



ADVENTURERS LEAGUE™

ПОБЕГ ИЗ ФЛАНА

Трое значимых граждан Флана, восставших против тиранического правления дракона, ищут спасения и убежища за Лунным Морем. Сможете ли вы высвободить тех, кто так важен для фракций, пока не станет слишком поздно? Приключение для персонажей 5-10 уровней.

Код приключения: DDEX1-14

Участники проекта



EXPEDITIONS™

Дебют: 27 февраля 2015
Публикация: 1 марта 2015

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

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод

korfax, Kitar, stivie, Gumeg, Anisplan, gliathiel для dungeons.ru

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

вычитка korfax, stivie
верстка stivie



ВВЕДЕНИЕ

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

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 5-10-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей шестого уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Персонажи 4го уровня могут потратить 20 дней простоя, чтобы получить 5й уровень. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит у реки Транк и на Сумеречных Топях. И то и другое находится к востоку от города Флан на северном побережье Лунного Моря в Фаеруне.

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

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

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

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

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

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

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

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

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

ректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 6 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

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

Определение силы отряда

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

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

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

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

- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

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

Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ, И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

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

СМЕРТЬ

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

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

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

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

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивили-

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Уничтожив руководство Флана и вырвав контроль над городом из рук Лорда Регента, Ворганшаракс установил режим угнетения, невиданный до сих пор местным жителям, прошедшим все горести и лишения войны. Даже под контролем отвратительного Жентарима старого образца, город никогда не был настолько лишен надежды.

Более известный как «Изувеченная Злоба», Ворганшаракс – это зеленый дракон уже в летах, с чьими массивными размерами может соперничать только его раздутое эго. Не смотря на мучительное ранение, полученное от когтей бронзового дракона еще в молодые годы и оставившее его правое крыло порванным и изувеченным, Ворганшаракс все же выглядит весьма внушительно. Он крепко сложен и ужасающе силен; в гораздо большей степени, чем другие драконы его возраста.

ЗАРОСЛИ

В последнее время Ворганшаракс затратил значительные усилия, превращая Флан в свое логово. Он окружил город непроницаемыми магически зарослями ежевики и терновника, полностью поглотившими городские стены и образовавшими плотный навес над всем городом. Благодаря этому обстоятельству Флан погружен в туманный полумрак даже в самые яркие солнечные дни, а в ночи единственными источниками света могут являться лишь огонь или магия.

Окружив сам город, Ворганшаракс также окутал зарослями многие места внутри городских стен, которые либо являлись прямой угрозой для него, либо могли представлять угрозу его деспотичному правлению в недалеком будущем. Так, Библиотека Мантора и весь храмовый район был покрыт зарослями и стал недостижим при помощи стандартных средств передвижения.

Свойства зарослей

Во Флан можно телепортироваться, но магия зарослей не позволяет телепортироваться из города. Телепортация также возможна и внутри самого города, но при условии, что вы можете увидеть место телепортации. Попытка переместиться за пределы города или в место, которое скрыто от вашего взора, ведет к провалу заклинания или способности, и отрицательная реакция оглушает нарушителя на одну минуту. Существо может использовать действие в свой ход для проведения проверки Телосложения со сложностью 15 в попытке избавиться от оглушения.

Любое существо, зашедшее в заросли или атаковавшее их в ближнем бою, получает колющий урон 4 (1к8) от больших заостренных шипов. Кроме того, это существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 10, иначе оно будет опутано цепкими лианами зарослей. В свой ход, обездвиженное существо может потратить своё действие на то, чтобы пройти проверку Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы вырваться из зарослей, но при этом оно всё же получает дополнительный колющий урон 4 (1к8).

Любая атака по зарослям, физическая или магическая,

вызывает выброс гнилостных паров, окутывающих нападавшего. Даже атакующие с расстояния рискуют, так как выброс происходит из земли прямо вокруг них. Существо, подвергающееся ему должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15 или стать очарованным, что не даст ему далее атаковать заросли пока он не преуспеет в спасброске Мудрости Сл 15, который можно проходить в конце каждого своего хода, чтобы преодолеть эффект.

Вдобавок, если заросли получают 50 или более урона за один раунд, они производят **ползущую насыпь [shambling mound]** для собственной защиты. Последующие атаки такой же силы по зарослям могут произвести любое количество этих существ.

Заросли имеют КД 10 и следует нанести 50 хитов урона, чтобы очистить 5-футовый куб от зарослей. Заросли обладают уязвимостью для огня, сопротивлением от дробящего и колющего урона, иммунны к психическому урону и регенерируют 15 хитов в начале каждого раунда. Заросли чаще всего имеют 50 футов глубины, но она может доходить до 100 футов в зависимости от того, где вы атакуете её, и нельзя точно сказать, насколько глубокими они будут в каждой её конкретной точке.

Части зарослей, которые опутывают здания, 10 футов глубиной и обладают теми же свойствами, что и основная их часть, кроме того, что атаки по ним не производят ползущие насыпи. Вместо этого, они производят 2кб **лозовых зараз [vine blights]**.

ЯДОВИТЫЙ ТУМАН

По городу свободно дрейфуют облака ядовитого газа. Любое существо, входящее или начавшее свой ход в одном из таких облаков должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 или стать отравленным. Не составит особого труда избежать этого, но группа может решить поэкспериментировать.

ЭДИКТ ВОРГАНШАРАКСА

Дракон способен разносить свой голос по всему своему логову, коим является всё внутри зарослей.

Время от времени Ворганшаракс делает заявления для всего населения. Он делает это для того, чтобы напомнить горожанам о своём присутствии и держать их постоянно в состоянии страха и ужаса.

Отыгрыш Искалеченной Злобы

Ворганшаракс привык добиваться желаемого. Даже в юном возрасте он превосходил других драконов по размеру и физической силе. Потому, он привык использовать силу для воплощения своей воли, но это не значит, что он не хитёр. Он терпелив и понимает, что некоторые проблемы требуют более тонкого подхода.

Он невероятно самодоволен, а его эго размерами превосходит Лунное Море - это отражается на его речи; каждое слово сочится сарказмом и презрением.

СЛЕЗЫ ЗЛОБЫ

Прежде, чем Искалеченная Злоба взял Флан, некоторое количество Рыцарей Чёрного Кулака тайно согласились помочь ему и Культуре Дракона. Лишь рыцари, наиболее развращённые морально и этически, приняли это соглашение и в ночь нападения дракона они выступили, чтобы свершить своё страшное предательство - уничтожить своих товарищей из Чёрного Кулака; тех, кого они считали недостойными службы.

Слёзы Злобы носят доспехи Рыцарей Чёрного Кулака, но с брызгами ярко-зелёной краски, как символ из предательства себе подобных и своего дома. Они также носят платки из зелёной ткани, закрывающие их носы и рты. Эти маски не только создают внушительный внешний вид, но и защищают их от облаков ядовитого газа, дрейфующих по городу.

Пока маска надета, Слёзы Злобы не подвержены действию этих облаков.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Побег из Флана разделён на три части.

Часть 1: Призраки в ночи. Персонажи нанимаются лидерами различных фракций, чтобы предпринять отчаянную миссию спасения троих ключевых горожан. И хотя было бы хорошо, спасти всех добрых людей, пойманных Ворганшараксом и его приспешниками в ловушку - именно на этих троих возлагает свои надежды Флан, и потому именно они должны быть спасены. Персонажи попадают в город под покровом ночи и сталкиваются с блуждающими огоньками, которые приводят их к конфликту с ползущей насыпью.

Часть 2: На помощь. Теперь персонажи могут отправиться на поиски и помощь Мадам Фреоны, Лорда Мудреца и Джессэйлу Грейкасл, восставшую Рыцаря Чёрного Кулака. Игрокам предстоит решить, в каком порядке им следует спасти этих троих, но обнаружение и спасение Мадам Фреоны и Лорда Мудреца будет легче, чем миссия спасения Джессэйлы. Во время этой части приключения, Эллисон Беренжер (*DDEX1-6 Вор свитков*), который также оказался запертым во Флане, тенью следует по пятам группы в ожидании возможности сбежать из города.

Особо наблюдательные персонажи могут заметить Вора Свитков и получить от него помощь.

Часть 3: Побег из Флана. Как только персонажи обнаружили и освободили все свои цели, им необходимо выбраться из города. Джессейл знает путь, но потребуются некоторая доля дипломатии, чтобы убедить её не начинать лобовую атаку Ворганшаракса и его группировку. Высокоуровневые группы могут поддаться соблазну и напасть на дракона сейчас, но это будет в лучшем случае безрассудно, а также не обязательно для достижения успеха.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

У множества народу, включая персонажей, случилось покинуть Флан прежде, чем его полностью окружили заросли, созданные Ворганшараксом. К несчастью, большинству обитателей города так не повезло. В частности, трое горожан, движителей сопротивления дракону, всё ещё заперты внутри города. Лидеры всех пяти фракций, столь редко согласные друг с другом, пришли к единогласному соглашению, что этих троих необходимо спасти от неизбежного гнева их тюремщика. Когда всё готово к игре, прочтите или перескажите своими словами следующее.

Свечение рун телепортационного круга начинает потухать по мере ослабления его магической силы. Их угасающий свет заставляет вас вспомнить события, приведшие вас сюда. Разграбление Флана драконом Ворганшараксом было настоящим кошмаром, но даже оно меркнет по сравнению с видом вырастающих из земли, чтобы окутать Флан, зарослей.

Вы помните, как местные жители, включая и вас самих, в ужасе спасались бегством из города, и многие выбрались оттуда лишь едва. Вы помните и крики тех, кому не повезло угодить в растущие заросли и быть разорванными ее шипастыми ветвями на части. И самое ужасное - зрелище того, как их кровь всасывалась зарослями, давая ей пищу для роста.

Но это всё в прошлом. Вот вы стоите, снова в городе, придя спасти трех важных личностей, которым не настолько повезло, чтобы успеть убежать, но чья ценность существенно перевешивает риски, которые вы берете на себя снова входя во Флан, вполне возможно, в самый последний раз.

Троих, ниже означенных, следует спасти.

Мадам Фреона. Полурослик владелица Заварника Мадам Фреоны помогла скрыться и спастись многим из тех, кого разыскивали Слёзы Злобы и дракон. Ворганшаракс с удовольствием съест Мадам Фреону на десерт, когда представится такая возможность, но сначала он хочет разрушить её заведение.

Лорд Мудрец. Лорд Мудрец обладает слишком большими знаниями, чтобы оставлять его под контролем дракона. За время своего пребывания, Ворганшаракс собрался конфисковать всю Библиотеку Мантора, вместе с запертым в ней Лордом Мудрецом. Дракон ценит мудреца за знания, которыми тот обладает, и не собирается уничтожить его, если старый полуэльф будет знать своё место.

Джессэйл Грейкасл. Бывшая капитан Чёрного Кулака, Джессэйл возглавляла восстание против Ворганшаракса в самом начале его правления, которое было бы успешным, если бы не предательство её товарищей офицеров. Всех её бывших подчинённых из Чёрного Кулака либо переманили обещаниями награды за службу, либо съел новый правитель Флана. Ворганшаракс, впрочем, получает огромное удовольствие от медленных мучений бывшего офицера.

ПЛАН

Как именно они будут выбираться, когда будут спасены вышеозначенные трое - решать персонажам. Город, как и из база операций внутри Башни Денлора, потеряны, и оставшееся руководство фракций хотело бы держать драконье внимание подальше от единственной оставшейся базы в недрах Крепости Сокол.

В добавок к предоставленному тексту для игроков, ниже приводятся заметки, относительно личностей, которых персонажам необходимо спасти. И хотя персонажи могут спасти ещё кого-то, для них должно быть ясно, что эти трое имеют наивысший приоритет. Дополнительные Записи для МП включают в себя основные мотивы ключевых личностей этого приключения.

Хотя цели миссии весьма прямолинейны, методы их достижения по большей части оставляются за персонажами. Как только вы прочитаете текст для игроков и имена их целей будут оглашены, дайте возможность игрокам представить своих персонажей и описать их для остальной группы.

НАГРАДА

В награду за принятие миссии по возвращению во Флан, руководство фракции каждого персонажа предоставляет ему расписку, адресованную руководству фракции в Мулмастере, которая обязывает «выдать предъявителю сего 700 зм». В добавок, они также предоставляют по 100 зм за каждого спасённого «ключевого горожанина».

Персонажи, не принадлежащие ни к одной из фракций, вместо этого награждаются расписками на такую же сумму от руководства фракции по их выбору. Они также участвуют в дележе золота, причитающегося за спасение «ключевых горожан».

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Теперь, когда город полностью захвачен драконом Ворганшараксом, следующие особенности превалят по всему Флану, если не будет указано иное.

Улицы. Флан превратился в город-призрак и его жители, оставшиеся внутри, стараются оставаться дома как можно дольше. Днём можно заметить редкие небольшие группы, быстро передвигающиеся по улицам - они стараются попасть туда, куда им необходимо скорейшим и наиболее тихим образом. Никто не ходит ночами по улицам, кроме членов Слёз Злобы; бывших представителей Чёрных Кулаков, которые остались верны лишь своему кошельку, своему благоденствию и, в меньшей степени - дракону.

Свет. Днём, Флан укрывают тени от зарослей и его улицы тускло освещены (слегка затруднена видимость [*lightly obscured*]). Ночью, улицы тускло освещаются лишь мягким оранжевым светом фонарей. Если отойти от фонаря далее, чем на 5 футов, всё вокруг погружается во тьму (сильно затруднена видимость [*heavily obscured*]). Тьма, царящая вокруг подчёркивается и слабым, едким туманом, который висит липким одеялом над всем городом.

Звуки. Отдалённые, приглушённые крики боли и страха. Звуки бега, тяжёлых сапог. Трепетание кожных крыльев над головой. Во всём остальном, город мертвенно тих.

Запахи. Хлорка. Разлагающаяся растительность (как после давнего покоса). Свежий дождь.

Тavernы и Постоялые дворы: Смеющийся Гоблин (постоялый двор), Треснувшая Корона (постоялый двор), Звонки Нэта Вайлера (таверна), Горький Клинок (постоялый двор)*, Вельветовый Дублет (пиршественная зала)*, Заварник Мадам Фреоны (таверна)*.

Торговля. Бакалея Кокберна (предметы для приключений)*, Кузнец Маттео*¹, Конюшня Эрнста.

Рынок. Площадь Подол (базар)

¹ Эти места были опутаны зарослями и сейчас недоступны. Вдобавок, все заведения и магазины, предоставляющие какие-либо услуги, удвоили свои цены, по большей части из-за налогов, взимаемых Слезам Злобы в пользу дракона. Так как это приключение задумывалось, как хирургически точный удар, и должно продлиться не более чем один вечер, это не должно значительно сказаться на успехе или провале.

Восстание торговцев

Остальные владельцы бизнесов во Флане тайно объединились против Ворганшаракса, каждый вредя ему, как только можно, чтобы при этом не привлекать его внимания. Ниже приведен список оставшихся владельцев бизнесов с краткой информацией для целей отыгрыша. У каждого из них есть доступ к тоннелям под городом.

Смеющийся Гоблин (таверна). Около доков, владелец таверны - дварф Дурнам Гоблинкикер. В прошлом Дурнам часто отсутствовал, оставляя повседневное ведение бизнеса Имизаэль (женщине человеку).

Но с отбытием Имизаэль из Флана он вынужден был начать вести дела самостоятельно, и их состояние в городе ему совсем не по душе. Дурнам был бы счастлив увидеть, как народ соберется и даст отпор дракону, хотя и не считает хорошим планом прямой удар. Но Дурнам может очень помочь в скрытых операциях. Доступ к тоннелю - пустая бочка, дно которой ведет в дыру в полу таверны.

Треснувшая Корона (таверна). Расположена на площади Подол. Владелица таверны - гном-жестянщик Элливик Донголин. Элливик унаследовала заведение от отца, и она разъярена тем, как присутствие дракона убивает ее бизнес. При этом она талантливый механик-изобретатель, и она напрямую связана с созданием тоннельных салазок (смотри часть 2), а также она фантастический кондитер и пивовар. У нее обостренный инстинкт материнства, как у медведицы. Доступ в тоннель - Задняя дверь кладовки, помеченной «только для персонала». Люк спрятан под половиком, поверх которого навалены чистящие средства.

Колокол Нэта Вайлера (таверна). В середине города к северу от храмового квартала, собственник Григ Вайлер, молчаливый задумчивый человек. Хотя он официально и не один из городских священников, он не раз вдавался в жаркие дебаты с местным священничеством и известен как хороший теолог. В вопросах религии Григ пантеист и посещает любые храмы добрых божеств. Потайная дверь в погребе ведет в сложную сеть тоннелей под городом. Дверь представляет собой поворачивающийся книжный шкаф.

Конюшня и стойла Эрнста. Тросс, полуорк в годах, сильно сочувствующий животным, содержит эту конюшню и стойла. Тросс больше всех контактирует со Слезами Злобы, которым он помогает содержать животных и их амуницию. Считая его грубыми и глупым, нередко Слезы Злобы разговаривают, не таясь рядом с Троссом, который подыгрывает им в их заблуждении. Он является хорошим источником информации в городе и питает особую ненависть к ключевым представителям ужасных констеблей, за то что они ужасно обращаются с животными.

Доступ к тоннелям - Под большой копной сена в крайнем стойле, где стоит скакун Тросса, огненно-рыжая боевая кобыла по кличке Дейзи-Бэлл.

Часть 1: Призраки в ночи

Приключение начинается в подвале неприметного убежища Приветствующих в северо-западном углу города.

Ложная тревога

После того, как игроки представят своих персонажей, прочтите или перескажите своими словами следующее.

Яркий свет и дезориентация после телепортации исчезают, и вы оказываетесь в темной комнате без окон и с единственной дверью. Гаснущее сияние круга телепортации приглушено толстым слоем пыли и паутины. В остальном комната пуста.

Приключенцам в комнате делать особо нечего кроме как выйти из нее. Дверь ведет в соседний погреб, и будучи закрытой удивительно хорошо сливается со стеной. Погреб забит разными коробками и ящиками, все набито соломой и здесь лежат просто для вида. В дополнение к запаху пыли здесь ощущается запах горелой древесины и на некоторых ящиках видны почернения.

В комнате есть лестница, ведущая наверх, в темноту сожженного дома в пустом переулке. Когда персонажи выходят на улицу, они сразу могут заметить несколько вещей.

- Здесь темно. Вдали они могут видеть янтарный отблеск уличного фонаря, но даже он кажется приглушённым из-за лёгкого тумана, укутавшего город.
- Клубы болезненно-зелёных облаков медленно плывут по улицам. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает, что туман обесцвечивает всё, с чем контактирует.
- Воздух слишком тёплый для этого времени ночи, и слишком душный и дурно пахнущий из-за присутствия зарослей.
- Вокруг царит мёртвая тишина. Тишина настолько всеобъемлющая, что её можно услышать, тихим гудением в ушах.

Пусть приключенцы выберут, куда направятся, прежде чем вы им прочитаете текст ниже. Вероятными пунктами назначения будут Заварник Мадам Фреоны (1. Мадам Фреона) или Библиотека Мантора (2. Лорд-Мудрец).

Если игроки будут в растерянности, вполне можно подсказать им, что в этих местах они наиболее вероятно найдут одну и более из своих целей.

Двигаясь по улице, вы вдалеке слышите крик о помощи. Он слабый, но в полной тишине и при отсутствии других звуков кажется оглушительным. Мерцающие огни факелов появляются в дальнем конце улицы, быстро удаляясь, а за ними разносясь эхом следуют звуки поднятой тревоги.

Мерцающие огни это на самом деле Блуждающие огоньки; новые обитатели Флана, с тех пор как городом стал править Ворганшаракс. Эти надоедливые твари заметили присутствие авантюристов и хотят заманить их в ловушку, чтобы высосать из них жизненную силу. 6 блуждающих огоньков мерцают в зоне видимости и вне ее на высоте от 3 до 4 футов от земли и издают звуки, похожие на детский плач, чтобы заставить искателей приключений бежать за ними. Из-за легкого тумана персонажи не могут увидеть истинную природу огоньков.

Если искатели приключений бросаются в погону, то блуждающие огоньки [will-o'-wisps] уводят их к зарослям. В тот момент, когда огоньки входят

в заросли, они начинают издавать звуки детей, попавших в ловушку. Когда искатели приключений подходят к дебрям, блуждающие огоньки в унисон атакуют заросли *шоком*, наносят 54 урона зарослям и становятся невидимыми. Урон пробуждает *ползущую насыпь*, которая теперь видит перед собой только искателей приключений. Четверо *блуждающих огоньков* паникуют и убегают, а двое остаются здесь. Оставшиеся блуждающие огоньки двигаются сзади группы и вступают в бой, атакуя тех персонажей, которые демонстрируют способность колдовать.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите два блуждающих огонька
- **Сильная группа:** добавьте четыре блуждающих огонька
- **Очень сильная группа:** добавьте вторую ползущую насыпь и третий блуждающий огонёк

Развитие событий

Это хорошая возможность представить персонажам заросли. Вы можете подчеркнуть, как они обугливаются от какой-то атаки электричеством, а потом описать как бурно отрастают за несколько раундов. Достаточно глупые искатели приключений, которые атакуют заросли немедленно видят результат, который описан во врезке Свойства Чаша, выше.

На 3 или 4 раунде боя голос Ворганшаракса громом разносится по городу. Он говорит в спокойном, чопорном, официальном тоне.

«Кто-то решил поиграть с зарослями. Восхитительно. Слезы Злобы скоро придут подобрать ваши останки. Я бы посоветовал вам никуда не уходить, но ползущая насыпь вас уже скорее всего убила. На этом все.»

Это сигнал для персонажей, что им стоит закругляться как можно быстрее. Хотя так как Ворганшаракс не верит, что в городе есть кто-то способный справиться с ползущей насыпью, то до прибытия Слез Злобы еще примерно 10 минут.

Предполагается, что битва закончится раньше и искатели приключений могут продолжить путь к своей цели. Короткий отдых здесь будет сделать несколько проблематично. Обычный патруль Слез Злобы состоит из двух **ветеранов [veterans]**, **рыцаря [knight]** и двух **головорезов [thugs]**.

Сокровища

Любой персонаж обыскивающий остатки ползущей насыпи находит один большой изумруд, стоимостью 200 зм.

Часть 2: На помощь

Эта часть приключения может быть сыграна в любом порядке на усмотрение авантюристов. Нужно спасти троих жителей и местонахождение двоих примерно известно, а выяснить где находится Джессаил не особенно трудно. Каждый раз, когда Ворганшаракс наносит удар по восставшим, он делает заявление для всего населения. Невероятное эго дракона заставляет его не скрывать своих успехов.

Вор свитков

Во время путешествия по городу за персонажами начинают следить незаметно для них. **Эллисон Беренжер (DDEX1-6 Вор Свитков)** остался запертым в Флане в результате прорастания зарослей. В какой-то момент этой части приключения (по решению МП) он замечает искателей приключений, которые тащатся по городу. Осознав, что они на задании (и возможно узнав нескольких), он решает последовать за ними в надежде, что авантюристы ненароком покажут ему путь наружу.

После каждого спасения заставьте искателей приключений пройти проверку Мудрости (Восприимчивости) против Ловкости (Скрытности) Эллисона. При успехе, скажите персонажам, что за ними кто-то следит и посмотрите, как пойдут события. Информация, которой обладает Эллисон, приведена в конце приключения вместе с его характеристиками.

Если его спросить о намерениях, то Эллисон искренне приветливо отвечает; у него нет причин врать о желании сбежать из города. Персонажи могут даже убедить Эллисона составить им компанию и помочь в обмен на выход из города. Для этого нужно пройти проверку Харизмы (Убеждения) Сл 15. Любой персонаж с сюжетной наградой «Услуга Эллисона Беренжера» делает эту проверку с преимуществом. Любые попытки запугать Эллисона автоматически проваливаются.

Если Эллисон сопровождает искателей приключений, то он с радостью помогает им любым способом, который не предполагает, что он подвергнется опасности. Он может ввязываться в бой, но только на расстоянии и только если это не создаст для него самого угрозы. Эллисон старается держаться на расстоянии от первых рядов любого конфликта.

Эллисон обладает скромной способностью к колдовству.

Его статистика идентична статистике **капитана бандитов**, но дополнена следующим:

Колдовство. Эллисон является заклинателями 4-ого уровня. Его способность к чтению заклинаний основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +5 к попаданию атакам заклинаний). Эллисон обладает следующими заготовленными заклинаниями:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt]*, *свет [light]*, *меткий удар [true strike]*, *электрошок [shocking grasp]*

1го уровня (3 ячейки): *цветной шарик*, *маскировка*, *поспешное отступление*, *щит*

2го уровня (2 ячейки): *отражения*, *невидимость*

Отыгрыш Эллисона Беренжера

Эллисон Беренжер умен и высокомерен - раздражающая и опасная комбинация. Несмотря на то, что он был связан с Культом Дракона (связи он уже порвал), он не плохой парень. Он просто желает богатства и имеет сильный инстинкт самосохранения.

У него есть симпатичная небрежная элегантность, и, если бы не его репутация, в него было бы легко влюбиться. У него несколько перекошенное чувство чести и удивительно долгая память. Те, кому он задолжал, находят в нем преданного союзника, а те, кто перешел ему дорогу должны с опаской всматриваться в тени.

1. ЗАВАРНИК МАДАМ ФРЕОНЫ

Мадам Фреона буквально выведена из себя. Когда персонажи приходят провести ее заведение, то обнаруживают; что оно окружено зарослями. Дочери Мадам Фреоны смогли сбежать из Флана до того, как он был полностью окружен, а Мадам Фреона отказалась наотрез. Для справки, Заварник Мадам Фреоны расположен на северо-восток от Площади Школяра - около базара на Площади Подол.

Оказывается, она ходила по магазинам и покупала запасы и продукты для Заварника в тот момент, когда заросли начали расти и окружить Флан. Она могла только стоять и в ужасе смотреть как заросли окружают город. Когда искатели приключений приходят в Заварник, прочтите или перефразируйте следующий текст.

Когда вы подходите к Заварнику Мадам Фреоны, вы видите, что заведение полностью опутано зарослями, которые выросли настолько, что окутали здание вместе с крышей. Вы видите отсветы пожара на зданиях на другой стороне улицы и едкий запах дыма вбивается вам в ноздри.

К счастью, Мадам Фреона была снаружи своей таверны в момент роста зарослей. По возвращении она была совершенно ошеломлена увиденным. Она действительно верила, что ее способность прятать важных людей от Ворганшаракса была неизвестна, но оказывается дракон имел множество глаз и ушей по городу.

В припадке гнева хозяйка таверны зашагала прочь, чтобы найти что-нибудь что может ей помочь. Она нашла довольно большую бочку с маслом для ламп. В темноте ночи Мадам Фреона скрытно докатила ее до таверны по улице и вылила содержимое на заросли. Она смогла поджечь заросли и теперь старается поддерживать огонь маслом из бочки и чем-то, что похоже на остатки двери, которую она выбила из проема в соседнем здании.

Искателей приключений не должно удивить то, что Ворганшаракс осведомлен о нападении на заросли и отрядил несколько Слез Злобы пойти и выяснить что здесь происходит. Коварный дракон ожидает, что в этом замешана Мадам Фреона, но он точно так же обрадуется возможности арестовать и съесть любых других «жителей», которые были настолько глупы, что подожгли заросли. На самом деле он ждет этого с нетерпением.

У искателей есть несколько вариантов поведения. Если они сложат в уме два и два и обеспокоены возможным прибытием Слез Злобы, то они скорее всего попытаются убедить Мадам Фреону покинуть Заварник и пойти с ними. Для этого потребуются пройти проверку Харизмы (Убеждения) Сл 20, так как ярость Мадам Фреоны по отношению к дракону огромна. Любой искатель приключений, который участвовал во **всех пяти** миссиях DDEX1-1 *Неповиновение в Флане*, получает преимущество на этот бросок.

С другой стороны, авантюристы часто глупят и смотря на неудачные попытки женщины полурослика (вы можете наблюдать как сгоревшие заросли заменяют свежие побеги) они могут попытаться помочь ей. В любом случае за один раунд до прихода Слез Злобы Ворганшаракс делает следующее заявление.

«Разведение огня было строго запрещено. Если вы все же так сильно хотите зажигать, то я рад вам помочь. Слезы Злобы сейчас доставят вам приглашение на званый ужин этим вечером. Отказы НЕ принимаются.»

В этот момент и появляются Слезы Злобы. Их от-

ряд насчитывает двух **ветеранов** и двух **головорезов** под командованием **рыцаря**. Любой персонаж, который участвовал в событиях DDEX1-5 *Почитание Огня* узнает в рыцаре Лейтенанта Крона Болвера - бывшего Рыцаря Черного Кулака, который видимо неплохо устроился на службе у Ворганшаракса.

Слезы Злобы нападают на всех, кого находят на месте преступления. Они работают вместе как организованная команда. Ветераны бросаются вперед и атакуют группу, а Рыцарь идет за ними используя свою способность Лидерство добиваясь наилучшего эффекта. Головорезы Слез Злобы не видны поначалу, предпочитая атаковать группу из укрытий и только тогда, когда персонажи ввязались в рукопашный бой с другими Слезями. Они начинают бой из укрытий на окрестных крышах, стреляя из тяжелых арбалетов с преимуществом по целям, с которыми их союзники схватились в рукопашном бою. Обычно они стараются сосредоточить огонь на врагах, использующих дальнобойное оружие, пока их товарищи занимают остальных персонажей.

Пока искатели приключений дерутся со Слезями Злобы, заросли вокруг Заварника отвечают на нападение Мадам Фреоны. Две **лововых заразы** возникают из зарослей в начале третьей раунда боя и так же бросаются на персонажей.

Изменение сложности столкновения

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

- Очень слабая или слабая группа: уберите двух головорезов
- Сильная группа: добавьте третьего ветерана
- Очень сильная группа: добавьте третьего ветерана и второго рыцаря

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Предполагая, что группа победила головорезов Слез Злобы, нападения достаточно, чтобы убедить Мадам Фреону уехать. Она предпочитает оставаться с персонажами, пока вся партия остается на открытом месте, что бы та не предприняла.

Поражение ведет к плену. Любые искатели приключений чьи хиты падают до 0 вместо этого теряют сознание и их сдают Ксайнисинкту, синему слааду - тюремщику Ворганшаракса. Смотри раздел «В Тюрьме!», ниже. Они будут участвовать в последнем столкновении, хоть и истощенными.

Если захватить Рыцаря Лейтенанта Болвера в плен, то он молит персонажей о пощаде. По его словам, он стал жертвой обстоятельств; его силой заставили прислуживать дракону. Любой персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательности) Сл 10, понимает, что он врет и врет плохо. Если упрекнуть Лейтенанта во лжи, то он замолкает и сидит хмуро, открывая рот только для того, чтобы сплюнуть кровь - Болвер слишком боится великого дракона, чтобы предать его.

Отыгрыш Мадам Фреоны

Мадам Фреона — это официозная женщина полурослик с прекрасным вкусом на великолепные вещи. Она знаменитый повар, ужасная сплетница и невероятно предпримчива. Без помощи ее пяти дочерей ей было сложно одной поддерживать работу Заварника и это сильно сказалось на ней. Ее прежде безупречный внешний вид сменился усталостью и растрепанностью, и теперь чаще бормочет посетителям колкие оскорбления, чем добрые слова. Несмотря на все это она очень любит Флан и его жителей, и нет никого, кого она ненавидит больше, чем Ворганшаракса.

Отыгрыш Рыцаря-лейтенанта Болвера

Лейтенант Болвер был обличен большой властью в этом портовом городе, и любой разумный житель эту власть уважал. У него острый ум и еще более острый язык.

Ему стала нравиться его позиция в Флане, и он сильно предан текущему правителю Флана - кем бы тот ни был. Просто так случилось, что в данный момент это взрослый зеленый дракон.

СОКРОВИЩА

У Рыцаря Лейтенанта Болвера с собой 150 зм в кошельке. У каждого ветерана есть с собой 100 зм монетами. У каждого головореза с собой 25 зм монетами и драгоценными камнями. Кроме того, Мадам Фреона дает персонажам 100 зм за то, что убедили ее покинуть свое заведение.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если искатели приключений спасают Мадам Фреону от поимки Слезями Злобы, то наградите каждого 100 очками опыта.

2. БИБЛИОТЕКА МАНТОРА

В начале своего правления Ворганшаракс сразу же взял в осаду Библиотеку Мантора с Лордом Мудрецом внутри отрядом новообращенных Слез Злобы. После он окружил все здание зарослями, практически посадив в тюрьму потенциально проблемного всезнайку.

Некоторые персонажи могут сразу отправиться в Башню Денлора так как это скорее всего последнее место, где они встречались с Лордом Мудрецом. По прибытии в башню, однако, они находят ее совершенно заброшенной.

Если искатели приключений идут в Библиотеку Мантора, то обнаруживают здание в зарослях, и если они хотят, то могут потратить время на атаку зарослей и сражение с лозовыми заразами, как описано во врезке Свойства Зарослей.

Из всего, что им известно, понятно, что Лорд Мудрец может быть и не в библиотеке. Искатели приключений могут провести небольшое расследование.

Это не будет очень трудно. Ворганшаракс просто не способен не информировать оставшихся жителей о своих успехах. Все в городе знают, где он держит Лорда Мудреца. Если авантюристы уже встретили Мадам Фреону или Джессаил, то они могут рассказать это искателям приключений. Однако мало кто знает, как попасть в библиотеку и никто из них не настолько глуп, чтобы пытаться.

При посещении любого из оставшихся заведений (Смеющийся Гоблин (трактир), Треснувшая Корона (трактир), Колокол Нэта Вайера (таверна), Жесткий Клинок (трактир) или Ливрею Эрнста) предоставьте персонажам информацию о том, что они ищут. Если их сопровождает Мадам Фреона, то для них открыты все пути. Все управляющие этих заведений вместе с Мадам Фреоной входят в недавно сформированную освободительную сеть подполья.

Если искатели приключений идут без Мадам Фреоны, то им потребуется убедить собеседника, что они не шпионы дракона и их намерения чисты. Нужно пройти проверку Харизмы (Убеждения) Сл 15. Если с искателями приключений нет Мадам Фреоны, но есть Джессаил Грейкаст, то они получают помеху на эту проверку.

Подкуп и ложь здесь не помогут, а запугать людей больше, чем сейчас, уже не получится. Они в ужасе от Ворганшаракса, так что несколько жуликоватых персонажей не производят на них впечатления. При успехе, персонажи узнают следующее:

- Маленькая группа местных хозяев заведений вела

- себя тихо и изображала согласие с желаниями дракона.
- Эти предприниматели создали небольшой заговор с целью освобождения. Они прятали беглецов от Слез Злобы и передавали друг другу нужные сведения.
 - Они нашли несколько старых тоннелей под городом и использовали их для перемещения повстанцев и информации от одного к другому.
 - Так случилось что в каждом заведении есть вход в эти тоннели из кладовки или задних комнат.
 - Тоннели проходят под всем городом, но они использовали только те, которые соединяют их заведения.
 - Несколько смельчаков, которые путешествовали по незнакомым тоннелям пропали.
 - Они подозревают, что это часть канализации старинного и более могущественного Флана, для которого она была построена.
 - Они знают, что есть тоннели, которые уходят в направлении Библиотеки Мантора, но у них не было возможности или средств исследовать их.
 - Тоннели небольшие, три фута в диаметре; но у повстанцев есть несколько маленьких колесных саней, но которых они и скользили по тоннелям.

Если искатели приключений пойдут этим путем, то какой бы предприниматель с ними не говорил, у него есть достаточно саней для путешествия по тоннелям и одни для Лорда Мудреца на случай успеха операции. Авантюристам также дают направление или грубый эскиз (если у кого-то есть чернила, перо и бумага) тоннелей, которые ведут к библиотеке, по мнению повстанцев. Они, однако ни при каких условиях не пойдут с ними. Так же, как и Мадам Фреона и Джессаил. Они останутся ждать в том заведении, в котором они спустятся в тоннели. Как только искатели приключений отправятся в путь к Библиотеке Мантора, прочтите или перефразируйте следующий текст.

Путешествие по тоннелям на колесных санях довольно легкое дело, так как земляной пол укатан до состояния гладкого камня. В тоннелях витает прохладный и сухой воздух с запахом земли и тут к удивлению, нет ни беспорядка, ни препятствий. Замкнутое пространство заставляет вас ехать цепочкой и хоть иногда тоннель немного расширяется, он никогда не растет в высоту. Следовать указаниям не тяжело. Через некоторое время вы прибываете в область тоннелей, ведущих в сторону библиотеки. Очевидно, что никто в ту сторону не ходил, так как тоннель заполнен паутиной.

В этой паутине нет ничего опасного или необычного, а раздражение и страх она вызывает лишь у склонных к арахнофобии. Во время пути искатели приключений могут заметить крошечных пауков кое-где, но это обычные не агрессивные пауки и они разбегаются от саней, которые издадут много шума при езде.

Вскоре после этого авантюристы приезжают к еще одной развилке. У нее три разных выхода и комната около 30 на 30 футов с потолками высотой 3 фута. Здесь есть небольшое неровное отверстие в потолке, которое кто-то использовал для свалки мусора. Ужасная вонь исходит от кучи гниющей еды и мусора 5 на 5 футов, в центре этой комнаты.

К несчастью это привлекло трех **ползающих падальщиков [carrion crawlers]**, которые устроили здесь логово. Эти существа атакуют по необходимости. Искатели приключений вынуждены сражаться сбитыми с ног (лёжа), если только они не Маленького размера.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Освещение. Будучи в тоннелях или в библиотеке искатели приключений находятся в зоне сильного затемнения, если не несут с собой источников света.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите одного ползающего падальщика
- **Сильная группа:** добавьте четвертого ползающего падальщика
- **Очень сильная группа:** уберите одного ползающего падальщика и добавьте один чёрный пудинг

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Искатели приключений скорее всего убьют ползающих падальщиков, и после этого нетрудно определить какой из проходов ведет к библиотеке (тот который расположен напротив входа).

Авантюристы понимают, что они достигли библиотеки, когда проход приводит их в тупик с люком отделанным железом, который виднеется в центре потолка прохода. В люке есть встроенный замок, старый и ржавый, скорее всего от сырости наверху. Удачная проверка Ловкости Сл 20 с использованием инструментов вора или проверка Силы Сл 20 достаточна для открытия люка, который приводит в давно не используемую кладовку в библиотеке.

Так как Лорд Мудрец сейчас находится один во всем здании, то насколько сложно его будет найти зависит от подхода искателей приключений. Если они хотят оставаться в скрытности, то его поиск займет примерно 20 минут. Он сидит у зажжённой лампы в одном из углов библиотеки и проводит время за чтением.

С другой стороны, если искателям приключений не удастся быть скрытными или они даже не пытаются, то Лорд Мудрец паникует, думая, что за ним пришли Слезы Злобы, чтобы отвести к Ворганшараксу. В этом случае он тушит свою лампу и прячется в относительно безопасном месте.

В этом случае искателям приключений понадобится по меньшей мере час, чтобы его обнаружить. За каждый час поисков они могут делать проверку Интеллекта (Расследования) Сл 20. Предполагается, что все они работают вместе, так что это должна быть одна проверка с самым большим бонусом и преимуществом. Если персонажи не раскрывают свои личности или мотивы, то Лорд Мудрец считает, что они из Слез Злобы и швыряется в одного персонажа книгой (+3 к попаданию, 1 урон).

Лорду Мудрецу не требуется много времени, чтобы понять, что персонажи не из Слез Злобы. Если приключенцы будут хоть немного убедительны в попытке уговорить Лорда Мудреца покинуть относительно безопасную библиотеку в пользу рискованного пути к свободе, для чего потребуются успешная проверка Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) Сл 10, он с радостью последует за ними.

Отыгрыш Лорда Мудреца Флана

Лорд Мудрец достаточно стар, однако, благодаря своему полужизническому происхождению, все еще сохраняет энергичность. Тем не менее, он неразговорчивый и сдержанный мужчина; он скрывает свои эмоции. Любой другой в его положении мог бы уже давно сойти с ума, но Лорд Мудрец остается спокоен и тверд в своем заточении. Он решил воспользоваться свободным временем, чтобы заняться чтением.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если искатели приключений спасают Лорда Мудреца из Зарослей, то каждый из них получает по 100 опыта.

В ТЮРЬМУ, НЕМЕДЛЯ

Джессаил Грейкаст, бывшая капитаном Черного Кулака, по слухам содержится в тюрьме во вратах Стоянов. День, когда головорезы Ворганшаракса смогли покорить такую знаменитую воительницу, помнит весь город. Потребовалась очень сложная цепочка предательств, совершенных в тот день, чтобы ее оглушили и посадили за решетку.

Ворганшаракс был так горд этим достижением, что делал заявления весь следующий день, в которых объяснял свою хитрость всем жителям города, с изрядной дозой бахвальства, осмеивая всех своих жертв одну за одной, пока не дошел до Джессаила. Он не только оповестил о ее захвате, но и гордо заявил всем где ее держат. Несколько человек смогли набраться храбрости и попытались ее спасти, но никто из них не выжил, чтобы рассказать о своем провале.

Все это конечно уловка, задуманная для того, чтобы избавиться от последних остатков героизма в городе. Если искатели приключений опрашивают людей о местонахождении Джессаила, то любой отвечает, что ее держат во вратах Стоянов. Люди даже могут дать авантюристам направление, но всегда предупреждают, что «Никто из тех, кто ходил на поиски Джессаила не возвращался!»

1. ПРОЛИВАЯ СЛЁЗЫ

Искатели приключений могут ожидать, что они должны пробиться сквозь легион ветеранов Слез Злобы, чтобы добраться до Джессаила Грейкаста, но это совсем не так. Слезы Злобы не используют это здание как базу для своих операций. Они, однако, следят за тюрьмой с расстояния, так как используют ее как ловушку для тех, кто воображает себя героем. Можете свободно поддерживать это ощущение в искателях приключений, чтобы они захотели принять какие-то меры предосторожности.

Чтобы вломиться в здание нужно пройти проверку инструментов вора Сл 10 или проверку Силы Сл 15.

Если использовать лом для этого, то проверка делается с преимуществом согласно Книге Игрока.

Внутри офис выглядит как нормальное рабочее помещение за одним исключением. Здесь нет никого из Слез Злобы. Если искатели приключений проглядывают бумаги на столе офицера, то находят заметку о том, что Джессаил перевели в новый тюремный блок, который находится под зданием. Так же там указано, что ее основательно допрашивают.

По указаниям Ворганшаракса, наш местный недружелюбный полицейский сделал люк в полу, который спрятан не очень тщательно (намеренно) под столом офицера. Его можно обнаружить, пройдя проверку Интеллекта (Расследования) Сл 10, на нем есть навесной замок, который можно открыть, пройдя проверку Ловкости Сл 10 с помощью инструментов вора или проверку Силы Сл 15 с помощью лома или оружия. При использовании лома искатель приключений получает преимущество на проверку согласно Книге Игрока.

Открытый люк открывает железные ступени, которые ведут вниз на 30 футов и выводят в широкий земляной проход.

2. ЗЕЛЁНАЯ МИЛЯ

Проход под вратами ведет в одном направлении, в Замок Вальево. Шириной в 10 футов и высотой в 10 футов, он идет под городом к большой закрытой яме под замком. Крепкие деревянные подпорки стоят через каждые 20 футов по всей длине прохода, который имеет в длину примерно полмили.

На 1/3 пути по тоннелю в стене на деревянной подпорке расположена *охранная руна* [glyph of warding].

По пути искателей приключений по проходу, если они используют какие-то источники света, им потребуется пассивное восприятие 16 или выше, чтобы заметить странное изменение цвета на стене прохода. Оно кажется заметно темнее. Это единственная подсказка для авантюристов, что здесь что-то не так. Знание камня позволяет узнать, что никаких отличий кроме цвета в камне нет. Цвет меняется из-за *охранной руны*, которая запускает заклинание *Облако Смерти* [cloudkill] в этой области.

Охранная руна

Если просто пройти мимо этой руны и не сказать пропускную фразу [Ворганшаракс мой лорд и господин], то ловушка срабатывает. Удачная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 16 позволяет заметить руну до того, как она сработает. Замеченную руну можно обезвредить, пройдя удачную проверку Ловкости Сл 16 с использованием инструментов вора.

Если ловушка запущена, то колдуется заклинание *Облако Смерти*, заполняя проход на 20 футов в обе стороны от подпорки на которой он установлен. Пойманные в ловушку должны пройти спасбросок Телосложения Сл 16 или получить 23 (5к8) урона ядом; или половину при удачном броске.

Туман движется на 10 футов по направлению к Замку Вальево каждый раунд, пока магию не рассеют или не пройдет 10 минут (облако пролетит 1000 футов). Искатели приключений могут попытаться обогнать облако, но тогда у них не будет времени отдыхать, потому что газ наступает им на пятки.

После прохождения ловушки тем или иным способом, искатели приключений могут дойти до конца прохода без происшествий. Хотя они конечно будут осматриваться в поисках ловушек по пути.

3. ГЛАДИАТОРСКИЕ БОИ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Как только персонажи добираются до конца прохода, они замечают несколько огней над головой. Прочтите или перескажите своими словами следующее.

Проход оканчивается каким-то большим пространством впереди. Водянистый туман заполняет все впереди вас и затрудняет видимость в области. Туман имеет очень едкий запах, как у жженой смолы, который становится все сильнее по мере приближения.

Туман — это не магический эффект. Там действительно стоят железные канистры с горячей смолой в комнате над ямой. Ворганшаракс сделал это для более драматического эффекта, так как дракону нравится хорошее представление.

Как только искатели приключений входят на арену в яме, стальные ворота опускаются за ними и туман начинает рассеиваться. Голос дракона эхом раздается по всей комнате.

«Кто это у нас здесь? Герои?! Отлично, посмотрим, как вы меня развлечете.»

Туман начинает рассеиваться и позволяет увидеть, что комната в которой вы находитесь это огромная яма. Стороны поднимаются на 20 футов к стальной решетке, через которую вы видите комнату наверху, но она держит вас взаперти. У одной из стен на цепях висит женщина без сознания, одетая в порванную униформу Черного Кулака.

В яме с вами находится большой жабоподобный гуманоид синего цвета с опасными крюками, торчащими из стиснутых кулаков. Существо размером с большого огра окружено с обеих сторон вооруженными членами Черного Кулака. У каждого из них зеленый платок повязан на лице, закрывая нос и рот.

«Позвольте представить вам Ксайнисинкта, тюремщика. Если вы сможете победить его, чего никто еще не смог сделать, я позволю вам уйти.»

Образ Ворганшаракса (его голова) появляется над ямой вместе с охраной из стражников Слез Злобы. Все они являются просто иллюзией, которая появляется только для оформления сцены боя. Слезы Злобы хищно наблюдают и делают ставки.

В этот момент начинается бой. Искатели приключений оказывается в бою в клетке с **синим слаадам** и **двумя ветеранами**. Кроме того, сгустки ядовитого газа появляются из стен и пола каждого раунд и действует на одного из персонажей, с тем же эффектом, что и ядовитый туман, описанный в начале приключения.

Пол этой комнаты 60 на 70 футов имеет решетки в полу размером 5 на 5 футов равноудаленные друг от друга.

ЯДОВИТЫЙ ТУМАН

В начале каждого раунда бросьте 1к6. При результате 5 или 6 из решеток появляется сфера ядовитого газа радиусом 10 футов. В конце каждого раунда каждое облако движется на 10 футов в случайном направлении. Каждое облако распадается после 3 раундов. Любое существо, входящее в облако или начинающее ход в нем, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 или получить 4 (1к8) урона ядом и стать отравленным.

Изменение сложности столкновения

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

Очень слабая или слабая группа: уберите двух ветеранов

Сильная группа: добавьте одного синего слаада

Очень сильная группа: добавьте одного синего слаада и двух ветеранов

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если искателям приключений удастся победить Ксайнисинкта и его лакеев, освободить Джессаил не составит особого труда. Есть три способа это сделать. Можно открыть замки на ее кандалах пройдя проверку Ловкости Сл 20 с использованием инструментов вора; они могут освободить ее силой (КД 17; 30 хитов у каждого наручника, всего их четыре); или взрезать слаада по любому поводу, который может прийти им в голову и найти ключи в кармане из плоти на задней стенке его глотки.

Джессаил не приходит в сознание после освобождения пока ее не полечат. Придя в сознание, она пытается броситься мстить Ворганшаракса. **Это самоубийство, и она об этом знает.** При этом, предполагая, что Джессаил в сознании, надо отговорить ее от нападения на дракона, чтобы спасти ее жизнь. Нужно пройти проверку Харизмы (Обмана, Запугивания или Убеждения) Сл 20. Если у Джессаил меньше

10 хитов, то эта проверка делается с преимуществом. Если у персонажа есть сюжетная награда «Враждебность Черного Кулака» из DDEX1-2 *Секреты Крепости Сокол*, то бросок делается с помехой.

В зависимости от успеха или неудачи в этой попытке могут быть следующие результаты:

- **Неудача.** Персонажи могут сопроводить ее или оставить наедине со своей судьбой. Если они выберут второе, то она долго и презрительно смотрит на персонажей и рассказывает им о пути из Флана (смотри Побег! ниже). После этого она спрашивает, хочет ли кто-то из отряда погибнуть во имя города. Она называет всех, кто не хочет этого делать трусами и устремляется в Крепость Вальево к своей смерти (смотри Часть 3, ниже).
- **Успех.** Джессаил берет себя в руки и открывает, что она знает путь из города (смотри Побег! ниже).

Если Эллисон все еще путешествует с группой в этот момент, он непреклонно отказывается сопроводить Джессаил в Крепость Вальево и говорит персонажам сделать то же самое. Если персонажи намереваются составить Джессаил компанию, то Эллисон прощается и исчезает в ночи.

Отыгрыш Джессаил Грейкастл

Упрямая и своевольная Джессаил была известным высокопоставленным Рыцарем Черного Кулака до пришествия Ворганшаракса. Она была превосходным примером коррупции и жестокости, которые были синонимами организации и преуспевала. Но кроме того она была предана своему городу и Лорду Регенту - смертельная ошибка.

Весь ее мир разлетелся на куски в тот момент, когда напал дракон. А когда ее предали братья и сестры по оружию, это стало последней каплей.

Джессаил очень немногословна и скорее вынет меч из ножен, чем попросит отойти в сторону. У нее нет времени на обмен любезностями, и она этого не скрывает.

ПОБЕГ!

Во время своей кампании против дракона, Джессаил обнаружила путь спасения из Флана. Она рассказывает персонажам о тоннеле, который ведет из катакомб под Кладбищем Валинген. Персонажи, которые участвовали в событиях DDEX1-4 *Дань Мертвым*, понимают, что этот тоннель прокопал Красный Волшебник Роррет и его неживые слуги. Если персонажи удачно умеряют ее гнев, то Джессаил выводит всю группу из города. В другом случае, она дает короткие указания перед расставанием. Инструкции довольно точные и персонажи могут следовать им без проблем.

СОКРОВИЩА

Кроме ключа, в слааде есть безупречный изумруд стоимостью 200 зм.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если искатели приключений убеждают Джессаил отложить свою месть, начислите каждому персонажу по 100 опыта.

Часть 3: Вернуть трон

Это столкновение строго опционально и происходит только если персонажи решают пойти на самоубийственное задание без шансов на успех. Этот бой не будет честным на любом уровне. Однако, если игроки настаивают на этом, не сдерживайтесь. Нападением на дракона сейчас добиться ничего не получится. Но если искателям приключений этого хочется, то не нужно препятствовать. Если Эллисон еще путешествует с группой, то он отказывается идти и предостерегает персонажей от этого похода. Имеется карта того, что осталось от тронного зала Замка Вальево, который сейчас лежит в руинах.

Киноварный трон

Изувеченная Злоба встречается с персонажами во внутреннем убежище своего нового логова - Киноварном Тронном Зале.

Общие особенности

Киноварный Тронный Зал обладает следующими общими особенностями.

Свет. Зал хорошо освещён дюжинами факелов.

Звуки. Отдалённые, приглушённые крики боли и страха. Глубокое, раскатистое дыхание огромного дракона. Возгласы.

Запахи. Хлорка. Гниль.

При входе в Крепость Вальево, прочтите:

Огромный тронный зал Крепости Вальево все еще выглядит внушительно несмотря на невероятные разрушения, нанесенные зеленым драконом.

Огромные высеченные колонны с изображениями славных деяний предыдущих владельцев трона стоят вдоль стен и порванные гобелены с эмблемами Дома Даоран висят на треснувших стенах. Киноварный Трон, стоящий на постаменте, остается практически нетронутым.

Огромная фигура Ворганшаракса, Изувеченной Злобы и завоевателя Флана лежит, свернувшись вокруг трона и занимает большую часть зала за ним.

Огромный зеленый дракон, **Ворганшаракс**, охраняется дюжиной Слез Злобы (восемь **ветеранов**, два **рыцаря** и два **фанатика культа**) в любое время, а также **маг** - Посол Красных Волшебников Тэйцев. Ветераны начинают бой в двух тайных комнатах по обеим сторонам трона. Они появляются в конце первого раунда.

Изувеченная Злоба и его свита стражников не выказывают никакого милосердия и убивают любых персонажей, которые падают перед ними. Погибших съедает зеленый дракон. Однако они не преследуют тех, кто пытается сбежать. Если они выберутся из крепости живыми, то они могут воссоединиться с теми, кто спасся из Флана к тому моменту, как они выберутся из города (смотри Побег! в Части 2, выше).

Действия логова Ворганшаракса

По инициативе 20 (проигрыш при равенстве инициатив) дракон совершает одно из действий в логове; дракон не использует два одинаковых действия подряд.

- Цепкие корни и лозы появляются в круге радиусом 20 футов с центром в точке, которую видит дракон в 120 футах от себя. Область становится труднопроходимой местностью и каждое существо в этом радиусе должно успешно пройти спасбросок Силы Сл 15 или оно будет опутано [restrained] корнями и лозами. Существо может освободиться если оно само или другое существо действием успешно проходит проверку Силы Сл 15. Корни и лозы исчезают если дракон использует это действие в логове снова или если дракон умирает.

- Стена запутанных кустов с острыми шипами появляется на твердой поверхности в 120 футах от дракона.
- Стена длиной 60 футов длиной, 10 футов высотой и 5 футов толщиной, которая блокирует видимость. При появлении стены каждое существо в области должно сделать спасбросок Ловкости Сл 15. Существо провалившее бросок получает 18 (4к8) колющего урона и отталкивается на 5 футов от стены, оказываясь с любой стороны от стены по своему желанию. Существо может двигаться сквозь стену, но медленно и болезненно. За каждый фут перемещения оно должно потратить 4 фута скорости. Так же существо в стене должно один раз в раунд делать спасбросок Ловкости Сл 15 и получать 18 (4к8) колющего урона при провале или половину при успехе. Каждая секция стены длиной 10 футов имеет 5 КД, 15 хитов, уязвимость к урону огнем, сопротивление дробящему и колющему урону и иммунитет к психическому урону. Стена рассыпается по полу, когда дракон использует это действие в логове еще раз или если он умирает.
- Магический туман возникает вокруг одного существа, которое может видеть дракон в 120 футах от себя. Существо должно пройти спасбросок Мудрости Сл 15 или быть очарованным драконом до инициативы 20 следующего раунда.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

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

ОПЫТ

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

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт за противника
Блуждающий огонёк	450
Ползущая насыпь	1800
Головорез	100
Ветеран	700
Рыцарь	700
Ползающий падалщик	450
Эллисон Беренжер	450
Синий слаад	2900
Маг	2300
Ворганшаракс	13000

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасти Мадам Фреону	100
Спасти Лорда Мудреца	100
Спасти Джессаил	100

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **3000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **5000 опыта**.

СОКРОВИЩА

В этом разделе приводятся все сокровища, которые можно получить в этом приключении. 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
Награда за прохождение миссии	700
Патруль Слёз Злобы	400

Изумруд слаадов	200
Спасение Мадам Фреоны	50
Спасение Лорда Мудреца	50
Спасение Джессаил Грейстоун	50

МАНТИЯ ГЛАЗ

Волшебный предмет, редкий (требуется подстройка)

Узор в виде глаз, вышитый по этой тёмной робе, тускло светится если приблизиться ближе, чем на 100 футов к источнику значительной элементарной силы, такой как врата на элементарный план или мощное элементарное существо. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера Подземелий*.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Книга заклинаний мага содержит следующие заклинания, которые могут быть переписаны в книгу заклинаний персонажа, используя правила из Книги Игрока.

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], луч холода [ray of frost], фокусы [prestidigitation]*

1го уровня (4 ячейки): *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит [detect magic, mage armor, magic missile, shield]*

2го уровня (3 ячейки): *отражения, невидимость [mirror image, invisibility]*

3го уровня (3 ячейки): *ускорение, огненный шар, полёт [haste, fireball, fly]*

4го уровня (3 ячейки): *град, Эвардовы чёрные щупальца [ice storm, Evard's black tentacles]*

5го уровня (1 ячейки): *конус холода [cone of cold]*

СЛАВА

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

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** в конце этого приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Мастер получает **400 очков опыта** и **десять дней простоя** за эту игровую сессию.

1 В книге заклинаний такие заклинания бесполезны. Заговоры нельзя изучить волшебнику по книге, а значит и записывать их не было необходимости. Их в книгу по правилам то нельзя записать даже.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

Синий Слаад

Большая аберрация, хаотично нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 123 (13к10+52)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	15(+2)	18(+4)	7(-2)	7(-2)	9(-1)

Навыки Восприятие +1

Сопrotивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Слаад, телепатия 60 фт.

Опасность 7 (2900 опыта)

Сопrotивление магии. Слаад получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восполняет 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад проводит три атаки: одну – укусом и две – когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 12 (2к6+5).

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 12 (2к6+5). Если целью был гуманоид, он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или заразится болезнью, называемой хаософагия. Пока цель заражена, она не может восстанавливать хиты, а максимум его хитов падает на 10 (3к6) хитов каждые 24 часа. Если болезнь понижает хиты цели ниже 0, цель немедленно превращается в красного слаада или, если у неё была способность колдовать заклинания хотя бы 3го уровня, в зелёного слаада. Лишь заклинание Исполнение желаний может обратить трансформацию.

Ползающий падалщик

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 51 (6к10+18)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	13(+1)	16(+3)	1(-5)	12(+1)	5(-3)

Навыки Восприятие +3

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки –

Опасность 2 (450 опыта)

Острый нюх. Ползающий падалщик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основывающихся на обонянии.

Паучья ходьба. Ползающий падалщик может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Мультиатака. Ползающий падалщик совершает две атаки: одну щупальцами и одну укусом.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: урон ядом 4 (1к4+2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или стать отравленной на 1 минуту. Пока отравление не закончится, цель парализована. Цель может повторно проходить спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая отравление при успехе.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (2к4+2).

Эллисон Беренжер, Капитан Бандитов

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 65 (10к8+20)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любые два

Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство.¹ Эллисон является заклинателями 4-ого уровня. Его способность к чтению заклинаний основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +5 к попаданию атакам заклинаний). Эллисон обладает следующими заготовленными заклинаниями:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд, свет, меткий удар, электрошок*

1го уровня (3 ячейки): *цветной шарик, маскировка, поспешное отступление, щит*

2го уровня (2 ячейки): *отражения, невидимость*

Действия

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

Сабля. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) рубящего урона.

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5

¹ Как говорилось в главе 1, Эллисон использует параметры Капитана бандитов с добавлением магии - с прошлой встречи он научился колдовать. В английском оригинале параметры не содержали его меморайз, поэтому мы скопировали их сюда из основного текста.

к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона.

Реакции

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

РЫЦАРЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 52 (8к8+16)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один (обычно Всеобщий)

Опасность 3 (700 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашных атаки.

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

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

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

Реакции

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

Маг

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	14(+2)	11(+0)	17(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный

Опасность 6 (2300 опыта)

Колдовство. Маг является заклинателем 9го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Маг обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *огненный заряд, свет, волшебная рука, фокусы [fire bolt, light, mage hand, prestidigitation]*

1го уровня (4 ячейки): *обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит [detect magic, mage armor, magic missile, shield]*

2го уровня (3 ячейки): *туманный шаг, внушение [misty step, suggestion]*

3го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар, полёт [counterspell, fireball, fly]*

4го уровня (3 ячейки): *высшая невидимость, град [greater invisibility, ice storm]*

5го уровня (1 ячейки): *конус холода [cone of cold]*

Действия

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

ПОЛЗУЩАЯ НАСЫПЬ

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 136 (16к10+48)

Скорость 20 фт., плавание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	10(+0)	5(-3)

Навыки Скрытность +2

Спротивление к урону холодом, огнём

Иммунитет к урону электричеством

Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший, истощение

Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 5 (1800 опыта)

Поглощение молний. Когда ползущая насыпь подвергается урону электричеством, она не получает никакого урона и восполняет столько хитов, сколько должно было быть электричеством урона.

Действия

Мультиатака. Ползущая насыпь проводит две атаки ударом. Если обе атаки попадают по цели Среднего или меньшего размера, цель считается схваченной (вырваться Сл 14), и насыпь использует по ней свою способность Поглощение.

Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8+4).

Поглощение. Ползущая насыпь заглатывает существо Среднего или меньшего размера, схваченное ею. Проглоченное существо ослеплено, опутано, неспособно дышать и должно преуспеть в спасброске Телосложия Сл 14 в начале каждого хода насыпи или получит дробящий урон 13 (2к8+4). Если насыпь передвигается, проглоченное существо передвигается с нею. Ползущая насыпь может одновременно поглотить только одно существо.

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

Ветеран

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборной доспех)

Хиты 58 (9к8+18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает

атаку и им.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

Лозовая зараза

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 26 (4к8+8)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	8(-1)	14(+2)	5(-3)	10(+0)	3(-4)

Навыки Скрытность +1

Иммунитет к состояниям ослеплённый, оглохший

Чувства Слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки Всеобщий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Ложная внешность. Пока зараза остаётся недвижимой, она не отличима от усохшего куста.

Действия

Удушье. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к6+2), и Большие или меньше цели схвачены (Сл 12 чтобы вырваться). Пока цель не вырвется, она опутана и зараза не может удушать другую цель.

Опутывающие растения (перезарядка 5-6). Цепкие корни и лозы прорастают в радиусе 15 футов, с центром на заразе, увядая через минуту. На время действия, область становится труднопроходимой для существ, не являющихся растениями. В добавок, когда появляются растения, каждое существо в этой области по выбору заразы должно преуспеть в спасброске Силы Сл 12 или стать опутанным. Существо может использовать своё действие, чтобы пройти проверку Силы Сл 12, которая при успехе освобождает это или другое существо в пределах его досягаемости.

Блуждающий огонёк

Крошечная нежить, хаотично-злое

Класс защиты 19

Хиты 22 (9к4)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1(-5)	28(+9)	10(+0)	13(+1)	14(+2)	11(+0)

Иммунитет к урону яд, электричество

Сопrotивление урону кислота, холод, огонь, некротический, звук; дробящее, колющее, режущее от не

магического оружия

Иммунитет к состояниям истощение, схваченный, паралич, отравление, сбитый с ног, опутанный, без сознания

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

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

Опасность 2 (450 опыта)

Поглощение жизни. Бонусным действием блуждающий огонёк может выбрать целью одно существо в пределах 5 футов от него, если у существа 0 хитов и оно всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 против магии или умереть. Если цель умирает, блуждающий огонёк восполняет себе 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить или использовать.

Бестелесное передвижение. Блуждающий огонёк может проходить сквозь других существ и объекты как будто они — сложно-проходимая местность. Он получает 5 (1к10) урона силой если заканчивает свой ход внутри объекта.

Изменчивое освещение. Блуждающий огонёк испускает яркое свечение в пределах от 5 до 20 футов, и создаёт полумрак на таком же расстоянии от этих пределов. Блуждающий огонёк может бонусным действием изменять этот радиус.

Действия

Разряд. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон электричеством 9 (2к8).

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет может магическим образом стать невидимым, пока не атакует, не использует свою способность Поглощение Жизни или пока не завершится концентрация (как будто концентрировался на заклинании).¹

ВОРГАНШАРАКС, ВЗРОСЛЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Огромный дракон, законопослушно злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 207 (18к12+90)

Скорость 40 фт., полёт 80 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	12(+1)	21(+5)	18(+4)	15(+2)	17(+3)

Спасброски Лов +6, Тел +10, Мдр +7, Хар +8

Навыки Обман +8, Проницательность +7, Восприятие +12, Убеждение +8, Скрытность +6

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства Слепое зрение 60 фт., Тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22

Языки Общий, Драконий

Опасность 15 (13000 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать и водой и воздухом.

Легендарное сопротивление (3/день). Если дракон проваливает спасбросок, он может по собственному выбору преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон может использовать своё Пугающее Присутствие. После этого он совершает три атаки: одну укусом, и две — когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 17 (2к10+6) плюс урон ядом 7 (2к6).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к6+6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 15 (2к6+6).

Пугающее Присутствие. Каждое существо по выбору дракона в пределах 120 футов от него и осознающее происходящее должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16 или стать испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект для себя. Если существо преуспело в спасброске или эффект завершился, это существо免疫но к Пугающему Присутствию дракона на следующие 24 часа.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает ядовитый газ 60-футовым конусом. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения Сл 18, получая урон ядом 56 (16к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Дракон может предпринимать 3 легендарных действия, выбирая из вариантов ниже. Лишь одно легендарное действие может быть использовано одновременно и лишь в конце хода другого существа. Дракон восполняет потраченные легендарные действия в начале своего хода.

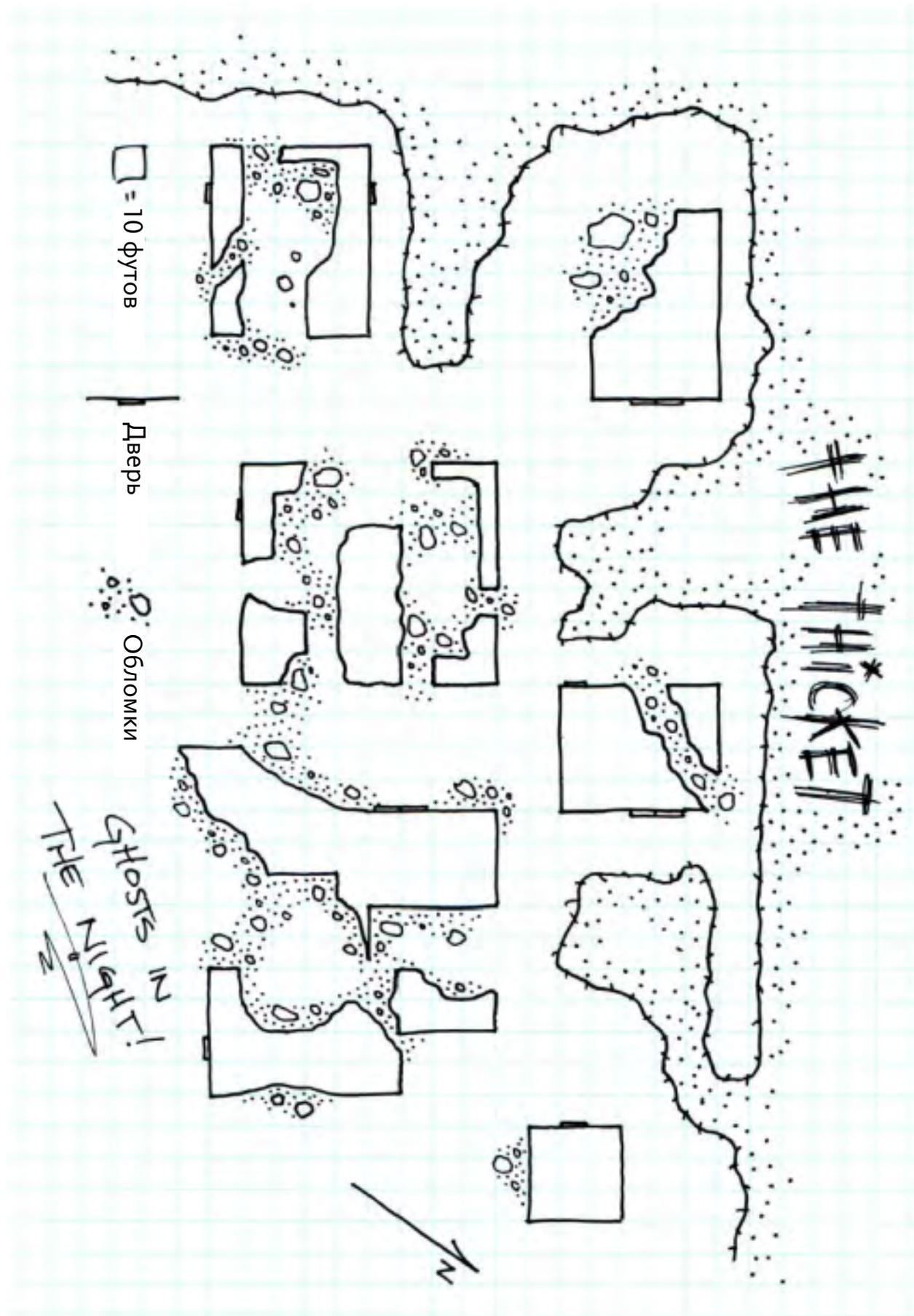
Обнаружение. Дракон может пройти проверку Мудрости (Восприятие).

Атака хвостом. Дракон проводит атаку Хвостом.

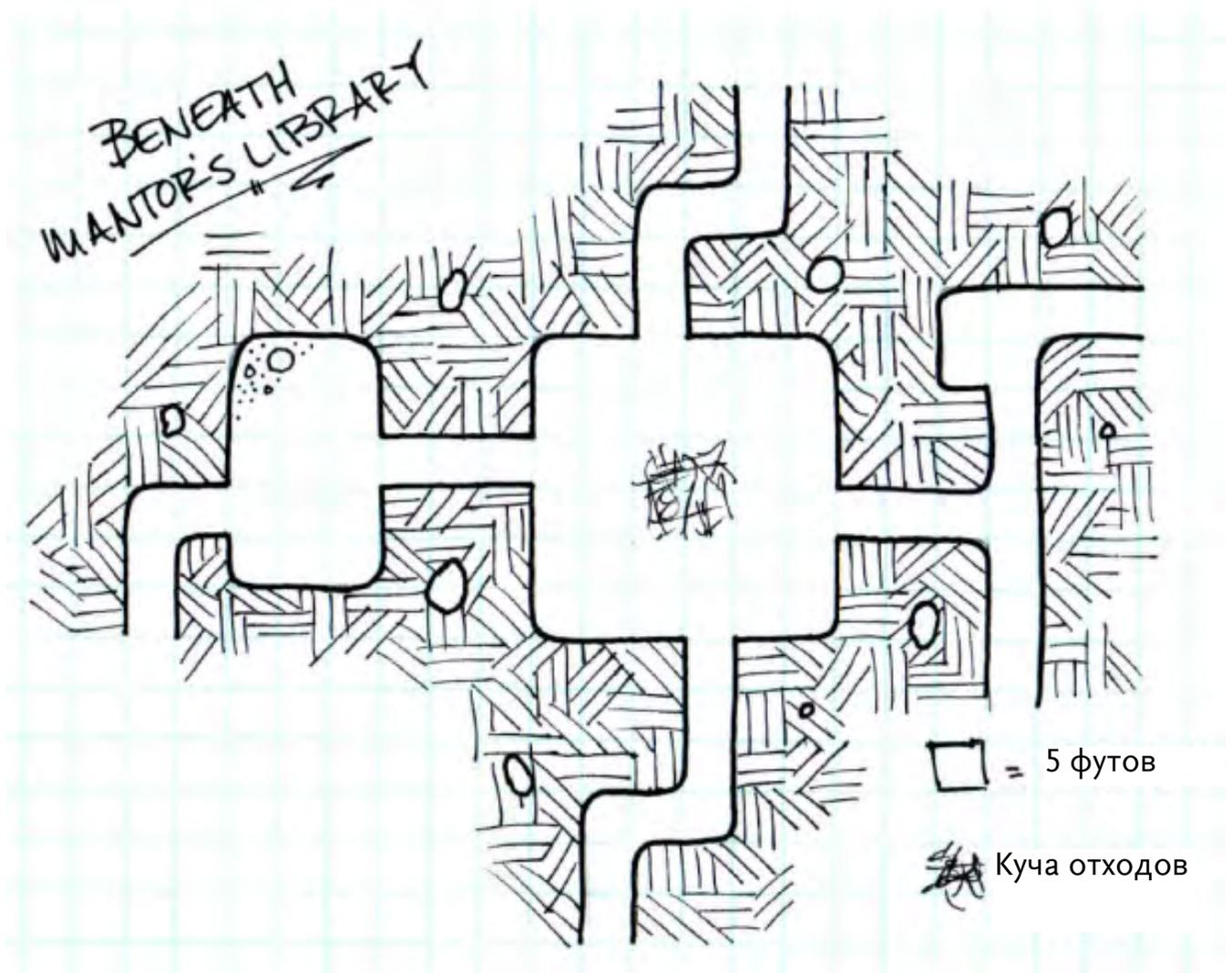
Атака крыльями (стоит 2 действия). Дракон бьёт своими крыльями. Каждое существо в пределах 10 футов от него должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19 или получит дробящий урон 13 (2к6+6) и быть сбитым с ног. После этого дракон может пролететь до половины своей скорости полёта.

¹ У заклинания *Невидимость* [invisibility], концентрация длится до 1 часа

КАРТА 1: ПРИЗРАКИ В НОЧИ



КАРТА 2: ПОД БИБЛИОТЕКОЙ МАНТОРА



КАРТА 3: КИНОВАРНЫЙ ТРОН

THE CINNABAR THRONE

