

Hoard of the Dragon Queen

Клад Королевы Драконов

Главы 1 - 4



Перевёл и оформил - Rorin Korfax

Введение

Тирания Драконов - эпическая история, изложенная в двух приключениях, начинающаяся событиями, описанными в приключении "Клад Королевы Драконов"(ККД) и завершающаяся приключением "Восстание Тиамат"(ВТ). ККД рассчитан на классическую группу из 4х персонажей 1го уровня, которые по окончании этого приключения получают 7й или даже 8й уровень.

События "Тирании Драконов" проходят в мире Забытых Королевств на западном побережье Фэйруна - Побережье Мечей. Тонкая полоска цивилизации растянулась по побережью, где огромные города кажутся лишь редким бисером на тонкой нити. Из таких нитей состоит паутина дорог, связывающая Лускан [Luskan] на севере с Калимпорт [Calimport] на юге, проходя через Неввервинтер [Neverwinter], Уотердип [Waterdeep] и Врата Балдура [Baldur's Gate] по всему западному побережью.

От переводчика:

Привет, пират! Дальше ты действуешь на свой страх и риск. Я лишь перевёл это для себя, чтобы получить хорошие впечатления от игры. То, что ты где-то нашел этот перевод и используешь его без моего ведома - меня не касается. И помни - This document (text and illustrations) is for personal use only and not for resale! Автор не несёт ответственности за любое использование этого документа в противозаконных целях!

Перевод и оформление – Rorin Korfax.

При оформлении использовались изображения и другие материалы из интернета.

Что необходимо для игры:

Вы можете играть это приключение используя лишь основные правила D&D5 и дополнение "Тирания Драконов" которое можно получить онлайн. Онлайн дополнение содержит всю статистику монстров и магических предметов, не описанные в этом приключении. Ищите на DungeonsandDragons.com и да пребудет с Вами Сила!

Также, опционально, вы можете использовать правило Поэтапного Получения Уровней [milestone experience rule] вместо обычных правил для отслеживания опыта и уровней персонажей. Используя это правило персонажи будут получать очередной уровень после окончания каждого из эпизодов, кроме 5го.

От переводчика:

Наверняка прочитав или просмотрев официальную часть этой кампании Вы обратите внимание, что предметов, как таковых просто нет, а золото редко спрятано в карманах злодеев, и лишь иногда выдается за особые заслуги! Это возможно как-то оговорено другими правилами, которых мы не читали пока.

Потому, я просто постараюсь помочь hardcore мастерам, и в таких вот сносках "От переводчика" с пометкой "Предметы" высказать свои мысли на тему где и что было бы уместно "положить".

Не воспринимайте эти "мысли" как руководство к прямому действию, а лишь как более-менее уместную альтернативу тому, что пишут в официальных правилах.

"Ну что ж, начнём потеху уже в который раз..." (С) Сауруныч



Общая Информация

Драконий Култ был активен на Фэйруне веками. Его деятельность была направлена на то, чтобы выполнить пророчество связанное с мертвыми драконами. Но все изменилось...

Драконы Маски

Новый лидер культа - Калишит по имени Северин Сильрайжин [Severin Silrajin] считает, что настоящие знания и сила драконов принадлежит живущим, а не мертвым, драконам. Амбиции Северина позабавили Тиамат и она открыла ему знание о существовании пяти драконов масок - по одному для каждого драконьего цвета. По отдельности, эти древние маски позволяли владельца общаться с драконами. Что еще более важно, человек, обладавший должными знания о драконах, одевая маску, становится Говорящим С Драконами - образ его мышления становился более драконьим и это возвеличивало его для драконов, позволяя незримо влиять на их поведение. Если же все пять масок собрались вместе - они волшебным образом могли быть объединены в единую Маску Королевы Драконов. С ее помощью Тиамат могла вырваться из своей темницы на Девяти Кругах.

После того как Северину (не без помощи Тиамат) открылся этот секрет, он велел бросить все ресурсы культа на поиск давно утерянных драконьих масок. Когда он отыскал красную маску, Северин стал первым из Говорящих С Драконами за много лет и это было лишь начало.

Секреты

Драконьему Культу пока удавалось держать в секрете свои цели по освобождению Тиамат. Хотя многим уже стало известно о повышении активности культа на Побережье Мечей, особенно на севере, но причины такого подъема остаются тайной.

Кроме его культистов, Северин заключил союз с отколовшейся от Красных Магов Тэя фракцией. Эта небольшая и скрытная группа, возглавляемая изгоем по имени Рат Модар [Rath Modar], замышляет свергнуть лича Сзасса Тэма [Szass Tam] с его правления Красным Магами. Рат считает, что в обмен на его помощь с освобождением Тиамат, она даст его силу, необходимую для свержения лича.

Организация Культа

Драконий Култ организована ячейками, которые разнятся размером от единиц до несметных множеств. Лидеры культа известны как Носящие Пурпур, и они стоят над обычными сектантами, но этим иерархическое деление заканчивается.

И хотя култ использует регалии в своих ритуалах и своих далеких лагерях, члены, которые живут и работают в обществе стараются не выделяться.

Култ не брезгует наймом наемников, когда есть необходимость в определённых специалистах. В самом деле, многие из "сектантов", с которыми персонажи сталкиваются в этом приключении никто иной как наёмники.

Обзор Приключения

На протяжении первой части приключения Култ уже обладает несколькими масками. Пока культисты делают все, чтобы заполучить остальные, Северин приводит в действие вторую часть своего плана по освобождению Тиамат: призыв драконов на свою сторону и сбор клада, достойного Драконьей Королевы. Эти действия и привлекают внимание персонажей.

Действие начинается, когда культисты, во главе с драконом, атакуют город, в котором находятся в тот момент персонажи. Персонажи вмешиваются в жизнь городка лишь когда культисты уведут с собой исследователя, который в этот момент также находился в городе. Спасая заложника из лагеря налётчиков, персонажи узнают, что они противостоят именно Драконьему Культу, и в это же время им представляется возможность уничтожить кладку драконьих яиц, которые охраняет эта ячейка культа.

Уничтожая кладку, персонажи находят намёки на другую деятельность культа и отправляются в путешествие на север. В путешествии персонажи подвергаются различным опасностям со стороны культа и получают неожиданную помощь со стороны некоторых членов, известной в тёмных кругах, организации Жентарим [Zhentarim]. Они узнают, что севернее Уотердипа контрабандисты собираются переправить некую посылку для Драконьего Культа в давно заброшенную твердыню на континенте.

Портал, находящийся в подземельях, ведет в крепость одного из самых влиятельных, и в тоже время недовольных, союзников культа - Талиса Белого [Talis the White], который может стать для группы как заклятым врагом, так и бесценным союзником. С его помощью или без нее, группа должна попасть в летающую цитадель, предоставленную в распоряжение культа облачным гигантом, и предотвратить её прибытие в назначенное место - Колодец Драконов.



Приложение А: Предыстории [Appendix A: Backgrounds]

Это приложение предоставляет игрокам альтернативы для предыстории их персонажей, созданные специально для связи с кампанией *Тирания Драконов*.

Шаблон предыстории

Ниже представлен шаблон предыстории, который можно применять к любой выбранной или созданной Вами предыстории персонажа. Вы можете заменять части или просто дополнять все доступные части предыстории Вашего персонажа представленными ниже элементами. В каждой секции оговорено, дополняет она или заменяет собой соответствующую часть.

----- Пока, история такова...

Более смелые действия Драконьего Культа привлекают к нему большее внимание. Ваш персонаж столкнулся с его деятельностью или как-то связан с драконами. Таблица предоставляет Вам дополнительные Узы [Bond], переплетенные с событиями этой кампании. Вы можете заменить или добавить их к уже выбранным ранее Узам Вашего персонажа.

Узы[Bond] (1к10)

1. Леошин Эрлантар [Leoshin Erlanthar], странствующий монах, однажды спас Вашу жизнь. Он послал к Вам весть, срочно встретить его в городке под названием Гринест. Похоже настало время отплатить ему за спасение.
2. Когда орчий набег оставил Вашу семью без крова, люди Гринеста приняли Вас к себе. С тех пор всякий, кто угрожает Гринесту - Ваш заклятый враг!
3. Каждые пять ночей вы видите странные сны о наступлении апокалипсиса. Мир уничтожают холод, ядовитый туман, шторма, волны кислоты и адское пламя. Всякий раз сон заканчивается тем, что из тьмы на Вас взирают пять пар злых глаз. Просыпаясь, вы чувствуете порыв отправиться в Гринест. Возможно, ответ на загадки ваших снов ожидает вас там.
4. Онтарр Фрум, поборник добра и правосудия, Ваш наставник и друг, попросил Вас отправиться в Гринест и исследовать слухи об появлении драконов и их преспешников.
5. Вы слышали, что Ваш друг детства - полу-эльф Талис [Talis] - был похищен драконьими культистами. Расследование привело Вас в городок Гринест. Вы должны спасти друга!
6. Будучи потомком известного драконоборца Вам легко впечатлить людей. На прошлой неделе на Вас напали какие-то головорезы с криками "Драконий Культ не забывает и мстит всегда!". Вы решили залечь на дно в тихом городке под названием Гринест, пока беда не пройдет стороной...
7. На смертном одре Ваш отец признался Вам, что имел дела с Драконьим Культom, перевоза для них контрабандой товары по всему Побережью Мечей. Замученный совестью, он просит Вас расследовать и попытаться исправить то зло, которому он мог невольно поспособствовать. Он посоветовал начать поиски с небольшого городка Гринест.
8. Драконы уничтожили всё, что было Вам дорого - разрушив Ваш дом и убив всю Вашу семью. Теперь, когда у Вас не осталось ничего, кроме шрама от раны, которая почти погубила и Вас, Вы поклялись отомстить!
9. Ваша семья состояла в Драконьем Культе, пока соперники-культисты не подстроили гибель Вам. Вам, одному, удалось спастись, все считают Вас погибшим. И это Ваш шанс отомстить! Ваш список "мертвецов" включает следующие имена: культистка Фрулам Мондат, полу-орк по имени Бог Лак и полу-дракон Резмир. Вы прибыли в Гринест, зная, что это следующая цель культистов.
10. У Вас есть секрет. Когда-то вы были золотым драконом который служил Бахамут [Bahamut]. Вы были гордым и тщеславным и Бахамут решил Вас проучить. Вас заперли в слабое, человеческое тело, оставив лишь тень воспоминаний о том, кем Вы были когда-то. Одно Вы помните точно: Бахамут приказал Вам отправляться в мир и доказать Вашу приверженность правде и добру. Если Вы докажете свою верность - то вернётесь себе свою истинную форму и положение.

Варианты особенностей предыстории

Ниже представлены две альтернативные особенности предыстории, которыми Вы можете заменить особенности предыстории [background feature], предоставляемые выбранной стандартной предысторией.

Особенность: Шпион в Драконьем Культе

Вы проникли в ряды Драконьего Культа. Пробыв в их рядах некоторое время, Вы знаете их внутренние обычаи и порядки. У Вас есть хорошо проработанная личина в качестве Последователя, достаточная, для того, чтобы затесаться в их ряды в качестве рядового культиста или прислужника.

Особенность: Драконолог

Вы изучали драконов и их особенности много лет. Вы можете без труда определить места, построенные или используемые драконами, цвет дракона по его кладке или чешуе. Если Вы проваливаете проверку на Интеллект, связанную со знаниями о драконах, Вы точно знаете человека или книгу, которая может предоставить необходимую Вам информацию (если МП не рассудит иначе).



=====

Эпизод 1: Гринест в огне

Городок Гринест [Greenest] был основан халфлингом Дхарвой Скаттерхарт [Dharva Scatterheart], авантюристкой, которая возомнила себя королевой Зеленых Полей [Greenfields]. Дхарва скончалась, так и не воплотив мечту о собственном королевстве, но городок разросся в живое сообщество. Что не удивительно, так как Гринест - это единственное поселение на Тропе Ульдуна [Uldoon Trail], наиболее коротком пути между Кормиром [Cormyr] и Сембией [Sembia], западными городами Побережья Драконов [Dragon Coast], и Прибрежным Трактом [Coast Way] уходящим к великим городам Амна [Amn], Тетира [Tethyr] и далёкого Калимшана [Calimshan]. Золото караванов, проходящих через Гринест, приносит доходы городским мастерам, купцам и казне города под справедливым правлением губернатора Найтхилла.

Для многих персонажей приключение может начаться, когда они будут путешествовать по дороге из города в город, в поисках работы, или возвращаясь из путешествия домой. Также они могут в этот момент служить охраной одного из караванов, купцов или богатых персон.

Зацепки для Персонажей

Для более тесной связи предыстории персонажей с приключением Тирания Драконов обратитесь к приложению А [appendix A]

Приближение к Городу

Когда персонажи приближаются к городку, они видят, как синий дракон и его сообщники из Культа атакуют Гринест. Целью культистов является создание достойногоклада, который они собираются предоставить Тиамат в момент ее возвращения. Культ собрал под своими знаменами немалые силы для проведения этого рейда - бандиты, кобольды и наёмники образовали маленькую армию. Монах по имени Леошин Эрлантар [Leosin Erlanthur] также присутствует в городе. В результате исследований и расспросов во время путешествий между Кэндклипом [Candlekeep] и Бердаском [Berdusk] Леошин пришел к выводу, что культ проводит какую-то масштабную операцию, но детали ему пока не известны. Леосин пытался использовать этот рейд для внедрения в культ с целью узнать побольше про их планы, но был раскрыт и схвачен. Персонажи могут попасть в следующие столкновения пока разбой продолжается в Гринесте.

Последовательность и комбинация столкновений определяется Вами и Вашими персонажами. Единственное исключение составляет столкновение "Скорее в крепость!" [Seek the Keep], которое должно быть первым, когда персонажи войдут в Гринест.

Текст для игроков:

Уже несколько дней вы путешествуете по дороге, лениво извивающейся по раскинувшимся равнинам Зеленых Полей. Солнце почти опустилось к горизонту и золотит поля. Взобравшись на очередной холм, опоясанный дорогой, вы наконец-то можете разглядеть Гринест, до которого осталось всего несколько миль. Однако вместо пригожего, слегка сонного, радующего взор городка вы видите совершенно другую картину. Столбы черного дыма поднимаются от горящих домов. Люди, с такого расстояния - почти точки - бегают в панике. Над небольшой крепостью, возвышающейся на холме в центре городка, кружит темный, крылатый силуэт.

Общие Черты

К моменту появления персонажей в городке солнце уже скрылось за горизонтом.

Освещенность: Горящие здания и полумесяц на небе слегка рассеивают тьму над городом создавая полумрак [dim light, disadvantage on Wisdom(Perception)] на улицах. Внутри крепости же горят яркие огни [bright light].

Огни: Культисты попытаются поджечь как можно больше зданий продвигаясь по городу, но солома не такая горючая как кажется. Большинство огней в городе - это горящие сараи и стога сена по окраинам, а не дома и магазины.

Ручей: Ручей протекающий по Гринесту достаточно мелкий(с максимальной глубиной в 3 фута) с каменистым дном. Потому персонажи могут передвигаться по нему в брод не рискуя оставить в иле сапоги. Берега у ручья пологие, и в местах, где они не поросли кустарником и камышом ручей легко переходит вброд. Передвижение по зарослям значительно сложнее и ограничивает передвижение персонажей до максимальных 5 футов за ход.

Примечательные Личности

Губернатор Найтхилл: Тарбау Найтхилл [Tarbaw Nighthill] является губернатором ближайших земель и управляет Гринестом. Человек, средней комплекции с открытым, но благородным лицом. Ему около шестидесяти. Голова его перевязана, правая рука висит на простой перевязи, а синего цвета туника заляпана его кровью. Эти раны он получил, когда осада только началась, но так и не нашел времени ни на что большее, чем получение самой необходимой медицинской помощи.

На вопрос "кто командует обороной?" персонажей направят к именно к нему. Всю ночь осады он будет находиться либо на вершине донжона, либо на верхнем, крытом этаже, если атака дракона повторится вновь. Если же персонажи не занимаются поиском губернатора по прибытии в крепость - он сам найдет их. Так или иначе, Найтхилл приветствует их и приглашает присоединиться к нему на стенах.

Кастелян Эскоберт "Рыжий": Щитовой дварф со спутанными, связанными узлом, ярко-рыжими волосами. Эскоберт также является



TARBAW NIGHTHILL

комендантом крепости и лучшим источником информации, связанной с тоннелями, входами и выходами из замка. При нем всегда огромных размеров кольцо с ключами от всех дверей в крепости.

От переводчика: Случайные имена для случайных существ

Борхильд(а), Готтфрид, Гримворт, Гунвальд, Ульфедин, Эльдмир(а)

Геббард, Лориналь, Эммерих, Белгос, Ингвар, Магбад, Риззен, Съельф

Набил(а), Ольга(герд), Хадиг(а)

Ильса, Моурн, Торри, Вэрва, Хагал

Азиз(а), Райн(а), Эрик(а), Анна, Ворн, Юсуф

Блуждающие Монстры

Улицы Гринеста наводнены **культистами [cultist]**, **аколитами [acolyte]**, **кобольдами [kobold]** и **охотничьими дрейками [ambush drake]**. Налётчики передвигаются по городу без опаски, грабя и устраивая погромы везде на своем пути. Пока группа передвигается по городку, они могут встретить как грабителей, так и горожан, пытающихся скрыться от погромов.

Если персонажи пытаются прокрасться не привлекая к себе внимания, каждый персонаж должен пройти проверку на *Ловкость(Скрытность)* УС 10 [Dexterity(Stealth) DC 10]. За каждые две проваленных индивидуальных проверки группа может вступить в столкновение на пути к своей цели. Если персонажи пытаются пройти по руслу ручья большую часть пути, у группы появляется Преимущество [Advantage] на вышеописанные проверки Ловкости(Скрытности).

Если же персонажи не скрываются, то столкновения могут случаться примерно каждые 100 футов.

Во всех случаях столкновения случаются с 50% вероятностью. Для того, чтобы определить состав группы



противника в столкновении, бросьте 1к8 и сверьтесь с таблицей ниже.

Таблица: Эпизод 1 - Столкновения

d8 Encounter

1 6 kobolds

2 3 kobolds and 1 ambush drake (see appendix B)

3 6 cultists

4 4 cultists and 1 guard

5 2 cultists and 1 acolyte*

6 3 guards and 1 acolyte*

7 1d6 townsfolk being hunted by raiders (roll a d6 to determine the raiding group)

8 1d6 townsfolk hiding

* Acolytes have command prepared instead of sanctuary.

Большинство культистов, охранников и аколитов - люди. Но при желании, Вы группы противника могут включать в себя любые расы из Руководства Игрока. При этом пересчитывать статистику монстров не обязательно.

Сноска: Украденные сокровища

Культисты и их приспешники кобольды, продолжают грабить Гринест, собирая награбленное для транспортировки в свой лагерь(см. Эпизод 2). Любая группа мародёров, с 50% вероятностью, может иметь при себе часть награбленного(1к6 х 10зм предметами, серебром и золотом).

От переводчика: Предметы

Кроме Украденных сокровищ, у налётчиков при себе может быть небольшой запас полезных предметов. С вероятностью 50%, у монстров без Украденных Сокровищ, могут быть следующие предметы (бросьте 1к10 чтобы определить, что именно):

- 1-2 одно зелье лечения [1x potion of healing]
- 3 два зелья лечения [2x potion of healing]
- 4-6 пузырёк алхимического огня [1x flask of alchemist's fire]
- 7 пузырёк стандартного яда [1x vial of basic poison]
- 8 зелье взбирания [1x potion of climbing]
- 9 свиток незначительной магии [1x spell scroll(cantrip)]
- 0 летающий шар [1x driftglobe] (если такой результат уже выпадал в этом эпизоде, замените его на одно зелье лечения [1x potion of healing])



Скорее в Крепость! [Seek the Keep]

Текст для игроков:

Внезапно, пятеро фигур, перерезая вам путь, выскочили из темного переулка слева. Хромая, мужчина и трое детей перебежали улицу, ныряя в темноту переулка напротив. Женщина, следовавшая за ними, остановилась посреди улицы и развернулась к группе ящероподобных существ, к тому времени выпавшей из того же переулка. Подняв деревянный щит и надтреснутое копьё, она приготовилась встретить окружающих ее ящеров, тем самым дав хоть какое-то время уйти своей семье.



Персонажи могут сталкиваться с различными опасностями в Гринесте, но это столкновение должно предшествовать всем прочим. Начинается оно с того, что перепуганная человеческая семья(отец, мать и трое детей) перебегают из переулка в переулок на глазах у приключенцев, по пятам преследуемая **восьмерыми кобольдами [8x kobolds]**.

Женщину зовут **Линан Свифт [Linan Swift]**, а ее мужа Кат [Cuth]. Линан простолюдин с 8 ОЖ. Так как из брони у нее только щит, ее КЗ 12. Она атакует копьём с +2 модификатором, нанося 1к6 колющим уроном. [commoner, 8 hp, AC 12, attack +2, 1d6 piercing]. Из-за ранения, полученного в бою ранее у её мужа всего 2 ОЖ. Он и дети передвигаются со скоростью 20 футов в раунд. Детей можно нести, чтобы ускорить продвижение, но персонаж, несущий ребенка получит неудобство [Disadvantage] на атаки и не сможет применять бой двумя руками.

Пока персонажи не вмешиваются, кобольды считают их культистами и игнорируют, полностью сконцентрировавшись на женщине и её семье. Если же персонажи вмешаются и спасут семью, Линан благодарит персонажей и настаивает на том, что они все должны как можно скорее добраться до крепости (отметка 1 на карте Гринесте); Это единственное безопасное место в Гринесте.

Грабители пока не выставили плотный кордон у крепости и все еще есть возможность добраться в крепость - но это не на долго.

Для того чтобы добраться в крепость, персонажи должны миновать три группы налётчиков. Группы состоят из **1к6 кобольдов и 1к4 культистов [1d6 kobolds + 1d4 cultists]**. Если в группе 6 кобольдов, один из них крылатый [winged kobold, urd].

Персонажи могут сражаться с ними, попытаться прокрасться мимо, отступить и переждать, или придумать



что либо еще - например, попробовать обмануть врагов, выдав себя за своих. Если персонажи вступают в бой проведите его по стандартным правилам. Если же персонажи пытаются прокрасться мимо или обмануть врага, они получают преимущество [advantage] на соответствующие броски.

Каждый раз, когда персонажи отступают или переживают столкновение, они обнаруживают 1к6 горожан, также пытающихся попасть в крепость. За каждых четверых горожан количество необходимых столкновений для прохода в крепость увеличивается на одно.

Группа персонажей последними входят в крепость. Ворота за ними закрываются и баррикадируются, в связи с нарастающей угрозой штурма.

Награда:

Кроме опыта за поверженных в ходе столкновений врагов, персонажи зарабатывают по 50 Очков Опыта(ХР) за каждого НИП (NPC) доставленного живым в крепость. Это общее количество опыта на всю группу, потому следует поделить полученное количество ХР на количество ИП в группе, для определения индивидуального количества опыта.

Миссии

События в Гринесте поделены на несколько миссий. Большинство миссий - так или иначе боевые, но могут быть исключения.

Персонажи прибывают в городок на закате, около 21 часа. Следующий рассвет будет в 6 часов утра следующего дня. Последние налётчики покинут город еще до рассвета приблизительно к 4 часам утра.

Для удобства подсчёта времени, рекомендуется принять длительность каждой миссии в 1 час. Кроме боёв и передвижения по городу, этот час включает в себя время потраченное на сон, уход за инвентарём,

медицинский уход, патруль стен и разговоры с губернатором, а также прочие занятия. Также вместо миссии персонажи могут использовать этот час для совершения краткого отдыха [short rest]. В таком случае они не могут в течение этого часа принимать участие в выполнении миссий.

Если персонажам необходимы какая-то информация, губернатор Найтхилл может провести краткий обзор тактической ситуации. Грабители изолировали и окружили крепость, но так и не пошли на приступ. Найтхилл считает, что в ближайшее время они, также, не собираются этого делать. Пока их внимание обращено на город и его обитателей, которые не успели добраться в крепость до осады.

----- Старый тоннель [The Old Tunnel]

Губернатор хочет отправить кого-то назад в город, чтобы помочь горожанам, оставшимся за стенами. Скрытная группа может провернуть такое без того, чтобы привлечь внимание налетчиков. Если приключенцы возьмутся за это задание, то единственный, кто может им посоветовать, это Эскоберт - кастелян и комендант крепости. На этот счет он, поразмыслив, вспомнит про узкий тоннель, уходящий из подвала под донжоном крепости к берегу ручья(отметка 2 на карте Гринеста).

Тоннель достаточно широк для того, чтобы люди смогли передвигаться гуськом по одному. В подвале крепости тоннель закрыт окованной железом, запертой дверью, а со стороны ручья - тяжелой решеткой, также запертой на замок. Решетка замаскирована под канализационный сток. Так как крепость никогда, до сегодняшнего дня, не осаждали - туннелем долгое время никто не пользовался по назначению. Бочки и ящики загораживают дверь в подвале. Тоннель задумывался как выход к водному ресурсу на случай осады, но также может служить и как "задняя дверь" в замок. Ключи от замков находятся у кастеляна - они висят на ключнице(кольцо с ключами), которую он всегда держит при себе. Вход в тоннель достаточно далеко от крепости, потому группа привлечет куда меньше внимания, если они будут проводить горожан используя его, нежели каждый раз пробиваться силой к главным воротам.

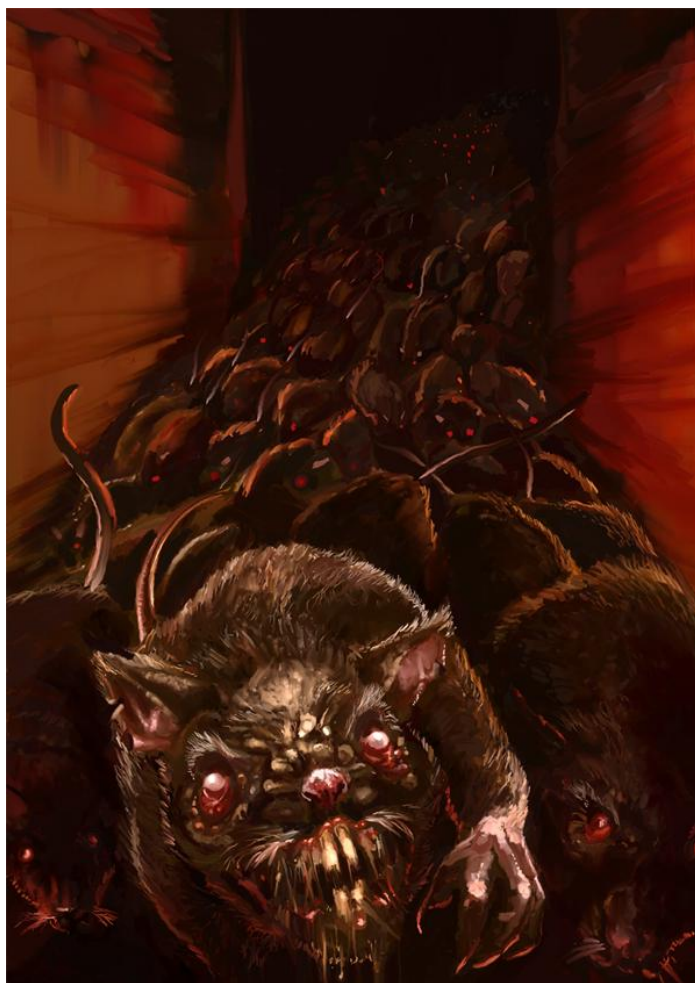
Замки:

Персонажи могут расчистить проход к двери за пару минут работы. Замок слегка приржавел, но с помощью ключа открывается все также без проблем. Без ключа для того чтобы открыть дверь, персонаж, обученный навыкам с воровскими инструментами и применяющий их, должен пройти проверку *Ловкости УС 10 [Dexterity DC 10]*. Давно не использовавшийся тоннель затянут паутиной, но в целом - чист и свободен. Через несколько метров, в обеих стенах тоннеля **две стаи крыс [2x swarm of rats]** свили гнезда. Крысы нападут на любого, кто потревожит их, и разбегутся если в стае останется меньше половины существ. Выход из тоннеля на фут погружен в воду.

За годы отсутствия ухода и использования замок и петли сильно поржавели. Даже с нужным ключом только успешная проверка *Ловкости УС 10 [Dexterity DC 10]* необходима для открытия замка. *Без ключа, сложность проверки повышается до 20.* Если проверка провалена на 5 и больше, то ключ или отмычка ломаются в замке и заклинивают его. Единственная возможность открыть решетку - успешное прохождение проверки *Силы УС 15 [Strength DC 15]*.

Противник:

Когда персонажи открывают решетку, группа культистов прочёсывает берега в поисках прячущихся от грабежей горожан в этом районе. Если персонажи открыли решетку с помощью ключа или отмычек, первый выбравшийся персонаж замечает противника и могут попытаться устроить тем засаду. Если проверка проваливается - обе стороны замечают друг друга и начинается бой. Если решетку сломали с помощью силы, грабители услышат это и попытаются устроить засаду персонажам. Это ведет к раунду неожиданности для налетчиков. Группа налетчиков включает в себя **двух культистов и шестерых кобольдов[2x cultist, 6x**



kobold]. Если к четвертому раунду боя хотя бы один из культистов жив, один из них пытается убежать за помощью. Через 10 минут он возвращается с подмогой и бой идет на условиях - персонажи против **двух культистов, десяти кобольдов и охотничьего дрейка [2x cultist, 10x kobold, ambush drake]**. Если к этому моменту персонажи покидают зону с тоннелем, прибывшие патрулируют её до возвращения персонажей, подстерегая их.

Награда:

Кроме опыта за поверженных в ходе столкновений врагов, тоннель сам по себе является наградой для персонажей. Пока он остается неизвестным, персонажи могут входить и выходить в крепость незамеченными. Каждый раз когда они используют тоннель для вылазки бросьте 1к6.

При результате 1 еще одна группа грабителей, неудачно оказавшаяся рядом замечает персонажей и нападает на них.

При результате 2 группа грабителей замечает персонажей, но не нападает, а устраивает засаду, ожидая их возвращения.

При результате 4..6 приключенцы выходят из тоннеля незамеченными.

----- **Чёрный Ход [The Sally Port]**

Кроме главных ворот, в крепость можно попасть еще и через "чёрный ход" - расположенную южнее главных ворот калитку на западной стене. Главное предназначение ее заключается в возможности контратаки противника, в случае, если главные ворота в опасности (например, противник подвел к ним таран). На протяжении ночи, когда персонажи находятся в крепости, налётчики взламывают старую калитку и врываются внутрь. Комендант первым замечает опасность и понимает тревогу прежде, чем ворвавшиеся успевают опомниться от собственного везения. В пылу сражения, Эскоберт разыскивает персонажей и говорит им, что нужно скорее закрыть брешь в караулке "задней двери", потому как эта атака скорее проба сил, нежели настоящая атака.

Для того, чтобы обезопасить крепость персонажам необходимо отбить контроль над караулкой у группы, состоящей из **аколита, четырёх кобольдов и охотничьего дрейка [acolyte, 4x kobold, ambush drake]**. Караулка представляет собой комнату 10' x 20'. Группа культистов ожидает атаку и готова к ней. Когда караулка взята персонажи обнаруживают, что калитка сильно повреждена и не может быть полностью закрыта. Скорейший способ её починить - это прочесть *заклятие починки [mending cantrip]* направленное на дверь пять раз подряд (затратив в общем 5 минут). Даже если среди персонажей не найдется никого, кто мог бы исполнить это среди людей в крепости есть НИП, способные сделать это для ИП. Но кто-то должен найти их и привести в караулку. Пока этого не произошло, персонажи должны удерживать контроль над помещением.

Тем временем, еще одна группа налётчиков, состоящая из **гвардейца, троих культистов и четверых кобольдов [guard, 3x cultist, 4x kobold]** попытается вернуть себе контроль над караульным помещением. Эта группа может пытаться прорваться снаружи крепости, или же, наоборот, пытаться вырваться наружу под напором защитников крепости. Персонажи могут забаррикадировать проход пока ожидают починки бочками и прочими тяжелыми предметами. Если так, то они могут избежать второй атаки на караулку полностью.

Награда:

Персонажи получают опыт за побежденных врагов.

----- **Дракон Атакует! [Dragon Attack]**

Взрослый синий дракон Леннитон [adult blue dragon Lennithon] сопровождает набег, хотя и без особого энтузиазма. Его главный вклад - это его *Ужасающее Присутствие [Frightful Presence]*, но оно становится менее эффективным с наступлением ночи и с течением времени, защитники цитадели преодолевают свой страх. Около полуночи, когда приключенцы в крепости, дракон идет на финальный приступ цитадели. Фрулам Мондат [Frulam Mondath] отдал ему приказ атаковать, зная что в это время персонажи находятся в крепости. Дракон не считает этот бой своим. Более того, он считает неразумным для себя связываться с группой приключенцев к выгоде третьей стороны.

Во время этой атаки, Леннитон кружит над крепостью используя свое дыхание [breath weapon] не приближаясь ближе чем на 25 футов к парапету. Защитники крепости к тому моменту превзошли свой страх драконьего присутствия и готовы защищать стены даже от такой ужасной твари. К началу миссии на стенах находятся 20 человек, и подкрепления будут поступать по мере необходимости, чтобы заменить павших между атаками. Первую свою атаку дракон должен провести не по персонажам, и каждая атака проведенная не по ним будет убивать по 1к4 защитников и тяжело ранить еще 1к6 человек. Персонажи, попавшие под удар

проходят спасброски и получают урон как описано в статистике монстра. Атаки НИП по дракону совершенно не эффективны.

Внимание! Помните, что атака дракона убьет персонажа 1го уровня на месте, потому, прежде чем обращать дракона на персонажей, явно продемонстрируйте его деструктивные способности игровым персонажам на НИП.

После каждой атаки Леннитон отлетает пока дыхание не перезарядится, после чего атака повторяется. Так он будет действовать пока не получит 24 или больше урона или не перенесет критическое попадание, после чего он отправляется восвояси.

Награда:

Персонажи получают по 50 XP за то, что отогнали дракона. Если при этом погибло больше 10 защитников, то следует уменьшить награду до 25 XP.

Пленники [Prisoners]

В очередном разговоре Губернатор Найтхилл обмолвится, что очень неплохо было бы взять языка и допросить его по поводу того, кто они и почему нападают. Если персонажи до сих пор не встречали лидеров культа, Найтхилл подводит их на парапет и указывает на одного из таких. Это отличный момент для того чтобы обратить внимание на фигуру в пурпурных одеяниях, окруженную дюжиной гвардейцев - это Фрулам Мондат [Frulam Mondath]. Губернатор не рекомендует персонажам выступать их группой против такой серьезной силы. Тем более, что даже менее важный командир сможет ответить на его вопросы.

Покинуть крепость через главные ворота уже не представляется возможным, так как слишком много налётчиков следят за ними. Если персонажи до сих пор не прошли миссию Старый Тоннель, то единственный вариант - это дожидаться когда тучи скроют луну и спуститься по веревкам со стены.

Эта миссия может быть совмещена с другими.

Главная задача заключается в том, чтобы привести живым Культиста или Аколита. Пленники буду допрошены Губернатором и парой его охранников. Персонажи могут при желании принять участие в допросе, для получения информации.

➤ Пленные кобольды в ужасе; Они скажут всё, что от них хотят услышать, даже если не знают чего-то. Они знают, что они работают с Драконьим Культom на "драконью леди"(Резмир [Rezmir]) и здесь они для того, чтобы награть побольше.

➤ Пленные гвардейцы или наёмники, сильно не отпираясь, рассказывают про то, что они грабят поселения по Зеленым Полям [Greenfields] для наживы.

Также они слышали слухи в лагере про то, что у культа есть кладка драконьих яиц.

- Настоящие культисты и аколиты наиболее молчаливые допрашиваемые. Хотя успешная проверка *Харизма(Запугивание) УС 10 или Харизма(Убеждение) УС 12 [Charisma(Intimidation) DC 10, Charisma(Persuasion) DC 12]* необходима для того, чтобы они рассказали о своей принадлежности к Драконьему Культy. Также они расскажут, что собирают награбленное для создания "клада, достойного пришествия Драконьей Королевы" и то, что у них есть кладка драконьих яиц в хорошо охраняемой пещере в лагере.

Награда:

25 XP каждому персонажу за доставленного губернатору пленника. Также 20 зм на всех, если это Культист или Аколит. Самостоятельный допрос пленника и доставка губернатору только информации не дает никакой награды. Также персонажи получают опыт за монстров, побежденных в ходе выполнения миссии.



Сноска: Резмир Чёрная

"Драконья леди" о которой говорили кобольды - это Резмир, Говорящая с Драконами Черного цвета. Она полудракон черного цвета, приближенная Северина и одна из лидеров культа в целом. Под её командой был совершен рейд на Гринест, описанный в эпизоде 1, из лагеря описанного в эпизодах 2 и 3. Персонажи не сталкиваются с нею лично, но именно она ответственна за ряд набегов и грабежей по всему Побережью Меча и является важной частью всего приключения ККД.

От переводчика:

Если персонажи недовольны размером награды, следует напомнить им, что они делают общее дело с горожанами - а именно пытаются выжить и отбить атаку на город. Когда речь идет о человеческой жизни, торг не уместен!

----- Спасти Мельницу [Save the Mill]

Один из защитников крепости на западной стене замечает, что группа налётчиков направляется с факелами к водяной мельнице на окраине города. Губернатор Найтхил, со встревоженным видом, обращается к персонажам за помощью.

Текст для игроков:

"Смотровой на башне заметил новую угрозу! Налетчики собираются поджечь городскую мельницу. И если она загорится, мы потеряем наш склад, а значит в ближайшие месяцы мы потеряем от голода куда больше людей, чем за сегодняшнюю ночь! Я собираю отряд для защиты мельницы, но это займет некоторое время, которого у нас просто нет! Вы бы сослужили нам огромную службу, если бы успели бы предотвратить сожжение мельницы. Все, что я от вас прошу - отогнать налетчиков пока не подоспеет подкрепление. Мне на это потребуется минут 15-20. Что скажете?"



Мельница примерно в 500 футах напрямик от крепости. Потому, реальное расстояние, которое должны будут пройти персонажи примерно в два раза больше - учитывая, что они воспользуются тоннелем и руслом ручья для скрытности.

Бросьте 1к6 и сверьтесь с таблицей "Эпизод 1 - Столкновения" для определения силы отряда, отправленного для поджога мельницы. Все кобольды разбегутся, как только двое или более налётчиков некобольдов будут повержены. Если персонажи решат понаблюдать немного за действиями "поджигателей" прежде чем атаковать, позвольте им пройти проверку *Мудрости(Проницательности)* или *Харизмы(Выступления)* с УС 15 [Wisdom(Insight) DC 15, Charisma(Performance) DC 15]. Успешное прохождение одной из проверок покажет, что "поджигатели" лишь устраивают спектакль, не собираясь ничего поджигать на самом деле. Несколько костров, разведенных у здания, могут быть потушены легко и без промедления.

На самом деле, все это лишь уловка. Мондат осведомлена, что городской страже помогает группа приключенцев, и устроила это все для того, чтобы заманить их в засаду. Подкрепление налётчиков - **культист и по гвардейцу на каждого персонажа [cultist, 1 guard per character]** - прячутся внутри мельницы, ожидая появления персонажей.

Мельница представляет собой простой прямоугольный сарай, 40 футов в длину и 20 вширь с вынесенной наружу конторой. В дальней от ручья длинной стене сарая расположены ворота сарая и дверь из двух частей. На более коротких стенах располагаются окна. Как двери, так и окна закрыты, но не заперты. Внутри, основное в центре главного помещения стоит массивные жернова, приводимые в действие силой водного колеса. Мельники работали допоздна, потому когда начался набег они сбежали, так и не отцепив тяги, и жернова до сих пор вращаются с громким скрипом. На верхнем этаже хранится мука и добраться туда можно либо по деревянным ступенькам вдоль восточной стены, либо используя веревки и блоки, с помощью которых поднимали наверх муку.

Затаившиеся налетчики ждут появления персонажей наверху. Когда персонажи войдут в здание, гвардейцы начинают бой метательным оружием и затем спрыгивают для боя врукопашную. Лишь успешное прохождение проверки *Мудрость(Восприятие) УС 20 [Wisdom(Perception) DC 20]* не даст раунда неожиданности притаившимся налётчикам. Те персонажи, которые обращают внимание именно на второй этаж мельницы получают преимущество [Advantage] на этот бросок.

Десять минут спустя после второго боя, дюжина защитников города, перемазанные кровью, но в целом, здоровые прибывают со стороны крепости с приказом подменить персонажей и защищать мельницу. Они говорят, чтобы персонажи отправлялись в крепость без лишнего шума, дабы не привлекать внимания противника к отбитой мельнице.

Награда:

Персонажи получают опыт за побежденных врагов. Если персонажи поняли, что поджог - это спектакль, то каждому полагается еще по 50 ХР. Если же они заметили засаду только в самой мельнице - то каждому лишь по 25 ХР.

Убежище [Sanctuary]

Десятки горожан забаррикадировались в окружённом налётчиками храме Чонти [Chauntea]. Сначала налётчики хотели поджечь храм, но у них ничего не получилось - большая часть его сложена из камня. Потому они соорудили у главных дверей импровизированный таран. Теперь захват людей и храма - лишь вопрос времени, возможно всего пары минут.

Храм являет собой квадратное каменное здание с пирамидальной крышей. Алтарь расположен в самом центре храма, прочее пространство вокруг него обычно занимают прихожане.

Противник:

Пытающихся захватить храм можно условно поделить на три группы. Первая (А) пытается выбить главные ворота с помощью тарана, вторая (В) обходит храм шумной толпой, и третья (С) складывает солому у задней двери храма. Все вместе штурмующие превосходят по силе группу приключенцев, но персонажи могут разработать план, при котором им придется иметь дело только с одной группой штурмующих.

Группа А включает в себя **одного драконьего когтя, двух культистов и шестерых кобольдов [dragonclaw, 2x cultist, 6x kobolds]**. Под руководством драконьего когтя, культисты возятся с тараном, а кобольды стоят на страже, готовые отразить контратаку горожан. Кобольды на страже, но отвлекаются на проходящую мимо группу В.

Группа В состоит из **трех культистов, десяти кобольдов и двух охотничьих дрейков [3x cultist, 10x kobold, 2x ambush drake]** растянувшаяся почти на 50 футов. Процессия, со снующими туда-сюда и шумящими кобольдами, совершает один круг примерно за 8 минут(по две минуты на стену).

Группа С состоит из **двух культистов и шестерых кобольдов [2x cultist, 6x kobold]**, плотно сгруппировавшихся возле задней двери. Скучный костер разведенный ими производит куда больше дыма нежели огня, который покрывает ближайшее 30 футов земли и заднюю часть храма. Всё в дыму *слегка затемнено [lightly obscured]*, а предметы и существа за *15 футов сильно затемнены [heavily obscured]*. Персонажи могут подкрасться к группе С и получить раунд неожиданности против них, при условии, что персонажи не попадутся группе В в процессе.

Подготовка спасения:

Лучший выбор персонажей это спасение горожан через заднюю дверь, предварительно нейтрализовав группу С. Для того чтобы дать горожанам время для того чтобы добраться в крепость, персонажам придется взять на себя группы А и В на некоторое время, когда они ворвутся в главные двери храма. Также, если персонажи уже открыли старый тоннель, то они могут

объяснить горожанам, что этим путём также можно попасть в крепость.

Горожане, запершиеся в храме, почти в панике, но даже в таком состоянии они не будут выполнять приказы чужаков, не прошедших успешно проверку *Харизмы(Убеждение) УС 15 [Charisma(Persuasion) DC 15]*. Вместо этого персонажи могут найти местного священника Чонти, полуэльфа Эйдиана Фэлконмуна [Eadyan



Falconmoon]. Его легко заметить - он единственный сохраняет спокойствие и очень рад видеть персонажей, спрашивая, есть ли у них план спасения.

В то же время, напомните персонажам ударами тарана в переднюю дверь, клубами дыма и периодически влетающими через окна факела, что время уходит. Сколько времени осталось у группы прежде, чем дверь разлетится в щепки, зависит от характеров игроков. Неторопливым мыслителям и планировщикам требуется больше времени, чем решительным деятелям. Главное, чтобы группа чувствовала напряженность ситуации.

От переводчика:

Для создания адекватно напряженной ситуации, они не должны быть завязаны на события, а развиваться независимо. Например, следует принимать действия персонажей по правилам боя (определить инициативу и действия каждого би секунд определять этом порядке).

Для того чтобы создать чувство напряженности, следует принять что у дверей всего 30 ОЖ и каждый гулкий удар тарана наносит 1к6 урона. Когда у дверей останется до 20 ОЖ, в них появляются трещины, шириною до дюйма. На 10 ОЖ в дверях образуются проломы, достаточные, чтобы через них можно было пустить стрелу. При 5 ОЖ они еле держатся на петлях и следующий удар может сорвать их. Как часто Вы будете бросать урон - решать Вам! Для средней группы промежуток между ударами в 15-20 сек будет вполне приемлем. 30 сек хватит группе, которая любит обсудить каждое решение, в то время как более решительной группе будет вполне достаточно и 10 сек. Будьте гибки в этом вопросе - главное, не дать игрокам ослабить внимание и напряжение.

Если двери будут взломаны до того, как горожане будут эвакуированы, сцена перерастает в уродливую потасовку персонажей против группы А. Кобольды предпочитают атаковать беззащитных горожан, а не смертельно опасных приключенцев. Каждый кобольд автоматически убивает горожанина, если персонажи не вмешиваются, атакуя кобольдов или каким либо еще способом пресекая их намерения. Если же горожане к тому моменту уже эвакуированы или как раз в процессе, персонажи могут устроить прикрытие для отходящих горожан. После того как все скроются в дыму снаружи, персонажи могут запереть заднюю дверь, чем выгадать себе временную фору, для того чтобы без проблем успеть скрыться в тоннеле.

Награда:

Спасение людей из храма приносит каждому персонажу по 100 XP сверх полученных стандартных XP за победу над монстрами. Если же на протяжении эвакуации погибло более 10 горожан, бонус уменьшается до 50 XP каждому.

Драконорожденный Чемпион [Half-Dragon Champion]

Прежде чем налётчики отступят их чемпион вызывает на бой лучшего из городских бойцов.

Текст для игроков:

В круг света от затухающих костров и пожаров города перед крепостью выступила фигура почти семи футов высотой. Кроме роста, от человека существо отличал хвост, голубого цвета чешуя и голова, больше похожая на помесь ящера и носорога. Существо остановилось чуть менее чем в 100 метрах от крепости и властно осмотрело стены. В это же время полторы дюжины кобольдов выстроились

полукругом у него за спиной, подталкивая грубыми копьями четырех пленников - женщину, подростка и двух детей, от силы лет восьми. Раскинув руки в приветствии существо заговорило. "Защитники Гринеста! Эта ночь была удачной и я обязан отплатить щедростью за щедрость! Видите этих жалких, бесполезных пленников? Нам они ни к чему - потому я готов обменять их. Пусть лучший из вас встретится со мной в поединке и я отпущу их!"

Тем временем, на стене, возле вас один из защитников - сержант Маркут - вскрикивает "Это моя сестра с детьми!". Лишь крепкая хватка рыжего дварфа-кастеляна не дала ему сойти со стены к воротам. Губернатор подошел и понизив тон обратился к вам. "Друзья, Вы уже продемонстрировали нам невиданный героизм этой ночью и я понимаю, что прошу слишком многого. Но бедняга сержант не продержится против "этого" и 10 секунд."

Говорящий - это **Ланг'Дедроса Цианврас [Langdedrosa Cyanwrath, half-blue dragon]** потомок синего дракона, стоящий на службе у Драконьего Культа. У Ланг'Дедросы есть персональный отряд из **шестнадцати**

кобольдов [16x kobold]. Персонажи успешно прошедшие проверку **Интеллект(Аркана или Природа) УС 15 [Intelligence(Arcana or Nature) DC 15]** обладают некоторыми знаниями о полу-драконах. Если на предложение губернатора никто не выходит вперед, Найтхилл разочарован, но понимает, и их отказ нисколько не умаляет сделанного ими за последние часы. И в таком случае сержант выходит, чтобы сразиться с полу-драконом. Он **человек гвардеец [human guard]**. Вы можете выбрать одно из игроков, чтобы тот сыграл сержантом в этом бою или просто взять средний результат.

Чемпион культистов доволен, видя, что кто-то вышел на бой с ним. Он заявляет следующие условия поединка:

- детей отпустят немедленно, после начала поединка.
- кобольды продолжают держать заложницей женщину, на случай, если кто-то вмешается. Они без колебаний убьют ее, если что-то пойдет не так.
- не зависимо от исхода поединка, её отпустят в конце.
- победителем становится последний стоящий на ногах.

Губернатор держит свои войска в крепости пока идет бой, но персонажи могут выйти из ворот если того пожелают. Правда, кобольды и их чемпион настоят на том, чтобы они держали дистанцию и оставались между ними и крепостью, не давая отрезать себя или занять позиции для удобной атаки. Полу-дракон хотя и



является злодеем[evil], не смотря на это он честен в бою один на один и не потерпит махинаций ни со стороны персонажей, ни со стороны своих кобольдов.

Ланг'Дедроса явный победитель в этом бою, не зависимо от того с кем ему придется сражаться - с сержантом Маркутом или с одним из персонажей. Когда его противник упадет, Ланг'Дедроса нанесет еще один удар - смертельный для сержанта или наносящий *один провал на бросок против смерти [death roll failure]* для персонажа. Если же Цианврас проигрывает бой, кобольды незамедлительно вступаются за своего предводителя и уносят его прочь от стен (Ланг'Дедроса залечит свои раны и встретится группе еще раз). Если же по какой-то невероятной случайности Цианврас будет убит или пленен, его место в драконьей кладке (Эпизод 3) займет другой полу-дракон. По окончании боя, последний из налётчиков отступают из города во тьму, уходя в юго-восточном направлении.

Награда:

Если один из персонажей вызывается ответить на вызов Ланг'Дедросы и выходит с ним на бой, все персонажи получают по 50 XP. Если нет - группа не получает за это столкновение ничего. Группа лекарей с соответствующими *инструментами и бонусом +4 к броскам Мудрость(Медицина) [healers kit, Wisdom(Medicine) +4]* готовы оказать помощь раненному или умирающему персонажу. Губернатор Найтхилл в благодарность, предоставляет раненному персонажу *два зелья лечения [2x potions of healing]*. Если же персонажи сделают что-то, что будет стоить жизни заложника, губернатор и приходит в ярость и более не предлагает им никакой помощи или поддержки.

Дальнейшее Развитие

Предполагается, что увидев осаду Гринеста персонажи поспешат на выручку. Если нет - то НИПы с которыми группа путешествует предположат, что немедленная атака если не повернёт ход сражения, то хотя бы спасёт множество невинных жизней. Если и при этом персонажи не ввязываются в бой, то они видят как ближе к полуночи почти половина атакующих отступает. Оставшиеся отходят малыми группами в последующие несколько часов. Когда встает солнце, даже издали можно различить, что большая часть зданий сильно повреждена, а большинство городского добра - унесено. Сотни раненных людей, к счастью выживших, толпятся в крепости или прячутся по подвалам.

Если вы используете *правило Позапноного Получения Уровней [milestone experience rule]*, персонажи достигают второго уровня к концу данного эпизода.

От переводчика:

Если ваша группа жадная до наживы следует отдельно обозначить, что за заслуги они в ближайшее время могут вести комфортный образ жизни *[comfortable lifestyle]* без затрат на него (длительность "ближайшего времени" - на усмотрение мастера, порядка пары недель). Также, можно в качестве награды выдать по окончании этого эпизода по 10 дней отдыха *[10x downtime days]*. Больше информации по применению этой награды можно прочесть в Книге Игрока (гл.8 - Downtime Activities) и в Руководстве Игрока Лиги Приключенцев (стр.5 - Downtime and Lifestyle). Если такое правило будет задействовано, следует продумать, почему у персонажей появилась "масса свободного времени". Еще не следует забывать о том, что в следующем приключении они сразу получают возможность вдоволь пополнить свой инвентарь "халявой"...



=====

Эпизод 2: Лагерь Налётчиков

Под лучами восходящего солнца, у губернатора Найтхилла и старейшин города возник вопрос - кто стоит за налётом и почему целью стал именно Гринест? Грабители отступили на юго-восток и их следы не так сложно заметить. Небольшая скрытная группа может выследить налётчиков до их лагеря и собрать о них информацию. Губернатор предлагает эту работу, уже зарекомендовавшим себя персонажам.

Условия следующие: За информацию о местонахождении лагеря, численности налётчиков, информации о лидерах, о том, что толкает их на грабёж и какая у них следующая цель губернатор заплатит по 250 зм каждому участнику предприятия. Если персонажи вернут ценности, унесенные из города, это будет существенным плюсом и, возможно, им будет причитаться некоторая их часть. С другой стороны, возврат добра горожанам - меньшая цель, по сравнению с вышеперечисленной информацией. Персонажам предоставят необходимое в походе оборудование, в разумных пределах, за счёт городской казны. В то время, когда персонажи будут готовы выступить (на поиски налётчиков или далее своей дорогой), появится раненный монах.

Текст для игроков:

Молодой человек подходит к Вам, сильно хромая на перебинтованную левую ногу. Это один из странствующих монахов, по имени Нэсим Валадра [Nesim Waladra]. "Я слышал, Вы собираетесь отправиться вдогонку за налётчиками. Я бы с радостью к Вам присоединился, но в моём состоянии я буду лишь обузой! Не думаю, что Вы слышали о судьбе моего мастера, Леошина Эрлантара [Leosin Erlanthar] из Бердаска [Berdusk], но считаю, что Вам стоит знать... Он пропал в самом разгаре битвы с налётчиками. Несколько моих соратников и я с огромным трудом пробилась к крепости. Мастер Леошин этого сделать не смог. По утру мы пытались отыскать его, но нашли лишь его сломанный посох и чокер, который он всегда носил. Мастер вел расследование, связанное с этими грабителями уже несколько месяцев. Боюсь,

что он воспользовался случаем и попытался внедриться в их группу. Или, что еще хуже, был пойман и уведен вместе с несколькими пленными. Никто не знает больше об этих налётчиках, чем он, и его знания могут оказаться бесценны в борьбе против них. Когда вы доберетесь до лагеря, поищите его там. Один из наших братьев отправился в Бердаск, чтобы привести подмогу. Но она прибудет лишь спустя несколько дней, а может быть и недель. Все чем вы сможете помочь до того будет для нас манной небесной!"

Нэсим, по возможности, ответит на вопросы персонажей, хотя и будет просить их поторапливаться.

Монахи возвращались в Бердаск из Великой Библиотеки в Кэндлките [great library at Candlekeep]. Там мастер Леошин консультировался с библиотекарями и исследованиями на тему драконьих легенд. Драконьи культы и верования особенно сильно интересовали его.

Сломанный посох не представляет ничего особенного. Чокер выглядит как серебряная подвеска, в виде дракона на кожаном шнурке. Концы шнурка растрепанны, словно его сорвали с шеи.

Выслеживая Разбойников

Следы разбойников легко обнаружить на просторах Зеленых Полей. Широкая вытоптанная дорога хорошо просматривается там, где трава ещё не успела выпрямиться. Хотя из-за этого также невозможно определить количество прошедших здесь разбойников. Вытоптанная дорога подтверждает лишь то, что и без того знали персонажи: Разбойников была целая армия, разношерстная, составленная из кобольдов, их тренированных ящеров, людей и других рас. Успешная проверка *Мудрости(Восприятия)* УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15] покажет еще одну интересную деталь: глубина следов рептилий ведущих от города больше, чем у следов к городу. Следовательно, они были нагружены по пути назад в лагерь - этот вывод игроки должны сделать сами. Никакие другие следы ничем другим не выделяются.

Сноска: Иерархия Драконьего Культа

Драконий Культ продолжает активно вербовать новых последователей, принимая их в основном в раннем возрасте.

Последователь(использует статистику культиста [cultist]) тренируется месяцами или годами пока не займет официальное место в организации или, не пройдя очередного испытания, погибнет. Пошедший все испытания последователь должен выбрать принадлежность к одному из пяти драконьих цветов - белого, зеленого, красного, синего или чёрного. После этого он становится "драконьим когтем" этого цвета. Ступени культа(по нарастающей): драконий коготь, крыло дракона, драконий клык, душа дракона и говорящий с драконами. Есть лишь пятеро говорящих с драконами - по одному на каждый цвет. Нынешние говорящие -

Северин(красный), Гальван(синий), Неронвейн(зеленый), Резмир(чёрный) и Варрам(белый) [Severin, Galvan, Neronvain, Rezmir, Varram]. Большинство операций культа контролируются местными лидерами -

называемыми Носящими Пурпур, за их церемониальные одеяния. Носящими Пурпур являются все говорящие с драконами и некоторые культисты

более низкого ранга, назначенные говорящими для управления анклавами культа.

След ведет дюжину миль на юг, в регион, где крутые, каменистые плато сменяют аккуратные, покатиые холмы. Земли между плато преимущественно ровные, прерываемые иногда изгибающимися ручьями в крутых



оврагах и кое-где торчащими валунами. Плато возвышаются над окружающими землями на 50-100 футов, а склоны их весьма крутые и сложные для подъема. Исключение составляют места, где плато обвалилось, создав естественный покатый склон. Крутые склоны отрогов чернеют гrotами, а поля у их подножий усыпаны обвалами и камнепадом.

Персонажи могут попасть в два столкновения пока путешествуют здесь.

Первая группа - это отставшие от общей массы налётчиков. Они не организованы и сварливы, потому представляют лёгкую добычу для внимательных приключенцев. Вторая группа - организованный арьергард, выставленный специально для обнаружения преследователей из города. Они представляют собой куда более серьезную угрозу.

Отставшие [Stragglers]

Персонажи заметят дым походного костра, на котором отставшие решили зажарить степную птицу, за несколько миль. Расположившись в низине, окруженной несколькими крупными валунами, группа считает себя в безопасности. На самом деле, местность наоборот облегчает скрытное приближение врага к месту стоянки.



Понаблюдав несколько минут, персонажи смогут насчитать **четырёх людей-культистов и восьмерых кобольдов [4x cultist, 8x kobolds]**. Кобольды и люди не доверяют друг другу, к тому же культисты ведут себя, будто они главенствуют, хотя все их руководство сводится к малоэффективной ругани. Оружие людей сложено у одного из камней, вне пределов быстрой досягаемости. Кобольды же свое оружие держат на поясах.

Если группу на некоторое время не трогать, кобольды заберут свою часть и отсядут на 50 футов, пока люди продолжают ворчать и спорить на счет методов приготовления птицы и бесполезности кобольдских союзников.

Если персонажи решат обойти группу - это легко им удастся. Кроме того, персонажи смогут обнаружить их на этом же месте по пути назад в Гринест.

Если же персонажи решат атаковать, они получают *раунд неожиданности*, если сознательно не выдадут себя заранее.

Культисты потратят свой первый раунд на вооружение щитами и копьями. Кобольды же, бросив еду, разбегутся в разные стороны, перегруппировавшись лишь к 4му раунду. Для контратаки, кобольды будут использовать свои пращи и будут драться пока хотя бы один культист сражается. После чего они рассеются по холмам и более никогда не объявятся.

Награда:

Персонажи получают опыт за побежденных врагов, включая убежавших кобольдов. Если допрашивать кого-то из культистов, они откажутся говорить, если не преуспеть в проверке *Харизмы(Запугивания) УС 15 [Charisma(Intimidation) DC 15]*. Они знают, что обычной практикой таких налётов является выставление арьергарда. Они не знают его силы, но могут сказать, что он скорее всего устроит засаду примерно в миле впереди, между скалистыми утёсами. Они также могут описать лагерь и его местоположение, плюс они знают, что несколько пленников были взяты в плен в городе, но не знают сколько их и был ли среди них монах полуэльф. Они знают, что налёт был затеян для грабежа, так как им сказали, что они должны искать именно золото, драгоценные камни и прочие ценности. Также им было запрещено оставлять что-то себе, так как это все для "клада в честь возвращения Драконьей Королевы".

Пленные кобольды, если таковые будут, говорят все что от них хотят услышать - но по большей части это ложь. Лгут они не потому, что пытаются запутать врага, а потому что считают, что это принесет им свободу, и неважно насколько несвязные вещи они скажут.

У культистов, кроме их дешевого оружия, найдется в сумме 28 серебряников. У кобольдов, которые грабили и для себя несмотря на запрет, найдется пара оловянных подсвечников, несколько серебряных ложек и вилок и горсть образков Чонти, взятых из храма.

Арьергард [Rearguard]

Если персонажи узнали местонахождение лагеря и возможное местоположение засады арьергарда, у них есть возможность обойти это столкновение полностью. По факту, это будет весьма мудрый ход: во-первых, это избавит персонажей от боевых потерь, таких как заклинания и очки жизни; во-вторых, перебитый арьергард не сможет отчитаться начальству о своем статусе, что может вызвать подозрения. А для персонажей будет лучше, если дозорные будут отмечаться и отчитываться, что "всё тихо".

Арьергард состоит из **одного гвардейца, шестерых культистов и двух аколитов [1x guard, 6x cultist, 2x acolyte]**. Гвардеец и культисты вооружены достаточным количеством копий для ведения боя и в рукопашную, и на расстоянии. Пост расположен в узком месте небольшого ущелья, куда сворачивает след налётчиков. Засада располагается среди камней на возвышении, примерно 15 футов над землёй. Смогут ли персонажи заметить засаду, зависит от того, что они знают о засаде и как к ней приближаются.

- Если отставшие описали персонажам предполагаемое место засады, оно может быть распознано за 200 ярдов успешной проверкой *Мудрости(Восприятия) УС 10 [Wisdom(Perception) DC 10]*.
- Если отставшие упомянули наличие арьергарда, но не описали персонажам предполагаемое место засады, оно может быть распознано за 100 ярдов успешной проверкой *Мудрости(Восприятия) УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15]*.
- Если отставшие не упомянули о наличии арьергарда и не описали персонажам предполагаемое место засады, оно может быть распознано не ближе чем за 20 ярдов успешной проверкой *Мудрости(Восприятия) УС 20 [Wisdom(Perception) DC 20]*, когда кто-то заметит лицо, выглядывающее среди камней.
- Если персонажи явно обозначат, что они настороженно идут, ожидая засады, то группа получает преимущество на вышеуказанные проверки.

У арьергарда двойная миссия. Они должны остановить малую группу преследователей или задержать большую, выслав вест в лагерь о надвигающемся противнике. Гвардеец, стоящий во главе поста, решит, что пост остановит группу из пяти-шести человек без того, чтобы выслать гонца в лагерь. Если же в группе будет семеро и больше персонажей, у Вас есть два варианта: выслать гонца в лагерь и попытаться задержать группу, или добавить культистов, до того момента, когда пост будет превосходить численностью группу двумя-тремя бойцами.

Если персонажи идут в ловушку, культисты, первым делом, сбрасывают на группу валуны. Каждый человек должен преуспеть в *спасброске Ловкости УС 11 или получить 2к12 дробящего урона(половина урона при успехе спасброска) [Dexterity save DC 11 or 2d12 bludgeoning dmg(half on save success)]* от падающих камней. Это действие культисты осуществляют в свой раунд неожиданности. После этого они продолжают метать в персонажей копьё пока не используют весь боезапас или не схватятся с противником в рукопашную. Из-за того, что пост расположен на возвышении и среди скал, постовые имеют *укрытие на три четверти против атак снизу, что дает им +5 КЗ (3/4 cover, AC +5)* Для того, чтобы забраться на уступы, персонажам придется карабкаться 10-15 футов по осыпающемуся гравия, который является *сложно-проходимой поверхностью [difficult terrain]*.

Развитие ситуации

Эти разбойники разительно отличаются от отставшей группы. Все они одеты похоже(но не идентично), в черные кожаные туники, и свободные, черные мантии. Эти культисты - настоящие фанатики. Единственное, что может заставить говорить такого пленника - успешная проверка *Харизмы(Запугивания) УС 20 [Charisma(Intimidation) DC 20]*. Но даже в таком случае они скажут лишь то, что они последователи Драконьего Культа, назовут имена лидеров (Фрулам Мондат и Ланг'Дедроса Цианврас) и то, что рейд был затеян, для создания клада для драконов. Упомянут они и то, что Фрулам Мондат - командир очень высокого ранга.

Награда:

Персонажи получают опыт за побежденных врагов. Культисты не имеют при себе ничего особо ценного, но с другой стороны - одежда культистов и оружие могут стать бесценными, когда персонажи попробуют проникнуть в лагерь грабителей.



От переводчика: Предметы

Чтобы компенсировать персонажам потери в ОЖ в результате этого столкновения поместите 1к3+1 зелья лечения [1d3+1 potions of healing] в припрятанный схрон главы поста. Найти его можно будет при обыске поста успешной проверкой Мудрости(Восприятия) УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15].

Лагерь

Культисты разбили свой лагерь в ложбине, огражденной плато с трёх сторон на манер подковы. Резким, 150-футовым обрывам плато предшествуют небольшие пологие подъемы, на которых свалены груды обломки камнепадов. В некоторых местах обрывы формируют уступы, которые как и верхушка плато покрыты длинной, густой травой среди которой возвышаются кустарники и деревца.

Общие условия [General Features]

Глыбы. Груды глыб и обломков формируют *сложно-проходимую поверхность и предоставляют укрытие в три четверти* [difficult terrain and three-quarters cover, AC +5, Dexterity saves +5].

Кустарник. Кустарник и прочие растения вокруг лагеря выросли до 6 футов ввысь, и так же создают *сложно-проходимую поверхность и предоставляют укрытие в три четверти* [difficult terrain and three-quarters cover, AC +5, Dexterity saves +5].

Пещеры. Отвесные склоны плато испещрены не глубокими выемками и гротами. Персонажи, нуждающиеся в долгом отдыхе [long rest] могут легко найти себе место для отдыха в одном из таких гротов.

Сторожевые Вышки. Культисты возвели две дозорных вышки в лагере, одну на входе в устье, а другую на уступе у верхушки плато. Эти вышки 20 футов в высоту и сделаны из балок, связанных между собой веревками. На вышке достаточно места для нескольких дозорных. На вышке в устье несут дозор кобольды, а на верхней - воины и культисты. У дозорных на вышке есть рожки для поднятия тревоги.

Пленные. Культисты держат пленных в зоне 1. На данный момент в лагере находятся всего восемь пленных, не считая Леошина. Днём их заставляют работать, под надзором **четырёх драконьих когтей** [4x dragonclaw]. На ночь их приковывают в их шатре во-избежание побега. Оковы крепятся все одним замком, ключ от которого носит один из охранников. Также его можно отомкнуть успешной проверкой *Ловкости* УС 10 с

использованием воровских инструментов [Dexterity DC 10 and thieves' tools proficiency]. Кандалы можно сломать успешной проверкой Силы УС 20 [Strength DC 20]. Пятеро пленников родом из Гринеста, остальные трое взяты в плен во время прошлых рейдов на юго-западные фермерские поселения. Пленников раньше было больше, но многие умерли от тяжелой работы и жестокого отношения. Если развитие ситуации приведет к тому, что пленникам придется драться, используйте для них статистику **обывателя [commoner]**.

Склоны. Склоны плато резкие и отвесные, а поверхность в ложбине хоть и ровная, снижается с востока на запад. Длинная лестница приставлена к уступу, на котором стоит верхняя дозорная вышка. Склоны достаточно неровные, чтобы карабкаться по ним без спешки. В спешке персонажи должны будут проходить проверки Силы(Атлетики) УС 10 [Strength(Athletics) DC 10], чтобы не сорваться. Если персонажи также не хотят привлекать лишнее внимание, когда будут карабкаться, им также придется пройти проверку Ловкости(Скрытности) УС 10 [Dexterity(Stealth) DC 10], чтобы ненароком не задеть ни один камень.

Шатры. Налётчики живут в круглых шатрах из шкур, каркасом которым служат связанные определенным образом палки. Они варьируются в диаметре от 10 до 25 футов и по высоте от 5 до 10 футов (Соответствующие обозначения на карте показывают расположение групп шатров). Стоящие в устье ложбины

шатры, грубой работы и украшены черепами животных - это шатры кобольдов (Уровень 1 на карте) [Level 1 on map]. Культисты занимают 2й уровень [Level 2 on map], и их шатры значительно крепче, аккуратнее и некоторые из них декорированы изображениями драконов. Некоторые шатры на уровне 2 отведены для пленников. Большой шатёр в зоне 2 [area 2] поставлен отдельно. Это шатер для Резмир, Фрулам Мондат и Ланг'Дедросы Цианврас. Почетный караул из **четырёх гвардейцев и четырёх сторожевых дрейков [4x guard, 4x guard drake]** денно и нощно несёт вахту у этого шатра. Они не спят на посту, не поддаются на уловки и не слушают истории и просьбы. Их работа - не подпускать никого к шатру лидеров и они относятся к ней с фанатичной ответственностью. Только аколиты и гвардейцы, которых охрана знает в лицо



и по голосу могут приблизиться.

Охрана лагеря [Camp Alertness]

В первый день после рейда культисты удовлетворены его результатами и устали от выполнения своих планов. Резмир не ожидала серьезного сопротивления от городка и раненные и медлительные участники рейда будут стекаться в лагерь весь день после рейда. В лагере царит разброд и ситуация с безопасностью крайне скверная для культистов. Большинство грабителей являются наёмниками и бандитами, и даже далеко не все истинно верующие культисты не одевали культовые одежды на рейд. Никто не будет спрашивать опоздавших пароль или какой-то другой вид опознавания. Грабители, просто, уверенны, что до этих пор никто не смог бы проследовать за ними. Потому персонажи могут войти в лагерь без проблем с подтверждением их принадлежности к культу. На самом деле, чем более смело и нагло они будут действовать, тем лучше они впишутся в окружение.

Игроки могут начать мудрить и на протяжении дня прятаться и наблюдать, а попытку проникнуть в лагерь предпринять лишь ночью. Это тоже может сработать, но шныряние ночью около лагеря привлечет куда больше подозрения, чем просто проход внутрь так, будто там им самое место.

Главная угроза заключается в том, что кто-то может опознать персонажей по сражению в Гринесте. Каждый персонаж, открыто передвигающийся по лагерю должен пройти проверку Харизмы УС 5 [Charisma DC 5]. Провал обозначает, что кто-то(не обязательно сразу, но обязательно в самый не подходящий и драматичный момент) вспомнит этого персонажа. Если персонажи будут носить регалии и одеяния культистов, они приобретают **неудобство [Disadvantage]** к этой проверке, из-за того, что никто, возвращающийся к этому времени в лагерь, не должен быть одет в такие одежды. Персонаж, вышедший на

бой с Ланг'Дедросой получает дополнительное пенальти -4. Если же персонаж сталкивается с самим полу-драконом, тот опознает его автоматически.

С течением дня общая атмосфера движения в лагере потихоньку сходит на нет, лагерь становится более спокойным и организованным. Охрана вновь начинает выполнять свои прямые обязанности. Если персонажи не войдут в лагерь до заката первого дня после налёта, им будет куда сложнее сделать это позже, потому как в обычные дни движение в лагерь и из него не такое интенсивное. У них должна быть припасена хорошая история и пройдена успешно проверка *Харизмы(Обмана) УС 10 [Charisma(Deception) DC 10]* когда они будут проходить пост охраны из **пяти гвардейцев [5x guard]**. Эта уловка может быть применена лишь однажды группой персонажей, без шансов на то, чтобы выкрутиться красноречием из провальной ситуации. После того, как первоначальная возможность проникнуть в лагерь будет упущена, персонажам придется полагаться лишь на свою скрытность или смекалку для того чтобы попасть внутрь. Например, персонажи могут прокрасться на восточный гребень плато и оттуда, укрывшись в высоком кустарнике, осмотреть лагерь. После чего, они могут попытаться спуститься по скале под покровом ночи.

Весь лагерь поднимется по тревоге, если тела убитых часовых или других культистов кто-то найдёт. Один мёртвый кобольд не вызовет подозрений, но несколько таких находок также подымут тревогу. Если в лагере поднимется тревога, каждый персонаж должен будет пройти проверку *Харизмы УС 15 [Charisma DC 15]*. Провал обозначает то, что персонаж опознан как чужак и шпион. Опознавший его поднимает крик и шум привлекая внимание толпы. Результат в 10 и менее обозначает, что кто-то узнал в персонаже защитника Гринеста. В этот момент персонажи получают шанс уйти, проложив себе дорогу по трупам. Если они затягивают с этим решением, их окружает толпа культистов, значительно превосходящая их по численности.

Прикинув, персонажи могут насчитать в лагере порядка сотни кобольдов и около восьмидесяти бандитов, наёмников, гвардейцев и прочих культистов. Это практически маленькая армия, которую группа персонажей на данном этапе не сможет победить никакими средствами.

Попались!

Если персонажи попались их разоружат, свяжут по рукам и отведут к Фрулам Мондат для суда. Одного за другим она выпрашивает у персонажей кто они, откуда и зачем они явились в её лагерь.

Если кто-то опознал персонажей по сражению в Гринесте или они сами признаются в этом, не будет иметь значение, что они скажут. Фрулам приговорит его к смерти на рассвете. Ночь он должен будет провести прикованным в одном шатре с монахом Леошином. У персонажей останется одна ночь, для того чтобы повлиять на судьбу. Они могут попытаться выбраться из своих оков, могут попробовать подкупить или очаровать их охранника, или придумать оригинальный способ применения *фокуса или заклинания [cantrip or spell]*. Если всё проваливается, Леошин достаёт спрятанный нож и вскрывает оковы.

Если персонажи пытаются обмануть Мондат - утверждая, что они новые последователи культа, а это все ужасная ошибка, к примеру, или что они еще обдумывают, стоит ли присоединяться, и для этого проникли в лагерь, проведите оппозитный бросок *Харизма(Обман) против Мудрости Мондат [Charisma(Deception) vs Mondath's Wisdom]*, чтобы определить, верит ли она в эту ложь. Можете присвоить преимущество или неудобство [advantage or disadvantage], в зависимости от стройности истории, рассказанной персонажем.

Такие проверки следует провести с каждым плененным персонажем индивидуально. Тем, кому Мондат поверит, будут отпущены, но за ними будут присматривать и вернут в лагерь, если персонажи попробуют его покинуть. Тех же, кому Мондат не поверит, всё также казнят на рассвете.

Исследование лагеря [Exploring the Camp]

Персонажи могут многое узнать просто походив по лагерю и послушав разговоры у костров. Если персонажи успешно выдают себя за культистов, они могут поговорить с другими культистами и (аккуратно) поспрашивать их про дальнейшие планы культа в ближней и дальней перспективе. В игровых терминах, с точки зрения общения ИП с НИП у *культистов индифферентное отношение [indifferent]* к персонажам по умолчанию. У *кобольдов* же, к любым не кобольдам, по умолчанию отношение *враждебное [hostile]*.

Персонажи могут получать информацию просто наблюдая или расспрашивая. Они должны быть осторожны, спрашивая слишком много вопросов или суя нос не в свое дело. Всякий раз, когда они становятся слишком "длинноносыми", вы можете заставить их пройти повторно проверку на опознание их как защитников Гринеста (см. выше).

Информация, которую они могут обнаружить в лагере:

- Это лагерь Драконьего Культа - Слава Тиамат! (Культисты поднимают руку с растопыренными пальцами, символизирующими пять голов их богини. Некоторые из них сгибают средний палец и мизинец, в знак того, что часть силы Тиамат скрыта. Это не обязательный атрибут, но адепты и правоторные культисты смотрят на выполняющих именно этот жест более благосклонно)

- Не все здесь полностью поддерживают идеи культа. Некоторые являются новообращенными последователями, некоторые - простыми наёмниками, нанятыми для усиления рейдов или обороны лагеря.
- Кобольды присоединились к культу лишь из-за того, что их поклонение драконам как богам дало возможность Резмир и другим высокопоставленным членам культа легко манипулировать ими. В то же время кобольдам не доверяют другие расы и недолюбливают их.
- Охотники, приносящие из прерии добычу, практически кормят весь лагерь. Большинство принесенной добычи съедается культистами, а часть складывается в пещере для кормления вылупившегося молодняка.
- Культ устраивает набеги то тут, то там чтобы набрать достаточно сокровищ. Гринест располагается ближе всего в лагерью и пока был наибольшим городом, на который они нападали. И наиболее прибыльным - Слава Тиамат!
- Пленников принуждают к труду. Раньше несколько из них "обратились к истине" и стали верными последователями, но многие умерли от тяжёлого труда и ужасных условий содержания. Трупы были скормлены дрейкам или были унесены в запас в пещере.
- В пещеру в глубине лагеря (зона 4 [area 4]) входить запрещено всем, кроме нескольких гвардейцев и кобольдов, которых лично отобрала Резмир или Фрулам Мондат. В лагере пещеру называют "ясли", и почти не секрет, что Резмир планирует вывести все яйца драконьей кладки в пещере.
- Полу-дракон Цианврас правая рука Мондат и редко расходится с ней во мнениях. У него есть определенный кодекс чести, но, так или иначе, не стоит его злить.
- Мать драконов - Слава Тиамат! - скоро вернется и когда это свершится, народы склонятся перед Её могуществом!
- Монах полу-эльф зачем-то нужен Резмир. Иначе зачем столько держать его в живых? Что она хочет от него добиться остается загадкой для всех, но ему не позавидуешь - его допросы проходят с особым пристрастием.
- Награбленное хранится в пещере. Никто, кроме Резмир, не знает сколько там сейчас, но это должна быть уже целая гора!



Кроме риска быть узанными, персонажам могут выдать работы, как обычным культистам - нести вахту, готовить пищу, участвовать в тренировочном спарринге, уход за животными (обычно такая работа достается пленным, но из-за их дефицита в лагере, эта работа может достаться любому присутствующему в лагере).

От переводчика: Предметы

Пока персонажи шатаются по лагерю, у вора есть возможность применить свой навык Ловкость Рук и пошарить по карманам зазевавшихся и опьянённых удачной операцией культистов.

Примерно, каждые 100 футов пройденных по лагерю предоставляют удобный для вора случай запустить свои пальцы в чужие карманы. Успешное прохождение проверки Ловкости(Ловкости Рук) УС 10 [Dexterity(Sleight of Hand) DC 10] приносит вору 1к10 зм. При неудаче позвольте ему попытаться отвертеться от подозрения проверкой Харизмы(Обмана) УС 15 [Charisma(Deception) DC 15]. В случае неудачи и этого броска вор попадаетеся (см. Попались!)

Если проверка Ловкости(Ловкости Рук) побита более чем на 10, вор находит в кармане культиста что-то интересное. Бросьте 1к6 чтобы определить, что именно:

- 1-2 одно зелье лечения [1x potion of healing]
- 3 пузырёк алхимического огня [1x flask of alchemist's fire]
- 4 пузырёк стандартного яда [1x vial of basic poison]
- 5 свиток незначительной магии [1x spell scroll(cantrip)]
- 6 летающий шар [1x driftglobe] (если такой результат уже выпадал в этом или прошлом эпизоде, замените его на одно зелье лечения [1x potion of healing])

Леошин Эрлантар [Leosin Erlanthar]

Монах привязан к позорному столбу в зоне 3 [area 3] в глубине лагеря. Он сильно избит и давно не ел и не пил. Его методично пытаются сломить. Резмир осведомлена, от информаторов по всему Побережью Мечей, что Леошин исследовал историю и деятельность культа. Говорящая с драконами хочет знать как много известно монаху и с кем еще он успел поделиться этим знанием. Резмир убеждена, что культу сильно повезло, что Леошина пленили во время рейда.

На самом деле, это, как минимум, не является удачей для Резмир. Леошин, изучив их прошлые нападения, пришел к выводу, что следующая атака будет проводиться на более крупную цель. Гринест, процветающий и в тоже время неважно защищенный, подходил как нельзя лучше для этого. Потому он отправился в городок, намереваясь дождаться какого-то происшествия. Его наблюдения подтвердились, и ночью он отделился от своих попутчиков и присоединился к рядам культистов, для того чтобы выяснить больше про планы культа и узнать, где их лагерь. Утром Резмир заметила монаха среди культистов и его схватили.

Стратегия Леошина в общем была хороша (он знает большинство информации из раздела "Исследование лагеря [Exploring the Camp]"), но его захват прошёл куда жёстче, чем он ожидал. И хотя его разум и воля все еще тверды, его физическое состояние оставляет желать лучшего.

Не смотря на опасность, Леошин не сильно рад тому, что персонажи здесь и собираются его спасти. Он считает, что сможет узнать больше, и готов пойти на этот риск. Он слишком слаб, чтобы сопротивляться, если персонажи решат забрать его с собой против его воли. Он может передвигаться со скоростью 20 футов без посторонней помощи и сражается как **обыватель [commoner]** с неудобством при атаках [disadvantage on attacks]. Если персонажи не берут его с собой, он выбирается сам, но отказывается как ему это удалось.

Если персонажи будут пойманы, их поместят к Леошину, и если все их попытки побега проваливаются, монах покажет им спрятанный у него *маленький засапожный нож*. Персонажи, могут освободиться с его помощью. Отсутствие монаха будет замечено через 5 минут и лагерь будет поднят по тревоге. Привязанный на его место оглушённый или мертвый культист (желательно, полу-эльф) даст персонажам фору в два часа, прежде чем побег заметят.



От переводчика:

Если после побега, персонажи не уходят далеко, а, например, делают крюк и возвращаются понаблюдать, то через пару часов высланные в погоню культисты возвращаются и сразу после этого, лагерь в спешке покидают большинство обитателей. Как и куда кто направляется описано в эп.3. Также, для пущего увеселения, если партии персонажам не хватает опыта до уровня или еще по каким-то причинам, можно вывести на их след погоню. Формирование состава погони оставлено на усмотрение мастера.

Награда

Персонажи получают опыт за побежденных врагов. Этот эпизод не включает в себя много боевых столкновений. Но персонажи должны были пройти множество других испытаний, за которые они также должны получить награду. Далее приведен список предложений, за что можно наградить персонажей. Его можно изменять, так как вам будет удобно. Если персонажи воспользовались всеми предоставившимися возможностями, они могут достигнуть 3го уровня.

- Если Вы используете *правило Позатпного Получения Уровней [milestone experience rule]*, персонажи достигают 3го уровня.
- За проникновение в лагерь персонажи получают по 100 XP каждый.
- За то, что при проникли и покинули лагерь без поднятия тревоги персонажи получают по 100 XP каждый.
- За то, что не привлекли к себе никакого подозрения персонажи получают по 100 XP каждый.
- За спасение Леошина: персонажи получают по 250 XP каждый.
- За оставленную подмену беглецу: персонажи получают по 50 XP каждый.
- За спасение других пленников: персонажи получают по 25 XP за каждого живого спасённого на всех.
- За каждый пункт из раздела "Исследование лагеря [Exploring the Camp]", который они получили сами (не от Леошина), персонажи получают по 25 XP каждый.

Когда персонажи живыми добираются в Гринест - предположительно, в компании Леошина - он может заполнить пробелы в их знаниях по поводу культистов. Монахи и семьи пленных безмерно рады видеть своих близких в целости и невредимыми. Все они благодарны своим спасителям и готовы помочь, чем угодно (в разумных пределах). Губернатор Найтхилл, как и обещал, выплачивает каждому персонажу по 250 зм и, собрав горожан, публично превозносит героев города.

От переводчика:

Игрокам этого может показаться мало, но как только они отправятся за покупками или им понадобится какая-то услуга, они поймут, в чем заключается награда. Отныне на броски Харизмы, Интеллекта и Мудрости в Гринесте персонажи получают преимущество [advantage]. Также, цены на любые доступные в городке товары снижены на четверть.

Также у игроков появляется возможность воспользоваться любым количеством полученных ранее "днями безделья" [downtime days]. И, на Ваше усмотрение, вы можете наградить персонажей дополнительными днями в конце каждого эпизода. "Производитель" советует награждать в размере, примерно, 10 дней за каждый эпизод.



=====

Эпизод 3: Драконья кладка

После пребывания в плену, Леошин нуждается в нескольких днях отдыха. Когда он поправится, он собирается отправиться на север в Эльтурэл [Elturel], чтобы поведать то, что он узнал Онтарру Фруму [Ontharr Frume], паладину Торма, разделяющему его беспокойство по поводу активизировавшегося Драконьего Культа. У монаха, тем временем, есть просьба к персонажам.

Текст для игроков:

Леошин обратился к игрокам: "После того, что вы сделали для меня лично и для людей Гринеста в целом мне очень неудобно просить вас об услуге, но кроме Вас больше мне не к кому обратиться. Необходимо вернуться в окрестности лагеря культистов еще один раз и понаблюдать за ними еще некоторое время. Если они соберутся в еще один рейд или большая группа уйдет куда-либо, что-то важное появится в лагере или появится из пещеры - необходимо сообщить мне об этом. Пока только у Вас одних уже есть отработанный подход к лагерю. Потому не обессудьте. Также, если предоставится возможность еще раз побродить по лагерю и выяснить какие-то новости - это будет бесценная информация!

Да! И не попадайтесь...", добавил он с кислой улыбкой.

Если персонажи работали охраной каравана, который пришел в Гринест, Леошин предложит им за эту просьбу добавочные 20% к их нынешнему заработку. Если же они без работы сейчас - он предложит каждому участнику по 150 зм. К тому же, он открыт для торга. Миссия, как он считает, весьма важная и среди тех, кто способен решить эту задачу, ему доступны только персонажи. Если персонажи принимают его предложение, он говорит, что с новостями и за наградой им следует искать его в городе Эльтурэл [Elturel]. Если он покинет

его раньше, чем персонажи придут туда, они смело могут обратиться по этому вопросу к паладину Торма по имени Онтарр Фрум [Ontharr Frume].

Монах не считает это дело неотложным, и не считает, что персонажи должны отправляться в лагерь немедленно, поскольку он не ожидает резких перемен в планах культивистов. Но времени терять тоже особо не следует.

Леошин ошибается на счет неизменности планов культивистов, потому что не осознаёт, насколько обеспокоило говорящую с драконами его появление в Гринесте. Резмир знает, что Леошин ведет расследование деятельности культа, но не знает было ли его появление в городке счастливым совпадением, успешной догадкой монаха или весь план культивистов уже скомпрометирован. Потому она, не собираясь рисковать, отправляется с накопленным на север немедленно после его пропажи.



Покинутый лагерь [Abandoned Camp]

Когда персонажи возвращаются к лагерю, то находят его почти полностью покинутым и пустым. Грубые палатки кобольдов(на уровне 1 [level 1]) сожжены, но не смотря на это продолжают источать зловоние. Все прочие шатры либо аккуратно были свёрнуты, либо всё еще стоят на своих местах, как и обе дозорные вышки. Не трудно по следам понять, что культивисты покидали лагерь малыми группами, направляясь в разные стороны. Успешная проверка *Мудрости(Восприятия)* УС 10 [Wisdom(Perception) DC 10] также покажет, что большинство повозок и вычужные животные отправились караваном в западном направлении.

В лагере остались охотники, некоторые кобольды, которые ухаживают за "яслями", Фрулам Мондат со своей охраной и Ланг'Дедроса Цианврас. Почти все оставшиеся перебрались в пещеру, кроме охотников, которые пользуются шатрами снаружи. Активность и охрана возле входа в пещеру должна сразу привлечь внимание персонажей.

По утрам, почти каждый день, скауты выходят в окружающую прерию для охоты на антилоп и прочую крупную добычу. Кроме лошадей, на которых они ездят сами, охотники берут с собой дополнительную лошадь, для того, чтобы погрузить на неё добычу. Они охотятся, пока не поймут достаточно для того, чтобы

прокормить весь лагерь, а значит не обязательно они будут возвращаться в лагерь каждый вечер. Хотя на Зеленых Полях достаточно дичи и зверя, так что им редко приходится провести более пары ночей вне лагеря. **Четверо скаутов [4x scout]** на данный момент занимаются охотой. Для того, чтобы определить, сколько их находится в лагере, когда прибывают персонажи, бросьте 1к4. Впрочем, они не последователи культа и не станут препятствовать персонажам войти в пещеру или как-то предупреждать культистов. Более того, они считают, что стоять на часах - не их дело и они выше этого.

Они не особо разговорчивы и не особо помогут дотошным персонажам. С большим интересом они общаются лишь с рейнджерами. Остальным же они кивают, качают головой, отвечают прочими скудными жестами или парой слов. Если персонажи заговорят с ними, они могут рассказать, что лагерь опустел почти сразу после того, как обнаружилась пропажа "того пленного полу-эльфа". Ящики, вынесенные из пещеры были погружены на телеги, которые отправились на запад. Некоторые обитатели лагеря все еще остались в пещере - Носящая Пурпур(Мондат), "драконид"(Цианврас), воины из тех, что получше и "дракопсы"(кобольды). И пока культисты продолжают платить, охотники продолжают добывать им пищу. Все прочее - не их дело.

Тщательный обыск лагеря отнимет примерно *10 человеко-часов*. После первого часа, позвольте персонажам пройти проверку на *Мудрость(Восприятие) УС 5 [Wisdom(Perception) DC 5]*. Успешное прохождение обозначает, что персонажи заметили, что хотя добра оставили много, оно все не такое уж ценное - горшки, вилки, ножи, тарелки, поношенная одежда и прочие предметы, которые, возможно пригодятся жителям Гринеста, потерявшим всё в пожарах, но никак не сойдут за сокровища.

Общие условия [General Features]

Единственное, что представляет интерес для персонажей в лагере - это пещера. Внутри персонажи смогут найти культистов, которые остались в лагере, кладку драконьих яиц и кобольдов, которые ухаживают за ними. Последние оборудовали пещеру ловушками в целях повышения обороны их "дома". Эта кладка важна для культа, но слишком хрупкая, чтобы её перевозить без угрозы. Резмир оставила с ними наиболее надежных подручных - Фрулам с её гвардейцами и Ланг'Дедросу.

Потолки. Высота потолка пещеры примерно 15 футов. Потолки в покоях людей(зоны 11, 12, 13) высотой в 10 футов.

Освещение. На протяжении дня, *зоны 1 и 2 ярко освещены [brightly lit]*, а *зоны 3 и 4 погружены в полутьму [dim lit, disadvantage on Wisdom(Perception)]*. Все прочие помещения погружены во тьму, если в описании помещения ничего не сказано.

Звуки. Пещера наполнена приглушенными звуками капающей воды, шорохом ящериц и гулом ветра у входа. Эти естественные звуки маскируют щелканье и шарканье, покашливание и разговоры кобольдов и культистов. Эхо хорошо разносит звуки по главному залу (зоны 1-5), потому бой здесь будет слышен всем остальным. Во всех других помещениях эхо тонет в общем ровном гудении пещерных звуков. Хотя крик и разносится на дальние дистанции, звуки боя разносятся лишь на 30 футов и привлекают какое-то внимание, только если бой длится более 3х раундов.

Странствующие монстры [Wandering Monsters]

Кобольды свободно передвигаются по пещере и у персонажей есть шанс их встретить. Каждый раз когда персонажи входят в зоны с 3 по 10, бросьте 1к6 - при результате 1 персонажи встретили монстров. Для определения состава



группы монстров бросьте еще раз 1к6 и сверьтесь с таблицей "Эпизод 3 - Столкновения".

Таблица: Эпизод 3 - Столкновения

d6	Encounter
1	4 kobolds
2	6 kobolds, 2 winged kobolds
3	3 winged kobolds
4	5 winged kobolds
5	2 winged kobolds, 1 guard drake (appendix B)
6	2 ambush drakes (appendix B)

От переводчика:

Если у вас есть несколько хорошо различных кубика к6 (например, разных цветов) лучше бросайте сразу два разных кубика - один для определения наличия столкновения, второй - для определения монстров, если выпало столкновение. Так Вы оптимизируете время на броски и не дадите возможности заскучать своим игрокам.

От переводчика: Предметы

У одного из кобольдов или крылатых кобольдов при себе может быть небольшой запас полезных предметов. С вероятностью 50% у монстров могут быть следующие предметы (бросьте 1к8 чтобы определить, что именно):

- 1-2 одно зелье лечения [1x potion of healing]
- 3 два зелья лечения [2x potion of healing]
- 4-6 пузырьёк алхимического огня [1x flask of alchemist's fire]
- 7 пузырьёк стандартного яда [1x vial of basic poison]
- 8 зелье взбирания [1x potion of climbing]

1. Вход в пещеру [Cave Entrance]

Вход в пещеру, широкий и высокий, быстро сужается до 15 футов в высь и 30 футов в ширь. Здесь несут свою вахту **двое драконьих когтя [2x dragonclaw]**. Они прячутся в глубине тоннеля, за 30 футов от входа, укрываясь у стен или за колоннами так, чтобы не особо волнуясь о собственной скрытности, не попадаться лишней раз на глаза. Если персонажи будут рассматривать пещеру с расстояния - то глядя прямо в зев пещеры персонажи заметят одного из "когтей".

Если персонажи не передвигаются по лагерю скрытно, то "когти" автоматически их замечают, отходят в зону 2 и организуют там засаду. Если же персонажи скрытно приближаются ко входу (вдоль стен, например), то стража их не заметит и у персонажей будет возможность застать их врасплох.

Если бой проходит вблизи от прохода в зону 12, то в начале боя следует бросить 1к20. При результате 12 и более культисты из зоны 12 приходят на шум. Для деталей см. зону 12.

От переводчика: Предметы

Эмблема Когтей [Insignia of Claws]. Она является необычным магическим предметом [wondrous item, uncommon] и даёт +1 к броскам атаки и урона в бою без оружия или естественным оружием [unarmed strikes, natural weapons]. Также такие атаки считаются магическими. У каждого драконьего когтя [dragonclaw] имеется при себе такая эмблема, чаще всего как заколка для плаща.

2. Скрытый проход [Concealed Passage]

Если охрана у входа заметит персонажей раньше, они будут ждать здесь пока персонажи не появятся, чтобы напасть на них из засады. Определите застигнутых врасплох по стандартным правилам (PHB 189, Ch9-Surprise).

Проход в глубине этого алькова замаскирован среди правильно расположенных отвалов камней и глубокими тенями в этой части тоннеля. Для тех, кто подходит вплотную к дальней стене, проход хорошо виден, но все остальные заметят их только при успешной проверке **Мудрости(Восприятия) УС 20 [Wisdom(Perception) DC 20]**.

Ловушки на ступенях описаны в зоне 3.

3. Грибной сад [Fungus Garden]

Ступени спускаются на 10 футов в углубление, где кобольды выращивают грибы для того, чтобы дополнить мясной рацион из того, что приносят охотники. Среди обычных грибов есть несколько лиловых фунгусов [violet fungi].

Текст для игроков:

Вход в эту часть пещеры приводит персонажей на 10-футовый обрыв. Вправо уходят ступени, высеченные в каменном склоне. Пол углубления устлан грибницей, размеры грибов которой варьируются от пары дюймов до размеров среднего человека. Две тропинки проходят по грибнице - одна направо и одна налево.

Обе тропинки ничем особенным не выделяются, однако по обеим сторонам тропинки, ведущей направо, стоят **четыре лиловых фунгуса [4x violet fungi]**. Тропинка налево безопасна. Персонажу, осматривающемуся у основания ступеней, но не с уступа, должен пройти проверку *Интеллекта(Природы) УС 15 [Intelligence(Nature) DC 15]*. Успешно прошедшие эту проверку персонажи обнаруживают фунгусы. В любом случае, осмотр покажет, что тропинка ведущая налево более проторенная.

Ловушки

Нижняя ступень лестницы установлена шатко, и если на неё неправильно ступить, она обвалится образовав скользкий и крутой спуск прямо к основанию фунгусов. Всякий раз когда кто-то проходит по лестнице, не зная о расшатанной ступеньке, есть *50% вероятность того, что он попадёт в ловушку*. Персонаж, который ищет здесь ловушки обнаружит эту особенность лестницы при успешном прохождении проверки *Мудрости(Восприятия) УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15]*. Кобольды и гвардейцы знают о ловушке и, естественно, обходят её.

4. Логово Стиржей [Stirge Lair]

Грибница из зоны 3 частично проросла и здесь. Эта пещера служит домом колонии летучих мышей. Среди мышей прячутся и **десяток стиржей [10x stirge]**, которые в отличие от летучих мышей, которые улетают в ночное время, не покидают пещер никогда. Питаются стиржи преимущественно теми же летучими мышами и не трогают других обитателей пещер, но не всегда.

Персонажи замечают трупы летучих мышей на полу (жертвы стиржей). Если кто-то из них поднимет свой взгляд на потолок, то там, при успешном прохождении

проверки *Мудрости(Восприятия) УС 10 [Wisdom(Perception) DC 10]*, он увидит ковер из летучих мышей. Чтобы не потревожить летучих мышей, персонажи должны успешно пройти проверку *Ловкости(Скрытности) УС 10*

[Dexterity(Stealth) DC 10]. Если хотя бы три четверти персонажей в группе провалят проверку летучие мыши срываются со своих мест и кружат по пещере, создавая облако, через которое при всем желании *нельзя увидеть ничего дальше 5 футов [visibility = 5 feet]*.

Сами по себе летучие мыши не представляют опасности и успокоятся через пять минут, после того как их перестанут тревожить. Но стиржи, потревоженные внезапным поведением летучих мышей, решают



воспользоваться ситуацией и напасть на самую аппетитную добычу. *Стиржи получают +2 КЗ в облаке летучих мышей [+2 AC in bat storm].*

У первой ступеньки лестницы вниз лежит старое копьё с зазубренным и поцарапанным острием. С помощью этого копьё кобольды обходят ловушку внизу лестницы в зону 6 (см. зона 6).



5. Ходы Троглодитов [Troglodyte Incursion]

В этом месте пол пещеры обрывается на 10 футов вниз.

Кобольды используют это место как свалку. Кроме очевидно бесполезных вещей вроде битых горшков, сгнивших корзин и веревок, кобольды выбрасывали вещи, которые издалека могут показаться полезными: изношенные сапоги, изодранные книги, разбитые фонари и прочее. Некоторые вещи или одежда принадлежали заключённым, которые не выжили в плену, другие же - были получены в ходе рейдов и грабежей, но после были признаны недостойными клада в честь Тиамат. Персонажи, осматривающие помещение с обрыва могут заметить блеск металла(пряжки прогнивших ремней) и пергамент(письмена на котором пришли в не читаемое состояние от влажности).

Тяжелая вонь повисла здесь в воздухе. Троглодиты, обитающие в глубинах, прорыли лазейки сюда через небольшие трещины у самого пола (не представлены на карте). Если персонажи лишь бегло осмотрят помещение - ничего не произойдет. Но если они затратят хотя бы немного времени на более вдумчивый обыск, появятся **четверо троглодитов [4x troglodyte]** и атакуют вторженцев. Вы можете расширить и углубить их лазы, для расширения этого подземелья и всего приключения в целом, так как эти лазы могут представлять интерес для исследования персонажами. Если вы решите этого не делать - то ходы слишком узкие, чтобы персонажи могли пролезть, или уберите ходы и троглодитов вовсе.

Сокровища

Внимательный обыск кучи мусора займет порядка 10 минут и даст интересный результат - потертый мешочек с шестью резными камнями по 10 зм каждый и восемью полудрагоценными камнями по 50 зм каждый [gems: 6x 10gr,

8x 50gr] У троглодитов с собой ничего такого, к чему вообще хотелось бы притрагиваться.

6. Мясной Склад [Meat Locker]

Занавесь является ловушкой.

Текст для игроков:

У самого подножья лестницы занавесь преграждает дорогу. Она сделана лоскутов кожи местных животных, примерно в ладонь шириной, развешенных от пола до потолка и от стены до стены, в несколько слоёв. Качество выделки кожи оставляет желать лучшего. Кроме того, такая конструкция занавеси практически полностью исключает какие либо щели.

В пещере очень холодно, не зависимо от времени года.

Большинство мяса, добываемого охотниками, уходит культистам и кобольдам, но некоторая часть запасается на случай вылупления драконьей кладки. Среди туш здесь есть как совсем свежие, так и почти месячной давности. Так как мясо охлажденное, но не замороженное оно мало-помалу портится.

Текст для игроков:

Запах запёкшейся крови бьёт в нос. Целые лужи её тут и там покрывают пол. Четыре колонны расположены по помещению, а цепи натянутые между ними отдалённо напоминают бельевые веревки. Освежёванные туши животных свисают с крючьев на цепях. Среди них выпотрошенные антилопы, олени, козы, возможно какие-то большие кошки и даже пара небольших медведей. Судя по запаху, некоторые туши находятся здесь уже достаточно долгое время.

Эта пещера не содержит ничего ценного.

Занавесь-ловушка

Среди клоков шерсти, оставшихся на лоскутах, спрятаны сотни металлических крючков, острия которых смазаны ядом. Любой, кто проходит через занавесь должен пройти *спасбросок Ловкости УС 10 или получить 1к10(или просто 5) урона ядом и понизить свой максимум ОЖ на 5. [Dexterity save DC 10 - 5(1d10) poison damage and reduce max.HP by 5]*. Понижение максимума ОЖ длится пока не будет завершён длительный отдых [HP reduced until long rest].

Внимательное изучение лоскутов предоставляет возможность пройти проверку *Мудрости(Восприятия) УС 10 [Wisdom(Perception) DC 10]* чтобы обнаружить крючки. Когда кобольды проходят здесь, они используют старое копьё с зазубринами из зоны 4, чтобы отодвинуть занавесь. Копьё, как подпорка, помещается концами в углубление, не давая занавеси закрыться, пока кто-то внутри.

7. Ясли Дрейков [Drake Nursery]

В широком, но коротком коридоре между зонами 4 и 7 расположена ловушка. См. Ловушка с Шипами для более детальной информации.

Простые, мерцающие, масляные лампы дают *полутьму [dim light, disadvantage on Wisdom(Perception)]*. В этом помещении, в верхней его части, находятся **четверо обычных кобольдов и один крылатый кобольд [4x kobold, 1x winged kobold]**.

Нижняя часть помещения используется культистами для проведения ритуалов для создания охранных дрейков и их приручения. Верхнюю часть помещения от нижней отделяет обрыв высотой 10 футов. Деревянная лестница собрана у правой части обрыва. Кроме того железная клетка окружает лестницу на высоту 10 футов, чтобы не дать не приручаемым дрейкам сбегать по лестнице. Ключ от замкнутой решетки висит на крючке у верха лестницы.

Вдоль юго-западной стены стоит стойка с инструментами, используемыми для тренировки и приручения дрейков: длинные палки с петлями на конце, для ловли и удержания молодых дрейков; острые “стимулы”; макеты оружия, выполненные из дерева; чучела в человеческий рост, из соломы и льняной одежды с глуповатыми выражениями лиц, нарисованными краской.

Нижняя часть помещения *сильно затемнена [heavily shadowed]*. На данный момент в этой части обитают **трое сторожевых дрейков [3x guard drake]**, тренировка которых почти закончена. Будучи недоразвитыми до конца они используют статистику охранных дрейков, но имеют только 33 ОЖ. Обнаружить этих дрейков с верхней части можно успешно пройдя проверку *Мудрости(Восприятия) УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15]*. Применяя при этой проверке фонари типа “бычьего глаза” персонажи получают преимущество [advantage] на эту проверку.

Если персонажи имеют при себе на виду сырое мясо, дрейки думая, что настало время кормёжки, выходят на свет.

Если персонажи спускаются в яму, по лестнице или просто с уступа - дрейки атакуют.

Если персонажи обнаружили дрейков с возвышения и пытаются атаковать не спускаясь, они поднимают вой, который привлекает **шестерых кобольдов и трёх крылатых кобольдов [6x kobold, 3x winged kobold]** из зоны 8. Как минимум один из них пытается проскользнуть вниз и отпереть клетку, давая дрейкам присоединиться к бою и показать, для чего их тренировали.

Ловушка с Шипами

Некоторые части пола между зонами 4 и 7 были заменены кусками пергамента, изобретательно разукрашенного под окружающий камень. То, что кусок пола заменён рисунком, можно случайно заметить пройдя успешную проверку *Мудрости(Восприятия) УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15]* или просто простукивая пол перед собой тростью, посохом или чем-то похожим. Под куском пергамента скрыта не глубокая яма (до 2 футов глубиной) усеянная отравленными шипами. Кобольды и культисты знают о ловушке и не имеют шанса попасть в нее в обычных условиях, но в горячке боя может произойти всё, что угодно.

Каждый персонаж, переходящий между зонами 4 и 7 должен бросить 1к10. На результате 1 и 2 его нога попадает в одну из таких ямок. Персонаж получает *1к4 колющего урона и должен пройти спасбросок Конституции УС 10 против яда [1d4 piercing damage and DC 10 Constitution save against poison]*. Проваленный бросок говорит о том, что персонаж находится под эффектом заклинания *замешательство 10 раундов [confusion spell effect for 10 rounds]*. Успешное прохождение спасброска уменьшает длительность до 1го раунда. Эффект не является магическим.

От переводчика: Эффект заклинания Замешательство

Заклинание сбивает с толку и путает мысли реципиента, вводя в заблуждение и провоцируя произвольные действия и не адекватное поведение.

Реципиент не может предпринимать реакций [no reactions] и должен бросать 1к10 в начале каждого своего хода, для определения собственных действий.

к10 Поведение

1 Реципиент использует весь доступные ему пул перемещения, чтобы передвинуться по максимуму в случайном направлении. Определите направление бросив 1к8 и учитывая диагональные направления. Более никаких действий в этот ход реципиент не предпринимает.

2-6 Реципиент не предпринимает вообще никаких действий.

7-8 Реципиент предпринимает атаку по случайному существу в пределах досягаемости. Если в пределах досягаемости нет существ - он не предпринимает никаких действий в этот ход.

9-10 Реципиент действует по собственной воле в этот ход.

8. Барраки Кобольдов [Kobold Barracks]

Ступени из зоны 7 также содержат ловушку. См. Ловушка-обвал ниже для более детальной информации.

Это помещение служит местом проживания кобольдам. Эта, ранее естественная пещера, была расширена и грубовато выровнена. Если кобольды еще не отреагировали на зов дрейков из зоны 7 они находятся здесь - **шесть кобольдов и три крылатых кобольда [6x kobold, 3x winged kobold]**. Они не в карауле потому не особо внимательны. Для определения доли их внимания используйте *пассивный показатель Мудрости(Восприятия) [passive Wisdom(Perception)]*. Здесь так же горят масляные лампы, давая *приглушённые полумени[dim light, disadvantage on Wisdom(Perception)]*.

Текст для игроков:

Тонкие матрасы, набитые соломой, накрытые плохо выделанными шкурами служат кроватями, бессистемно разбросанными по помещению. Крысы и маленькие ящерицы снуют туда-сюда между объедками и заплесневелыми бурдюками.

Обыск комнаты займёт 10 минут и даст 38 золотых, 152 серебряных и 704 медных монеты. Медь аккуратно рассортирована в 88 кучек по восемь монет у одной из лежанок. Дюжины костяных, деревянных и каменных амулетов и талисманов с узорами на тему драконов разбросаны тут. Большинство из них выполнено слишком грубо и топорно, но некоторые из них обладают своим особым, варварским шармом. Таких всего четыре штуки и любой коллекционер такого рода безделушек оценит их в 50, 60, 70 и 100 золотых монет соответственно. Для простых же торговцев они стоят по 10 золотых.

Ловушка-обвал

Часть верхней ступеньки лестницы связана с сетью, наполненной камнями, висящей чуть поодаль в зоне 7. Когда любой из персонажей вступает на лестницу, с шансом 50% он наступает на эту часть ступеньки и ловушка срабатывает.

Камни падают на следующего персонажа, идущего за персонажем, активировавшим ловушку, нанося ему *4к4 дробящего урона [4d4 bludgeoning damage]*. Персонаж, успешно прошедший *спасбросок Ловкости УС 15 получает лишь половину этого урона [Dexterity save DC 15 to halve the damage]*. Находящиеся в пределах 5 футов от обвала персонажи получают половину дробящего урона от ловушки и также могут пройти спасбросок, чтобы уменьшить его еще вдвое.

Персонаж, активно ищущий здесь ловушку может её обнаружить с помощью успешной проверки *Мудрости(Восприятия) УС 10 [Wisdom(Perception) DC 10]*. Также камни под потолком можно заметить в зоне 7 случайно, пройдя проверку *Мудрости(Восприятия) УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15]*.

Кобольды в зонах 8 и 9 слышат звуки обвала. Как они будут реагировать на услышанное - решать мастеру (то есть Вам).

9. Дракони́й Хра́м [Dragon Shrine]

Эта пещера - храм Тиамат, но с упором на поклонение именно чёрной её голове и чёрным драконам в целом. Здесь также расположены другие объекты поклонения Драконьего Культа и хитрая ловушка для не подозревающих ничего вторженцев. См. “Кислотная Ловушка” ниже для более детальной информации. Масляные лампы создают *полумень* [dim light, disadvantage on Wisdom(Perception)].

Ланг'Дедроса Цианврас находится в храме вместе с **двумя человеческими берсерками** [Langdedrosa Cyanwrath, 2x berserker]. Если персонажей в группе больше чем четверо добавьте по одному берсерку за каждого персонажа свыше четырёх. Если Ланг'Дедроса был убит ранее - его место заменить другой полудракон, с такими же показателями.

Если Цианврас видит того персонажа, с которым встречался в Гринесте, он немедленно обращается к нему: *“Ты жив! Не знаю, радоваться мне или разочаровываться. Пожалуй, всё вместе!”*, после чего он атакует. Если персонаж одержал верх в Гринесте, перефразируйте его слова, чтобы отразить это.

Пока другие персонажи не вмешиваются в поединок Цианвраса и персонажа, охрана, зная любовь своего предводителя к схваткам один-на-один, также остается в стороне. Если персонажи наваливаются все вместе на него, нападают на одного из охранников или пытаются покинуть комнату - берсерки немедленно атакуют.

Если среди персонажей ни один не встречался в бою с Ланг'Дедросой, он говорит следующее: *“Вы кажетесь знакомыми... Я видел вас в лагере. Вы искали неприятностей? Мы именно то, что вы искали!”*. После чего он, вместе со своей охраной, атакует.

Существа из зоны 10 не вмешиваются в бой. Вместо этого они прячутся и наблюдают исход боя, давая персонажам обследовать комнату.

Текст для игроков:

Эта комната была расширена и её форма была изменена относительно естественных её размеров. Пол и три стены гладкие, а сталактиты и сталагмиты отполированы до блеска. Поверхности поблёскивают от влаги, а воздух тяжёлый и тёплый. Ровные стены помещения украшены неглубокой резьбой на абстрактную драконью тематику. Драконьи хвосты извиваясь, складываются в замысловатый рисунок, который будто перетекает со стены на стену. Из всего рисунка выделяется существо в северо-западном углу помещения - огромный пятиглавый дракон поднимается из извергающегося вулкана. Другие драконы, кажущиеся карликами на фоне пятиглавого монстра, слетаются к нему. Небольшой деревянный сундучок с серебряными и перламутровыми вставками стоит в углу перед пятиглавым монстром.

Пятиглавый дракон - это без сомнения сама Тиамат, а вулкан - это Колодец Драконов, через который Культ собирается привести Тиамат в мир. Колодец Драконов расположен на крайнем севере Закатных Гор.

Персонажи пройдя проверку *Интеллекта УС 5 [Intelligence DC 5]* вспомнят из фольклора и легенд, что это Тиамат и она давным-давно была изгнана и заточена в Девяти Преисподних и томится там и по сей день. По рисунку никак нельзя узнать, что это за вулкан и где он расположен, является ли изображение пророческим или это просто метафора на тему рождения Драконьей Королевы.

Сундук заперт и, кроме того, на нём установлена ловушка с кислотой. Персонажи могут отпереть сундучок ключом из зоны 11 или взломать, *используя отмычки из воровских инструментов* и пройдя успешно проверку *Ловкости УС 10 [thieves' tools, Dexterity DC 10]*. Если проверка не будет успешно пройдена против 15 или более, когда сундучок будет открыт сработает ловушка.

Если персонажи проведут некоторое время исследуя резьбу и украшения сундука, пройдя проверку *Мудрости(Восприятия) УС 10 [Wisdom(Perception) DC 10]* они смогут заметить, что на сундуке изображено куда больше именно чёрных драконов (Резмир предпочитает их больше) и рассмотреть маленькие отверстия в пастях этих драконов.

Проход в юго-западном углу святилища ведет к лазу, поднимающемуся на 30 футов в зону 11. Веревочная лестница закреплена на верху, а сама горловина лаза прикрыта каким-то полотном или шкурой.

Кислотная Ловушка

Отверстия в пастях драконов, которыми украшен сундук, служат выпускными отверстиями для ловушки. Ловушка срабатывает в двух случаях. Если сундук пытаются передвинуть или если его пытаются неумело взломать (результат проверки Ловкости менее 15) или как-то по другому открыть силой.

Текст для игроков:

Вы слышите щелчок и следующее за ним шипение, будто от дюжины разъярённых змей - ну или от жидкости, текущей по трубкам. Мгновением позже, из крохотных отверстий в потолке и стенах вырывается распылённая жидкость. Там, где она соприкасается со стенами и полом, влага, покрывающая их начинает пузыриться и пениться. За считанные секунды комнату заполняет кислотный, ядовитый туман.

Все, кто находятся в комнате должны преуспеть в *спасброске на Ловкость УС 10 или получить 2к6 урона кислотой*, попавшей на них [*Dexterity save DC 10 or 2d6 acid damage, halve on success*] (половина урона в случае успеха спасброска). Но главная опасность для персонажей - это попадание ядовитых паров в лёгкие. Каждый из персонажей должен пройти *спасбросок Телосложения УС 10 или получить дополнительные 2к8 повреждений кислотой* [*Constitution save DC 10 or extra 2d8 acid damage*]. Игроки, которые сразу объявят, что они спешно покидают комнату, закрывают лица и стараются не вдыхать испарения получают преимущество [advantage] на последний спасбросок.

От переводчика: Идея с применением Фокусов

Маги, у которых в ряд ли получится выкинуть оба броска будут проблемы со здоровьем, скорее всего совершенно не по их вине. Потому можно позволить им спасбросок на Интеллект УС 15 [Intelligence save DC 15] и при успехе подсказать, что второго броска на Телосложение можно полностью избежать с помощью магии. Если они знают кантрип Фокусы [Prestidigitation cantrip] они могут отсрочить вдыхание ядовитых паров дав себе один вдох применением заклинания и получив действие перемещения для того чтобы успеть выскочить прежде чем комната полностью погрузится в ядовитый туман.

К тому же, это поощрит заклинателей не забывать о неординарных применениях простых и не боевых заклинаний.

Сокровища

В сундуке находятся некоторые отборные вещи, захваченные в ходе недавних рейдов культа. Мондат убедила Резмир оставить их, под обещание, что когда они отправятся на север к Колодцу Драконов она обязательно возьмет их с собой. На самом деле она хотела иметь средства для отступления, если, вдруг, что-то пойдет не так (хотя никогда не говорила об этом Резмир).

Внутри находятся жемчужное ожерелье(300зм), золотое кольцо с сапфиром(500зм) и мешочек с полдюжиной гранёных драгоценных камней (по 100зм каждый). Ожерелье и кольцо были взяты в Гринесте и могут быть опознаны тамошними жителями. Если они будут возвращены - их владельцы заплатят за возвращение 25% от их стоимости (суммарно 300зм). Камни же были взяты в других местах и будет очень сложно определить их происхождение.

От переводчика:

Не стоит забывать, что с полу-дракона можно снять его шинный доспех [splint armor] и двуручный меч [greatsword], которые тоже стоят не малых денег и могут быть использованы соответствующими персонажами.

10. Драконья Кладка [Dragon Hatchery]

Эта комната содержит три яйца, которые, как надеется Резмир, скоро вылупятся и принесут драконье потомство. Они еще не вылупились, но срок уже близко. Потому Резмир не захотела их передвигать вместе со всем лагерем. Вместо этого она оставила их на попечение Мондат и кобольдов. Кобольды потушили свои огни, когда услышали звуки боя из зоны 9.

Текст для игроков:

С подножья ступеней открывается огромная пещера. Широкий уступ тянется вдоль левой стороны, обрываясь в яму в правой части. Множество сталактитов свисают с потолка, а звуки капающей воды постоянно разносятся эхом.

Нижняя часть помещения (10А) углублена на 15 футов ниже уровня уступа. Как и в зоне 7, нижняя часть ступеней окружена крепкой решеткой с запертой калиткой. Ключ от калитки висит на крючке, вбитом в стену на противоположном от лестницы конце уступа. Как только персонажи проходят в комнату далее, чем верх лестницы, кобольды, прячущиеся в зоне 10В атакуют их (для деталей см. "10В. Засада Кобольдов").

С уступа персонажи могут разглядеть лишь смутные очертания яиц (каждое из которых 3 фута в высоту) во тьме внизу. Пещера простирается дальше, чем хватает света их факелов или фонарей. И для того чтобы исследовать её полностью им придется спуститься по ступеням. Также стоя на уступе персонажи могут различить множество тёмных пятен на полу, но более конкретно присмотреться не получается.

10А. Кладка Чёрного Дракона.

Эта часть пещеры тёплая и воздух здесь пропитан влагой и сыростью. Присмотревшись к пятнам на полу, персонажи могут теперь разглядеть, что это пятна крови, и некоторые из них явно свежие. Они вытекли из мяса, которое сбрасывают сюда кобольды.

В тени, в дальней части пещеры или за естественными колоннами, прячутся **два сторожевых дрейка** [2x guard drake], натренированные охранять кладку. Они не нападают сразу на персонажей, но дают им пройти поглубже в комнату. Первая и самая главная их задача - защита кладки. Также они стараются встать между персонажами и клеткой, чтобы не дать тем сбежать. Если персонажи не спускаются вниз без использования

лестницы, дрейки видят атаку кобольдов и успевают спрятаться и подготовиться к атаке.

Среди сталагмитов в юго-восточной части пещеры стоит **ропер** [roper]. Он не атакует кобольдов или сторожевых дрейков, так как кобольды кормят его подпорченным мясом, которое отказываются есть дрейки. Хотя он и не беспорядочно агрессивен, он будет яростно обороняться, если его атаковать (он очень опасен для персонажей 3го уровня!). Он может достать почти что угодно в зоне 10 своими щупальцами, и также может передвигаться со скоростью 10.

В данный момент он сыт, любопытствует по поводу незнакомцев и не проч поболтать. Его единственная забота - это еда. Если ему сказать о запасах мяса в зоне 6 и предъявить некоторые доказательства - он немедленно отправится туда, оставив персонажей в покое.



От переводчика:

Этот ропер отличается от описанных в Monster Manual - он умеет разговаривать!

На каком языке он говорит не указывается, потому это решение следует оставить на усмотрение мастера. Возможно, как существо из Подземья мира он будет говорить на Нижнеобщем или Глубинной Речи [Undercommon, Deep Speech] если ваши персонажи знают какой-то из этих языков, или может быть он говорит на ломанном Общем или Драконьем, нахватавшись от разговаривавших с ним долгое время кобольдов и культистов.

Так или иначе, этот вопрос вам стоит для себя прояснить, так как это один из колоритнейших моментов этого эпизода и не хотелось бы его разбавлять какими либо натяжками!

Три яйца чёрного дракона расположены в разброс по помещению. Каждое примерно 3 фута ввысь и весом в 150 фунтов (~75kg). Два яйца легко заметны если есть источник света, такой как, например, фонарь, лампа или факел. Третье же спрятано среди похожих камней и его легко можно пропустить. Когда персонажи будут обшаривать комнату, каждый должен будет пройти проверку *Мудрости(Восприятия)* УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15], чтобы заметить третье яйцо. Глядя на яйцо персонаж может определить цвет дракона, который снес эту кладку успешно пройдя проверку *Интеллекта(Природы)* УС 10 [Intelligence(Nature) DC 10].

Если кладку оставить не тронутой, то яйца вылупятся менее чем через неделю. Если же их перенести от сюда, то вылупятся они или нет зависит от условий их хранения и ухода за ними. Если кладку содержать не в тёплом и влажном климате их развитие приостанавливается до помещения их в необходимые условия. Кладка

может быть легко уничтожена. Зародыши в разбитых яйцах, если их не заколоть сразу, некоторое время кричат, скулят и пытаются дышать как человеческие дети, а после - погибают.

10В. Засада Кобольдов

Поверхность этой области на 10 футов ниже уровня уступа. **Четверо кобольдов [4x kobold]**, которые ухаживали за кладкой, прячутся здесь, услышав звуки боя из зоны 9. Когда персонажи подходят к месту их укрытия ближе чем на 25 футов (верх лестницы), двое кобольдов бросают клейкие бомбы, а двое других - огненные. Тоже самое они делают и на следующий раунд, после чего, если это возможно, выжидают пару раундов, пока ровер в зоне 10А схватить персонажей своими щупальцами, укусит их или швырнет их сторожевым дрейкам.

Клейкая Бомба. Каждое существо в пределах 10 футов от места падения бомбы должно преуспеть в спасброске на Ловкость УС 11 [Dexterity save DC 11] или стать удержанными [restrained]. Цель бомбы или другое существо может предпринять действие чтобы пройти проверку на Силу УС 11 [Strength DC 11]. При успехе эффект проходит.

Огненная Бомба. Каждое существо в пределах 10 футов от места падения бомбы должно преуспеть в спасброске на Ловкость УС 11 [Dexterity save DC 11] или получить 4(1к8) урона огнём (половина урона при успехе спасброска).

Если все попытки проваливаются, кобольды приставляют лестницу к уступу и бросаются в атаку со своими короткими мечами.

От переводчика: Происходящее в зоне 10, 10А и 10В

Персонажи попадут в серьезный переплёт в этой локации и очень сомнительно, чтобы кто-то сам решил обратиться с предложением съесть что-то другое монстру, который тащит его к себе в пасть. Потому, возможно, прежде чем пускать персонажей в зону 10А следует как-то показать, что есть возможность исключить ровера из общей схватки путём мирной беседы. Например, следующим образом:

В момент когда персонажи подходят ко входу в пещеру прочтите им следующее. “Йида! Йида! Вкусная йида! Была-была да вышла вся... Сскоро нужно сснова йесть йеду. Хм-хм... Эй, мелкая, ходячая йеда! Сскажи где есть ваша йеда берется из? хм? Вкусная, ссочная, мясная йида! Бегающая, вы, не такие вкусная - надо есть, потому-что, и одежду тоже. А нужна вкусная-вкусная йида!”, раздалось хриплое с присвистом мурлыканье откуда-то из темноты.

11. Покои Фрулам Мондат [Frulam Mondath's Chamber]

Фрулам Мондат (см. приложение Монстры) перебралась в эту небольшую, но удобную комнату, когда лагерь снялся в путь. Если боя в зоне 12 не было и персонажи попали сюда из зоны 9, тогда Мондат всё ещё здесь. Охрана из зоны 12, если таковая еще имеется, ответственно несет службу и придёт на помощь по первому же зову.

В комнате расположен письменный стол, стул, несколько столов с книгами и другими бумагами и напольное зеркало. Комната освещена двумя масляными лампами, а толстые ковры из шкур полностью покрывают пол и лаз, спускающийся в зону 9. Веребочная лестница закреплена и спущена в лаз, но ничего не выдаёт расположения 3-футовой горловины, пока она прикрыта шкурами. Небольшое углубление на этом месте может быть замечено с помощью успешной проверки Мудрости(Восприятия) УС 10 [Wisdom(Perception) DC 10]. Если кто-то становится туда, где расположена горловина лаза, не зная о том, что она там лишь успешный спасбросок Ловкости УС 10 [Dexterity save DC 10] позволит вовремя спрыгнуть с опасного места и не упасть в лаз. Упавшие в лаз существа получают 3к6 дробящего урона от падения с 30-футовой высоты и попадают в зону 9.

Текст для игроков:

На одном из столов лежит развернутая карта окрестностей Гринеста с пометками, какие деревни культ уже ограбил. Несколько стрелок нанесены на карту. Одна из которых ведет к Гринесту. От него она сворачивает на запад к Берегосту, городу на Торговом Тракте и длинным росчерком ведет на север. Осторожь лежит лист бумаги с аккуратными колонками цифр и припиской, гласящей “Резмир разрешила нам оставить ожерелье, кольцо и немного мелких камней. Всё прочее должно быть отправлено на север в Нэйритар[Naerytar]”. Прочие бумаги не представляют интереса и содержат белые стихи на драконью тематику.

В меньшей комнатке расположена кровать и две вешалки, на которых висят обычные одежды Мондат и регалии Драконьего Культа. При помощи этих регалий одна персона (лучше женщина человек, но можно подогнать и под мужчину) может быть наряжена в Носящего Пурпур. Регалии сами по себе не стоят ничего, но являются уникальными для каждого Носящего Пурпур, потому легко могут быть опознаны другими Носящими как регалии принадлежащие Фрулам Мондат. Это не лучший способ маскировки в рядах Драконьего Культа.

Дальнейшее Развитие Ситуации

Если бой завязывается в зоне 12 и охрана отступает сюда, чтобы защитить Носящего Пурпур - реакция Фрулам остаётся на усмотрение мастера.

Если победа в бараках достаётся персонажам дорогой ценой, она может дожидаться их прямо здесь. Если же персонажи прорываются без особых потерь сквозь её охрану она может отступить к Цианврасу в зону 9 или даже сбежать из пещеры. Хотя она и посвятила свою жизнь Драконьему Культуре она не спешит отдать её за Культ. Мондат знает лишь что культ копит сокровища на севере, а Резмир часто говорила о Тиамат и её приходе в мир, но на этом её осведомлённость в “большом плане” заканчивается.

От переводчиков: Предметы

У Фрулам, как у любого заклинателя, должно быть несколько заклинаний и исследований, записанных на свитки. Бросьте 1к4 чтобы определить клад:

- 1 свиток заклинания 1го уровня [1x spell scroll (1st lvl)]
- 2 свиток заклинания 2го уровня [1x spell scroll (2nd lvl)]
- 3 свиток заклинания 1го уровня [1x spell scroll (1st lvl)] и свиток заклинания 2го уровня [1x spell scroll (2nd lvl)]
- 4 волшебная палочка слабых магических ракет [wand of magic missiles, lesser]

Волшебная палочка слегка отличается от описанной в DMG p211: она требует овладения [attunement], может воспроизводить заклинание только 1го уровня, у нее есть только три заряда в день и она восстанавливает на рассвете лишь один заряд. Если персонаж изучит записи Фрулам, уделив этому не менее 10 минут, и пройдет успешно проверку Интеллекта(Арканы) УС 20 [Intelligence(Arcana) DC 20], то немедленно овладеет этой волшебной палочкой.

12. Бараки Охранников [Guard Barracks]

Охрана, оставшаяся с Мондат, использует это помещение как свои бараки. В любое время пара из них несет вахту в зоне 1. Остальные же - **три гвардейца и восемь культистов [3x guard, 8x cultist]** - спят или отдыхают здесь. Если сражение в зоне 1 проходит вблизи прохода в это помещение бросьте к20. При результате 12 и более кто-то из культистов отправится проверить, что там происходит. В остальных случаях им наплевать на происходящее снаружи.

Если персонажи входят в это помещение из зоны 2, охрана реагирует следующим образом: двое гвардейцев и пятеро культистов вступают в бой с персонажами здесь, а один из гвардейцев и трое культистов отступают в покои Фрулам Мондат для её защиты.

Сокровища

Ножны гвардейцев украшены резьбой и тиснением на драконью тематику (каждые стоят по 5зм). Они не относятся к униформе культа, но ношение такого рода вещи может дать небольшое преимущество персонажу, когда тот захочет выдать себя за культиста (+1 к проверкам Харизмы, например). Кроме того, суммарно гвардейцы награбили себе добра на 120 золотых монет, монетами и камнями.

13. Сокровищница [Treasure Storage]

Это помещение пусто по большей части, кроме нескольких перевёрнутых ящиков, разбитых предметов и монет, рассыпанных, кое-где по полу во время спешной эвакуации. Один культист спит на полу, громко храпя, от того что потребил несколько бутылок вина. Он не очнется, разве только если его хорошенько встряхнуть, и спать будет еще несколько часов. Предметы в комнате не представляют ценности, а монет в общей сложности наберется лишь на 16 золотых.

Награда

Персонажи получают стандартное количество ХР за победу над противником. Этот эпизод представляет разные сложности, как боевые, так и нет. И за прохождение их персонажей следует также наградить. Далее следует список рекомендаций, за что можно наградить персонажей:

- За каждую обнаруженную и обезвреженную ловушку - 100 ХР каждому.
- За предложение роперу мяса вместо боя с ним - 1800 ХР на всех (как будто победили его).
- За каждое унесенное или разбитое драконье яйцо - 250 ХР каждому.
- Если Вы используете *правило Позтапного Получения Уровней [milestone experience rule]*, персонажи достигают 4го уровня.
- Персонажи могут достичь 4го уровня пройдя этот эпизод, но это не обязательно должно произойти.

Уничтожив драконью кладку и узнав, что культисты двинулись в путь, персонажам также следует отправляться в Эльтурэл [Elturel] на встречу с Леошином Эрлантаром и его товарищем Онтарром Фрумом.

Или же они решат отправиться по следу повозок. Повозки будут придерживаться курса, указанного на карте в покоях Фрулам - к западу до Берегоста, после чего по Торговому Тракту на север. У культистов минимум день форы, в зависимости от того, сколько времени провели персонажи в Гринесте прежде чем вернуться в лагерь культа.

От переводчика:

Не стоит забывать о “днях безделья” [downtime activities] и о магических предметах.

К этому времени, если персонажи не тратили полученные дни и вы присуждали им по 10 дней каждый эпизод, должно накопиться 30 дней - чего вполне достаточно для изготовления парой персонажей шинного доспеха [splint armor] и останется еще время покутить дней десять на пару. Способы интересного времяпровождения описаны в PHB p187 и в DMG p127-131.

Также, по поводу магических предметов было написано ранее в сносках и во вступлении.

Эпизод 4: В дороге

Награбленное в Гринесте и его окрестностях направляется по Торговому Тракту на север, затерявшись в среди потока торговых караванов, которые часто ходят по этой дороге. Герои должны обнаружить местоназначение, куда направляются сокровища - а это значит предпринять долгое и полное опасностей путешествие на север.

Персонажи отправятся из покинутого культистами лагеря, расположенного на юго-востоке от Гринесты, в город Эльтурэл [Elturel] расположенный на реке Ч'онтар [Chionthar]. Их путь протекает через Гринест, где они могут вернуть всё украденное добро, которое обнаружили в лагере и восстановиться от ранений. Губернатор Найтхилл встречает персонажей с радостью и уважением. Он сообщит им, что прежде чем отправиться из города, Леошин приобрёл для персонажей лошадей и сбрую для того, чтобы ускорить их путешествие в город Эльтурэл. Лошади будут ожидать персонажей в стойлах торговца, продавшего их, пока персонажи не будут готовы отправиться в путь - их постой также оплачен.

Верхом, персонажи могут пройти 200 миль отделяющих Гринест от Эльтурэла примерно за шесть дней [200 miles, 6 days by horse ride]. Путь будет безопасным, если только Вы не решите добавить пару разовых приключений или стычек, для того чтобы увеличить количество опыта персонажей или просто добавить остроты их поездке. Столкновение с бандитами, кланами кочевников и просто бродячими монстрами будут уместны на диком раздолье Зеленых Полей.

От переводчика:

Этот момент - отличная возможность подтянуть отстающих по опыту и, соответственно, уровню персонажей до уровня остальной группы. Возможно, вы захотите дать персонажам найти новых участников группы или устроить какое-то стороннее приключение... Только не стоит увлекаться - персонажи должны прибыть в Эльтурэл максимум отклонившись от графика на день-два.

Эльтурэл [Elturel]

Эльтурэл - это большой, аккуратный город, стоящий на реке Ч'онтар [Chionthar] и заполненный купцами, речными торговцами и фермерами, привезшими свой урожай на продажу. Главная достопримечательность города - огромный шар магического света, освещающий его улицы и окрестности днём и ночью. Его свет болезненный для нежити и виден почти из каждого уголка Эльтургарда [Elturgard] (столицей которого является Эльтурэл) как свет восходящего солнца или далёкой, но яркой звезды.

От переводчика: Эльтурэл

Размер / Золотой лимит (максимальная цена на торге): Большой город / 10 000 зм

Численность: около 17000 (Люди 78%, Эльфы 7%, Полураслики 4%, Дварфы 1%, Прочие 10%)

Примечательные места:

- Высокий Зал - ранее, крепость и резиденция Высшего Всадника. Здесь размещалась резиденция градоначальника. Теперь, Эльтуэлом и прилегающими к нему землями (Эльтургардом) правит Высший Судья Торма.
- Щитовой Холл Хэльма - храм-крепость построенный в честь Хэльма, бога защиты и охраны. *Клирики Хэльма (Приаты)* помогают поддерживать порядок в городе и представляют костяк местного ополчения, если в таковом будет потребность. Также Щитовой Холл предоставляет услуги по найму телохранителей по всему Эльтургарду.
- Дом Высокого Урожая - храм Чонти, богини плодородия. Место паломничества всех окрестных фермеров и земледельцев.
- Мягкий Шлем - таверна низкого уровня. Ночь у огня в отдельном зале - 2 см, простая еда - 2 см, среднего качества эль - 1 см.
- Чёрные Рога - лучшая таверна в городе. Здесь располагается местная штаб-квартира Ордена Перчатки. Небольшая комната на 1го - 5 см за день. Еда - 7см. Выпивка на разные вкусы - 2 см.
- Постоялый Двор Гэллоугара - ветхий постоялый двор в не благополучном районе. Если где и собирается сброд этих краёв - это именно то место. Ночь у огня в общем зале - 1 см, скудная, простая еда - 2 см, дрянная брага - 5 мм.
- Фонтирский Единорог - престижная и известная таверна. Отдельные апартаменты с ванной, отдельной спальней и отхожим местом - 1 зм за день. Лучшая еда в городе и окрестностях - 2 зм. Лучшее вино и эль - 5 см.
- Рынок Шеларры - огромный пустырь в юго-западной части города, не далеко от Доков Драконьих Глаз, заполненное палатками и повозками купцов и торговцев с востока. Разнообразнейшие товары из

Кормира, Сембии и даже из далёкого Тэя. Если персонажи интересуются покупками, они должны будут пройти проверку *Интеллекта(Расследования)* [Intelligence(Investigation)] за каждый день, который они тратят на покупки. Результат 15 свидетельствует о том, что они могут купить любые товары из книги игрока и обычные магические вещи [items of common rarity]. Результат 20 свидетельствует о том, что они смогли найти 1к6 необычных предметов [items of uncommon rarity]

(DMG p144-145, tables B, C and D). Если проверка пройдена с результатом 25+ - персонажи могут найти один редкий предмет [rare item] (DMG p147, table G)

➤ Доки Драконьих Глаз - порт на реке Ч'онтар, через который проходит львиная доля товаров, попадающих после на рынок Шеларры. Здесь можно попробовать купить контрабандный товар, типа редких видов ядов или запрещенные вещества и знания. Для этого придется успешно пройти проверку *Харизмы(Убеждения или Обмана)* УС 20 [Charisma(Persuasion or Deception) DC 20].

➤ Зимний Сад и Препятствие Мальдена - живописный парк в центре города, пересекающий его с юга на север, от Высокого Зала до Препятствия Мальдена - истока большого канала, расположенного внутри городских стен в восточной части города.

Онтарр Фрум - паладин Торма, бога отваги и смелости - предстаёт персонажам человеком действия, любящим шутки и розыгрыши, крепкие напитки и дружеские состязания.

Если персонажи спрашивают Леошина Эрлантара, никто из местных не знает его. Если же они спросят о том где найти Онтарра Фрума - любой прохожий укажет им дорогу к "штаб-квартире" его фракции - Ордена Перчатки - расположенной в таверне "Чёрные Рога" [A Pair of Black Antlers]. Если персонажи прибывают в течение десятидневки после отъезда Леошина из Гринеста, монах всё ещё здесь с несколькими своими учениками.

Сколько времени проведут персонажи в Элтурэле решать Вам. Персонажам в это

время гарантировано весёлое время в компании Фрума, если конечно персонажи находят увлекательным попойки, борьбу на руках, конные и пешие состязания и практику с оружием годным времяпровождением. Если персонажи не находят это увлекательным, Эрлантар намекает им, что в их долгосрочных интересах завести дружбу с таким человеком, как Онтарр Фрум. Сделать это можно продемонстрировав свою удаль, честь и энергичность.

Персонажи могут произвести необходимое впечатление на Фрума победив в одном из состязаний или спарингов против солдат ордена или поведав о своих приключениях во время осады Гринеста и похождениях в лагерь культа и драконьи пещеры.

От переводчика: Соревнования

Если вы хотите дать себе небольшую передышку во время пребывания персонажей в Элтурэле или дать больше возможности действий персонажам - соревнования предоставляют как раз такие условия. Разные состязания подходят разным классам или персонажам с определёнными умениями. Далее приведены некоторые состязания, которые было бы уместно проводить и как это сделать более расширенно, чем описано выше, в официальной части.



От переводчика: Соревнования

Борьба на руках / Скачки: Несколько участников собираются в таверне попарно борются на руках “навылет”. Для победы надо несколько раз подряд успешно пройти *оппозитную проверку Силы(Атлетики)* против каждого из участников. У каждого из участников *15 силы (бонус Силы +2) и мастерство в Атлетике (бонус мастерства +2) [opposite Strength(Athletics) check vs 1d20+4]*.

При начале борьбы у каждого из участников есть 2 единицы успеха. Для удобства подсчёта возьмите камни, кубики или спички - всё что будет под рукой однотипного. Проигравший оппозитную проверку Силы(Атлетики) отдаёт одну единицу своего успеха выигравшему. У персонажа, вступившего в проверку с 3 единицами успеха есть *преимущество [advantage]* в этой проверке. Получивший 4 единицы успеха побеждает в состязании.

Победитель получает возможность пить за счёт проигравших в этот вечер либо выигрывает 3к10 серебряных монет (какую именно награду получают персонажи - решать Вам).

Скачки проводятся по таким же правилам, только ключевым является навык - *Ловкость(Езда) [Dexterity(Ride)]*.

От переводчика: Соревнования

Дуэль: Дуэль проводится на ристалище, размерами 20 x 20 футов. Границы обозначены линией на земле и выход за них (любым способом, вольно или не вольно) считается поражением, также как и помощь дуэлянтам извне ристалища. Магия на ристалище так же запрещена, но только на ристалище. Дуэлянт, может применить магию до выхода на ристалище - это не воспрещено. Союзники дуэлянта также могут применять собственную магию на дуэлянта вне ристалища.

Противник персонажа использует статистику **хобгоблина [hobgoblin]**. Только способность *Воинское Превосходство* заменена на *случайный Бойцовский Стил* - один из списка: Оборона, Дуэль, Бой Большим Оружием и Бой Двумя Руками [Martial Advantage changed to one of Fighter's Styles - defense, dueling, great weapon fighting or two-weapon fighting, PHB p72, MM p186]

Бугурт: тоже, что и **Дуэль** (см. выше), только 3 на 3, 4 на 4 или 5 на 5 и на площади 50 на 50 футов. Персонажей, которые составят команду игроков, при надобности дополняют солдаты Фрума. Контроль над НИПами следует раздать игрокам.

От переводчика: Соревнования

Конный турнир: Персонаж может принимать участие в состязании на своём коне или получить лошадь на время проведения турнира. Также на неимение персонажу выдадут турнирное копьё и щит [lance and shield] и при их расколе заменят их на новые. Стартовый взнос за участие на турнире - 200 зм. Относительно магии, действуют те же правила, что и для **дуэли** (см. выше).

Каждый раунд турнира будет проводиться по следующей схеме:

- Выйдя к барьеру, персонаж должен пройти проверку *Харизмы(Запугивания или Выступления) УС 12 [Charisma(Intimidation or Performance) DC 12]*. При провале персонаж получает неудобство [disadvantage] к предстоящей атаке.
- Далее, погнав коня вдоль барьера он должен пройти проверку *Ловкости(Езды) УС 12 [Dexterity(Ride) DC 12]* и при успехе получить преимущество(или снять неудобство) [advantage] на предстоящей атаке.
- И наконец, после всех проверок, схлестнуться со своим противником, пытаясь выбить его из седла. У каждого из участников, кроме ИП, кольчужная броня и щит, что даёт им КЗ 16 [ring mail, shield, AC 16]. Бонус атаки НИПов +4 (Сила +2, бонус мастерства +2). Также у каждого из участников, включая ИП, по 9 ОЖ. Кроме ОЖ, ИП сохраняет всю свою статистику (КЗ и бонус атаки). Оружием всем участникам служат турнирные копьё, делающие 1к12 урона. Их можно держать в одной руке пока боец на лошади.

Таким образом персонаж должен будет победить трёх из пяти участников для того чтобы получить главный приз - три волшебных предмета и пригоршня драгоценных камней (2к6 камней, каждый стоимостью по 50 зм). Предметы - Колчан Эхлоны, Предупреждающее Оружие и Накидка Защиты [Cloak of Protection, Quiver of Ehlon, Weapon of Warning. DMG p159, p189, p213].

От переводчика: Соревнования

Рассказ о своих приключениях: игроку персонажа, который обладает мастерством навыка Выступление [Performance] или обладают классом Барда следует заранее посоветовать подготовить пересказ событий, свидетелем которых стал его персонаж, в форме сказки или более подходящей для этого персонажа стилистике. Персонажа следует серьезно поощрить, если он сложит песнь или стих на эту тему, пускай и короткий. После пересказа, с листа или без него, персонаж должен будет пройти проверку *Харизмы УС 15 [Charisma DC 15]*, добавляя бонус мастерства, если он Бард или у него есть мастерство в Выступлении [Performance]. За подготовленный рассказ, песнь или стих в зависимости от его качества следует либо наградить персонажа вдохновением [inspiration] или вообще предоставить авто-успех на вышеозначенную

проверку Харизмы. Результат авто-успешной проверки персонажа такой же, как если бы игрок, играющий за этого персонажа выкинул бы 20 на кубике.

Если этот рассказ вёлся на публике - в таверне или у скопления народа, то рассказчик за своё выступление получает 1к10 серебряных монет. Если УС превышено на 5 и более, то рассказчик получает дополнительных 3к10 серебряных монеты от восхищенных зрителей.



Орден Перчатки [The Order of the Gauntlet]

Поздно вечером, в конце того дня, когда персонажи впечатлили Фрума, он посылает одного из своих сквайров чтобы доставить им приглашение на закрытое совещание в штаб-квартире Ордена.

Текст для игроков:

Сквайр Онтарра Фрума приводит Вас в комнату, которая находится в глубине таверны, отдельно от общего зала и других комнат. В комнате вас дожидаются широкоплечий паладин и монах Леошин в окружении стоек с вином. Паладин очень серьезен, что не характерно для его обычного состояния и внешности.

“Друзья, есть дела, требующие обсуждения. На данный момент, вы знаете почти всё, что знаем мы о сложившейся ситуации. Более того, с Вашей помощью мы узнали вдвое больше, чем знали десятидневку назад. Грядёт что-то ужасное и мы не организованы, чтобы дать этому отпор - по крайней мере пока... Нам нужны люди, чтобы создать организацию, которая будет действовать против Культа и схожих с ним угроз. Люди такие как Вы - знающие как и когда сражаться и как и когда, не привлекая внимания, наблюдать. И мы можем предложить лишь долгие дни полные опасностей. Хотя что может быть лучше, не так ли?!”

Онтарр Фрум и Леошин Эрлантар, вместе с другими взволнованными лидерами и учёными Побережья Мечей начали создавать организацию, призванную выступить против Драконьего Культа.

Эрлантар также состоит в организации Арфистов [Harpers]. Персонажи могли слышать о них, но не более чем слухи - эта группа весьма скрытная и тайная. Слухи гласят, что они поборники всеобщего равенства и справедливости. Также они стараются не дать власть и силу тому, кто её не заслуживает. Эрлантар объяснит, что Арфисты не организованы строго или иерархически, а агентам позволена широкая свобода действий.

Онтарр Фрум же представляет Орден Перчатки [Order of the Gauntlet]. Его орден разделяет многие взгляды и принципы Арфистов, хотя организации во многом сильно разнятся. Орден Перчатки ставит во главу веру, бдительность и постоянную и самоотверженную борьбу со злом. Множество членов ордена являются клириками и паладинами, но орден открыт для всех, кто разделяет его взгляды и готов соблюдать его правила. Дисциплина - это ключ к пониманию Ордена и это сильно отличает его от организации Арфистов, потому как Орден более структурирован и иерархичен.

Наибольшее беспокойство обеих организаций - это недавняя деятельность Драконьего Культа. В прошлом, культ был более активен на востоке и был сфокусирован на создании драколичей. Его сдвиг на Побережье Мечей и его акцент на живых драконах и на Тиамат причина этого беспокойства. Культ пришел в движение и затевает что-то грандиозное. Орден Перчатки, Арфисты и третья группа, известная под названием Изумрудный Анклав [Emerald Enclave], хотят разрушить планы Драконьего Культа.

На этой встрече Фрум и Эрлантар предложат персонажам присоединиться к их фракциям. На столь раннем этапе их продвижения по иерархии организации никаких членских взносов не требуется, потому как они лишь начинают своё восхождение. Они могут предложить помощь и поддержку других членов организаций и их союзников, которые разбросаны по Побережью Мечей от Нашкела и Кэндлкипа на юге, до Невервинтера и Мирабара на севере. Лошади предоставленные Эрлантаром лишь малая демонстрация тех бонусов, которые персонажи могут получить присоединившись к организации Арфистов или Ордену Перчатки.

Арфисты могут быть распознаны по их символу - серебряной арфе внутри полумесяца старой луны. Некоторые арфисты носят этот знак открыто, другие скрывают его. Эрлантар носит свой знак, как подвеску на шее когда уверен, что ему ничего не грозит - иногда навывпуск, иногда под рубахой. Члены Ордена Перчатки

носят свои святыне символы в открытую (Правая перчатка Онтарра отличается от левой и выполнена в виде святого символа Торма). Общий же символ Ордена - это латная перчатка держащая меч за клинок. Фрум носит такой символ также в виде подвески на шее под окладистой бородой.

Персонажам не обязательно присоединяться к каким либо фракциям, но это предоставит привилегии и не повлечёт за собой никаких негативных последствий. Даже если персонажи не присоединятся к их фракциям, Фрум и Эрлантар попробуют заручиться их поддержкой в деле отслеживания груза культистов.

От переводчика: Фракции

Всего в ближайшем обозримом, Вам будут представлены 5 фракций - Арфисты, Орден Перчатки, Изумрудный Анклав, Альянс Лордов и Женитарим [Harpers, Order of the Gauntlet, Emerald Enclave, Lords' Alliance, Zhentarim]. Каждая из них требует соблюдения своего кодекса и может помочь в определённых областях. Объем и качество помощи зависит от ранга персонажа, состоящего во фракции. Даже в таких децентрализованных организациях как Арфисты и Женитарим есть более или же менее значимые и влиятельные представители, которые могут влиять на курс фракции или же наоборот, только подчиняться курсу, заданному более высокими рангами.

Чем выше ранг, тем больший вклад ожидается от его носителя, но и выгоды растут теми же темпами. Более подробно про фракции читайте в DMG p21 или в интернете, например на официальном сайте "волшебников".

Миссия [The Mission]

Благодаря персонажам, Арфисты знают, что культ собирает сокровища и отправляет их на север. Куда именно направляются сокровища и что культ собирается с ними делать далее - это следующие два вопроса, на которые необходимо ответить. Фрум и Эрлантар хотят, чтобы персонажи присоединились к каравану культистов и проследили куда тот направляется. Это будет достаточно просто сделать нанявшись в охрану - если не к культистам, то хотя бы к торговцам, которые будут путешествовать с ними одним караваном. Купцы разных кампаний обычно объединяются, формируя длинные поезда, для повышения защиты и безопасности. У Фрума есть связи с торговцами этого региона и потому он уверен, что сможет помочь устроить всё так, чтобы персонажи попали в караван к культистами.

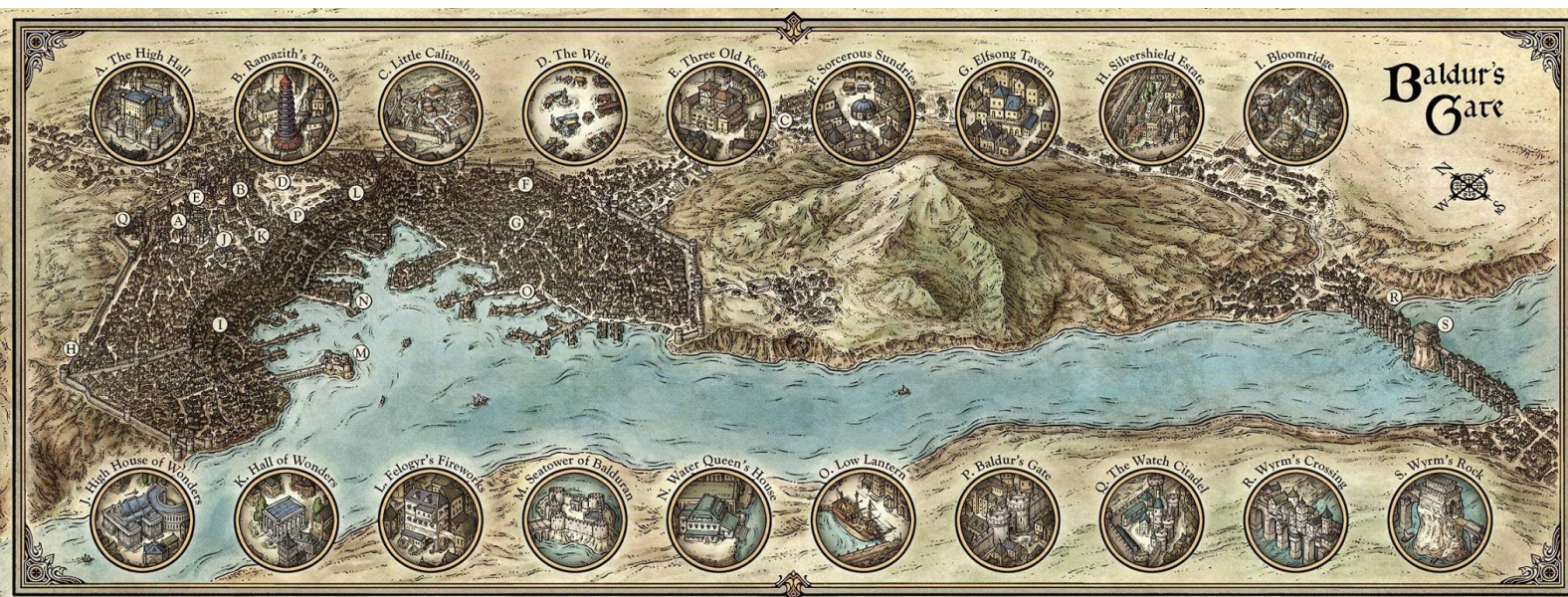
Время не ждёт. Следы оставленные повозками культистами и карта в покоях Мондат показывают, что повозки отправляются в первую очередь к Торговому Тракту, где они свернут на север к Берегосту и Вратам Балдура - а это путешествие в 550 миль. Повозки пройдут это расстояние за 25-30 дней, в зависимости от условий. Лагерь культистов снялся в путь за день до того как персонажи вернулись туда во второй раз, и скорее всего, персонажи потратили еще день на обследование брошенного лагеря и драконьей пещеры. Возвращение в Гринест, отдых и путешествие в Эльтурэл заняли еще примерно 8-10 дней. Если персонажи не шли весь путь до Эльтурэла пешком или не потеряли много времени в Гринесте до отправления на север, у них в запасе от 10 до 15 дней, прежде чем повозки культистов достигнут Врат Балдура.

Река Ч'онтар [Chionthar] протекает через Эльтурэл напрямиком во Врата Балдура. Лодка или другие плавучие средства могут проделать этот путь вниз по течению за примерно три дня, если будут останавливаться на ночь, или за два, если рискнут плыть в темноте лишь при свете фонарей. Фрум уже договорился о такой лодке - она отправляется на рассвете. Также персонажам предоставят по 50 золотых для покрытия расходов на путешествие.

Если персонажи отказываются принимать участие в этой миссии, Фрум отпускает пару гневных фраз, на тему того, что персонажи оказались не теми, кем он их считал и, более чем раздосадованный, покидает комнату. Эрлантар же оставшись, ещё раз взывает к их чувству долга и чести. Если же персонажи и на этот раз отказываются, то он достаёт из складок своей туники мешочек из замши, в котором лежит прекрасный рубин стоимостью не менее 1200 зм. Он обещает им, что этот рубин они получают от Арфиста в Уотердипе, когда доберутся туда с информацией о культистах и их караване.

Этой же ночью, при надобности их экипируют всем необходимым, включая оружие, если требуется. Также Фрум советует им изменить внешность простыми и доступными им способами, чтобы понизить шансы быть узнаваемыми культистами из лагеря, которых они могли встретить во время пребывания в лагере (Эпизод 2).

Путешествие по реке ко Вратам Балдура проходит без происшествий, в независимости от того плывут они два или три дня. Персонажи также могут взять с собой своих лошадей на борт, если хотят. Лошадям это не понравится, но им придется потерпеть близость воды.



Врата Балдура [Baldur's Gate]

Врата Балдура это шумный торговый город, в который товары привозят с севера и юга по Торговому Пути повозками и морем вдоль Побережья Мечей, и по реке Ч'онтар с востока - из Кормира и Сембии. Город расположен на утёсе над рекой, выдающемся и создающем удобную гавань. Город делится на три сегмента.

- Верхний Город - здесь расположен рынок Ширь, резиденции богатей и влиятельных особ.
- Нижний Город, окружающий гавань. Здесь живут и работают большинство купцов.
- Внешний Город, лежащий вне городских стен. Здесь живут и работают большинство чернорабочих, в условиях разнящихся от тесных, но чистых, до полной разрухи.

В зависимости от того, когда персонажи прибывают во Врата Балдура, у них есть от пары дней до десятидневки до прибытия повозок культивистов. Большинство этого времени должно быть проведено в компании купца, которого порекомендовал Фрум. Ведя дела вместе с ним персонажи не должны пропустить мимо себя культивистов.

Купца, которого рекомендовал Фрум, зовут Акин Сэлебон [Ackyn Selebon]. Этот человек занимается экипировочным бизнесом в северной части Внешнего Города - в районе, называемом Чёрные Врата. Там он продаёт всё необходимо для перевозки грузов на дальние расстояния - телеги, веревки, сети, жир и смазка, цепи, колёса и прочее. У него в магазине также ремонтируют повозки. Хотя он и не занимается на прямую наймом охраны для караванов, он знает "нужных людей". С его протекторатом, у персонажей не должно возникнуть проблем с тем, чтобы быть нанятыми для охраны каравана отправляющегося на север. Но он не может устроить их на работу к конкретному купцу.

- Особняк на Кровавом Болоте - огромный особняк в готическом стиле, который почти 100 лет назад (в 1370) заповили монстры, в результате неудачного эксперимента.
- Особняк Огненного Ветра (ранее Дом Фэллдайн)
- Особняк Мандоркая - прекрасный особняк в Блумридж, принадлежащий тифлингу Мандоркаю.
- Особняк Омдула - величественный особняк старого Арфиста мудреца Омдула.

Места Поклонения

Как и большинство городов, Врата Балдура являются местом паломничества и домом для множества храмов и церквей. Нетронутый Чумой Заклятий, город прибавил в размерах и разнообразии. Духовная жизнь - не исключение. Разнообразные верования нашли себе место в городе. Даже храмы и святыни, посвящённые злым божествам игнорируются Пламенными Кулаками.

- Высокий Дом Чудес - храм Гонда в северной части города, не далеко от Высокого Зала.
- Дом Водной Королевы - храм Амберли в северной части доков на берегу.
- Холл Нашей Леди - храм Тиморы, также в северной части города.
- Бдительный Щит - святилище Хэльма.
- Святилище Страданий - место, посвящённое Илматеру.
- Арка Розы - святилище Латандера.
- Не Развёрнутый Свиток - святилище Огмы.

Прочие Достопримечательности

- Высокий Зал - Дворец Великих Герцогов, также известный как Герцогский Дворец.
- Морская Башня Балдурана - фортификация на островке в гавани.
- Ширь - огромный пустырь, на котором часто проводятся ярмарки и торжища.
- Начальник Порта - небольшое здание на берегу, где обитает начальник порта и расположена контора.

Особенности уклада:

Гавань закрыта после захода солнца и открывается только с рассветом. Опоздавшие корабли и баржи не могут пристать и должны дожидаться рассвета в дали.

Порядок на улицах поддерживает организация *Пламенные Кулаки* - ранее организация наёмников, в 1479 осевшая во Вратах Балдура и официально закрепившая за собой роль исполнительной власти и вооружённых сил города (и государства).

Телеги и животные не допускаются внутрь городских стен, из-за излишней тесноты. Потому процветает гильдия грузчиков и носильщиков, а по обе стороны от Врат за стенами города выросли целые кварталы, население которых обеспечивает грузоперевозки и всё что с ними связано. Там можно легко и быстро купить или продать телегу, лошадей или нанять охрану для своего груза.

Найм [Hiring Out]

Закон Врат Балдура запрещает повозкам, телегам, вьючным животным, лошадям и даже собакам находиться на улицах города. Улицы настолько узкие, извилистые и скользкие от частых дождей, что какое либо движение, кроме людского потока будет смерти подобно для города. В общем-то, именно это обуславливает такую кипучую деятельность Врат Балдура, как торгового центра. Товары, для того чтобы пересечь город с юга на север, например, должны быть выгружены в восточной части Внешнего Города, пронесены грузчиками через Врата и погружены в новые телеги в западной части Внешнего Города с тем, чтобы продолжить свой путь на север. Нет ни одной близлежащей дороги, которая обходила бы город и все, кто получают барыши на том, что товары пересекают Врата Балдура прикладывают серьезные усилия, чтобы всё осталось как есть. В такой ситуации многим купцам куда легче сбыть привезенные товары перекупщикам из города, купить груз других экзотических товаров, прибывший из каких-то других далей, развернуться и отправиться восвояси, для того чтобы, по прибытии домой, сбыть приобретённые так же с прибылью для себя.

Также как телеги, охрана каравана редко пересекает Врата Балдура, предпочитая наниматься в обратное путешествие не заходя в город. Охрана для караванов, отправляющихся в северном направлении обычно набирается в районе Черные Врата. Сэлебон уверяет персонажей, что если они будут находиться возле его магазина (возле него достаточно таверн и прочих заведений), то точно не пропустят ни одного путешественника, идущего на север. Так же Акин гарантирует персонажам отличную рекомендацию, если таковая им понадобится для нанимателя.

Путешествия на север далеко не из лёгких и безопасных, потому купцы и путешественники собираются в караваны, для повышения безопасности в пути. Каждый из них нанимает охрану самостоятельно, но народная мудрость гласит, что если каждый наймет двух-трёх охранников и достаточное количество телег будет в караване - он будет защищён в достаточной степени.

Через пару дней ожидания (сколько именно, зависит от вас и от того, насколько долго груз двигался из лагеря) персонажи узнают среди толпы нескольких людей, которых они видели в лагере культистов на плато.

Резмир, будучи полу-драконом, не может открыто путешествовать через город - толпа разорвёт её и подобных ей на куски без колебаний. Потому она, как и множество представителей городской элиты, путешествует по городу в закрытых паланкинах, которые предоставляют как приватность, так и комфорт. Когда персонажи узнают знакомые лица в толпе, культисты как раз сопровождают или несут паланкин с Резмир. Если они будут *достаточно наблюдательны*, то смогут даже увидеть её краем глаза, например, в момент, из-за того, что чуть колыхнётся полог паланкина.

Резмир и её охрана придут в магазин Сэлебона для того чтобы купить у него пять повозок для груза (свои они продали на въезде в город). Немедля после того как они купят повозки, “груз” будет размещен на них, накрыт тентом и надежно связан так, чтобы полог нигде не трепался.

После того как персонажи увидят телеги культистов и их приготовления, они должны будут наняться в тот же караван, в котором пойдут культисты. У них не должно возникнуть с этим каких-то проблем, так как кроме культистов, еще несколько торговцев совершают те же приготовления, чтобы отправиться на север на следующее утро. Кто угодно из списка персонажей ниже может стать потенциальным нанимателем персонажей. Каждый персонаж должен пройти проверку либо *Харизмы(Убеждения)* либо *Силы(Атлетики)* [*Charisma(Persuasion), Strength(Athletics)*] и свериться с таблицей результатов ниже, для того чтобы определить, в каком амплуа он отправится с караваном.

Таблица: Эпизод 4 - Найм

к20 Результат

- | | |
|-------|--|
| 0-5 | Никто не заинтересован в найме персонажа, но он может записаться в караван как простой путешественник. Иногда, случается так, что в пути охранники уходят или погибают и такие персонажи могут получить шанс быть нанятыми в охрану. |
| 6-10 | Персонажа нанимают как рядового охранника - 5 зм за десятидневку пути, плюс подорожные расходы и питание. |
| 11-15 | Персонажа нанимают как сержанта охраны - 8 зм за десятидневку пути, плюс подорожные расходы и питание. |
| 16+ | Персонажа нанимает один из купцов как личного телохранителя - 10 зм за десятидневку пути, плюс подорожные расходы и питание. |

Всех нанимают для путешествия в Уотердип [Waterdeep]. Сержанты получают начальство над несколькими рядовыми охранниками - от 2 до 5 человек. Телохранители должны будут всегда держаться рядом с нанявшим их купцом.

Попутчики [Fellow Travellers]

На протяжении путешествия у персонажей есть возможность встретить разных личностей почти со всего Фэйруна. Купцы, наёмники, паломники, учёные, воры и исследователи - все они смешиваясь, образуют постоянный поток людей на великом Торговом Тракте.

Ключевые НИП [Key Nonplayer Characters]

Два персонажа, которые будут присутствовать почти весь путь каравана - особенно важны и примечательны. Азбара Джос [Azbara Jos] и Джэмна Глимсилвер [Jamna Gleamsilver] присоединятся к каравану в Даггерфорде [Daggerford], примерно за 120 миль от Уотердипа - в момент последнего на их пути отдыха длинной в сутки. Они не путешествуют вместе, а их одновременное появление в Даггерфорде - просто совпадение.

Азбара Джос [Azbara Jos] (см статистику в Приложении В) - мужчина человек и Красный Маг из Тэя [Red Wizard of Thay]. Красные Маги повсеместно пользуются дурной репутацией, потому Азбара испытывает некоторые неудобства в связи с тем, что вынужден скрывать свою принадлежность к этой группе - он постоянно носит шерстяную шапочку с завязками, закрывающую его бритую татуированную голову. Впрочем, такой способ не особо действенный и наблюдательные персонажи могут заметить края татуировки, выглядывающие из-под шапочки, пройдя успешно проверку



Мудрости(Восприятия) УС 15 [Wisdom(Perception) DC 15]. Многие жители Тэя бреют головы и наносят на них татуировки, но лишь немногие из них принадлежат к Красным Магам. Бесчисленное множество Тэйцев бежало из своей страны когда лич Сзасс Тэм [Szass Tam] захватил там власть, потому они не редки на Побережье Мечей. Если его спросить, Джос утверждает, что он один из таких беженцев, пытающихся найти пристанище в то время, как его страну захватила нежить. На самом деле, всё, кроме отрицания причастности к Красным Магам, является правдой.

Джос оплатит место на одной из повозок культистов, в отличие от нескольких прочих путешественников, которым отказали в этом ранее. Он держится особняком от прочих путешественников и редко разговаривает с тем, кто, судя по всему, является лидером культистов.

Джэмна Глимсилвер [Jamna Gleamsilver] (см статистику в Приложении В) - гнома и член организации, известной как Чёрная Сеть или Жентарим [Black Network, Zhentarim]. Для непосвященных, Жентарим поставляет наёмников и других специалистов по найму. Неформально, она известна, как криминальное сообщество сродни широко распространённой гильдии воров. Тайно, лидеры Жентарима хотят установить свое теневое присутствие в каждом тронном зале и каждом зале правящего совета. Как и Арфисты, Жентарим осведомлён об активности Драконьего Культа и желает знать какие у культа планы, чтобы предотвратить пересечение собственного плана деятельностью культа и возможно получить некоторые выгоды на возможности грабежа.

По этой причине, Джэмна присоединяется к каравану. Шпионы Чёрной Сети выяснили, что Культ отправляет крупный груз на север, и как и персонажи, перед ней была поставлена задача, выяснить, что именно переправляется и куда. Вышестоящие Жантаримы собирались напасть на караван группой наёмников, ряженных бандитами, разграбить повозки и пытками получить интересующую их информацию. К счастью для персонажей, Джэмна убедила своё начальство дать ей возможность добыть эту информацию менее кровавым путём. Если у неё не получится ничего до момента, когда караван достигнет Уотердипа, тогда она воплотит план Б - тот самый, включающий в себя массовые убийства - в жизнь.

Не смотря на пропасть разногласий между Арфистами и Жентаримом, сейчас у них есть общий враг и это подталкивает их к необычному союзу. Глимсилвер же является классическим антигероем. Она эгоистична, обладает высокими навыками вора и лжеца и без колебаний убьёт всякого, кто стоит между ней и её целью.

Другие НИП [Other Nonplayer Characters]

Ниже представлен список из 20 персонажей для того, чтобы вдохнуть в караван жизнь, приправить путешествие и дать персонажам людей, которые им понравятся и которых они станут защищать, или наоборот - личностей, вызывающих отвращение и тех, с кем можно ругаться всю дорогу. Вы, конечно же, можете изменять любого из них на свой вкус.

Архений Улельтин [Achreny Ulyeltin] (Мужчина Человек Купец). Улельтин - независимый владелец двух повозок в составе каравана. Обе нагружены не выделанными шкурами и рулонами кожи и мехов. Сам Архений - грубый, не воспитанный мужлан без тени цивилизованности. Он грубый, грязный и дурно пахнущий, вульгарный, с полным отсутствием манер. Двое его подручных и второй погонщик, наоборот, весьма приятные личности.

Алдор Урнполесхурст [Aldor Urnpoleshurst] (Мужчина Человек Адвокат). Адвокат по образованию, подлец по призванию. Алдор перебирается из Врат Балдура в "не-Врата-Балдура". В караване говорят, что сняться с места его заставил крупный скандал, и глядя на Урнполесхурста сложно не поверить. Он подозрителен и бросается гневными обвинениями "на ровном месте".

Бэйд Сэчпул [Beyd Sechepol] (Мужчина Полу-Эльф Купец). Эль и пиво весьма распространены, и потому не рентабельно перевозить его на дальние расстояния. Тем не менее, именно этими напитками наполнены бочки на повозке Бэйда. Он собирается подзаработать, продавая напитки своим попутчикам и встречным путникам. Сэчпул дипломатичен и обладает даром, разряжать споры так, чтобы все остались довольны без применения насилия. Также, Бэйд безалаберно относится к своему снаряжению и лошадям. Это может послужить серьезным поводом



для ссор с людьми, которых раздражает вид худых, уставших лошадей, по причине разгильдяйства их хозяина.

Эдэльри Льюэл [Edhelri Lewel] (Женщина Лунный Эльф Купец). Повозка Льюэл заполнена экзотическими видами дерева из Джунглей Чулта [Jungle of Chult] для плотников и мастеров Уотердипа для изготовления изысканной мебели. Эдэльри являет собой полнейшую противоположность Бэйда: нетерпелива к людям, но педантично относится к своему оборудованию и животным.

Эльдкин Агетул [Eldkin Agetul] (Женщина Щитовой Дварф Охранник). Агетул уже несколько раз проделывала этот путь и не стесняется напомнить окружающим об этом. Она перфекционист и хочет, чтобы окружающие знали об этом.

Эном Тобун [Enom Tobun] (Мужчина Легконогий Халфлинг Погонщик). Тобун водит караваны по Фэйруну уже последние сорок лет, от Уотердипа до Калимпорта, от Врат Балдура до Хиллсфара. Он просто кладёзь легенд и историй, но практически невозможно отличить правду от вымысла в них. Если же кто-то начинает спорить с ним по поводу правдивости истории, он сначала яростно спорит, после чего угрюмо замыкается в себе и долго таит обиду. Но пока путник на стороне Тобуна, лучшего компаньона для путешествия не найти.

Зеленая Имса [Green Imsa] (Женщина Человек Путешественник). Причина такого странного имени видна не вооружённым взглядом - она изумрудно зелёного цвета с головы до пят. Кожа, волосы, глаза, ногти, зубы - всё что может быть зелёным является таковым. Она не скрывает, что путешествует в Уотердип в поисках того, кто сможет избавить её от этой напасти. Сам по себе цвет её не заботит, но она становится грустной и замкнутой если кто-то спросит её о том, как она стала такой. Она дружелюбна, хотя и больше слушает, чем говорит, пока разговор не касается её прошлого.

Лэй Ангесстун [Lai Angestun] (Мужчина Золотой Дварф Купец). Этот амбициозный купец перевозит парфюмы и пряные масла из Амна, собираясь получить большую прибыль на аристократах и дэнди Уотердипа. Он постоянно говорит про деньги: сколько он собирается на этом заработать, как он это всё потратит и как другие будут ему завидовать. Но он не потратит ни одной лишней копейки на кого другого за всё время путешествия.

Ласферло Тухий [Lasfelro the Silent] (Мужчина Человек Купец). Время от времени, Ласферло внезапно отпускает искромётную шутку или поёт веселую песенку. У него приятный тенор и шутки заставляют улыбнуться всех. Жаль, что такие его периоды слишком коротки. Остальное время он молчалив, как могила. Сидя на облучке, он неотрывно смотрит на дорогу и кажется совсем не дышит. Никто не знает, что он перевозит, но его повозку охраняет мрачная гаргулья на тонкой серебряной цепи.

Луда Видрис [Leda Widris] (Женщина Человек Охранник). Видрис честна и отважна на столько, на сколько может быть честным и отважным наёмник. Она провела много лет на юге и теперь хочет увидеть белые снега и замёрзшие моря севера и почувствовать, что значить по настоящему холодный ветер.

Лосвиус Длиннонос [Losvius Longnose] (Мужчина Легконогий Халфлинг Погонщик). Не смотря на то, что у Лосвиуса действительно длинный нос, как для халфлинга, прозвище Длиннонос он носит по другой причине: он очень любопытен касательно дел других людей, особенно того, что касается личных тайн и секретов. Не то, чтобы он постоянно выискивал компромат на людей, просто ему безмерно интересно то, о чём люди предпочитают не разговаривать. Если Длиннонос рядом, велика вероятность для одного или нескольких персонажей обнаружить его, копошащимся в их личных вещах тогда, когда он будет считать, что они отвернулись и не заметят его.

Нуохар Сэрелим [Noohar Serelim] (Мужчина Лунный Эльф Купец). Нуохар и его немой брат, Сэльвек, перевозят эксклюзивные резные изделия из дерева от эльфийских мастеров Кормира. Его брат общается только на языке жестов. У Нуохара же, как кажется персонажам, наиболее чистая и ровная речь, которую они могли слышать - она будто музыка арфы Милиль, льётся из его уст. Тот факт, что ему нечего сказать, не значит, что он не станет говорить, а других - не станут его слушать.

Низйрит Вертер [Nyerhite Verther] (Мужчина Человек Купец). Груз Калимшанского шёлка сделает Низйрита баснословным богачом - во всяком случае он именно так и полагает. Печально, что он не проверял внимательно свой товар при покупке. Если бы он был внимательнее, то заметил бы что его шёлк заражён червями. Если кто-то заметит это и укажет на это уже в пути Вертеру, то в ярости и горе он замкнётся в себе до конца пути.

Орвустия Эссерен [Orvustia Esseren] (Женщина Человек Охранник). Орвустия выросла на ферме, недалеко от Врат Балдура, и это путешествие станет первым, когда она уйдёт от своей фермы дальше чем пара лиг. Она умна, крепка и ладно управляет с копьём и луком, но она весьма наивна и не знает ничего ни про мир вне фермы её тётушки, ни о людском безчестии или подлости. Её тётушка, мудрая женщина, считает, что это путешествие пойдёт Орвустии на пользу.

Ойн Ивенмор [Oyn Evenmor] (Мужчина Человек Купец). Ивенмор - независимый купец, перевозящий экзотических птиц для рынков Уотердипа. Он упрямый спорщик с собственным мнением по поводу практически всего. Впрочем он спорит не злобно и всегда готов налить еще одну чашу тому, кто готов сидеть и спорить с ним до бесконечности.

Радэсер Перетун [Radecere Perethun] (Мужчина Скальный Гном Путешественник). Никто точно не знает, куда или почему направляется Перетун. Трапезничает он отдельно, говорит мало, а в пути часто садится у заднего борта последней повозки и протяжно смотрит на дорогу, остающуюся позади. Единственное, что способно вытащить его из его панциря, это азартные игры, в которые он, стоит сказать, играет увлечённо и умело.

Самардаг “Прыгун” [Samardag the Hoper] (Мужчина Человек Купец). Тот, кто собрался перевозить по Торговому Тракту, на постоянно подпрыгивающей на каждой кочке и ямке повозке, должен был родиться вселенским оптимистом. В мире Самардага небо голубое, погода всегда хорошая, а будущее - всегда светлое. Он легко смог бы заработать себе состояние, но он не может спокойно пройти мимо каждого сироты и обделённого жизнью неудачника.

Сулесдаг “Жердь” [Sulesdeg the Pole] (Мужчина Человек Охранник). В своём родном племени, его имя означает “выше самой высокой жерди”. В некоторых местах Побережья Мечей он известен просто, как “Жердь”. С его ростом в семь с половиной футов (~2.2м) он скорее всего самый высокий человек из тех, что персонажи или кто-либо в караване встречали за свою жизнь. Он не разговорчив, но когда он что-то говорит, люди обычно слушают.

Тиджит Скэш [Tujit Skesh] (Женщина Щитовой Дварф Охранник). Достаточно быстро все в караване поймут, что из себя представляет Тиджит и как с ней стоит держаться. Она вспыльчива и легко прибегает к силе оружия, если что-то задевает её лично. Честна до предела и всегда донесёт до людей, почему она разозлилась, чтобы те смогли не совершать таких поступков в будущем. Она не станет терпеть запугивания или неуважения ни к себе, ни к другим.

Веронда Торохар [Werond Torohar] (Женщина Человек Погонщик). Тихая и непритязательная, Торохар управляет парой лошадей или мулов лучше, чем кто бы то ни был на Торговом Тракте. У неё дар общения с животными - одним движением вожжей, свистом или взмахом кнута она легко объясняет животным, что она хочет от них. Ни грязь, ни камни, ни лёд не представляют препятствия для подводы, если на облучке Веронда. Глаза её горят и в душе она романтик. Даже суровые мужчины могут прослезиться от её рассказов о давней любви и оборвавшейся страсти.

Жизнь в дороге

Длинна пути из Врат Балдура до Уотердипа - это путь в 750 миль (~1200км). Фургоны и повозки, запряжённые лошадьми или мулами, покроют в день до 15 миль, в зависимости от условий. Животным нужен день отдыха после каждых шести дней пути для восстановления сил. Учитывая всё это, путь должен занять пару месяцев.

Покидая Врата Балдура, караван насчитывает три повозки, принадлежащие Драконьему Культ, плюс 2к4 сторонние телеги или фургона. Не все путники являются купцами. Путниками могут оказаться семьи, переезжающие с места на место, или, например, дипломат, который направляется в Уотердип с какой-либо миссией. Люди и повозки будут покидать и присоединяться к каравану согласно сложившейся ситуации, их выгоде и удаче. Некоторые путники передвигаются на собственных лошадях, некоторые идут рядом с повозками, некоторые платят купцам за место в их фургонах. В определённый момент, персонажи могут заметить, что погонщики повозок Кюльта отказывают возможным пассажирам, хотя у них достаточно места в телегах.

Ничего не выделяет повозки культистов среди обыкновенного потока купцов и путников, направляющихся на север. Они не держатся слишком близко днем и не собираются вокруг одного костра по ночам. Насколько известно окружающим, единственное, что связывает эти три телеги и людей на них, это то, что они являются частью этого каравана.

Резмир и восемь её личных охранников тайно выехали из Врат Балдура немного раньше каравана и направились на север так быстро, как могли. Они направились в замок Нэйритар в Топях Мертвецов [Castle Naerytar in the Mere of Dead Men] и не появятся “на сцене” до 6го эпизода. Она оставила двенадцать **гвардейцев [12x guard]** с караваном. Трое из них путешествуют с каждой из повозок как охранники и помощники погонщиков. Остальные девять разбились на две группы и примкнули к каравану под видом простых путников, ищущих компанию и охрану на время путешествия.

Повозки и фургоны передвигаются примерно 8 часов каждый день с несколькими остановками, для того чтобы передохнуть и покормить и напоить животных. Множество ночей будет проведено у костров на обочине дороги. Большинство поселений попадающихся по пути имеют придорожный трактир, если путникам захочется разместиться с большим комфортом на отдых. Такие трактиры имеют в своем распоряжении специальные крытые загоны для повозок и животных и отстоят друг от друга не более чем на пару-тройку дней пути. Там путники могут отдохнуть, не волнуясь о повозках и товарах, которые будут надежно заперты в отдельных амбарах. Карта для эпизода 5 иллюстрирует пример такого сооружения. При надобности можно воспользоваться ею.

Наиболее тяжёлая часть пути только начинается. Через несколько дней пути, караван будет проходить через окрестности, известные как Поля Мёртвых [Fields of the Dead]. Дорога петляет среди древних полей сражений, дольменов и курганов. Поверье гласит, что не стоит зажигать огни на холмах Полей Мёртвых - это может привлечь разную нечисть из самых дальних окрестностей. Пересечение этих окрестностей займёт несколько дней, и в течении этих дней все будут нервничать и волноваться, держась постоянно настороже.

Случайные События в Пути

Путешествие на север должно занять порядка 40 дней и большинство путников надеются, что они пройдут монотонно и без происшествий, что для Фэйруна просто невозможно.

Много дней будут проходить спокойно, но некоторые будут полны нападений монстров, странных происшествий, встреч с НИПами и постоянным вопросом “куда же направляются культисты?”.

Представленные ниже события могут произойти или не произойти по вашему выбору. Также вы можете добавить свои события или не использовать их вовсе.

На пути такой длинны проверять, случилось ли что-то, ежечасно - излишне. Торговый Тракт используется множеством путников и по большинству своему (если не полностью) достаточно безопасен. Потому следует проверять происшествия раз в день, бросая к20. При результате в 16+ одно из событий происходит в указанное ниже время.

16 - происшествие утром

17 - происшествие на протяжении первой остановки для короткого отдыха

18 - происшествие в обед

19 - происшествие вечером или ночью

20 - происшествие утром и еще одно в обед или вечером.

Когда происшествие должно произойти, выберите подходящее по времени, месту и контексту уже случившегося с персонажами. Вы можете просто выбрать случайное, бросив к12. Также не забывайте о том, что вы можете в любой момент организовать нападение бандитов (днём) или просто случайных монстров (ночью), если понадобился некоторый элемент внезапности.

Рекомендованное количество опыта, за каждое из происшествий равно 300 XP каждому персонажу за успешное разрешение ситуации, но вы можете изменить объем опыта в соответствии с вашими планами. Наиболее удобно будет, если персонажи успешно завершат восемь-девять происшествий. Если Вы используете *правило Поэтапного Получения Уровней [milestone experience rule]*, персонажи достигают 5го уровня к концу этого путешествия.

Таблица: Эпизод 4 - События на Торговом Тракте

к12	Событие
1	Жизнь приключенца
2	Животное обращение
3	Гроза гор
4	Контрабанда
5	У всего есть цена
6	Грибной дождь
7	Златорогая Лань
8	Расплата
9	Свободных мест нет
10	Дорожное гостеприимство
11	Лихолесье
12	В беде

От переводчика:

Наиболее удобный темп происхождения происшествий - одно на два-три дня. Таким образом персонажи будут успевать отдыхать от возможных стычек и восполнять запасы очков жизней и заклинаний. Также будет достаточно времени для социальной составляющей, если игроки попались более склонные к социальным приключениям.

Далее, в комментариях с пометкой “Дополнение события” мы постараемся раскрыть некоторые вопросы, связанные с описываемыми происшествиями, но не освещенные в официальной части.

Еще одна группа приключенцев присоединяется к каравану или останавливается в том же трактире, что и караван. Судя по их хвастливым рассказам, они встречали страшнейших представителей Фэйруна и выходили из этих стычек победителями. По их внешнему виду, можно сказать, что они процветают. У них полно интересных историй о своих и не своих похождениях. Глядя на всё это купец, нанявший одного или нескольких персонажей, отказывается от их услуг в пользу новой группы. Он сообщает это персонажам поутру.

Новоприбывшие - это группа актёров, которые пытаются добраться до следующего города да еще и подзаработать на этом денег. Они сильно рискуют в надежде, что опасностей не встретится на их пути и не придётся "выходить вперед" и показывать своё мастерство воинов.

Когда же это случится (а это обязательно случается), становится очевидно, что ни магов, ни воинов среди них нет и никогда не было. Они всего навсего **пятеро обывателей [5x human commoner]** у которых достаточно обаяния и реквизита, чтобы сделать нужный вид. После того, как опасность минует, прежний наниматель, получивший урок, готов нанять опять персонажей на куда более хороших условиях.

От переводчика: Дополнение события

Группа состоит из пятерых людей:

- *карлика заклинателя Зундо "Ужасного" (на самом деле, он простой фокусник и шарлатан)*
- *чернокожих девушек двойняшек Акачи и Акаси с крашеными в белый волосами (воительницы, на самом деле простые актрисы)*
- *не снимающего доспехов здоровяка Арчибальда (на самом деле, он хотя и высок, но худощав и у него ужасное зрение. Он также выполняет функцию бухгалтера группы и ему без накладных бицепсов очень подходят чёрные нарукавники)*
- *легконового халфлинга Симитри "Остроглаза" (это ребёнок Арчибальда, доставшийся ему от, сбежавшей с бывшим тяжеловесом, жены)*

Ночью, на третий день пути после подбирания новичков, на караван нападут монстры из следующего списка (бросьте к чтобы решить, кто именно или выберите сами)

- *2x Мантикора [Manticore]*
- *3x Огр [Ogre]*
- *2x Медведь [Owlbear]*
- *2x Смещенный Зверь [Displacer Beast]*
- *Любая комбинация из двух разных вышеописанных существ*

После боя, купец предложит нанять персонажей назад за двойную цену, хотя, если персонажи будут торговаться, его можно вывести на тройную цену аргументируя тем, что в противном случае он останется вовсе ни с чем.

Животное обращение [Animal Abuse]

Один из путешественников - нобиль [noble] - ужасно обращается со своими животными. Постоянно позволяет, чтобы подруги и прочая сбруя натирала им мозоли, скупится на корм, хлещет их по чьм зря, если голодные, не ухоженные животные не тянут повозку достаточно быстро. Если персонажи всё еще владеют своими лошадьми, нобиль восхитится ими и предлагает купить одну или несколько, чтобы заменить своих "беспольных кляч". Рано или поздно, одна из лошадей упадет прямо в упряжи и нобиль либо забьет её насмерть, либо оставит подыхать на обочине, если один из персонажей не вмешается. Нобиль путешествует с **магом** и **рыцарем [mage, knight]** в роли охранников.

От переводчика: Дополнение события

Нобиль - это Нерон Аксузадский, первый сын одного из знатных торговцев тканью во Вратах Балдура. На шее у него болтается висит медаль цехового купца. Высокомерный представитель "золотой молодёжи" посланный по семейным делам в Уотердип. В своём высокомерии, он считает, что любое его слово - закон для нанятых им охранников.

Его охрана - это сквайр, только получивший свой меч, по имени Квентин Скотт и маг Вальтер Дорвард.

Квентин, слегка наивный, скромный молодой человек, мечтавший побывать в крупных городах, но за неимением больших средств, вынужденный присоединиться к нобилю для исполнения своей мечты. У него развитое чувство долга, но ему уже не раз приходилось делать сложный выбор между долгом и честью, и из этих двух Квентин всегда выбирал честь (как и полагается достойному рыцарю).

Вальтер, же наоборот, умудрённый опытом алхимик в годах. Это путешествие даётся ему нелегко из-за груза лет, вызывающего головную боль при любых изменениях погоды, и периодических приступов душливого кашля. Вальтер взялся в эту авантюру только из-за скорого и более-менее безопасного

пути на север, где, как он слышал, в горах воздух столь чист, что может излечить его недуг. Единственное, что скрашивает его путешествие - это разговоры с юным сквайром по ходу нудной дороги. По большому счёту, на нобиля ему плевать, если только угроза не будет грозить всему каравану.

Исходя из вышесказанного, вопрос можно решить относительно мирно, договорившись с охраной и запугав нобиля. За одно один из персонажей может получить возможность наняться к нобилю конюхом за отдельную плату.

Гроза гор [Bane of the Mountains]

Высоко в небе, кружат **два перитона [2x peryton]**, в поисках свежатины, чьи сердца они могут съесть, прежде чем откладывать яйца. Они кружат так высоко, что их легко можно спутать с простыми орлами. Каждый персонаж может пройти проверку *Интеллекта(Природы) УС 15 [Intelligence(Nature) DC 15]* чтобы распознать угрозу. Успех означает, что персонаж распознал их до того как они бросаются в атаку. Провал означает, что персонажи будут застигнуты врасплох.

Контрабанда [Contraband]

Одна из повозок, принадлежащая культистам, опрокидывается на крутом повороте, из-за поломки колеса или по другим причинам. Один из ящиков, выпавшихся из телеги, ломается от удара, открывая окружающим прекрасные драгоценности, бережно завернутые в шерстяную ткань, чтобы избежать повреждения. Это прекрасная возможность для персонажей втереться в доверие культистов и осмотреть часть контрабанды, помогая им собрать вещи или починить телегу.

Культисты разозлятся, что люди вокруг увидят содержимое их телеги. Прямой приказ Говорящей С Драконами Резмир был - содержать всё добро в безопасности и тайне. Некоторых, излишне любопытных свидетелей, могут "заставить молчать". НИПы, задававшие слишком много вопросов или проявивших слишком много интереса, могут пропасть ночью или скорострительно умереть от внезапной болезни (Успешная проверка *Мудрости(Медицины) УС 10 [Wisdom(Medicine) DC 10]* покажет, что их отравили). Тоже самое может произойти с персонажами, которые проявляют слишком много интереса к грузу культистов.

От переводчика: Дополнение события

Это событие лучше провести на глазах у склонного к скрытности персонажа, при минимуме свидетелей. Удобнее всего провести это событие вечером, т.к. к этому времени большинство участников каравана будет устало плестись, не проявляя к окружающей их действительности никакого интереса, либо будет дремать в седле. Персонажу-свидетелю стоит также предоставить возможность как-либо скрыть свои наблюдения - например, проверками скрытности и блефа.

Один-два свидетеля должны будут пропасть, чтобы показать серьезность намерений культистов, прежде чем атака будет (если будет) иметь место быть.

Также, возможно, лучше припасти это событие "на потом" или вовсе совместить с запланированным событием "Убить злодея", поставив это событие сразу после запланированного, тем самым не стравливая раньше времени культистов с персонажами.

У всего есть цена [Everything Has a Price]

Кто-то в караване развивает нездоровую страсть к одному из ценных предметов у персонажей. НИП пытается купить его, но предложенная им цена слишком низкая. Но НИП настаивает всё больше, не поднимая цену ни на медный грош. Если персонаж не предпримет никаких особых мер предосторожности, предмет наутро пропадает. Если персонаж обвиняет вчерашнего НИПа публично, то получит ничего более, чем злопамятного врага. Этот НИП не брал предмета, не имеет его при себе и обижен ложными обвинениями. Кто-то другой, бывший свидетелем одного из разговоров, решил, что ему предоставилась отличная возможность, прикрыться кем-то другим, и выкрал предмет ночью. Для того, чтобы найти предмет, персонажу надо будет перерыть большинство сумок и фургонов попутчиков, от чего, естественно, большинство откажется, в особенности настоящий вор. Потому придется обшаривать их тайком.

Грибной дождь [Fungus Homongous]

Златорогая Лань [The Golden Stag]

Расплата [Payback]

Свободных мест нет [No Room at the Inn]

Дорожное гостеприимство [Roadside Hospitality]

Лихолесье [Spider Woods]

В беде [Stranded]

Запланированные События в Пути

Дополнительные источники информации

Core Rulebooks D&D 5

Core Rulebooks D&D 3.5

Cityscape D&D 3.5

forgottenrealms.wikia.com

donjon.bin.sh

Генератор таверн - donjon.bin.sh/fantasy/inn/