



СОКРОВИЩА РАЗОРЕННОГО КЛАДА

Известная охотница за реликвиями ищет авантюристов, готовых помочь ей разыскать тайники с сокровищами, которые оставили побежденные последователи Культа Дракона. Ее карты и заметки могут привести вас к огромным богатствам или к ужасной смерти. Интересно, а у других групп тоже есть планы на эти клады?

Пять 1-часовых мини-приключений для героев 1-2 уровней

Шон Мервин
Автор

Код приключения: DDAL05-01



STORM KING'S THUNDER

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

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

Перевод

Kitar, korfax, stivie для dungeons.ru

вычитка korfax, stivie
верстка stivie

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



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - *Сокровища Разоренного Клада*, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона *Грома Штормового Короля*.

Это приключение разработано для 3-7 персонажей 1 и 2 уровня, и оптимизировано для пяти персонажей 1 уровня. Персонажам 2 уровня это приключение может показаться гораздо проще. Персонажи более высоких уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать готовых прегенеренных персонажей.

Это приключение разделено на пять мини-приключений, прохождение каждого из которых занимает от 60 до 120 минут. Рекомендуется проходить их по порядку. Если приключение играется за одну сессию, то сюжет позволяет играть все мини-приключения последовательно как одно большое приключение.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжают его историю.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуются номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил, по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа — это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по

Лиге Искателей Приключений D&D, можете посмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D:

www.dndadventurersleague.org

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии Базовых Правил D&D или Книги Игрока.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры и карты для боев.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и т.д.)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки с неприемлемыми персонажи могут создать нового персонажа 1 уровня или использовать готового прегенеренного. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, или не тем же самым персонажем.

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство для Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни. Так же они могут сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать

игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение Приключения

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

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

Это приключение **оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 1 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения силы группы для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение Силы Группы

Состав Группы	Сила Группы
3—4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая,
3—4 персонажа, СУО равен	Слабая
3—4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6—7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6—7 персонажей, СУО равен	Сильная
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Для **среднего уровня отряда** не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение Приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попробуйте отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки, когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и Образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей
- Обучение

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также оплачивает стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что, если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней.

Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию.

Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

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

Послушники могут обращаться за услугами заклинателей в следующих трех городах:

Парнаст (Tier 1). Храм Майликки

Стэгвик (Tier 2). Храм Чонтия

Берегост (Tier 3). Храмы Латандера и Вокин.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие Эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям

оживление, возрождение или аналогичной магии.

Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление, получает штрафы, пока не окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. В качестве альтернативы, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое что предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда планы Культа Дракона призвать в мир Тиамат стали рушиться, культисты попрятали накопленные богатства в тайниках по всему Побережью Меча, надеясь сохранить их в целостности до тех пор, пока они снова не понадобятся. Серые Вершины [Greypeak Mountains] рядом с деревней Парнаст [Parnast] были очагом деятельности культистов, и там было спрятано несколько тайников.

Прославленная искательница сокровищ Верада Стур узнала о местонахождении пяти из тайников и стала искать авантюристов, которые бы помогли их добыть. К сожалению для Верадды, кое-кто тоже искал эти сокровища, и они не были простыми искателями приключений...

С разрушением Уложения, иерархической системы, управлявшей обществом гигантов, все виды гигантов оказались втянутыми в соревнование за место их вида в новой иерархии. Гиганты теперь путешествуют по миру, ища сокровища, магию и власть, чтобы выйти вперед в гонке за лидерство среди всей их расы.

Гиганты и их последователи узнали, что Верада Стур знает о секретных тайниках с сокровищами в Серых Вершинах. Они убили ее и украли её записи, и теперь они и их приспешники ищут те тайники, которые скоро будут искать и авантюристы.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«Сокровища разоренного клада» отличается от других материалов Лиги Искателей Приключений. Это приключение состоит из пяти мини-приключений, каждое предназначено для **одного-двух часов игры**. Ввиду этого, если вы собираетесь провести все пять миссий в одну сессию, вам понадобится как минимум пять часов (а может быть все 10 и более).

Приключение разработано с прицелом на проведение на мероприятиях, где игроки быстро сменяют друг друга, и где есть строгий лимит по времени игры. Каждое мини-приключение составлено таким образом, чтобы при необходимости его можно было провести за 1 час. Даже с обильным отыгрышем и умеренным темпом игры, на каждое из них должно вполне хватить двух часов.

Время - это самый важный фактор игры на публичных мероприятиях. Введите игроков в приключение как можно быстрее, следите за временем и ускоряйте процесс если это необходимо, чтобы не затягивать игру. Напоминайте игрокам об ограниченности по времени и поощряйте их желание броситься с головой в приключение как оно есть, а не искать подвохи и дополнительные задания. Если время не поджимает, то позвольте игрокам потратить его на взаимодействие с неигровыми персонажами и другими элементами приключения.

Важно помнить, что описания этих приключений сознательно сделаны небольшими по объему и легко представимыми в воображении. Упор делается на быстрый и простой опыт от игры, освещение различных аспектов D&D для новых игроков: социальное взаимодействие, исследование местности и бой. Если у вас недостаточно времени, то вы можете добавлять разные элементы, чтобы связать все приключения вместе и сделать их историю более целостной и увлекательной.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с путешествия искателей приключений к деревне Парнаст на встречу Вераддой Стур, известной охотницей за сокровищами. Верадда ищет авантюристов готовых сопровождать ее в экспедициях. Она выяснила где находятся пять тайников с сокровищами, спрятанными членами Культа Дракона после того, как их попытка призвать Тиамат в этот мир провалилась.

Это отличная возможность для неопытных авантюристов набраться опыта, работая вместе с опытной охотницей за сокровищами - известной своими навыками, знаниями и хитростью в области нахождения кладов.

Авантюристам было приказано их фракциями (или они просто узнали это из слухов, если не состоят ни в одной) встретиться с Вераддой на открытой поляне неподалеку от деревни Парнаст у подножия Серых Вершин.

Одна из самых известных искательниц сокровищ во всех Королевствах, Верадда Стур, пустила клич о поиске помощников в розыске тайников с сокровищами, спрятанных ныне разбежавшимся Культom Дракона в Серых Вершинах. С помощью везения, умения и вмешательства ваших фракций, вы были выбраны, чтобы помочь ей. Вам сказали встретиться с ней на поляне возле Черной Дороги к востоку от деревни Парнаст.

Ваше путешествие по Черной Дороге изобиловало свидетельствами присутствия гоблинов, но в остальном прошло без происшествий. Другие путешественники, встречавшиеся по дороге, видели свидетельства активности гигантов: покрытые рунами валуны, гигантские следы и пропажи скота. Но вы сами ничего такого не видели. Может быть, это просто разыгравшееся воображение испуганных фермеров и торговцев?

Достигнув места встречи, вы не видите Верадды Стур. На земле видно множество отпечатков ног разных размеров и много пятен крови. Обыск местности в итоге приводит к бездыханному телу вашей нанимательницы, умершей несколько часов назад от многочисленных ран.

Все, что осталось от ее снаряжения, разбросано по поляне. Большой том с ее заметками лежит открытый на земле рядом с ее телом. Последние несколько страниц вырваны.

Последние страницы ее книги содержали заметки и указания к тайникам, о которых она узнала из своих источников. К счастью для искателей приключений, Верадда скрупулезно относилась к своему делу и держала при себе копию заметок в свитках.

Авантюристы легко находят эти свитки при ней и из них они могут узнать расположение тайников, а также другие ее заметки. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 1**, который содержит описания каждой из пяти мини-миссий.

Миссия 1. Под Холмами

Первый тайник с сокровищами расположен в пещере под подножием Серых Вершин. Заметки Верадды Стур ведут искателей приключений прямо ко входу в пещеру.

Снаружи авантюристы видят множество четких следов. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 15 показывает, что это следы огромного количества гоблинов, одного или двух гигантов и возможно медведя.

Много Мелких Неприятностей

Искатели приключений идут по тоннелю, идущему от входа в пещеру пока он не оканчивается большой пещерой. Прочтите:

В этой большой пещере нет живых существ, хотя она освещена несколькими фонарями. В нескольких местах пещеры лежат кучи булыжника трехфутовой высоты, и из нее ведут два тоннеля. Тоннель в южной стороне свободен, а вот тоннель в восточной завален обломками. Сквозняк в пещере всё еще гоняет пыль, что наводит вас на мысль, что обвал в восточном тоннеле был недавним.

Четыре **гоблина** [goblin] прячутся за завалами, которые дают им полу-укрытие [half cover]. Когда авантюристы входят в комнату гоблины поднимаются и атакуют, персонажи с пассивным Восприятием 16 или выше успевают заметить врагов и их не застали врасплох.

Гоблины слишком боятся отступить глубже в пещеры, но если выход из пещеры не перекрыт персонажами и двое гоблинов убиты, то оставшиеся двое попытаются сбежать.

Схваченные в плен гоблины говорят, что они часть большой экспедиции, которая включает двоих холмовых гигантов. Их оставили позади охранять вход, а остальные пошли исследовать. Прошло уже несколько часов и с тех пор они слышали только панические крики и обрушение восточного тоннеля. Один из гигантов погиб при обрушении этого прохода.

У гоблинов с собой две фляги с алхимическим огнем [vials of alchemist's fire], но они не используют их в пещере, потому что боятся обрушения потолка.

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Уберите **гоблина**

Сильная или очень сильная группа: Добавьте **гоблина**

Еще Больше Еще Более Мелких Неприятностей

После того, как искатели приключений окончили первое сражение и допросили пленников, они могут обыскать комнату. Единственная примечательная вещь здесь это пара ног гигантского размера, которая торчит из-под камней в обвалившемся восточном проходе. Очевидно, что холмовой гигант попался в ловушку. Проверку Интеллекта (Расследования) Сл 10 показывает, что сама конструкция тоннеля была не самой лучшей и проход превратили в ловушку - в которую гигант и попался.

Когда искатели приключений закончат обыск, с юга подходят новые неприятности. Прочтите:

Из южного тоннеля вдруг доносится эхом цокот когтей и высокий писк. Вы оборачиваетесь, ожидая увидеть несущихся к вам крыс или каких-то других грызунов. А вместо этого видите стаю сердитых гоблинов. Эти гоблины, что странно, размером не больше мыши. Поначалу их крохотные скимитары и щиты выглядят практически комично, пока вы не понимаете, сколько их тут. А потом все фонари одновременно гаснут.

Эту **стаю проклятых гоблинов** уменьшила магическая ловушка, которую заставили сработать второй холмовой гигант и его слуги в следующей комнате. Свет гаснет в тот момент, когда крошечные гоблины пробираются внутрь и тушат их, в надежде что это собьет персонажей с толку.

Стая нападет на ближайшую цель и старается вывести ее из строя перед тем, как переходить к следующей. Зрение стаи в темноте дает им преимущество на один раунд по отношению к персонажам без специального зрения.

Развитие событий

Эти гоблины очень злые и целеустремленные. Они не сдаются, а визжат оскорбления и ругательства, которые почти не слышны, но явно очень искренни.

В процессе того, как дюжины гоблинов из стаи умирают, и толпа уменьшается, трупы гоблинов вырастают до нормального размера и создают трудный ландшафт во всей комнате. Толпа передвигается по комнате без штрафов.

После победы над стаей гоблинов и при успешной проверке Интеллекта (Магии) Сл 15, которую делает персонаж, исследующий трупы, оказывается, что магия, уменьшившая тела, была сильным, но временным проклятием. Смерть или час нахождения под этим заклинанием заканчивают эффект.

Этот факт должен навести искателей приключений на мысль, что если еще какие-то враги были уменьшены, то лучше поторопиться, а не ждать.

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Без изменений.

Сильная или очень сильная группа: добавьте одну **стаю проклятых гоблинов**.

Самый Маленький Гигант на Свете

Никакой проверки не требуется, чтобы понять, что по восточному проходу пройти не получится, а расчистка завала займет много часов. А южный проход свободен.

Южный тоннель поворачивает за угол и приводит искателей приключений в следующий зал. Когда они вглядываются внутрь, прочтите:

Эта пещера, как и предыдущая, освещена фонарями. На севере в дальнем конце коридора вы видите маленькое существо, одетое в поношенные шкуры, вооруженное дубиной. Он стоит перед каменным сундуком, который вровень с его глазами. Он стоит спиной, и вы слышите сердитое ворчание с его стороны, но оно слишком тихое, чтобы разобрать, что именно он говорит.

Потом тьявкующее рычание слева от вас заставляет его насторожиться и обернуться. Внешне он похож на ужасного холмового гиганта, но размером с гоблина. Он разъяренно взвизгивает «Могучий Крушитель разорвет вас на части и скормит Кровопийце!». С этими словами он бросается на вас.

Прирученная медведица холмового гиганта, которая теперь размером в половину медвежонка спряталась в нише к западу от входа и чует искателей приключений, когда они подходят. Она предупреждает рычит своему хозяину, но слишком мала, чтобы представлять угрозу авантюристам в своем текущем состоянии, так что она прячется. На ней надет ошейник, на котором написано «Кровопийца» на языке гигантов.

Злобный **проклятый холмовой гигант** [cursed hill giant], который называет себя Могучий Крушитель бросается на искателей приключений, как только узнает об их присутствии. Его крики об отрывании голов авантюристам и о выпивании их крови звучат несколько комично в его состоянии, но дубинкой он все еще может хорошенько врезать.

Могучий Крушитель очень зол из-за своего затруднительного положения и дерется насмерть. Его медведица, Кровопийца, тоже проклята и сейчас слишком мала, чтобы противостоять искателям приключений. Крушитель бьет и кричит о том, что он будет править всеми гигантами, как только разберется с этими искателями приключений и вернет свой рост.

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Без изменений.

Сильная или очень сильная группа: Дайте проклятому холмовому гиганту 54 хита.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если искатели приключений берут Крушителя в плен, то он бредит и декламирует как будет раскрашивать стены этой пещеры кровью авантюристов, как только вернет себе свой размер.

Если искатели приключений слишком медлят с ним, то опишите как маленький гигант начинает биться в конвульсиях на полу и становится все больше и больше. Если герои ничего не предпринимают, то он вырастает до своего нормального размера и пытается убить их всех.

Сокровища. Медведица сопровождающая холмового гиганта описана ниже. У гиганта с собой есть *зелье лечения*.

ОСМОТР СУНДУКА

После того, как авантюристы заканчивают со Могучим Крушителем, они могут осмотреть сундук.

Каменный сундук врезан в пол этой комнаты. Тяжелая каменная крышка, которая весит несколько сотен фунтов стоит у стены рядом с сундуком. Руны вырезаны на нем, на крышке и на полу перед сундуком.

Сундук пуст, за исключением смятой записки на дне. Она написана на Всеобщем и гласит:

«Тупые холмовые коротышки,

Вы слишком debильные и медленные, чтобы с нами тягаться. Сокровище наше. Вы наверно сейчас чувствуете себя мелкими, да? Если вы думаете, что восторжествуете, вы ошибаетесь. И кстати, «восторжествовать» обозначает «победить», идиоты.

Искренне ваш, Клан Истинный-Нимб Облаков»

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 10 показывает, что эти руны - часть магического проклятия, которое заставляет жертву уменьшаться в

размерах. Эти существа очевидно стали его жертвами. Проклятие это, однако, скорее всего временное.

МЕДВЕДИЦА КРОВОПЕЙЦА

Медведица Могучего Крушителя тоже стала жертвой проклятия и для нее эффект перманентный. После того, как Могучий Крушитель побежден, она успокаивается и ведет себя тихо. Когда проклятие начинает спадать, медведица мечется в конвульсиях и умирает. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 или Интеллекта (Магия) Сл 15 нужна, чтобы ее спасти, и она умирает за 2 раунда если ей не помочь. Простого магического лечения недостаточно.

С помощью успешной проверки Мудрости (Уход за животными) Сл 10 искатель приключений может завоевать доверие медведицы. Теперь она размером с домашнего кота и следует за персонажем, уча трюки, и в целом ведет себя умиительно свирепо. Она не может нападать или защищать себя из-за размеров и травмы от проклятия, но являет собой нечто интересное и оригинальное. Каждый персонаж может сделать только одну проверку.

Если больше одного героя хотят приручить медведицу и успешно проходят проверку Мудрости (Уход за животными), то Кровопийца следует за персонажем с самым большим результатом. Тот, за кем она следует получает сюжетную награду **«Медведица Кровопийца»**.

СОКРОВИЩА

Персонажи могут обчистить комнату и забрать все сокровища у существ, включая две фляги алхимического огня [vial of alchemist's fire] и *зелье лечения* [potion of healing], а также ожерелье из 20 медных амулетов (стоимость 200 зм), которое Могучий Крушитель носил на шее.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру. Если вы играете все миссии как одно приключение, или играете несколько миссий за одну сессию, вам не нужно ждать конца сессии, чтобы раздать награды, которые игроки заслужили во время отдельных миссий, но вы можете делать и так.

ОПЫТ

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

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Гоблин	50
Стая проклятых гоблинов	100
Проклятый холмовой гигант	100

Небоевые Награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасти Медведицу Кровопийцу	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении

- 75 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении

- 100 опыта.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно.

Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Медное ожерелье	200

ФЛЯГА АЛХИМИЧЕСКОГО ОГНЯ [VIAL OF ALCHEMIST'S FIRE]

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

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF HEALING]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в Книге Игрока.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

Медведица Кровопийца. Заботой и терпением вы заполучили медведицу в питомцы. Но есть одна загвоздка: эта медведица размером с небольшую кошку. Она не может атаковать, защищаться, отвлекать, помогать или иными способами участвовать в бою. Ее можно научить простым командам, если хорошо с ней обращаться и потратить на дрессировку 20 дней простоя.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает пять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

ГОБЛИН [GOBLIN]

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс доспеха 15 (кожаная броня, щит)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Всеобщий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий Отход. Гоблин может сделать Выход из Боя или Спрятаться бонус действием в каждом своем ходу.

Действия

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

Короткий Лук. Стрелковая атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

СТАЯ ПРОКЛЯТЫХ ГОБЛИНОВ [SWARM OF CURSED GOBLINS]

Маленькая стая Крошечных гуманоидов (гоблиноидов), нейтрально-злые

Класс доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 20 фт.

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

Сопротивления: дробящий, колющий, рубящий урон

Иммунитет к Состояниям опутанный

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Гоблинский

Опасность 1/2 (100 опыта)

Стая. Стая может находиться в одной клетке с другим существом и может проходить через любой проём, где пройдёт Крошечное существо. Стая не может восстанавливать или получать временные хиты.

Действия

Крошечные Скимитары. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в клетке со стай. Попадание: рубящий урон 10 (4к4) или 5 (2к4), если у стаи осталась половина хитов или меньше.

ПРОКЛЯТЫЙ ХОЛМОВОЙ ГИГАНТ [CURSED HILL GIANT]

Маленький гигант, законно-злой

Класс доспеха 13 (естественная защита)

Хиты 27 (6к6+6)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(+0)	12(+1)	8(-1)	10(+0)	8(-1)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки язык гигантов, Гоблинский

Опасность 1 (100 опыта)

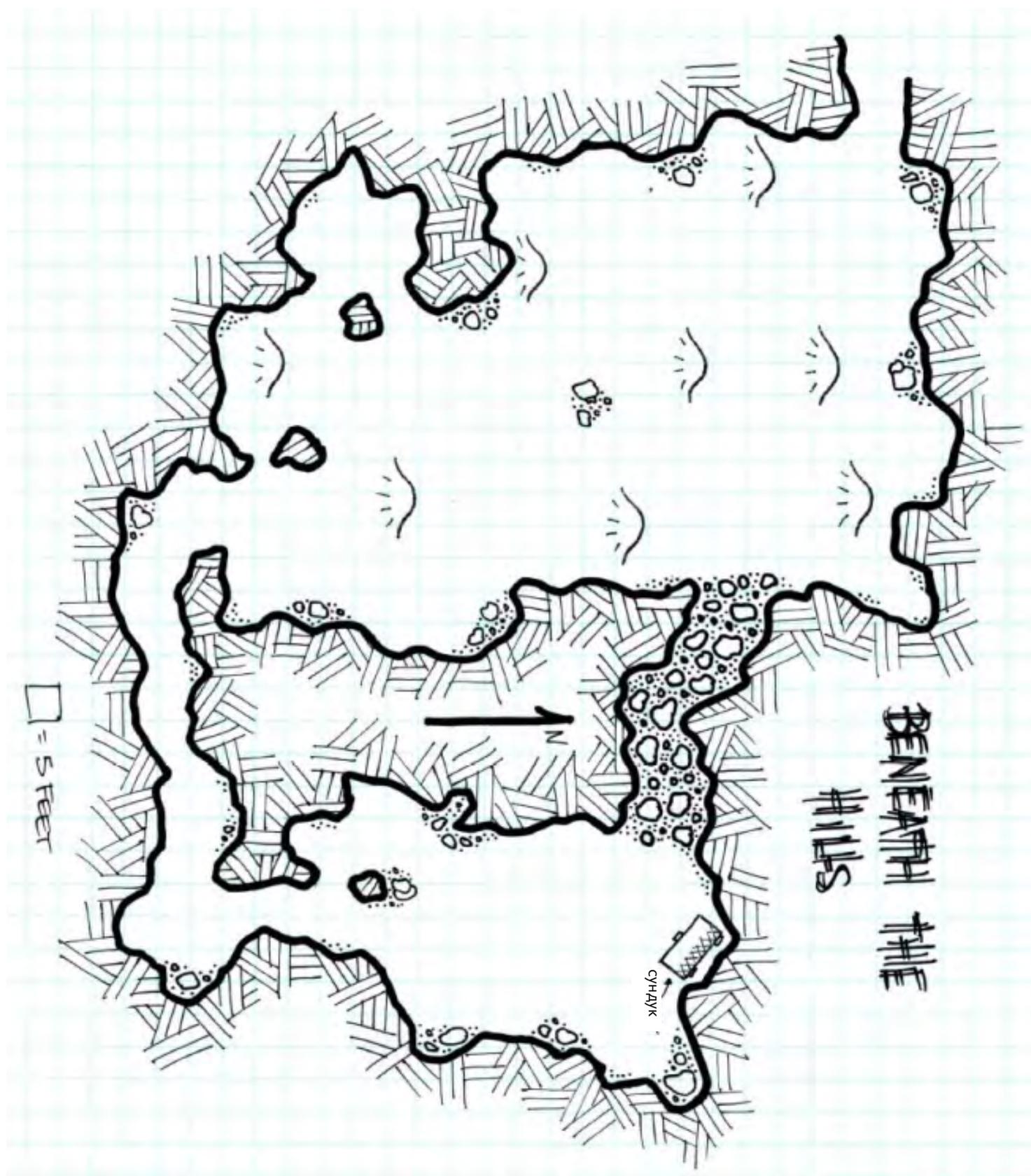
Мультиатака. Проклятый гигант делает две атаки большой дубиной. Если он попадает дважды по одной и той же цели, то цель кидает спас бросок по Телосложению Сл 10 или выведена из строя при провале до конца своего следующего хода.

Действия

Большая Дубина. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

Камень. Стрелковая атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к8+2).

ПРИЛОЖЕНИЕ. КАРТА ПОД ХОЛМАМИ



МИССИЯ 2. НА КАМНЯХ

Второй тайник с сокровищами спрятан в пирамиде из валунов на каменном поле в центральной части Серых Вершин [Greypeak Mountains]. Заметки Верадды Стур ведут искателей приключений к каменному плато, на котором построена пирамида.

ИССЕЧЕННОЕ ПОЛЕ

Когда авантюристы приближаются к области, указанной в заметках Верадды Стур, прочтите:

Вдалеке у подножия двух больших гор Серых Вершин в центральном их хребте вы видите большую пирамиду, полностью сложенную из валунов. Сооружение в высоту по меньшей мере 60 футов, и издали она выглядит так, как будто на вершине может быть площадка.

Между вами и основанием пирамиды из валунов простирается обширное каменное плато. Оно плоское и гладкое с небольшим уклоном в гору, но местами оно иссечено глубокими расщелинами, настолько глубокими, что невозможно сказать, как глубоко они уходят. Но даже самая широкая из расщелин шириной не превышает трех футов, так что через них можно без труда перебраться.

Пять **гигантских барсуков** [giant badger] лежат в засаде, полностью скрытые в расщелинах. Их (теперь уже покойный) хозяин каменный гигант приказал им оставаться здесь и охранять территорию, что они и делают; нападают на всех, кто хочет пройти.

Барсуки остаются вне поля зрения до тех пор, пока искатели приключений не начинают перепрыгивать через первые расщелины и двигаться в сторону пирамиды. В этот момент, если только искатели приключений не скрыли свой запах, барсуки скорее всего заметят нарушителей.

Искатели приключений с пассивным Восприятием 13 или выше видят, как барсуки появляются из расщелин и нападают. Всех остальных авантюристов барсуки застают врасплох.

На барсуках надеты кожаные ошейники, что может навести на мысль, что они одомашнены. Удачная проверка Мудрости (Уход за животными) Сл 20 делается действием и заставляет двух барсуков не нападать 1к4 раундов или до тех пор, пока их не ударят. Если остальные барсуки побеждены до этого момента, то успокоенные барсуки убегают.

РАСЩЕЛИНЫ

При нормальных обстоятельствах пересечение расщелины не требует проверок от персонажа, который аккуратно переступает трещины. Однако в бою все обстоит иначе. Искатель приключений, который пытается пересечь или двигаться вдоль расщелины должен пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 5 за первую пересеченную расщелину. При провале нога персонажа застревает в одной из узких щелей. Персонаж обездвижен, пока действием не пройдет проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы освободиться.

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Уберите одного **гигантского барсука** [giant badger].

Сильная или очень сильная группа: Добавьте **гигантского барсука** [giant badger].

НЕЛОВКИЙ ПОДЪЕМ

После того, как искатели приключений разобрались с гигантскими барсуками, им все еще надо пробраться в пирамиду из валунов. Прочтите:

Пирамида при ближайшем рассмотрении оказывается и вправду сложенной из валунов, которые, должно быть, скатывались с гор за многие века. Кто бы их так ни сложил, был либо очень силен, либо использовал мощную магию.

Валуны у основания на вид как будто сплавлены друг с другом, а те, что повыше, просто аккуратно сложены или удерживаются вместе каким-то строительным раствором. На многих валунах вырезаны руны.

Удачная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 показывает две вещи: нижние валуны были действительно сплавлены друг с другом элементарной магией, а руны на камнях играли какую-то роль в этом заклинании.

На пирамиду можно забраться с помощью проверки Силы (Атлетика) Сл 10 за каждые 30 футов 60-ти футовой пирамиды. При провале первого броска персонаж получает 3 (1к6) дробящего урона от падения, а урона от второго провала увеличивается до 7 (2к6). Если кто-то закрепит веревку на вершине, то Сл уменьшается до 5.

СЕМЕЙНОЕ ДЕЛО

После первых 30 футов подъема искатели приключений натываются на сюрприз:

Взбираясь вверх на эту странную пирамиду, вы стараетесь нащупать выступ, за что ухватиться, и в этот момент низкий голос прямо рядом с вашим ухом говорит: «Эй, поаккуратнее. Может не стоит так за чужие лица хвататься?». То, что казалось трещиной в скале, расширяется, открываясь гигантским глазом, смотрящим на вас из-под мохнатой каменной брови.

Шок от этого внезапного появления заставляет авантюриста забравшегося туда первым пройти спас бросок Харизмы Сл 10, чтобы не потерять самообладание. При провале персонаж отступает и падает.

К счастью, **галеб дур** [galeb duhr] хватается его раньше, чем тот успевает упасть.

Теперь персонажи могут переговорить с этим каменным существом по имени Ггрркк и его двумя братьями Ххфффт и Прррт. Они могут поделиться следующей информацией:

- Они семья галеб дуров, которых поместили сюда около года назад. Какие-то люди с помощью дракона построили эту пирамиду и поставили несколько деревянных сундуков внутри.
- Недавно несколько гигантов были здесь, дрались друг с другом и искали сокровища. Галеб дуры катаются по этим горам уже несколько десятков лет и никогда не видели, чтобы гиганты себя так вели, или появлялись в таких количествах.
- Они счастливы от того, что их избрали построить такую великую вещь. Их родители, тети и дяди провели десятилетия в стене внизу Замка Драконье Копье [Dragonspear Castle]. («Ох и чего они только не видели!»)
- У Прррта проблемы с жуками камнеедцами, которые поселились в его нижних конечностях. Он не может двигаться, потому что встроены в пирамиду, а от жуков ему ужасно щекотно. Удачной проверкой Интеллекта (Природа) Сл 10, персонаж может сделать натуральную мазь, которая отпугнет жуков и освободит Прррта от дискомфорта. Это очень поднимает настроение каменным существам, и они дают подсказку к загадке, с которой

позже столкнутся искатели приключений. «Гигант забрался наверх не так давно. Он прокричал «ПОБЕДА КОРОЛЮ ГИГАНТОВ» и потом заорал от боли. Затем последовала тишина.» Персонаж, который прошел проверку Природы получает сюжетную награду **Друг Прррта**.

НЕПРОИЗНОСИМАЯ ФРАЗА

На вершине пирамиды авантюристы могут оценить происходящее. Прочтите:

У пирамиды нет вершины, вместо этого между четырьмя большими валунами наверху имеется отверстие. В настоящий момент отверстие заткнуто телом гиганта. Его толстая шкура и безволосое тело наводит на мысль, что это каменный гигант, но сказать сложно: вы видите только огромные ноги и пятую точку. Все остальное находится уже внутри пирамиды.

Каждый из четырех валунов исписан рунами, которые светятся явно магическим сиянием.

Площадка на вершине пирамиды была превращена в **ловушку** культистами драконов и каменный гигант в нее попался. Удачная проверка Интеллекта (Магия или Расследование) Сл 10 показывает, что ловушка действует и каким-то образом связана с рунами, написанными на камнях. Ловушка достаточно мощная чтобы убить каменного гиганта, но сейчас она ослаблена и перезаряжается. Сейчас есть превосходная возможность обезвредить ее без риска полного забвения того, кто ее нечаянно задействует.

Исследование тела гиганта показывает, что на нем нет никаких ран. Удачная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 показывает, что гигант получил большое количество некротического урона, когда пытался пролезть сквозь отверстие в вершине пирамиды.

Тело гиганта нельзя протолкнуть сквозь отверстие. Что-то невидимое блокирует его. Тело, однако можно вытащить и открыть отверстие, через которое персонажи могут проникнуть. У гиганта в носу огромное серебряное кольцо и в кошеле на его поясе лежит свиток с пониманием языков.

Любое существо, которое пытается проникнуть в отверстие в вершине пирамиды получает некротический урон 5 (2к4) и его отталкивает назад, если не сказать нужной фразы.

ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ РУН

Руны — это загадка, отгадка на которую позволяет войти в отверстие, спуститься в пирамиду. Когда искатель приключений изучает руны, прочтите:

Руны преобразуются в слова, которые вы можете прочесть. Сопоставив все четыре камня, вы получаете послание:

«ЧТОБЫ ПРОЙТИ, ТЫ ДОЛЖЕН СКАЗАТЬ ФРАЗУ ВОСХВАЛЕНИЯ. ПЕРВОЕ СЛОВО ДОБЫТО В БОЮ, ВТОРОЕ ЭТО МАТРИАРХ СВОЕЙ ЗЕМЛИ И НАРОДА, А ТРЕТЬЕ - ВЕЛИЧАЙШЕЕ ИЗ СУЩЕСТВ»

Фраза — это «СЛАВА КОРОЛЕВЕ ДРАКОНОВ». Если искатели приключений получают подсказку от Прррта, они могут понять где ошибся каменный гигант.

Если персонажи не справляются, дайте им подсказку, что этот пароль составляли последователи Тиамат. Это уменьшит количество опыта, которое они получат. Если им нужно дать еще подсказку, то скажите им, что Тиамат зовут Королевой Драконов, и она требует от последователей именовать ее этим титулом.

Почти Пустой Тайник

Когда искатели приключений заглянут внутрь и у них будет достаточно света, чтобы осмотреть внутренности пирамиды, прочтите:

На дне пирамиды на глубине 60 футов стоит несколько открытых сундуков. Несколько изломанных, обожженных и распухших тел кобольдов лежат среди них. Осмотрев помещение с минуту, вы замечаете большую дыру в полу в одном из углов пирамиды. Рядом с дырой лежит несколько маленьких инструментов для рытья - всякие кирки и лопаты, по размеру подходящие для кобольдов.

Искатели приключений могут использовать веревку, чтобы спуститься в пирамиду: проверок не требуется. Поверхностный осмотр комнаты дает следующее:

- Все что осталось от сокровищ это ожерелье из человеческих ушей, лупа без линзы, крапленая колода карт сделана так неумело, что это видно любому. Ценных вещей нет.
- Следы кобольдов говорят, что здесь было много этих существ, они прокопали проход под пирамидой. Если авантюристы проследуют по тоннелю (только маленькие существа), то он уходит очень далеко от пирамиды и следы там теряются.
- Скомканный клочок бумаги лежит рядом с трупом одного из кобольдов и на нем написаны инструкции на Всеобщем:

«Ваше племя поступило мудро, согласившись на предложение служить нам и лорду Триму. Мы предоставили необходимые инструменты и дали указания. Когда добудете сокровища из пирамиды, встретьте нас в оговоренном месте. Вам заплатят за работу, и ваше племя будет оставлено в живых. Помните, если наши каменнокожие братья обнаружат вас, не говорите им о вашем соглашении с нами, иначе они вас перебьют.»

Удачная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10 показывает, что Трим это божество морозных гигантов.

СЕКРЕТНЫЙ ТАЙНИК

Если персонажи желают тщательнее осмотреть помещение, то пусть каждый персонаж пройдет проверку Мудрости (Восприятия) или Интеллекта (Расследование) Сл 10. Если хотя бы один персонаж ее прошел, прочтите:

При ближайшем осмотре вы замечаете, что один из сундуков сделан очень странно: похоже, в нем двойное дно. Несколько мертвых кобольдов с обширными ожогами ближе к этому сундуку, чем к любому другому.

В этом сундуке действительно есть двойное дно, и его можно поднять, приложив немного усилий. К несчастью, там установлена **магическая ловушка**. Ее можно обнаружить проверкой Интеллекта (Расследование) Сл 15 и обезвредить проверкой Ловкости (Магия)¹ Сл 13.

Любые попытки открыть второе дно, разбить или открыть сундук наносят урон кислотой 7 (2к6) всем в радиусе 10 футов от сундука. Кислота так же наносит урон и содержимому.

Сокровища. В сундуке лежит гробсбух с именами и местоположением многих тайных членов Культа Дракона. Книга уже частично обожжена провалившимися попытками кобольдов открыть сундук. Сейчас она стоит 100 зм, если продать ее властям,

¹ Обратите внимание на необычную проверку Ловкости (Магия). Здесь, видимо, к броске прибавляется модификатор Ловкости и +2 в случае владения Магией.

но каждая провальная попытка завладеть содержимым уменьшает ее стоимость на 25 зм, так как книгу все больше сжигает кислота.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Искатели приключений не находят никаких других сокровищ или информации в пирамиде. Они могут забраться наверх без проверок или могут уйти по тоннелю кобольдов.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру. Если вы играете все миссии как одно приключение, или играете несколько миссий за одну сессию, вам не нужно ждать конца сессии, чтобы раздать награды, которые игроки заслужили во время отдельных миссий, но вы можете делать и так.

ОПЫТ

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

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Гигантский барсук	50

Небоевые Награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Помочь гaleb дуру	25
Решить головоломку без подсказок МП	25
Решить головоломку с подсказками МП	10

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 75 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 100 опыта.

СОКРОВИЩА

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

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

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Серебряное кольцо из носа каменного гиганта	100
Гроссбух Кюльта Дракона	100

СВИТОК ПОНИМАНИЯ ЯЗЫКОВ

Свиток, обычный

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

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

Друг Прррта. *Ты помог облегчить страдания гaleb дура* по имени Прррт. Он расскажет остальным о твоей доброте, что даст тебе хорошую репутацию среди элементарных существ земли. Действием ты можешь попытаться пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 10, чтобы убедить земляных существ элементарного типа не атаковать тебя. Пока ты не атакуешь их и других существ элементарей земли он атакует другие цели. Это однако не защищает твоих союзников. Ты потеряешь эту сюжетную награду если нападешь или нанесешь вред элементарному существу земли.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает пять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

ГИГАНТСКИЙ БАРСУК [GIANT BADGER]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 10

Хиты 13 (2к8+4)

Скорость 30 фт., рытьё 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	10(+0)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 11

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый нюх. У барсука преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) основанные на запахе.

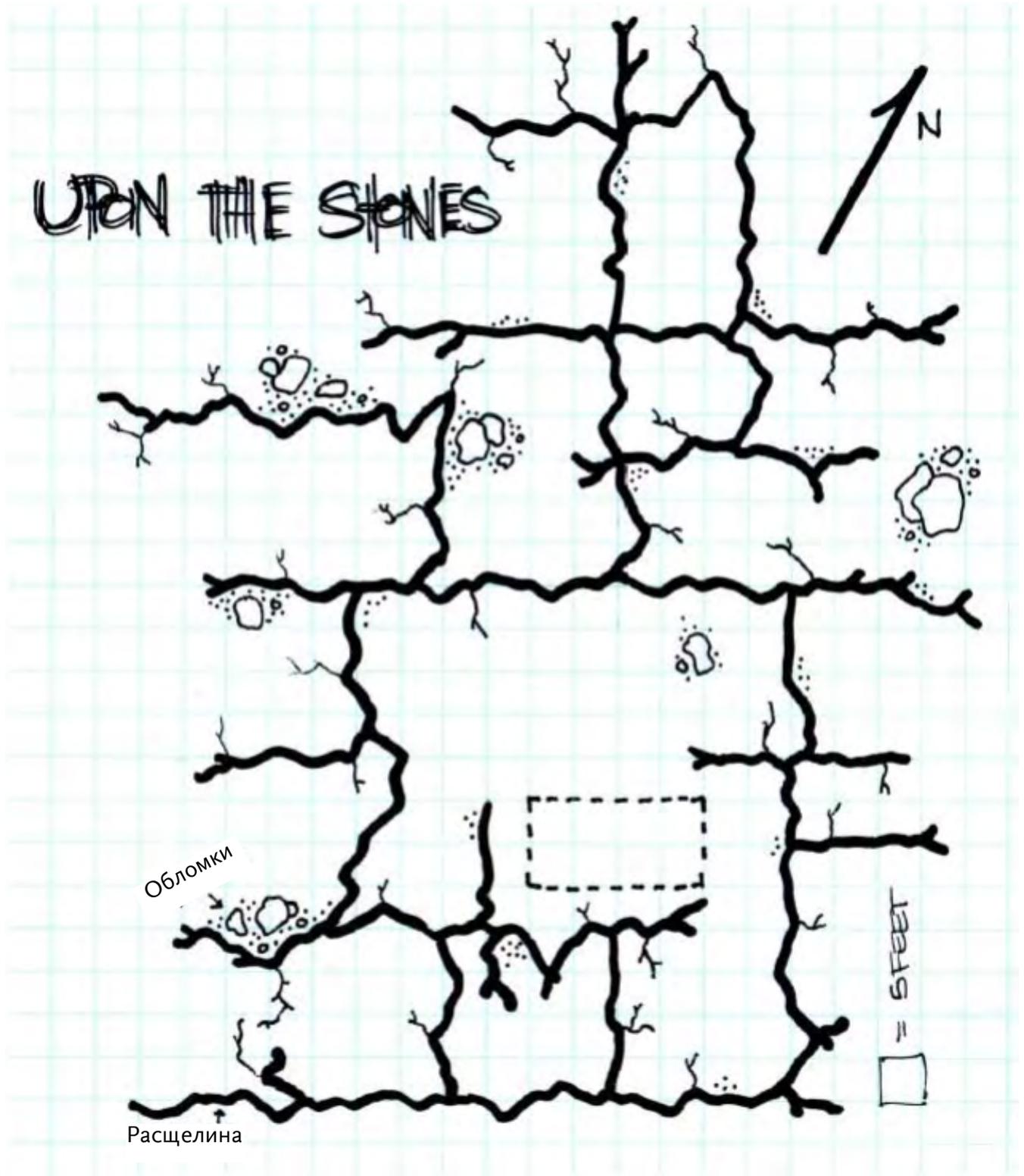
Действия

Мультиатака. Барсук делает две атаки: один укус и одну когтями.

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

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: режущий урон 6 (2к4+1).

ПРИЛОЖЕНИЕ. КАРТА НА КАМНЯХ



Миссия 3. Против Морозов

Третий тайник с сокровищами спрятан в тайной комнате на середине склона в северной части Серых Вершин [Greypeak Mountains]. Состав минералов там сделал камень зеленым. Подсказки в заметках Верадды Стур приводят искателей приключений в эту область, но дверь в комнату не так просто отыскать.

Скрытый Вход

Когда искатели приключений добираются до места, указанного в записках Верадды Стур, прочтите:

Записи Верадды Сутр привели вас в узкий проход на половине пути вверх в северной части Серых Вершин. Вы стоите на пути, справа от вас пропасть, слева от вас отвесный склон горы. В стене нет никаких очевидных проходов.

Поиск секретных дверей

В горе есть две секретные двери: поддельная и настоящая. Культисты драконов построили поддельную, чтобы отпугнуть (или убить) любого, кто захочет добраться до их сокровищ.

Искатели приключений скорее всего осмотрят стену на наличие входа. Персонаж прошедший проверку Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование) Сл 10 находит поддельную дверь. Удачная проверка Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование) Сл 15 находит обе двери, и авантюристы легко могут заметить, что одна из них (вторая) скрыта гораздо лучше.

На поддельной двери есть **глиф** с ловушкой. Если дверь открыть, то глиф обнажается и взрывается. Все в радиусе 30 футов от двери получают урон звуком 7 (2кб), или половину при успешном спасброске Телосложения Сл 11. Ловушку можно обнаружить успешной проверкой Интеллекта (Расследование) Сл 15 и устранить успешной проверкой Ловкости (Магия)¹ Сл 12.

Взрыв вызывает оползень, который подвергает искателей приключений опасности - смотри Оползень ниже.

Если герои нашли поддельную дверь, но не нашли настоящую в первой попытке, то настоящую дверь проще обнаружить при новых обстоятельствах: открытие поддельной двери расшатывает некоторые камни, и делает дверь видимой. Это же делает и взрыв громового глифа.

Оползень

Если искатели приключений заставили сработать громовой глиф, или если они не нашли ни одной секретной двери в своей первой попытке, то их неуклюжесть запускает небольшой оползень над ними. Каждый персонаж должен сделать спасбросок Ловкости Сл 10. При успехе они уворачиваются от камней. При провале они получают дробящий урон 3 (1кб) от падающих булыжников. Оползень так же открывает нахождение поддельной двери.

Настоящая секретная дверь может быть легко открыта действием, и она не закрыта и на ней нет ловушки. Однако, оползень продолжается, заставляя проходить проверку всех, кто находится на уступе, пока все персонажи не заберутся внутрь.

¹ Как и ранее здесь делается проверка Ловкости (Магия).

Коридоры

После того как искатели приключений заходят в секретную дверь прочтите:

За дверью находится неосвещенный коридор из необработанного камня. Проход идет направо и налево.

Искатели приключений могут выбрать по какому тоннелю идти, или они могут глупо разделить группу. В любом случае, в пересечении тоннелей есть ловушки ямы (они отмечены на карте символом **Ж**).

Искатели приключений, которые ищут по пути ловушки могут найти ямы успешной проверкой Интеллекта (Расследование) Сл 10. В другом случае, нужно иметь пассивное Восприятие 15 или выше, чтобы увидеть ловушки. Незамеченная ловушка срабатывает если на ней стоят по крайней мере три искателя приключений.

Когда срабатывает ловушка, все существа, стоящие на ней должны кинуть спасбросок Ловкости Сл 13. При удачном броске искатель приключений лежит на земле у края ямы. Любой, кто падает в яму 10 футов глубиной получает дробящий урон 1кб и на него нападают 4 гигантские крысы [giant rat] в яме. Если все герои пробросили спасброски, то крысы выбираются из ямы и нападают. Забраться по неровным стенам ямы требует проверки Силы (Атлетика) Сл 5. Ямы под каждой ловушкой соединены и образуют большую пещеру.

Как только искатели приключений приводят в действие одну из множества ловушек, то они автоматически замечают оставшиеся до того, как наступить на них.

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Уберите **гигантскую крысу** [giant rat].

Сильная или очень сильная группа: Добавьте **гигантскую крысу** [giant rat].

Жадность Губит

Как только кто-то из искателей приключений добирается до последней комнаты, прочтите:

Пол этой огромной комнаты покрыт льдом. Две большие фигуры гуманоидов, судя по внешности морозные гиганты лежат мертвые в центре комнаты. Каждый сжимает в руках окровавленную секиру и кажется, что они умерли от рубящих ран, нанесенных огромным оружием.

В дальней части комнаты находится пьедестал в 3 фута высотой и на этом пьедестале стоит огромный бриллиант. Он мерцает светом изнутри, что выглядит очень сверхъестественно.

Два морозных гиганта убили друг друга, попав под действие проклятья жадности. Другой гигант, который был с ними забрал сокровища и быстро убежал пока они рубили друг друга насмерть.

Когда искатели приключений входят в комнату и доходят до тел гигантов, прочтите:

Когда вы приближаетесь к телам перед пьедесталом, бриллиант поднимается над пьедесталом благодаря какому-то магическому воздействию. Лучи ослепительно-зеленого света вырываются из него и окрашивают всю комнату болезненным зеленым мерцанием.

Все, кто находится в комнате и коридорах, ведущих к ней, попадают под действие проклятого бриллианта. Первая часть проклятья — это всепоглощающая волна жадности, а вторая это нападение

сущест, сделанных из чистой алчности.

Все в комнате и коридорах должны кинуть спасбросок Мудрости Сл 12. Те, кто провалил этот бросок выведены из строя [incapacitated] до конца их следующего хода. В то же время появляются три **семена жадности** [greed mote] и нападают. Те, кто провалил спас бросок так же получают сюжетную награду **Жертва Жадности**.

В комнате появляются три средоточия полупрозрачной зеленой энергии. Эти средоточия пульсируют в одном ритме с бриллиантом, как если бы они все были соединены одной энергией. Они движутся к вам и хлещут щупальцами с шипом на конце. С каждым взмахом синхронная пульсация сущест и бриллианта загорается все ярче.

Бриллиант

Каждый раз, когда одно из семян жадности [greed mote] бьет или когда бьют его, парящий бриллиант вспыхивает. Дайте игрокам понять, что бриллиант и семена жадности связаны между собой.

Семена жадности [greed mote] не могут умереть пока не будет разбит бриллиант. Если семена жадности снизить до 0 хитов, вместо этого у них остается 1 хит.

Бриллиант висит всего в двух футах над пьедесталом, и персонажи легко могут до него достать. У него 13 КД, 15 хитов и иммунитет к психическому урону и яду. Когда его хиты падают до 0, он распадается на бриллиантовую пыль. Кроме того, любые семена жадности с 1 хитом умирают, а остальные теряют способность к отравлению.

Ледяной пол

Семена жадности [greed mote] могут летать, а путешественники должны передвигаться по земле, которая покрыта толстым слоем льда. Лед — это труднопроходимая местность и любое существо пытающееся сделать действие рывок должно пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15 или упасть на землю в конце перемещения.

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Уберите одно **семя жадности** [greed mote].
Сильная или очень сильная группа: Добавьте одно **семя жадности** [greed mote].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После того как бриллиант разбит, а последние семена жадности [greed mote] побеждены, прочтите:

Бриллиантовая пыль от разбитого камня кружится в вихре, обретая форму призрака, окрашенного в зеленый цвет. Он соблазнительно шепчет. «Твои друзья хотят убить тебя и украсть твои вещи. Убей их пока они не убили тебя.»

Любой искатель приключений, который провалил первоначальный спасбросок Мудрости и заслужил сюжетную награду **Жертва Жадности** испытывает галлюцинации и видит, как его друзья достают оружие и готовят заклинания против него.

Действуйте в порядке инициативы. Те, кто испытывают галлюцинации выведены из строя и могут только пытаться пройти проверку спасброска Мудрости Сл 12, чтобы избавиться от контроля разума. При успехе галлюцинации заканчиваются. При провале персонаж получает психический урон 3 (1к6). Любой персонаж, чьи хиты падают до 0 от этого, считается провалившим два спасброска от смерти сразу.

Другие персонажи могут использовать навыки и заклинания, чтобы помочь друзьям избавиться от этого эффекта. Возможная помощь включает проверку Мудрости (Медицина) или Харизмы (Убеждение) Сл 10, заклинания, которые успокаивают и т.д. Их помощь дает преимущество на следующий спасбросок сущесту. Существа, упавшие без сознания должны продолжать делать спасброски от психического урона.

СОКРОВИЩА

На каждом из трупов великанов есть *зелье лечения*.

У них с собой так же есть 100 зм монетами. Бриллиантовую пыль можно собрать, и она стоит 100 зм.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру. Если вы играете все миссии как одно приключение, или играете несколько миссий за одну сессию, вам не нужно ждать конца сессии, чтобы раздать награды, которые игроки заслужили во время отдельных миссий, но вы можете делать и так.

Опыт

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

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Гигантская крыса [giant rat]	25
Семя жадности [greed mote]	100

Небоевые Награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Обнаружить правильную потайную дверь	10
Избежать ямы-ловушки	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - 75 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - 100 опыта.

СОКРОВИЩА

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

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

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

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Алмазная пыль	100
Гигантские монеты	100

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF HEALING]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в Книге Игрока.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

Жертва Жадности. Вы были укушены жадностью и ваша душа заражена смертным грехом. При виде огромного богатства (в форме монет драгоценных камней/украшений стоимостью более 1000 зм), вы ошеломлены до конца своего первого хода, так как ваш разум пошатнулся при виде такого богатства. Это свойство можно убрать снятием проклятия.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает пять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

ГИГАНТСКАЯ КРЫСА [GIANT RAT]

Маленький зверь, неопределенный

Класс доспеха 12

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.,

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	11(+0)	2(-4)	10(+0)	4(-3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый нюх. У крысы преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на запахе.

Тактика стаи. Крыса получает преимущество на броски атаки против существа, если хотя бы один из союзников крысы находится в 5 футах от этого существа и боеспособен.

Действия

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

СЕМЯ ЖАДНОСТИ [GREED MOTE]

Средний монстр, неопределенный

Класс доспеха 12

Хиты 13 (3к8)

Скорость 10 фт., полет 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10

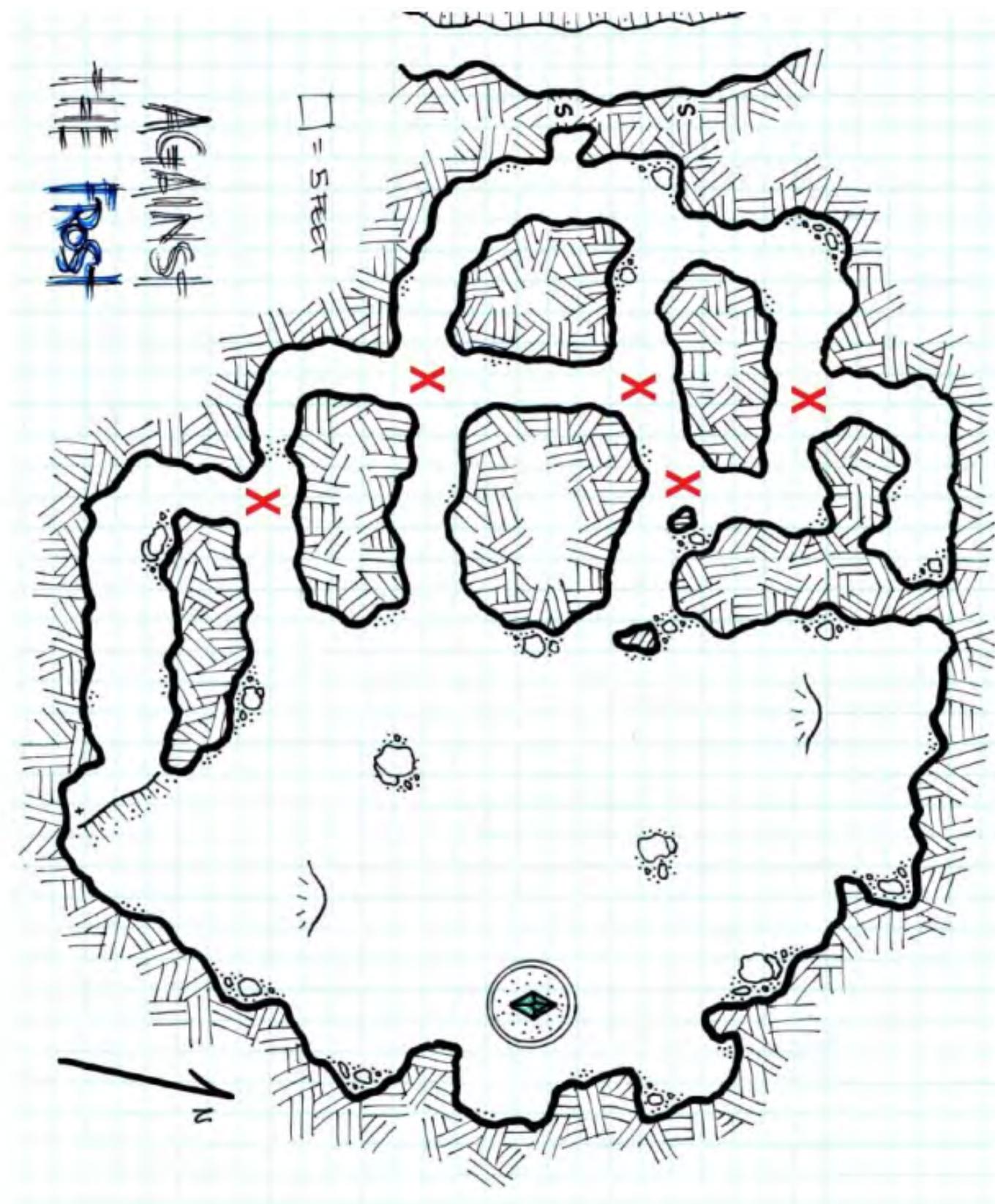
Языки -

Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Жало. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2), цель должна пройти спас бросок до Телосложению Сл 11, получить 10 (3к6) урона при провале или половину при успехе. Если яд снижает хиты цели до 0, то цель стабильна, но отравлена на 1 час, даже после восстановления хитов, яд накладывает паралич.

ПРИЛОЖЕНИЕ. КАРТА ПРОТИВ МОРОЗОВ.



Миссия 4. Сквозь Огонь

Четвертый тайник с сокровищами спрятан в руинах древнего форпоста дварфов. Это место было заброшено дварфами во времена вторжения существ с Плана Огня [Plane of Fire] сотни лет назад. Эти существа оставили крепость, но вторжение культистов драконов, прячущих свои сокровища, заставило вернуться огненных существ.

Комната Стражи

Когда игроки ходят в коридор ведущий в первую комнату, прочтите:

Записи Верадды Стур привели вас в этот коридор, который ведет к заброшенному форпосту дварфов. Пыль и паутина была потревожена множеством отпечатков ног - их слишком много, чтобы разобрать их количество или тип.

Каменному строению коридора несколько сотен лет и это определенно дело рук дварфов. Коридор поворачивает за угол, и вы видите комнату с четырьмя маленькими существами. Они отдыхают, присев за баррикаду, блокирующую проход на юг. Баррикады сделаны из сломанной мебели и существа находятся по вашу сторону баррикады.

Маленькое сооружение из камня находится в центре комнаты. В него нет заметных входов, но дыры пронизывают это строение.

Десять **кобольдов** [kobold] попытались войти в южную комнату, но их прогнали оттуда магмины [magmin]. Теперь кобольды укрепляются и отдыхают, планируя свой следующий ход.

Восемь кобольдов присутствуют в главном зале: четверо у южной баррикады, и четверо в юго-восточном углу (там, где их нельзя увидеть из северо-западного входа). Остальные двое спрячутся в центральном здании.

Центральное Здание

Квадратное строение 15 на 15 футов служит постом охраны. Кобольды [kobold] нашли секретную дверь внутрь и два трусливых кобольда забежали туда, когда их встреча с магминами [magmin] в южной комнате пошла не так.

Чтобы найти секретную дверь, искатели приключений должны пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 12. В стенах есть небольшие отверстия, позволяющие существам внутри атаковать существ снаружи специальными пращами, а кобольды [kobold] внутри получают трех четвертное укрытие [three-quarters cover]. Два кобольда [kobold] в poste охраны стреляют в искателей приключений из пращей пока те не найдут секретную дверь и не войдут. Тогда они быстро сдаются, даже если все остальные кобольды [kobold] живы.

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Уберите четырех кобольдов [kobold] снаружи от центрального здания.

Сильная или очень сильная группа: Добавьте двух кобольдов [kobold] снаружи от центрального здания.

Допрос Кобольдов

Кобольды [kobold] которые не спрятались в poste охраны дерутся насмерть, но те двое внутри быстро сдаются и рассказывают информацию без особого побуждения. Вот что могут узнать искатели приклю-

чений:

- После поражения и отступления многих драконов этого региона, племена кобольдов наняли себе служить гиганты вместо драконов. Какие-то разлады наблюдаются между разными типами гигантов, и эти кобольды служат огненным гигантам.
- Их хозяева огненные гиганты послали кобольдов в эту старую дварфийскую крепость в поисках сокровища, которое возможно спрятали здесь культисты драконов. Гиганты отказались сюда заходить, потому что область слишком маленькая для них, но один кобольд слышал, как гиганты говорят о том, что это место проклято.
- Когда кобольды попытались войти в комнату с кузнечным горном к югу, то появились пять огненных существ и напали на них. Существа взрывались при нападении на них и сожгли многих кобольдов. Остатки кобольдов отступили и закрыли проход.
- В углу южной комнаты лежит большой кусок серебра, а на южной стене находится горящий огнем символ, и он точно магический. А через комнату течет река лавы.
- Один из кобольдов [kobold] в маленькой комнате несет с собой свиток маскировки [scroll of disguise self], а у другого есть топаз стоимостью 50 зм. Они предлагают это в обмен на свои жизни.

Продолжение

Если персонажи захотят совершить здесь короткий или длительный отдых, то каждые 30 минут магмин из южной комнаты прорывается через баррикаду и атакует.

Если искатели приключений забаррикадируются на посту охраны, они могут получить короткий отдых [short rest]. Попытки отдыхать дольше приводят к тому, что три магмина [magmin] нападают. Секретную дверь нельзя закрыть, а магмин [magmin] может превратиться в огонь и пройти сквозь дыры в стене.

Комната с Горном

После того, как искатели приключений убрали баррикаду и всматриваются в дымный воздух комнаты с горном, прочтите:

Дым в комнате затрудняет ее осмотр. Вы ясно слышите потрескивание больших огней и мерцание из глубины комнаты явно подтверждает то, что в комнате есть большие источники огня. Еще более яркое свечение разделяет в центре комнату пополам, и выглядит это как река огня. Иногда огонь вырывается из большого символа, изображенного на стене в юго-восточном углу комнаты. Вы можете разглядеть силуэты обугленных трупов кобольдов по всей комнате.

Дым делает все дальше 10 футов от вас невидимым. Два **магмина** [magmin] ждут у реки лавы, чтобы напасть, как только персонаж окажется в 10 футах от них.

Любое существо входящее или начинающее свой ход в реке лавы или в одном из горнов получает урон огнём 7 (2кб).

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Никаких изменений.

Сильная или очень сильная группа: Добавьте магмина [magmin].

ЗНАК ИММИКСА

Когда персонажи побеждают магминов [magmin] дым в комнате рассеивается и открывается оставшаяся часть комнаты:

Дым тут же рассеивается и открывает всю комнату. Несколько огромных дыр в полу изрыгают огонь, река лавы шириной 10 футов течет в центре комнаты. Ямы были сделаны похоже для того, чтобы позволить шахтерам и кузнецам работать с рудой, возможно как-то используя огонь.

На стене в юго-восточной части комнаты вырезан большой символ. Иногда большие сполохи пламени вырываются из символа, купая большой кусок серебра в огне.

Персонаж прошедший проверку Интеллекта (Религия) Сл 10 открывает, что этот символ посвящен

Иммиксу, Принцу Злого Элементального Огня [Immix, the Prince of Elemental Evil Fire]. Он зажигается каждые пять раундов в начале раунда, и после этого из лавы появляется **магмин** и сразу же атакует.

Любое существо стоящее перед символом Иммикса во время того, как он поджигается, получает урон огнём 3 (1к6).

Чтобы деактивировать символ Иммикса, искатели приключений должны сделать следующие шаги по порядку:

- Изучить символ проверкой Интеллекта (Магия) Сл 10 действием, чтобы выяснить последовательность действий. Это можно сделать в любом месте комнаты.
- Нанести 15 урона символу (КД 8, иммунитет к яду и психическому урону). Или персонаж с набором инструментов вора [thieves' tools] может пройти проверку Ловкости Сл 15 и повредить символы в точности так как нужно, чтобы их отключить.
- Зарядить символ заклинанием первого уровня или двумя заговорами, чтобы разрушить магию. Если никто из искателей приключений не может колдовать заклинания, то кто-то может потратить действие, коснуться символа и получить урон огнём 5 (1к10) пожертвовав жизненную силу вместо магии. Это можно сделать, находясь в 5 футах от символа.
- Пройти проверку Интеллекта (Религия) Сл 10 действием, чтобы наконец разорвать связь между символом и Иммиксом. Это можно сделать только, находясь в 5 футах от символа.

После того, как все это сделано, искатели приключений могут обыскать комнату. Горны перестают гореть, и комната становится менее опасной.

СОКРОВИЩА

Большой кусок серебра можно забрать из угла комнаты. Он стоит 150 зм.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру. Если вы играете все миссии как одно приключение, или играете несколько миссий за одну сессию, вам не нужно ждать конца сессии, чтобы раздать награды, которые игроки заслужили во время отдельных миссий, но можно делать и так.

ОПЫТ

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество

персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Кобольд [kobold]	25
Магмин [magmin]	100

Небоевые Награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Деактивировать символ Иммикса	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 75 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 100 опыта.

СОКРОВИЩА

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

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

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

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Топаз	50
Расплавленное серебро	150

СВИТОК МАСКИРОВКИ [SCROLL OF DISGUISE SELF]

Свиток, обычный

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или в Руководстве Мастера.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает пять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

КОБОЛЬД [KOBOLD]

Маленький гуманоид (кобольд), законопослушно-злой

Класс доспеха 12

Хиты 5 (2кб-2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

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

Действия

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

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

МАГМИН [MAGMIN]

Маленький элементаль, хаотично-нейтральный

Класс доспеха 14

Хиты 9 (2кб+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	12(+1)	8(-1)	11(+0)	10(+0)

Сопrotивления к урону дробящему, колющему и режущему от немагического оружия

Иммунитеты к урону огонь

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан

Опасность 1/2 (100 опыта)

Посмертный Взрыв. Когда магмин умирает, он взрывается огнем и магмой. Каждое существо в 10 футах от него должно пройти спасбросок Ловкости Сл 11, и получает урон огнём 7 (2кб) при провале или половину этого урона при успехе. Поджигаемые объекты, которые никто не несет и ни на ком не надеты воспламеняются

Огненное освещение. Бонус действием магмин может поджечь или потушить себя. В зажженном состоянии он испускает яркий свет в радиусе 10 футов от себя и тусклый свет в радиусе еще 10 футов.

Действия

Касание. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 7 (2кб), если цель это существо или поджигаемый объект, то он поджигается. Пока существо действием не потушит огонь, оно получает урон огнём 3 (1кб) в конце каждого своего хода.

Миссия 5. Над Облаками

Пятый тайник с сокровищами спрятан на вершине высочайшей горы Серых Вершин [Greureak Mountains], в древнем храме Аннама [Annam], главы пантеона Гигантов. Хотя культисты драконов и не знали, что это был древнее святилище, когда спрятали здесь сокровище, его местоположение привлекло внимание штормового гиганта.

Тропа Знаний

Когда искатели приключений начинают подъем, прочтите:

Ваши приключения привели вас на этот путь к самой высокой точке Серых Вершин. По пути вы начинаете замечать странные строчки слов, написанные на языке гигантов.

[Те, кто могут читать на языке гигантов отмечают, что слова — это мантры, превозносящие достоинства знаний, магии, интеллекта, медитации и понимания.]

Воздух становится разреженным и холодным, когда вы проходите сквозь слой облаков. Поднявшись над облаками на солнечный свет, вашим глазам открывается великолепный вид. Вы буквально стоите над небом и видите бесконечно простирающуюся белизну.

Впереди, в конце подъема стоит большой латунный колокол. Около колокола стоит деревянная колотушка. Большой проем в горе ведет внутрь.

До того, как искатели приключений осматривают колокол или вход в пещеру, угроза спускается к ним с небес.

Четыре **гигантских совы** [giant owl] вылетают из облаков и нападают на авантюристов. Эти совы служат хозяину горы - штормовому гиганту, и они дерутся насмерть. Они держатся порознь, чтобы избежать атак по области. Любого искателя приключений с пассивным Восприятием меньше 15 совы застанут врасплох.

Любой, кто падает с горы получает дробящий урон 70 (20кб). Если искатели приключений не будут предпринимать чего-то глупого, то это не должно случиться.

Колокол и Дверь из Силового Поля

Лист магической силы закрывает дверь в покинутое святилище Аннама, главы пантеона гигантов, бога знаний, магии, плодородия и философии. Он невидим, и любой, кто пытается пройти в пещеру не сняв завесу получает 3 (1кб) дробящего урона.

Стена силы может быть снята только ударом колотушки по колоколу и ответом на вопрос на колоколе действием. Удар по колоколу без ответа на вопрос наносит урон звуком 7 (2кб) всем, кто находится на горе, если они не пройдут спасбросок Телосложения Сл 10. Урон уменьшается вдвое при успехе. У орлов¹ [eagles] иммунитет.

На колоколе вырезан вопрос на Всеобщем:
«Что удваивается если поделиться им, невидимо, но дает силу, и бесполезно, если им не пользоваться?»

Ответ — это «знание», хотя другие ответы могут быть приняты - магия, философия, информация, и т.д.

В тот момент, когда искатель приключений говорит **правильный** ответ и бьет в колокол, стена силы 1 Здесь видимо имеются ввиду гигантские совы, а не орлы.

исчезает, и авантюристы могут войти в пещеру.

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Уберите **гигантскую сову** [giant owl].

Сильная или очень сильная группа: Добавьте **гигантскую сову** [giant owl].

Святилище

Когда искатели приключений заходят в пещеру и видят святилище, прочтите:

Вход в пещеру огромен настолько, что даже самый большой гигант пройдет без труда. Пещера такая же обширная, с потолками на высоте 50 футов. Хоть потолок и обвалился в нескольких местах, засыпав пол обломками и большими камнями, место кажется безопасным и относительно нетронутым.

Четыре огромные жаровни из меди украшают зал, чаши изъедены временем и потускнели, но все еще пригодны к использованию. В северной стороне зала стоит длинная плита из камня 15 футов в высоту. Порванная ткань все еще украшает вершину плиты. Стены выглядят так, как будто они были когда-то покрыты изображениями, но сейчас они слишком потускнели и состарились, чтобы распознать что на них было.

Если персонажи исследуют жаровни, то в них ничего нет кроме сгоревшего угля и ладана. На каждой из них вырезаны большие фигуры, преклоняющиеся перед парой сложенных рук. Удачная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10 показывает, что это символ Аннама, бога гигантов, бога знаний, магии, плодородия и философии. Больше всего он почитается штормовыми гигантами, хотя все гиганты признают его.

Как только один из авантюристов приближается к куску камня, прочтите:

Все четыре жаровни загораются одновременно. Из двух ближайших к южному концу зала возникают существа, выглядящие как живые сосульки. Они визжат и бормочут от боли и разочарования, их острые когти клацают.

Два **ледяных мифита** [ice mephit] тут же атакуют. Они были помещены сюда как стражи святилища многие века назад, когда оно еще использовалось. Они любой ценой избегают подходить к жаровням, так как любое существо рядом с жаровней получает урон от огня.

После того как мифиты убиты, их ледяные останки притягиваются к ближайшей жаровне, где они превращаются в **парового мифита** [steam mephit]. После того как и они убиты жаровни гаснут.

Любой, кто встает рядом с жаровням или начинает свой ход там получает урон огнём 3 (1кб).

Изменение сложности столкновения

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

Слабая группа: Замените **ледяного мифита** [ice mephit] **паровым мифитом** [steam mephit].

Сильная или очень сильная группа: Добавьте **ледяного мифита** [ice mephit].

Плита Святилища

Искатели приключений могут забраться на плиту, чтобы узнать, что там сверху. Там лежат четыре больших золотых блюда, на которых вырезаны символы Аннама, отражая его приверженность знаниям, магии, плодородию и философии.

С другой стороны от плиты лежат тела 5 людей в робах Культа Дракона. Их разорвали на части ледяные мефиты.

СОКРОВИЩА

У культистов с собой ценностей - монет, драгоценных камней, украшений и т.д. - общей стоимостью 200 зм.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда искатели приключений собираются уходить в зал входит штормовой гигант [storm giant]. Он тихо стоит несколько секунд, смотря на группу с насмешливым выражением, а потом говорит.

Голосом подобным раскатам грома и в то же время задумчивым и командным, громадная фигура говорит. «Я предполагаю, что вы здесь не только затем, чтобы ограбить это древнее священное место. Поверьте в то, что я сейчас скажу, поскольку я никогда не говорил более правдивых слов за всю свою жизнь: Аннам Всеотец не в том настроении, чтобы с ним шутить.» Штормовой гигант усмехается перед тем как продолжить, но в этом смехе слышна грусть.

«Меня зовут Краддокк. Мне сказали, что храм был осквернен несколько дней назад, и я пришел проверить что тут случилось. Что привело вас сюда?»

[Если у искателей приключений с собой огромные золотые блюда из храма, то он смотрит на них с поджатыми губами.]

Краддокк не желает убивать авантюристов, хотя он может сделать это с легкостью. Он просто хотел увидеть состояние святилища, которое перешло в руки драконов несколько десятилетий назад, но теперь свободно от их влияния из-за падения Тиамат.

Краддокк может предоставить следующую информацию:

- Гиганты находятся в состоянии войны друг с другом. Все существа на земле, в воздухе и море возможно будут вовлечены в эту войну так или иначе.
- Эпоха драконов закончена и теперь началась эпоха гигантов. Искателям приключений стоит предупредить своих друзей и родных переехать с мест обитания великанов, или даже оттуда где они жили раньше по слухам.
- Краддокк не против того, чтобы искатели приключений покинули храм с сокровищами культистов драконов. Однако, любой авантюрист ушедший с горы с золотым блюдом Аннама проклят и получает сюжетную награду **Ненавидим Гигантами**.
- Если искатели приключений не берут с собой блюда, то все они получают сюжетную награду **Друг Краддокка**. Если они не ведут себя агрессивно по отношению к гиганту и относятся к нему так, как он того заслуживает, он дает искателям приключений 6 зелий лечения.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру. Если вы играете все миссии как одно приключение, или играете несколько миссий за одну сессию, вам не нужно ждать конца сессии, чтобы раздать награды, которые игроки заслужили во время отдельных миссий, но вы можете делать и так.

ОПЫТ

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество

персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Гигантская сова [giant owl]	50
Ледяной мефит [ice mephit]	100
Паровой мефит [steam mephit]	50

Небоевые Награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Решить загадку колокола без подсказок	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 75 опыта.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 100 опыта.

СОКРОВИЩА

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

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

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

Сокровища в награду

Название вещи	Цена в золоте
Сокровища драконьих культистов	200

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF HEALING]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в Книге Игрока.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность заработать следующие сюжетные награды во время этого приключения.

Ненавидим Гигантами. Ты необдуманно забрал одно из священных блюд Аннама из его святилища. Теперь ты проклят. Гиганты, которые видят вас знают, что вы обидели величайшего из их богов и нападают в первую очередь на вас в бою. Они имеют преимущество на попадание по вам. Этот эффект можно снять заклинанием снятия проклятия. У вас также есть одно или несколько блюд, но никто не хочет их у вас покупать.

Друг Краддокка. Вы говорили со штормовым гигантом Краддокком и не осквернили храм Аннама. Он расскажет своим друзьям о вас. Эта дружба может принести свои плоды в будущем.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает пять дней простоя по завершении этого мини-приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

ГИГАНТСКАЯ СОВА [GIANT OWL]

Большой зверь, нейтральная

Класс доспеха 12

Хиты 19 (3к10+3)

Скорость 5 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	12(+1)	8(-1)	13(+1)	10(+0)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Гигантских Сов, понимает Всеобщий, Эльфийский и Сильван, но не может говорить

Опасность 1/4 (50 опыта)

Облет. Сова не провоцирует атаку при возможности, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Острый Слух и Зрение. Сова имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на зрении или слухе.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (2к6+1).

ПАРОВОЙ МЕФИТ [STEAM MERKIT]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс доспеха 10

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт., полет 30 фт.

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

Иммунитеты к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравлен

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Игнан

Опасность 1/4 (50 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Каждое существо в 5 футах от него кидает спасбросок по Ловкости Сл 10, и получает урон огнём 4 (1к8) при провале.

Врожденное колдовство (1/день). Мефит с рождения может колдовать размытый образ [blur] без использования материальных компонентов. Его врожденное колдовство основано на Харизме.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 2 (1к4) и урон огнём 2 (1к4).

Паровое Дыхание (Перезарядка 6). Мефит изрыгает 15-футовый конус обжигающего пара. Каждое существо в

этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 10, получая урон огнём 4 (1к8) при провале и половину этого урона при успехе спасброска.

ЛЕДЯНОЙ МЕФИТ [ICE MERKIT]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс доспеха 11

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	13(+1)	10(+0)	9(-1)	11(+0)	12(+1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +3

Уязвимость к Урону дробящий, огонь

Иммунитеты к Урону холод, яд

Иммунитет к состоянию отравлен

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Акван, Ауран

Опасность 1/2 (100 опыта)

Посмертный Взрыв. Когда мефит умирает, он взрывается осколками льда. Каждое существо в 5 футах от него должно пройти спасбросок Ловкости Сл 10, и получает рубящий урон 4 (1к8) при провале и половину этого урона при успехе спасброска.

Ложная внешность. Пока мефит остается неподвижным, он неотличим от обычного куска льда.

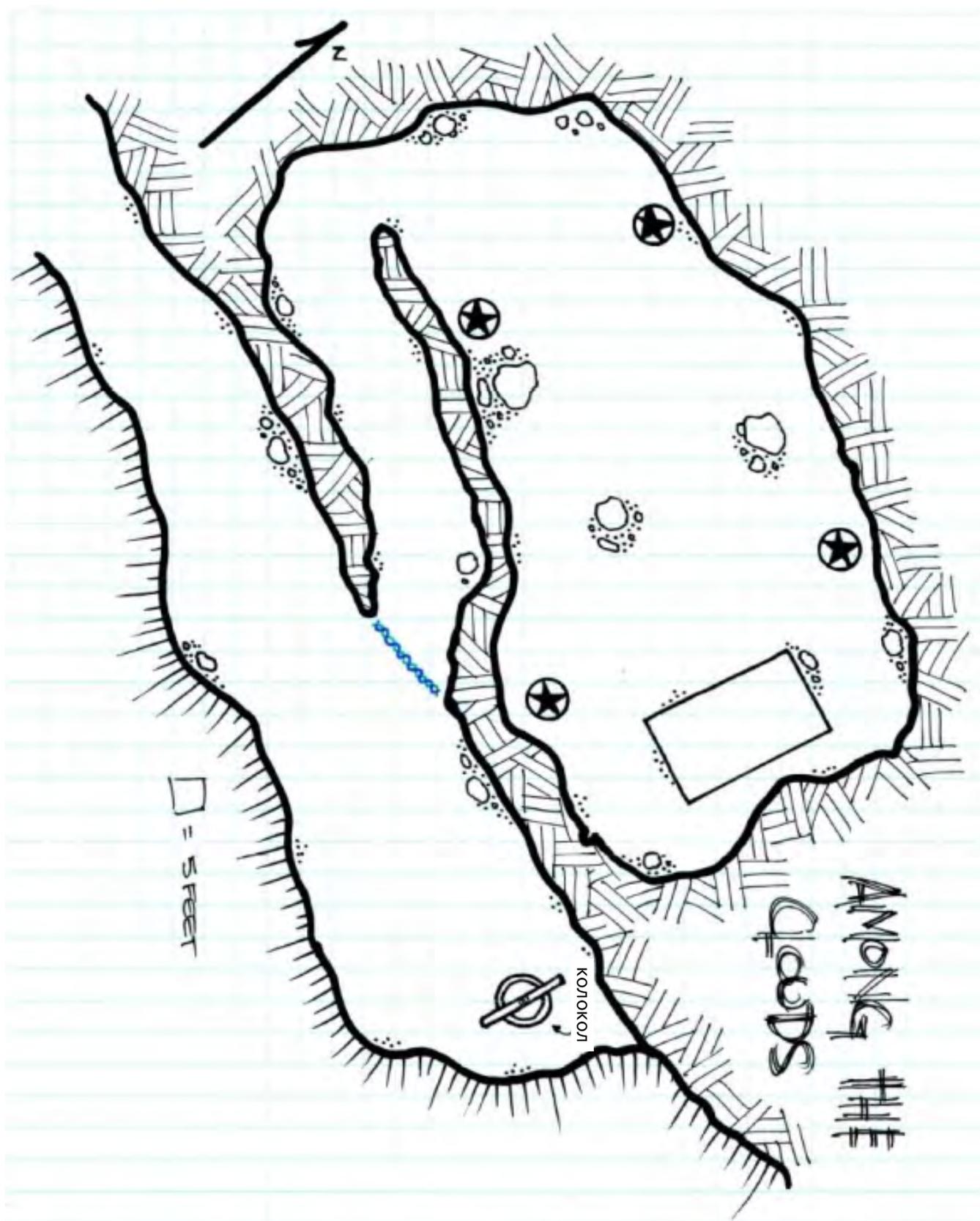
Врожденное колдовство (1/день). Мефит с рождения может колдовать туманное облако [fog cloud] без использования материальных компонентов. Его врожденное колдовство основано на Харизме.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 3 (1к4+1) и урон холодом 2 (1к4).

Ледяное Дыхание (Перезарядка 6). Мефит изрыгает 15-футовый конус холодного воздуха. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 10, получая урон холодом 5 (2к4) при провале или половину этого урона при успехе спасброска.

ПРИЛОЖЕНИЕ. КАРТА ВЫШЕ ОБЛАКОВ



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1. ЗАПИСКИ ВЕРАДДЫ СТУР

Это записи, которые вы смогли собрать вместе после просмотра бумаг, найденных у тела Верадды Стур.

Первый Тайник. Первый тайник с сокровищами был спрятан Культом Дракона в заброшенной пещере у подножия самой южной горы Серых Вершин. Кажется, что это самый маленький из тайников, но он похоже и не защищен ни ловушками, ни магией. Согласно моим источникам пещеры и тоннели комплекса не очень крепки структурно. По слухам, эти пещеры населяют гоблины.

Второй Тайник. Мой контакт подтвердил, что один тайник был закопан под уникальным строением: пирамидой из камней на плоском каменном плато в центральной части Серых Вершин, прямо между двумя самыми высокими горами в этой местности. Земля там испещрена трещинами от когда-то протекавшей здесь вулканической активности, затрудняя ориентирование на этом плато. Я не смогла узнать кто или что построило пирамиду из булыжников.

Третий Тайник. Я опросила кое-кого об этом тайнике и узнала, что он был тщательно спрятан за секретным проходом в стене горы с зеленым камнем. В Серых Вершинах есть только одна такая гора согласно моим исследованиям. Я также узнала, что культист, который прятал это сокровище был экспертом в магических проклятиях.

Четвертый Тайник. Этот тайник был спрятан в заброшенном форпосте дварфов, в котором они обрабатывали руду для изготовления оружия. Источник предполагает, что сейчас там обитает что-то ужасное и бессмертное, что заставило дварфов уйти отсюда столетия назад. В последние годы там наблюдалась подземная вулканическая активность.

Пятый Тайник. На вершине самой высокой горы Серых Вершин находится заброшенное святилище гигантов, согласно моим данным. Драконы использовали его как насест, и тайник скорее всего находится там. Еще я слышала забавный слух, что в то время как ветер дует в определенном направлении, оттуда можно услышать колокольный звон.

Код для РЕЗУЛЬТАТОВ: Июнь - Октябрь 2016

Если вы проводите это приключение в качестве МП в течение Сентября - Октября 2016, пожалуйста, покажите игрокам эту страницу. QR код ниже можно просканировать и написать свое мнение и результаты приключения, чтобы повлиять на историю в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста попросите его зайти на dndadventurersleague.org/results чтобы ввести свои результаты.

