандита
- **Сильная группа:** добавьте одного бандита
- **Очень сильная группа:** добавьте одного бандита и одного головореза

Сокровища

В палатках находятся походные постели, фонари, запасы масла и еды. Персонажи, которые обыскивают вещи бандитов, находят 15 зм мелкими монетами. Вдобавок, на одном из бандитов надета расшитая золотом шёлковая рубаша стоимостью 10 зм.

12. ШАТЁР САНДА КРУЛЕКА

Преступник **Малыш Эрик** стоит на страже шатра Санда Крулека в любое время.

Военный шатёр расположен к северу от основного лагеря. Снаружи палатки, на страже стоит верзила семи футов росту.

Головорез Малыш Эрик получил приказ никого не выпускать. Малыш Эрик верит в то, что ведьма прокляла его - он убеждён, что крик совы станет предвестником его смерти. Если он услышит такой звук, его парализует страх и на 1к3 раунда все его атаки и проверки навыков будут проходить с помехой.

В конце каждого раунда боя, который будет проходить здесь, бросьте кубик: при чётном результате **бандиты в лагере** (область 11) узнают о происходящем. Как только группа разберётся с Малышом Эриком, они могут безопасно войти в шатёр.

Карта Железного Пути разложена на столе посреди шатра. Различные пометки сделаны чернилами на карте и шахматные фигуры расставлены по ней. Свитки, монеты и восковые печати занимают остальную часть стола. В глубине шатра стоит резная тахта с деревянным сундуком у изголовья. Сундук заперт на тяжёлый навесной замок.

Особенности шатра

Шатёр достаточно просторный, чтобы вместить пятерых персонажей, которые смогут передвигаться внутри.

- **Сундук с ловушкой:** Волшебная защита установлена на сундуке. Когда Санд Крулек уходит, он складывает блестящий длинный меч в сундук, а на замок насыпает немного пыли. Если сундук открыть, не убрав пыль, **меч** оживает и нападает. Чтобы открыть замок, требуются воровские инструменты и успех в проверке Ловкости Сл 15. Ловушка срабатывает на открытие замка и меч выпрыгнет из сундука и нападёт, как только будет открыта крышка сундука, что застигнет персонажей врасплох. Персонаж, активно осматривающий шатёр, может заметить пыль при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Убрать пыль можно просто сдуть её.
- **Карты и бумаги.** Карта показывает схроны преступников в Травянном Море и места их засад. Бумаги раскрывают план Крулека по найму армии наёмников, чтобы скинуть купеческие дома, и установлении контроля над Фланом.

Сокровища

Сундук содержит 50 зм монетами и изумрудное ожерелье в форме сердца (75 зм). Изумрудное ожерелье - это **Сердце Миф Драннора**: семейная ценность, которую отчаянно хочет вернуть Альянсу Лордов Браден Йил.

Награда опытом

Если персонажи успешно обезвреживают ловушку на сундуке, каждому из них полагается **50 опыта**.

13. НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПОСТ

Лунный эльф **Кай Тайрэн Ювиэль** несёт дозор с плеча статуи.

Голова и плечи статуи расположены вплотную к скале и располагаются на 20 футов ниже вершины обрыва скалы. Тонкая верёвка туго натянута между деревцом на плече статуи и деревом на обрыве внизу.

Эльф **разведчик** в сером плаще прячется в зарослях. Из-за тумана и кустов, проверки Мудрости (Восприятие) для его обнаружения, проходят с помехой.

Кай не покинет своего поста без крайней на то необходимости. Если он заметит незнакомцев, крадущихся куда-то, он кричит вороном, чтобы предупредить Крулека.

13А. СКОРОСТНОЙ СПУСК

Шёлковая верёвка привязана к берёзе у подножия скалы. Верёвка тянется к плечу статуи, примерно 60 футов на запад и поднимаясь на 40 футов.

Используя скоростной спуск, **дозорный** эльф может добраться до окрестностей лагеря всего за два раунда. Взобраться по верёвке можно, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, а быстро спуститься можно, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10. Любое существо, проваливающее любой из бросков, падает на землю, получая дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов падения.

Сокровища

Кай владеет **длинным луком +1** и колчаном с 20 стрелами.

14. МЕСТО ВСТРЕЧИ

Встреча между **Сандом Крулеком** и **Джераллой** проходит на коленях статуи.

Густые заросли покрывают колени статуи. Разбитые предплечья короля, покоящиеся на его бёдрах, служат двумя платформами, возвышающимися над землёй. Туман с моря клубится вокруг статуи, а шум водопадов оглушает. Хмурый воин в латах стоит на восточной руке. С противоположной руки на него смотрит драконорожденная женщина с красной чешуёй.

Успех в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15 позволяет прокрасться на встречу незамеченным. Персонажи, которые подбираются достаточно близко, слышат, как идут переговоры между преступниками. Они узнают Санда Крулека по плакатам о розыске.

Санд Крулек спорит с драконорожденной.
«Я знаю, какие фургоны ломаются от богатств, Джералла!
Оставь восток мне, а я отдам вам самый сочный кусок.»
«Скорее это будут объедки с твоего стола!» рычит в ответ
чародейка. «Зачем мне платить за то, что мои когти могут
оторвать бесплатно?»

Разговор продолжается в таком же тоне часами. Очень сомнительно, что противники придут к согласию до нападения орков (см. часть 4).

ТАКТИКА

Санд Крулек, будучи **рыцарем**, представляет собой опасного противника в бою. **Джералла** же в бою полагается на свою дикую магию. Если бой разыграется здесь, дозорные в областях 7 и 13 открывают огонь, чтобы поддержать своих вожakov. Если заиграют рожки, подкрепление прибудет из лагерей на место встречи за 5 раундов.

Вожак преступников вступают в бой, только если им грозит непосредственная опасность. Если атакована будет лишь одна сторона, вожак другой группировки возвращается к себе в лагерь и собирает свои силы для контратаки.

14А, 14В. ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ РЕКИ

Реки можно безопасно перейти вброд в отмеченных местах. Персонажи могут прокрасться через любой из бродов, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10.

СОКРОВИЩА

Санд Крулек владеет затейливым серебряным браслетом (15 зм), а на поясе у него кошель с 10 зм.

Зубы Джераллы покрыты золотом и будудт стоит в общей сложности 20 зм. У неё также есть кошель с 5 зм.

Тупиковая ситуация с заложниками

Если вожак преступников возьмут в заложники, его подчинённые пытаются вести переговоры о немедленном его освобождении. Взявший заложника может заставить преступников отступить, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 15. Мораль преступников быстро падает если вожак будудт похищен или убит. Если они посчитают, что всё пропало, банда распадается за считанные часы, из-за раздоров, дезертирства и жадности.

Часть 4: Набег орков

Переходите к этой части, когда события достигнут своего апогея. Культ Дракона заплатил боевому отряду орков, чтобы те совершили набег на Королевский Костёр и уничтожили еретиков Когтей Тиамат. Орчий вождь, Нарл Щитогрыз, ведёт в бой более чем три десятка орков.

Вой волков эхом разносится над деревьями Королевского Костра. С моря приносится порыв ледяного ветра и вороны срываются с насиженных мест в кронах. Неясные тени мечутся среди деревьев.

Горящий флаг

Нарл Щитогрыз считает, что судьба его племени, Горящий Флаг, состоит в служении драконам, которые вскоре будут править всем Фаэруном. Слова Шаррака разожгли его воображение и теперь его орки рисуют драконов на своих щитах и носят шлемы, похожие на драконьи черепа. Когда они отправляются в бой, орки поджигают свои флаги, чтобы отдать честь своим драконьим хозяевам. Нарл присягнул на верность Культ Дракона, но Шаррак его единственный контакт в культе.

Проведение набега

Орки прибывают к Королевскому Костру с севера. Прежде, чем начать основной набег, Нарл отправляет авангард, чтобы убрать с постов дозорных. Персонажи должны всё ещё присутствовать на месте, когда авангард атакует (см. столкновение 1, ниже).

Если у вас остаётся мало времени, переходите сразу к столкновению 2.

Боевой отряд вскоре спускается с холма налетая на лагерь Джераллы. Застигнутые врасплох, силы драконорожденной чародейки вскоре уничтожаются. Не используйте броски для этих столкновений - просто опишите происходящее как фоновый процесс. Орки вскоре проносятся по всем областям места переговоров, включая лагерь Серых Патриотов. Запустите столкновение 2, если набег орков застигнет персонажей в лагере.

Если у игроков получится завладеть посылающим камнем Шаррака и ухитрятся обмануть Нарла, некоторые из сил Джераллы почуют неладное, будут лучше готовы к атаке, и сражение будет проходить более ровно. Ко времени нападения авангарда орков на персонажей в столкновении 1 их число уменьшится вдвое (округляя вверх).

Столкновение 1. Авангард орков

Это столкновение может проходить где-угодно. Небольшая группа орков нападает на место, где находятся персонажи прежде чем случится основная часть атаки.

Тёмная фигура выскакивает из-за укрытия. Кожа существа покрыта смолой, а на голову надет железный шлем, отдалённо напоминающий драконий череп. В руках у него поржавевший топор, а из свиноподобного рыла торчат клыки.

«За Чешуйчатых Господ,» рычит оно и бросается вперёд.

Шесть орков нападают на всякого присутствующего в этой области. Если персонажи прячутся за укрытием, опишите происходящий бой между МП-ми вместо бросков кубиков. Орки сражаются насмерть.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите четверых орков
- **Слабая группа:** уберите троих орков
- **Сильная группа:** добавьте одного орка
- **Очень сильная группа:** добавьте двух орков

Развитие событий

Когда авангард будет перебит или отступит, начнётся основной набег.

С западной стороны доносятся звуки рогов. Штандарты Плающей Битвы, которые несёт большая группа кричащих гуманоидов, появляются из-за деревьев. Отряд срывается вниз по лесистому склону к статуе, заполняя воздух боевым кличем.

Дайте персонажам время отреагировать. Запускайте столкновение 2, если они всё ещё присутствуют в лагере, когда орки налетают на него.

Столкновение 2. Вождь орог

Проводите это столкновение, когда персонажи пытаются прорваться с пленниками, ввязались в бой с одним из главарей банд или где-либо в другом месте, где вы сочтёте это наиболее эффективным. Нарл Щитогрыз вступает в смертельную битву с персонажами.

Битва бушует вокруг. Стрелы свистят над головами, а воздух наполнен едким дымом. Пробираясь через этот хаос, дорогу вам преграждает звероподобный гуманоид верхом на огромном волке. В руках у существа поржавевший топор и штандарт Плающей Битвы. Зубы его полностью металлические. Из тумана подле него угрожающе выходят несколько орков.

Орог Нарл и его ворг будут сражаться насмерть. Трое орков попытаются наброситься на наименее бронированного персонажа, и, если Нарл будет повержен, немедленно обратятся в бегство. Если сражение будет оборачиваться против персонажей, один или более преступников могут вступить в бой против орков.

Если Нарл погибает, остатки его отряда отступают.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите ворга и орков
- **Слабая группа:** уберите ворга
- **Сильная группа:** добавьте одного орка
- **Очень сильная группа:** добавьте одного орога, одного ворга и одного орка

Сокровища

У Нарла с собой кошель с 15 зм, гравированный кинжал с драконьей головой на рукояти (8 зм) и наручи из шкуры виверна (5 зм). На врге надет ошейник с чёрным жемчугом (22 зм). Посылающий камень Нарла был разбит во время битвы, делая посылающий камень Шаррака бесполезным.

ОКОНЧАНИЕ НАБЕГА

Персонажи могут выбрать бегство, вместо столкновения с Нарлом и его отрядом. Если это так, орки уничтожают обе банды преступников. Если банды по большей части не понесли потерь, тоже может случиться и с орками.

Вам решать, кто переживёт атаку орков, основываясь на предыдущих действиях группы. Один из главарей банд может быть найден смертельно раненным или персонажи могут найти обоих главарей, сражающихся друг с другом. Что бы вы ни выбрали, не делайте это слишком сложным: к этому моменту персонажи заслужили передышку!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи возвращаются к Брадону Йилу, который выдаёт им их награду. В ближайшие несколько дней, первые караваны купцов покидают Флан и осторожно отправляются по Железному Пути. Вест о безопасном прибытии караванов встречают торжествами, а персонажей чествуют, как героев. Город снова в безопасности - как минимум, пока что...

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

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

ОПЫТ

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

Боевые Награды

Имя противника	Опыт за противника
Капитан Валхарроу, минотавр	700
Медвесова	700
Джералла, чародейка	450
Нарл, орог	450
Уловка, берсерк	450
Санд Крулек, рыцарь	450
Орк	100
Шпион (включая Кая Тайрэна Ювиэля)	100
Головорез (включая Малыша Эрика)	100
Варг	100
Шаррак, крылатый кобольд	50
Бандит	25
Гигантская ласка	25
Братья Гримшэкл	25
Стражник (включая Тюремщиков Гримшэкл)	25
Кобольды	25
Обыватель	10
Паук	10

Небоевые Награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Побег из Гримшэкл	50
Избегание ямы-ловушки в области 6	50
Обезвреживание ловушки Крулека с магической пылью	50
Обезвреживание черепной ловушки Джераллы	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**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Вещи из шатра Санда Крулека	125
Фургон Джераллы	125
Награда Чёрного Кулака за Крулека	100
Награда за Крулека от Дома Кадорна	75
Награда за Джералла от Дома Кадорна	75
Выторгованная дополнительная награда	50
Сокровища кобольдов (область 4)	50
Сокровища вождя орога	50
Сокровища кобольдов (область 6)	25
Вещи бандитов (область 11)	25
Вещи Крулека	25
Вещи Джераллы	25

Длинный лук +1

Магическое оружие, необычное

Вы получаете бонус +1 к броскам атак и урона этим оружием.

Распределение постоянных магических предметов

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

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом,

этот персонаж получает этот предмет.

- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

СЛАВА

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

Фракционное задание (Изумрудный Анклав): Освобождение медвесовы и вывод её с Королевского Костра удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Изумрудного Анклава, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Фракционное задание (Арфисты): Поимка шпиона Культа Дракона, Шаррака, и возвращение его во Флан удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Арфистов, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Фракционное задание (Альянс Лордов): Обнаружение и возврат Сердца Миф Драннора из шатра Крулека удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Альянса Лордов, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Фракционное задание (Орден Перчатки): Освобождение пленников, схваченных бандитами, удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Ордена Перчатки, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

Фракционное задание (Жентарим): Поимка Крулека и возвращение его во Флан, чтобы он предстал перед Чёрным Кулаком, удовлетворяет требованиям этого фракционного задания. Любой представитель Жентарима, выполняющий это задание получает дополнительное очко славы.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **200 опыта** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

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).

ОБЫВАТЕЛЬ

Средний защиты (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

Действия

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

Летающий меч

Маленькая конструкция, без мировоззрения

Класс доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 17 (5к6)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	11(+0)	1(-5)	5(-3)	1(-5)

Спасброски Лов +4

Иммунитет к урону ядом, психический

Иммунитет к состояниям ослеплён, очарован, оглушён, испуган, парализован, окаменел, отравлен

Чувства слепое видение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 7

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к Антимгии. Меч становится недееспособным пока находится в поле антимгии. Если он станет целью рассеивания магии, меч должен преуспеть в спасброске Телосложения против сложности спасброска

от заклинаний накладывающего рассеивание или потерять сознание на 1 минуту.

Ложная внешность. Пока меч остаётся неподвижным и не летает, его невозможно отличить от обычного меча.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к8+1).

ГИГАНТСКАЯ ЛАСКА

Средний зверь, неопределённый

Класс доспеха 13

Хиты 9 (2к8)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	16(+3)	10(+0)	4(-3)	12(+1)	5(-3)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки -

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

Действия

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

БРАТЯ ГРИМШЭКЛ, БАНДИТЫ ПОЛУРОСЛИКИ

Маленький гуманоид (полурослик), нейтрально злой

Класс доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	13(+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	11(+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Всеобщий, Полуросликов

Опасность 1/8 (25 опыта)

Храбрость. Полурослики проводят спасброски против страха с преимуществом.

Проворство полуросликов. Полурослик может проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше его.

Действия

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

Праща. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона.

Тюремщик из Гримшэкл

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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

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

СТРАЖНИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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

ДЖАРАЛЛА, ЧАРОДЕЙКА

Средний гуманоид (драконорожденный), хаотично злой

Класс доспеха 13 (доспехи мага)

Хиты 21 (5к6+5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(+0)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	16(+3)

Спасброски Тел +4, Хар +6

Навыки Магия +3, Запугивание +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Спротивление к урону огнём

Языки Всеобщий, Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Драконье наследие. Джералла обладает наследием красного дракона.

Колдовство. Джералла является заклинателем 5-го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Джералла обладает следующими заклинаниями чародея:

Заговоры (по желанию): *брызги кислоты, волшебная рука, малая иллюзия, огненный снаряд, сообщение*

1-го уровня (4 ячейки): *доспехи мага, волна грома*

2-го уровня (3 ячейки): *корона безумия, облако кинжалов, палящий луч*

3-го уровня (2 ячейки): *гипнотический узор*

Действия

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

Оружие дыхания (Перезарядка после короткого или длинного отдыха). Джералла выдыхает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получить урон огнём 7 (2к6). При успешном спасброске существо получает лишь половину этого урона.

Волна дикой магии (Перезарядка 5-6). Когда Джералла творит заклинание, она может вызвать волну дикой магии, чтобы сотворить это заклятие как если бы она использовала слот на 1 выше, чем тот, что был использован на самом деле. (МП может свериться с таблицей Волна дикой магии из Книги Игрока, используя эту способность).

КАЙ ТАЙРЭН ЮВИЭЛЬ, РАЗВЕДЧИК

Средний гуманоид (высший эльф), нейтральный

Класс доспеха 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

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

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

Специальное снаряжение. Кай обладает *длинным луком +1*.

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Всеобщий, Эльфийский

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Наследие фей. Кай совершает спасброски против очарования с преимуществом и не может быть магически усыплен.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

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

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

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 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).

Капитан Валхарроу, Минотавр

Большой монстр, хаотично злой

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 76 (9к10+27)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	11(+0)	16(+3)	6(-2)	16(+3)	9(-1)

Навыки Восприятие +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Всеобщий, Бездны

Опасность 3 (700 опыта)

Набег. Если минотавр передвигается хотя бы 10 футов по прямой к цели и после этого попадает своей атакой рогами в этом же ходу, цель получает дополнительный колющий урон 9 (2к8). Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14 или его оттолкнёт на 10 футов и опрокинет с ног.

Знание Лабиринта. Минотавр может в деталях вспомнить любой путь, который он прошёл.

Безрассудство. В начале своего хода, минотавр может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Палица. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

Рога. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 13 (2к8+4).

Нарл Щитокрыз, Орог

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

Класс доспеха 18 (латы)

Хиты 42 (5к8+20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	18(+4)	12(+1)	11(+0)	12(+1)

Навыки Запугивание +5, Выживание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Всеобщий, Орчий

Опасность 2 (450 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием орог может передвинуться на расстояние до значения своей скорости к враждебной цели, которую видит.

Действия

Мультака. Орог проводит две атаки двуручным топором.

Двуручный топор. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (1к12+4).

Метательное копьё. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Орк

Средний гуманоид (орк), хаотично злой

Класс доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 15 (2к8+6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Всеобщий, Орчий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием орк может передвинуться на расстояние до значения своей скорости к враждебной цели, которую видит.

Действия

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

Метательное копьё. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

МЕДВЕСОВА

Большой монстр, неопределённый

Класс доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к10+21)

Скорость 40 фт.

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

Навыки Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

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

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

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

УЛОВКА, БЕРСЕРК

Средний гуманоид (человек), хаотично злой

Класс доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 67 (9к8+27)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(-1)	11(+0)	9(-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Всеобщий

Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода, берсерк может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

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

РАЗВЕДЧИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

и Разведчик совершает две рукопашных или две дальнбойных атаки.

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

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

САНД КРУЛЕК, РЫЦАРЬ

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс доспеха 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)

Смельчак. 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. Дальнбойная 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.

ШАРРАК, КРЫЛАТЫЙ КОБОЛЬД

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 13

Хиты 7 (3к6-3)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/4 (50 опыта)

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

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

Действия

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

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

ПАУК

Крошечное чудовище, без мировоззрения

Класс доспеха 12

Хиты 1 (1к4-1)

Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

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

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 0 (10 опыт)

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

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

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

Действия

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

или получить урон ядом 2 (1к4).

ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

ВОРГ

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10+4)

Скорость 50 фт.

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

Навыки Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Гоблинский, Варгов

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

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

Разыскивается

за

грабёж, убийство и призыв к тяжёлу



Санд Крутек

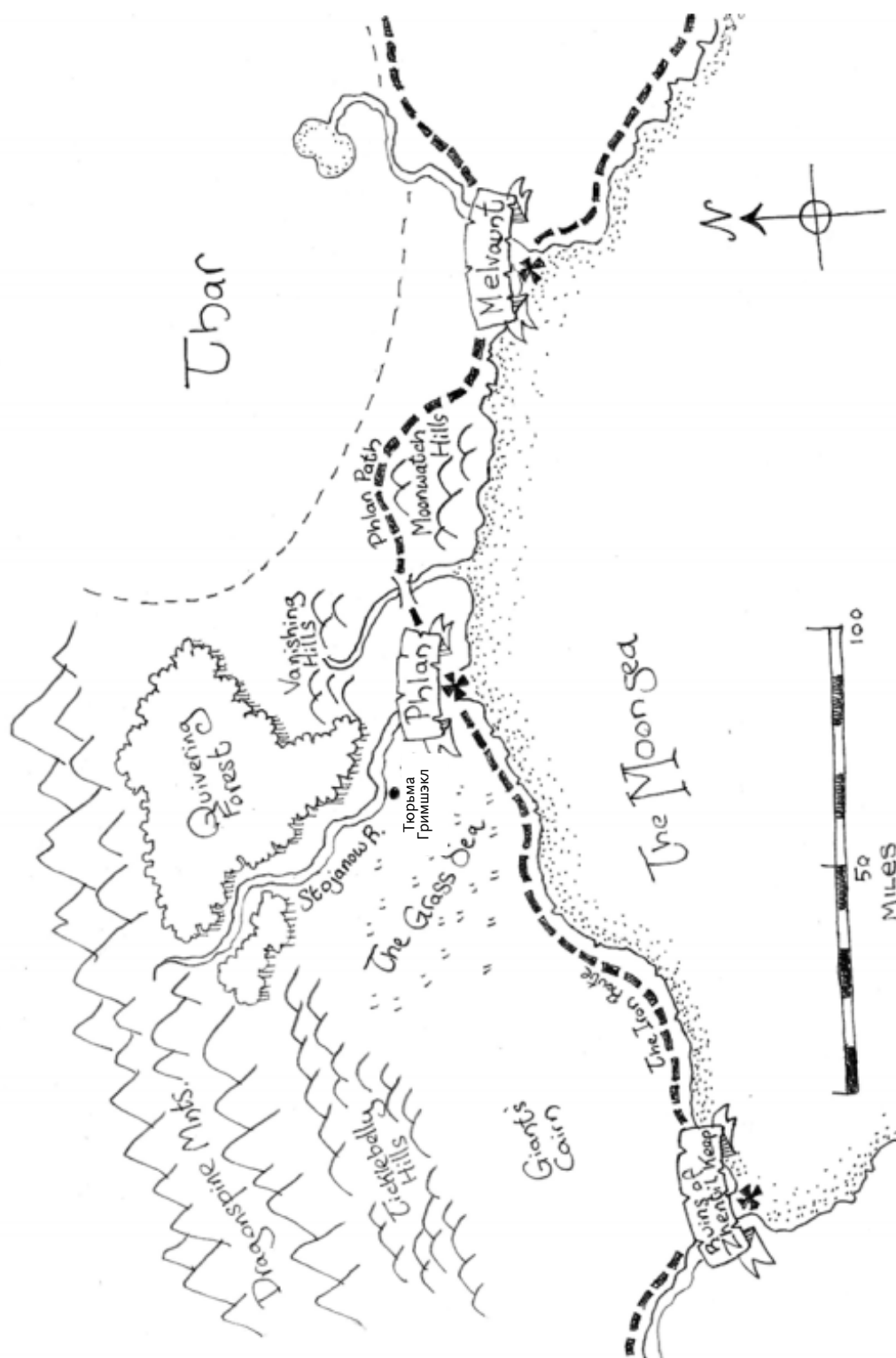
Главарь банды отъявленных гоповорезов «Серые Патриоты»

Награда

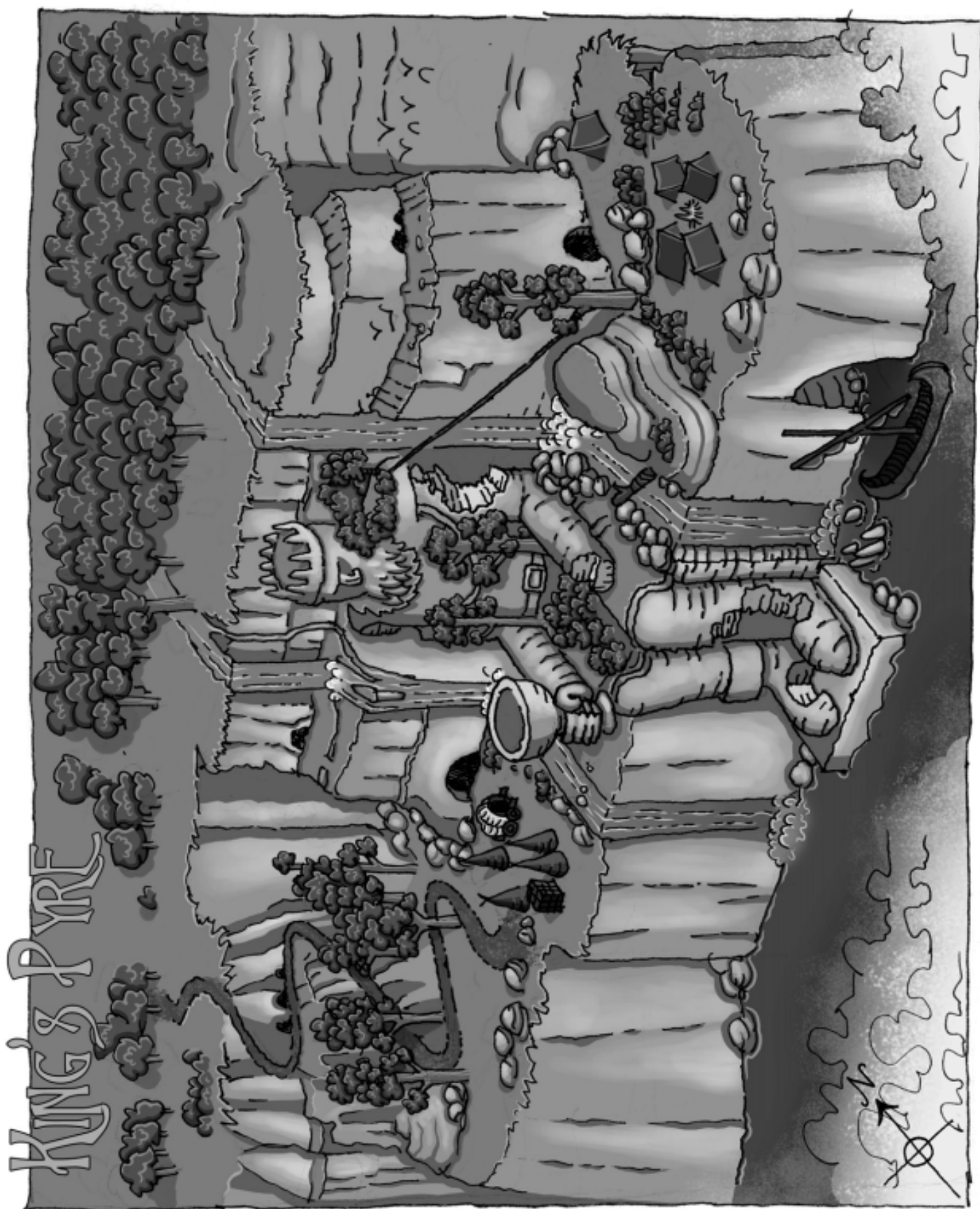
100 золотых монет

будет выплачена всякому, кто доставит преступника живым или мёртвым
рыцарям Чёрного Купака.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 2



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 3



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 4

Гавриэль,

Дурные ветры дуют с Лунного Моря.

Торговцы сообщают о нападающей на их караваны колдунье - женщине-змее, которая служит самой Цветной Драконихе. Те, кто попадают к ее слугам-кобольдам, захватываются в плен и удерживаются там до тех пор, пока звезды не встанут в нужное для жертвоприношения положение.

Орден Перчатки не может позволять такому злу одерживать верх. Поспеши к Лунному Морю и разведай про эту волшебницу, старый друг. Если у нее будут заложники, их надо освободить!

И пусть ее отребье не смеет стоять на твоём пути. Дуют дурные ветры - так пусть же они наполнят паруса твоей ярости!

В добрый путь

Барровин Ундурр



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 5

Сержант,

Про Приветствующих можете больше не беспокоиться, они не будут лезть в наш бизнес во Флане, пока тот не затрагивает их собственные дела.

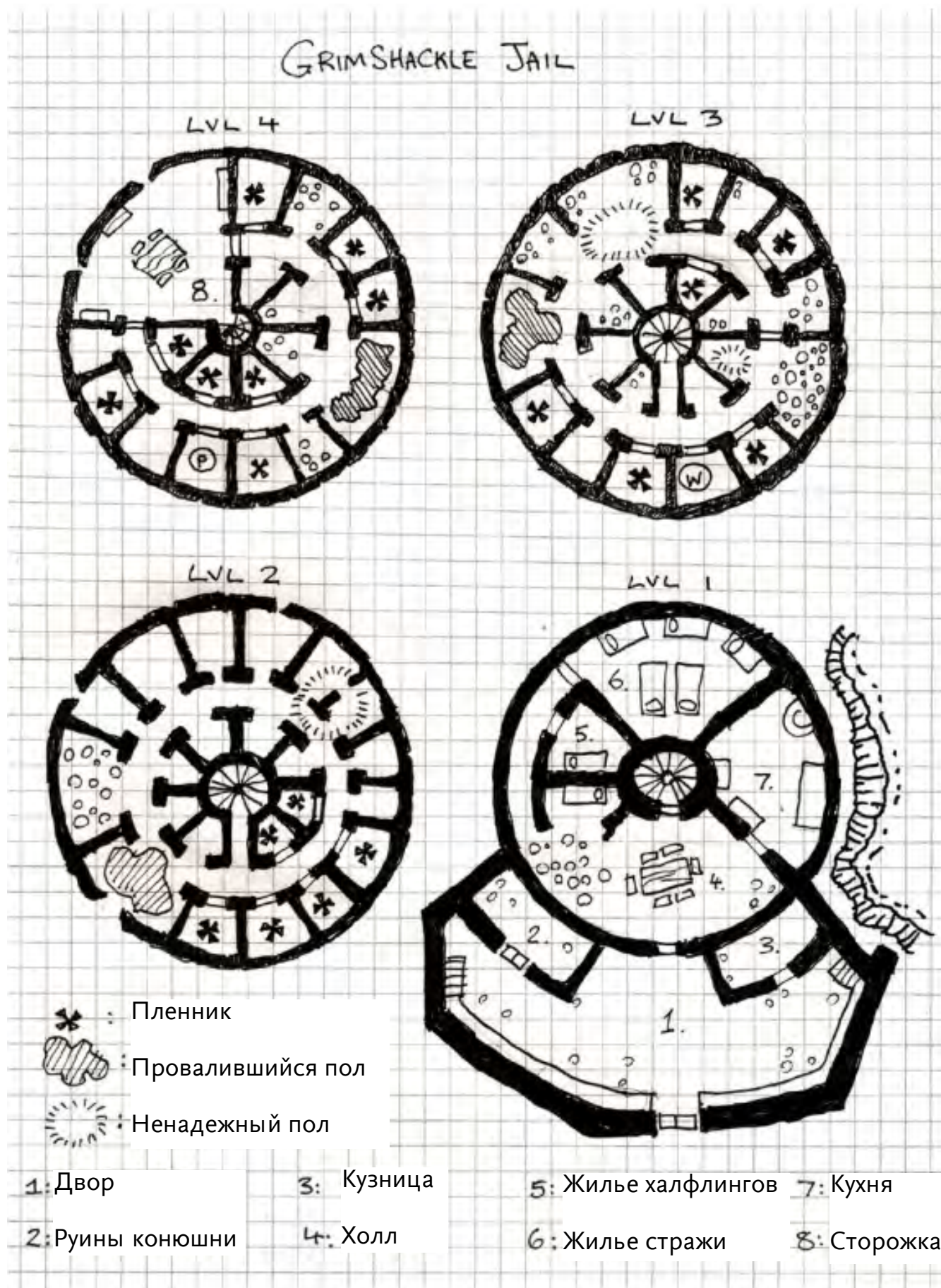
Но у меня тревожные новости про Жентарим. Они опасаются, что вы раскрыли их шпионов в Черном Кулаке и готовятся организовать «допрос с пристрастием», если вас вдруг захватят вновь. Похоже, щупальца жентильцев могут протянуться куда угодно, даже в самые темные подземелья Замка Вальево.

Будьте осторожны!

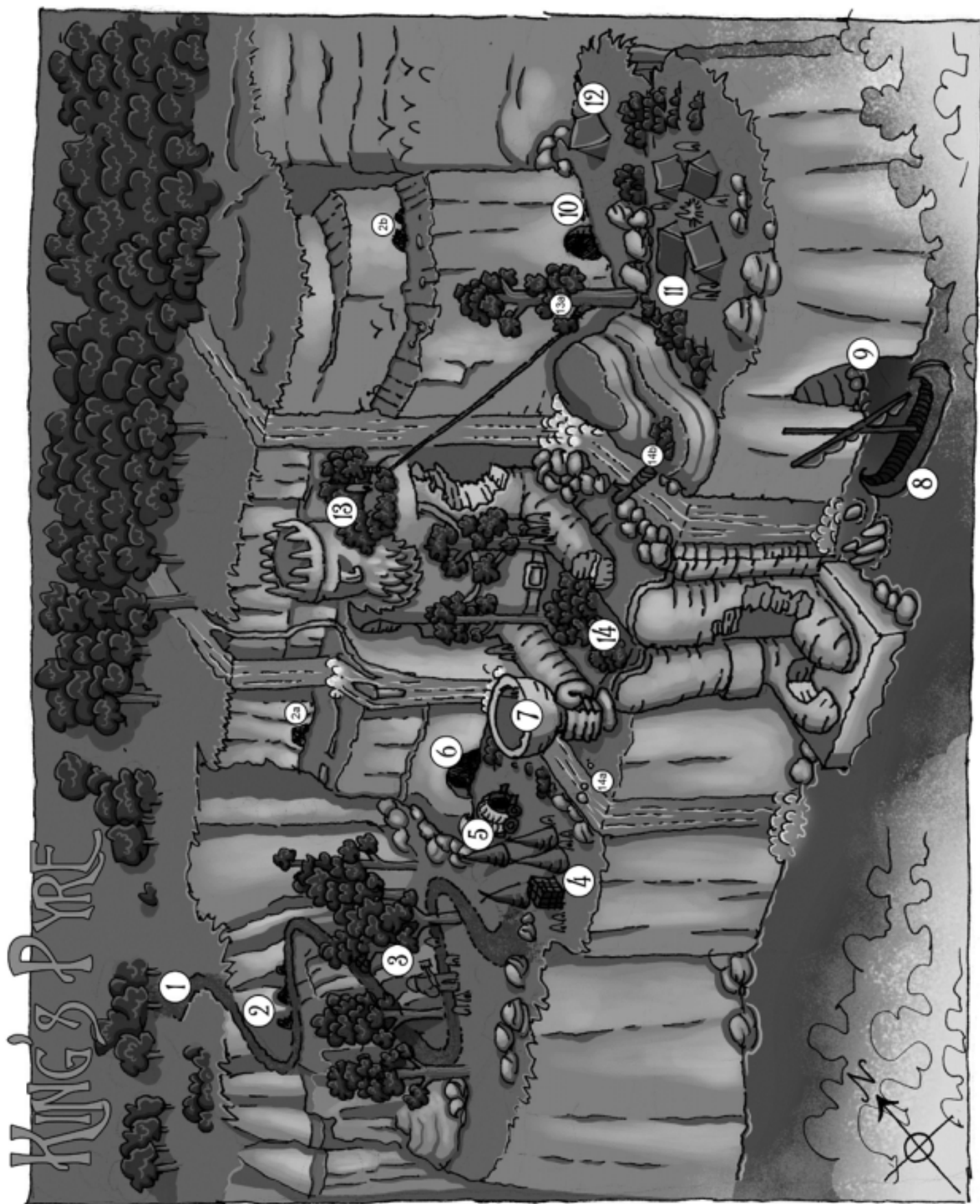
Да восторжествует правосудие,

Р.Х.

КАРТА 1: ТЮРЬМА ГРИМШЭКЛ



КАРТА 2: КОРОЛЕВСКИЙ КОСТЁР



БУГАШЕЧКА



перевод неточный и не наш и мы не знаем чей
зато про две банды

DDEX 1-9: Бандиты Железного Пути