



Представляют

МОЛОТ И НАКОВАЛЬНЯ

Раз в двенадцать лет шахты Каменного Шпиля становятся местом проведения соревнования между многими дварфами. Каждый клан посылает своего лучшего и умнейшего творца для участия в испытании на выносливость и мастерство. Хоть это и время празднования и дружеского общения между кланами, также это время предательства и обмана, поскольку каждый участник пытается помешать остальным. К несчастью для Рисвинн Румнахейм, её клан почти вымер и не сможет прикрыть ей спину, также она не может довериться своим близким друзьям в это тяжёлое время. Поэтому она дала объявление искателям приключений, и вы откликнулись.

Четырёхчасовое приключение для персонажей 1– 4 уровня

DARION SMITH

Дизайнер приключения

Код модуля: CCC-ODFC01-01

Версия 1.1



Producer: James Winfield

Convention Adventurers' League Organizer: Darion Smith

Editing: Leigh Smith

Layout: Leigh Smith, Jesse Tudela

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Matt Senett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Всеволод Мухин

Вёрстка и вычитка: Майя Эверетт

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.

© 2017 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.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	2	Опыт (мин./макс. опыт: 900/1200 каж- дому)	17
Изменение сложности приключения	2	Сокровища	17
Перед игрой	2	Рукавицы силы огра [gauntlets of ogre power]	17
Игра в качестве Мастера	2	Зелье лечения [potion of healing]	17
Услуги заклинателей	3	Свиток заклинания «огонь фей» [spell scroll of faerie fire]	17
Предыстория приключения	3	Свиток заклинания «газообразная фор- ма» [spell scroll of gaseous form]	18
Зацепки приключения	3	Книга заклинаний Мардред	18
Часть 1: Встреча с Рисвинн (15 минут)	4	Сюжетные награды	18
Часть 2: Подземье (45 минут)	6	Время простоя	18
Храм Морадина	6	Слава	18
Склон гор Каменного Шпиля	6	Награды Мастера	18
Микониды	7	Приложение 1: Таблица условий победы и мо- дификаторов броска Рисвинн	19
Грибная пещера	7	Приложение 2: НИП/монстры	20
Часть 3: Ресурсы (90 минут)	9	Раздаточный материал 1: Магический предмет	24
Брифинг	9	Раздаточный материал 2: Книга заклинаний Мардред	25
1. Банк	9	Раздаточный материал 3: Сюжетные награды	26
2. Эйзер?	10		
3. Шахты	12		
4. Второстепенные задания	12		
Часть 4: Соревнование (45 минут)	14		
Часть 5: Заключение	16		
Вознаграждение	17		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение D&D Adventurers League «Молот и наковальня», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League и Convention-Created Content (ССС). Премьера этого приключения состоялась на 1d4Con 2017, местном игровом конгрессе в Мартинсбурге в Западной Виргинии. **Это приключение предназначено для трёх-семи персонажей 1–4 уровня и оптимизировано для пяти персонажей 3 уровня.** Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение содержит рекомендации по своей корректировке для более малочисленных и более многочисленных отрядов, персонажей большего или меньшего уровня, и персонажей, которые несколько сильнее уровня, для которого оптимизировано приключение. Вы не связаны этими рекомендациями; они здесь для вашего удобства.

Чтобы понять, стоит ли вам корректировать приключение, сложите уровни всех персонажей и разделите их сумму на количество персонажей (округляя дроби 0,5 и выше вверх, а 0,4 и ниже — вниз). Это средний уровень отряда (СУО). Чтобы оценить **силу отряда** для этого приключения, сверьтесь с таблицей ниже.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

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

Некоторые столкновения могут содержать врезки, предлагающие рекомендации для разной силы отряда. Если какая-то из рекомендаций не предлагается или не подходит для вашей группы, вы не обязаны изменять столкновения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Прежде чем вы начнёте игру, примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения — например, то, как вы хотели бы отыграть определённого НИП, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить нужную вам информацию об их персонажах, такую, как имя, раса, класс и уровень, а также пассивную Мудрость (Восприятие) и всё, что в приключении отмечено как важное (например, предыстория, особенности, слабости и т.д.).

ИГРА В КАЧЕСТВЕ МАСТЕРА

У вас самая важная роль — обеспечение игрокам удовольствия от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах.

Чтобы лучше с этим справиться, имейте в виду следующее:

Все карты в ваших руках. Решайте, как группа будет взаимодействовать с приключением; его изменение или импровизация приветствуются, если вы сохраните дух приключения. Это не даёт вам, однако, права вводить домашние правила или изменять правила Adventurers League; в этом отношении они должны быть последовательны.

Давайте игрокам достойные испытания. Оцените уровень опыта **игроков** (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой и отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. Побойтесь, однако, о том, чтобы игроки не закончили игру слишком рано; дайте им возможность получить полноценное удовольствие от игры.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Во время этого приключения игроки с предысторией прислужника могут посещать храмы божеств:

Шахты Каменного Шпиля: Морадин

Мулмастер: Азут, Цирик, Ловиатар, Тимора

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Тринадцать месяцев назад, во время Ярости Демонов, демон-балор, заманивший нескольких искателей приключений в Подземелье за слишком глубоко погружившимися дварфами, сломал опору одного из самых глубоких туннелей шахты Каменного Шпиля. В результате погибло большое количество шахтёров, в том числе Орстик и Хелья Румнахайм и их третья дочь Мардред.

Никто об этом не знал, но после того, как балор был изгнан, он взял ещё не совсем мёртвую Мардред с собой в Бездну, где её пытали в течение последнего года. Месяц назад, покончив с ней и доведя её до безумия, балор отправил Мардред обратно на Материальный План, чтобы он мог с интересом наблюдать за тем, как она портит жизнь своей младшей сестры.

В этом приключении персонажи встречаются с Рисвинн Румнахайм, а затем участвуют в серии незначительных поручений в Подземье и шахтах Каменного Шпиля от её имени, чтобы помочь ей подготовиться к Испытаниям Кузнеца, после чего они защищают её, когда на неё во время конкурса нападает Мардред.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ПРИЗЫВ К НАЁМНИКАМ, АВАНТЮРИСТАМ И ЧЕСТНЫМ ВОРАМ

Когда вы путешествовали рядом с Мулмастером, в таверне вы обнаружили листовку, в которой требовался кто-то с вашей квалификацией. Предстояло поработать в шахтах Каменного Шпиля: Рисвинн Румнахайм, дварфийка из этой области, искала телохранителей. Встреча в пабе под названием «Две после работы» была назначена через десять дней — и у вас было достаточно времени, чтобы туда добраться.

ДВАРФЫ, ГНОМЫ И ДРУГИЕ РЕМЕСЛЕННИКИ

Говорят, что Испытания Кузнеца в шахтах Каменного Шпиля — это удивительный опыт для тех, кто может их наблюдать. Для тех же, кто может *понять* их и усилия, вложенные в них, это просто захватывающе. Вы вышли пораньше, надеясь, что всё ещё остались комнаты, которые вы могли бы снять. К сожалению, всё оказалось занято, поэтому вы пошли в «Две после работы», чтобы посмотреть, не сдаёт ли кто-нибудь

комнаты в обмен на работу. О, смотрите-ка, тут рядом такие же искатели приключений, как и вы!

ЧЛЕНЫ ФРАКЦИЙ

Ваша фракция всегда стремится расширить свою сеть контактов и информации и узнала о дварфийке, которая ищет авантюристов для какой-то простой работы. Держите глаза открытыми, проявляйте вежливость и сообщайте обо всём интересном на Испытаниях Кузнеца.

ЧАСТЬ 1: ВСТРЕЧА С РИСВИНН (15 МИНУТ)

«Привет! Я Рисвинн, — приветствует вас молодая дварфийка со светлыми волосами, отодвигая стул. — Вы, должно быть, искатели приключений, которых я искала». Она кладёт сумку на стол рядом со своей кружкой. Получившийся звук подозрительно похож на звяканье золотых монет. «Как вас зовут и чем вы занимаетесь?»

Рисвинн довольно молода для независимого дварфа и немного неопытна. Таким образом, она будет впечатлена большинством искателей приключений. Однако она довольно хитрая и будет сопровождать любую ложь или преувеличения, которые она замечает, улыбкой (Проницательность +5) и смешками. Она хочет познакомиться с персонажами и поэтому будет щедро оплачивать горячую, острую пищу и алкоголь (хотя ничего такого, что могло бы охмелить дварфа) и побуждать искателей приключений продолжать рассказывать о себе. В конце концов, ей нужно доверять искателям приключений, которые будут следить за ней в предстоящих Испытаниях. Чтобы поощрить авантюристов к разговору, она объяснит следующее из своей предыстории, если будет необходимо, а затем проведёт опрос авантюристов на те же темы.

- Рисвинн всегда жила возле шахт Каменного Шпиля. Её семья отсюда. Они все были шахтёрами и кузнецами, изредка каменщиками.
- Вся её семья погибла. Примерно год назад одна из глубоких шахт рухнула в Подземелье. Огонь и тень забрали её мать, отца и следующую по старшинству сестру.
- Рисвинн не достигла совершеннолетия по дварфийским меркам. Её старшие сестры вышли замуж за дварфов из Цитадели Адбар много лет назад. Это действительно далеко, вы знаете?
- Её сестры посчитали это глупой затеей, но она думает, что сможет заслужить право нести свои фамилию, а не лишиться её в браке. Все, что ей нужно сделать, — это выиграть в Испытаниях Кузнеца.

Если попросить её объяснить суть Испытаний, она сделает это:

- Это будет четвертое Испытание Кузнеца с момента её рождения.
- Они проходят раз в 12 лет.
- Обычно участники — более старые, более опытные кузнецы, но она знает, что может победить.
- Соревнование может быть жёстким. Обычно каждая

семья или клан посылает только одного кузнеца, а затем следит за тем, чтобы никто не зашёл к тому со спины.

- Участникам разрешается иметь зарегистрированных помощников. Обычно помощники из их собственного клана. Они действуют как телохранители или помогают раздувать меха и тому подобное. Молодые дварфы множество раз могут доказать свою полезность, будучи помощниками, показав тем самым своим семьям, что они готовы к большей ответственности.
- У каждого участника будет 12 часов на то, чтобы создать лучшее кузнечное произведение, на которое они только способны, которое будет оцениваться жюри из пяти предыдущих победителей, присягнувших перед Морадином быть беспристрастными.

Если её попросят объяснить, для какого рода работы она хочет нанять искателей приключений, она расскажет следующее:

- Поскольку у неё нет членов семьи, которые поверили бы в неё достаточно, чтобы тащить в такую даль, ей нужны помощники.
- Она не может нанимать помощников из других семей — ни один дварф не будет столь нелояльным по отношению к своей семье.
- Она хочет, чтобы авантюристы помогли ей в день испытаний и приглядывали за ней до тех пор.
- Она готова заплатить им 3 зм авансом, 2 зм каждый день плюс ещё 3 зм после Испытаний, то есть через 7 дней. Она также предоставит место для сна, пищу и питье до конца испытаний. И она удвоит эти деньги, если возникнут реальные проблемы, хоть это и кажется маловероятным. И выплатит премию в случае, если она выиграет. Ей не нужны призовые деньги.

Как только авантюристы поймут, чего от них хотят, она предложит им подписать контракт, в котором будут описаны требования и ожидаемое вознаграждение. После подписания она раздаёт аванс и объясняет, как добраться до её дома в городе.

Когда всем заплатят, прочтите следующее.

Рисвинн улыбается и подпрыгивает от волнения, сидя на своем месте. «У нас всё будет хорошо, я это чувствую. Морадин благословил нас, я уверена!» Она допивает остатки эля и начинает подниматься со стула, как вдруг её глаза закатываются, и она словно подкошенная падает на стол. Если бы тот не был каменным, вы уверены, что подобный удар разбросал бы остатки вашей еды по всему полу.

Рисвинн без сознания, но её состояние стабильно,

хоть её пульс и слабый (определяется специалистом в области медицины автоматически или с проверкой Мудрости (Медицина) Сл 5). Её губы стали слегка синими, если кровь с её теперь сломанного носа была вытерта.

Она была отравлена ядом под названием Убийца Королей — особым магическим ядом дуэргаров, предназначенным для преодоления врожденного сопротивления dwarфов к отравлению. Хотя давным-давно его начали применять на поверхности, его применение dwarфом считается абсолютно бесчестным. *Обнаружение магии [detect magic]* раскрывает сильную ауру некромантии вокруг Рисвинн, а также её кружки эля. Обнаружение яда покажет, что угроза исходила от эля. Из-за природы Убийцы Королей требуется одновременное применение заклинания *снятие проклятья [remove curse]* и чего-либо лечащего яд, что находится за пределами возможностей группы на этом уровне.

Очень скоро (не более минуты или двух) прибывают городские стражники и относят Рисвинн в храм Морадина. Они возражают, если авантюристы желают сопровождать её, но могут изменить решение после успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 10 или показа сержанту охраны контракта.

Часть 2: Подземье (45 минут)

Храм Морадина

Жрецы Морадина кажутся подавленными, когда приходят туда, где приключенцы ждут новостей. Один только грустно качает головой, пока другой приближается. «Это не хорошо. На самом деле это ужасно. Такая юная», — печально говорит он. «Если бы у нас были какие-нибудь из этих связывающих грибов, мы могли бы успеть сделать противоядие вовремя, но микониды не отправляют их в течение двух лет, и у бедной девушки не осталось семьи, чтобы попросить их».

Если попытаться вытянуть подробности, жрец горько улыбается и объясняет природу яда Убийцы Королей — алхимической смеси, созданной из крови демона, яда демона, различных ядов существ Подземья, таких как гигантские пауки, и все это в сочетании с мощным проклятием.

Связывающие грибы, о которых упоминал жрец, — это маленькие пёстрые красно-синие грибы, растущие в пещерах Подземья. Обычно они используются для комбинирования эффектов зелий, но сейчас их нет. У них также нет в наличии каких-либо лечебных зелий, которые можно было бы объединить, и для их изготовления потребуется не меньше пяти дней. Рисвинн же столько не продержится — у неё осталось максимум два дня, скорее всего, меньше 24 часов — у жрецов просто не хватит сил, чтобы поддерживать свои заклинания дольше, даже если она каким-то образом выживет.

Жрец может сообщить отряду, где находятся микониды, к которым они обычно ходят за грибами, и как пройти к ним через Подземье, если они выразят готовность пойти от имени Рисвинн.

- Путь через Подземье до пещеры миконидного круга занимает около 8 часов в быстром темпе.
- Микониды захотят кустарник или маленькое дерево с поверхности. Жрец может обеспечить отряд каменным горшком.
- Ему нужно по крайней мере три связывающих гриба, чтобы сделать противоядие.
- Он не знает, почему микониды перестали отправлять грибы, но, к счастью, дварфы ранее не нуждались в них.
- Данный путь настолько безопасен, насколько это вообще возможно для Подземья.

Любой, кто сделает пометки о пяти ингредиентах,

составляющих противоядие Убийцы Королей, может предоставить эти заметки своей фракции ради дополнительной славы. Игроки должны сделать это открытие без подсказок Мастера.

Яд «Убийца Королей»

Поглощаемый

Не имеющий вкуса и запаха яд «Убийца Королей» требует добавления в алкогольный напиток для его заключительной стадии активации. Он равномерно диффундирует в жидкости, что означает, что каждый глоток содержит достаточно яда для того, чтобы стать смертельным. Каждый раз, когда яд употребляется, совершите спасбросок Телосложения Сл 20 с помехой, при этом Сл увеличивается на 1 каждый раз, когда делается ещё один глоток. Сл спасброска становится равна 25, если потребляется вся доза.

Если в какой-то момент спасбросок провалился, существо считается отравленным. Во время отравления существо находится без сознания и получает 2 урона некротической энергией каждый час, пока оно отравлено. Пока оно остается отравленным, оно также не может восстанавливать хиты. Яд «Убийца Королей» продолжает работать в теле даже после смерти, медленно поглощая плоть и превращая её в пыль.

Из-за своей двойной природы яда и проклятия Убийца Королей может быть вылечен только с помощью особого средства, которое сочетает в себе эффекты *зелья лечения* [potion of healing], святой воды, противоядия и зелья заклинания *снятие проклятья* [remove curse]. Без одновременного применения всех эффектов яд игнорирует любые попытки излечения и продолжает отравлять цель. Вылеченное существо перестаёт быть отравленным, но пробуждается с пятью степенями истощения.

Склон Гор Каменного Шпиля

Для поиска кустарника или небольшого деревца, выглядящего достаточно выносливым, чтобы выжить при пересадке, требуется час поиска и проверка Интеллекта или Мудрости (Природа) Сл 15. Каждый раз, когда проверка проваливается, игроки должны искать ещё час и повторить проверку. Для пересадки растения в горшок требуется ещё один час и проверка Интеллекта или Мудрости (Природа) или (Выживание) Сл 10. Неудача в этом процессе означает, что необходимо будет найти новое растение. Любой, кто обладает навыками Природа или Выживание, может помочь в любом броске.

Как только растение будет готово к путешествию,

требуется 8 часов в быстром темпе, чтобы достичь круга миконидов в Подземье. Каждый член группы должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе получит одну степень истощения. Эти броски можно проигнорировать, если вся группа имеет ездовых животных со скоростью полёта или другое средство увеличения средней скорости группы выше 50 футов или получения временной скорости полёта. Для дополнительного напряжения бросьте пару костей за случайные столкновения, которых не бывает.

Микониды

Темнота наконец расступается, и сырые скользкие туннели приводят вас к потусторонней панораме красоты. Люминесцентные грибы, покрывающие стены этой массивной пещеры, переливаются всеми возможными цветами. После столь долгой темноты их свет настолько ошеломляет вас, что вы отвлекаетесь и едва замечаете движение со стороны стоящих перед вами грибов размером с дерева. Один из миконидов приближается и выбрасывает в воздух облако спор, после чего вы начинаете слышать его у себя в голове.

Большой Круг Дома миконидов представляет нулевую угрозу для искателей приключений, если только они не подвергаются физическому насилию. Им любопытно, почему искатели приключений пришли с «дороги дварфов».

Большой Круг Дома состоит из 2 **верховных миконидов** [myconid sovereign], 50 **взрослых миконидов** [myconid adult], 20 **ростков миконидов** [myconid sprout], 4 **споровых слуг — дроу** [drow spore servant], 3 **споровых слуг — пробуждённых кустарников** [awakened bush spore servant] и 1 **спорового слуги — пробуждённого дерева** [awakened tree spore servant]. Должно быть совершенно ясно, что искатели приключений не могут надеяться преодолеть такую угрозу, если они по какой-то причине решат с ней бороться.

Как только искатели приключений объясняют, почему они пришли, микониды просят «спящее существо с поверхности», которое дварфы пообещали им в обмен на их грибы, если растение не предлагается как часть беседы. Если его отдают, они благодарят искателей приключений за «спящее существо». Несколько миконидов уходят, чтобы «разбудить спящего» после того, как растение будет передано.

Затем верховный миконид приносит извинения авантюристам и объясняет, что огромная опасность затаилась в пещере, где они собирали «грибы связи» для дварфов. Без предварительной причины микониды не собирались вместе, чтобы устранить опасность.

Кроме того, поскольку спящие с поверхности всегда умирают, лидер не уверен, что дварфы выполнили свою часть сделки, отправив им больных существ. Если авантюристам нужны грибы, они могут сами попытаться их собрать, если захотят противостоять опасности в пещере. Если авантюристы принесут тело опасности после того, как убьют её, обратно в круг, верховный миконид даст им некоторые блестящие вещи, которые дварфы, кажется, так ценят. Лидер производит впечатление об опасности, а не описывает её словами:

- Клыки
- Когти
- Размытость во тьме
- Щупальца

Грибная пещера

Будучи предупреждёнными о большой опасности, которую описали микониды, вы ничего не видите в пещере, в которую они вас ведут. Требуется приблизительно десять минут, чтобы найти участок маленьких грибов, описанных жрецом и мысленно визуализированных миконидами, когда они говорили о них. В этот момент опасность, наконец, нападает.

Пещера относительно велика и покрыта различными видами грибов, которые используются двумя **ускользающими зверьми** [displacer beasts] для незаметного приближения к группе. Пещера в основном слабо освещена, хотя некоторые десятифутовые кубы ярко освещены из-за специфического присутствия флуоресцентных грибов. Ускользающие звери предпочитают слабо освещённые места и в первую очередь атакуют любое существо с источником света. Они более чем счастливы использовать тактику удара и отхода за большими грибами размером с дерево, которые могут обеспечить им укрытие и маскировку от группы. Каждый раз, когда отдельный ускользающий зверь получает суммарный урон 21, он отступает, пытается спрятаться, а затем пытается нанести удар под другим углом. Звери обращают особое внимание на любое существо, которое они уже лишили сознания и которое снова встанет. Если оба ускользающих зверя имеют меньше 25% здоровья, они будут пытаться бежать, если только не почувствуют, что могут победить (при равенстве или превосходя по численности оставшихся членов группы).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Настройки не складываются

Очень слабая: уберите 1 ускользящего зверя.

Слабая: уменьшите максимум хитов ускользящих зверей до 60. Удар и отход каждые 15 хитов.

Сильная: увеличьте максимум хитов ускользящих зверей до 100. Удар и отход за каждые 25 потерянных хитов.

Очень сильная: добавьте 1 ускользящего зверя.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если ускользящие звери побеждают группу, они съедают их, но тела персонажей не будут полностью уничтожены, пока не придёт спасение от их фракции. Если группа сдаёт Кругу свежие трупы зверей, верховный миконид достаёт из скрытого подземного тайника обещанную награду, которую отдаёт группе. Кроме того, сбор грибов для поверхности является тривиальным делом после гибели ускользящих зверей. Авантюристы могут собрать до 10 грибов. Если персонаж решает оставить себе гриб, он получает сюжетную награду **Связывающий гриб**.

К данному моменту персонажи проработали не меньше 10 часов и, вероятно, выглядят уставшими даже для гриболюдов. Верховный миконидов говорит, что Круг может присмотреть за группой, если они хотят пустить корни в их пещере.

В качестве альтернативы, зная о нехватке времени, группа может решить немедленно уйти (или немного отдохнуть, а затем уйти). Если они сделают такой выбор, путешествие обратно из Подземья будет для них очень утомительным. Без отдыха каждый член группы должен сделать четыре спасброска Телосложения Сл 12 и за каждый провал получить одну степень истощения. Число спасбросков уменьшается до 3 после короткого отдыха. При продолжительном отдыхе спасброски не нужны.

Опять же рекомендуется бросать кости, чтобы определить наличие несуществующих случайных столкновений и тем увеличить напряженность и правдоподобность путешествия по Подземью.

СОКРОВИЩА

В тайнике лидера миконидов находятся *зелье лечения* [*potion of healing*], *свиток заклинания «огонь фей»* [*spell scroll of faerie fire*] в металлическом тубусе и небольшой алмаз стоимостью 50 золотых.

ЧАСТЬ 3: РЕСУРСЫ (90 МИНУТ)

БРИФИНГ

Рисвинн в очень плохом состоянии. Она безвольно лежит на кровати, её голова мягко поднята на подушках. Её волосы спутаны, и она воняет потом. Пустые глаза смотрят на вас, но они открыты впервые после вашей встречи в пабе. «Огромное спасибо за спасение моей жизни». Её голос звучит хрипло, словно у неё не было достаточного количества питья в течение очень долгого времени. «Это выходит за рамки обычных розыгрышей». Её взгляд отвлекается от вас, затем перефокусируется. «Мне всё ещё нужно кое-что сделать, чтобы подготовиться к испытаниям. Думаю, к тому времени мне станет лучше».

Жрец ободряюще кивает ей. «Только при условии, что вы не сдвинетесь с этой кровати и хорошенько выспитесь».

Рисвинн просит вас выполнить ряд поручений в течение следующих пяти дней, поскольку она всё ещё планирует успешно выступить на испытаниях.

1. Ей нужно, чтобы группа пошла в банк, нашла её семейное хранилище и забрала оттуда кузнечные инструменты её дедушки. Они намного лучше её собственных. Кроме того, нужно будет забрать часть денег, пока они будут там, так как они понадобятся для некоторых других задач.
2. Вниз по туннелю, где погибли её родители и сестра, сейчас заблокированному и охраняемому, расположено огненное озеро, в котором, по слухам, кто-то живёт. Она размышляла над слухами в течение нескольких месяцев и пришла к выводу, что это эйзер. Она хотела бы, чтобы тот помогал ей во время Испытаний, поддерживая её огонь горячим и ровным. Если бы они могли пробраться туда и договориться о сделке, это было бы здорово. Однако ей понадобится его имя, чтобы записать его в качестве помощника во время испытаний.
3. Нужно купить металл у шахтёров. Она хотела бы мифрил и адамантин с максимальной чистотой, которую только сможет получить группа.
4. Убедитесь, что её инструменты исправны и в хорошем состоянии, её запасы еды на долгий день готовы, и если среди них есть кто-то, кто хорошо разбирается в рунических узорах или художественных работах, возможно, они могли бы помочь нарисовать для неё некоторые трафареты.

Эти задания можно выполнять в любом порядке.

1. БАНК

Рисвинн даёт группе маленький пузырек со своей кровью, который, по её словам, будет необходим персонажам для доступа к семейному хранилищу, и письмо, дающее им разрешение на доступ к хранилищу, которое должно будет убедить банкиров впустить их в область хранилища.

Объект, который Рисвинн определила как банк, оказался больше похож на крепость, построенную на склоне горы. С другой стороны, внутри всё так же красиво, как и всё, что когда-либо украшали дварфы. За столом возле входа сидит одинокий дварф, одетый в довольно хорошую одежду. «Здравствуйте», — он приветствует вас на Общем, так как явно распознает среди вас чужаков.

Встречающий дварф решает сыграть в игру с искателями приключений. Он направляет их в специальную очередь для личностей, которые не имеют счетов или действуют от имени кого-то другого, — их личности должны быть подтверждены, уверяет он. Он ждёт — другой очереди нет, что заметно при пассивной Мудрости (Проницательность) 15 или выше.

Если искатели приключений ведутся на ложь, они стоят в несуществующей очереди чуть более часа, прежде чем начинают улавливать смех персонала. Мудрость (Проницательность) со Сл 12 отправит их обратно к стойке регистрации, где информационный дварф разразится громким смехом. В противном случае проходит ещё час, прежде чем дварф смеётся за столом, а затем подходит к группе.

Если вместо этого искатели приключений сразу поймут информационного дварфа на лжи, он улыбнётся и признается, что его трюк — игра, в которую он любит играть. В любом случае информационный дварф рассмотрит письмо от Рисвинн, а затем сопроводит их до хранилища Румнахейм, которое находится глубоко внутри горы.

ХРАНИЛИЩЕ

Само хранилище запечатано кровью. Пары капель из флакона, предоставленного Рисвинн, более чем достаточно, чтобы открыть его, если применить его к запирающему механизму.

Внутри хранилища словно бы прошёл ураган. Вместо того, чтобы быть аккуратно разложено по своим местам, как описала Рисвинн, ценное и бесполезное содержимое хранилища раскидано как попало. Нет никаких непосредственных признаков кузнечных инструментов её дедушки.

Восстановление хранилища и его содержимого — задача не из лёгких, особенно для лиц, незнакомых с содержимым. После того как их сопровождающий посылает за охраной, чтобы сообщить начальству, он контролирует действия авантюристов в хранилище, но не входит в него. Он может дать советы о том, как искать в хранилище, если авантюристы кажутся тупыми.

- «Если вы расставите их по возрасту, это могло бы дать некоторые подсказки». (История)
- «А что под этим книжным шкафом?» (Атлетика)
- «Возможно, в этой куче что-то спрятано». (Расследование)
- «Просто осмотрите груды, которые кажутся особо потревоженными». (Восприятие)

Чтобы найти все нужные инструменты и восстановить видимость порядка в хранилище, потребуется три часа успешной организации. Каждый раунд проверок (каждый член группы пытается что-то сделать) занимает час. Чтобы определить, был ли час успешным в плане улучшения организации хранилища, половина или более членов группы должны преуспеть в проверке характеристики Сл 13. Если на ежечасной проверке победит более 75% участников, вы можете вычесть один час из общего необходимого времени. Любое использование навыков, которое игроки могут оправдать перед вами, является приемлемым.

Как только порядок будет восстановлен и инструменты будут найдены, станет очевидна пара фактов:

1. В наборе дедушкиных инструментов отсутствует семейное кузнечное клеймо.
2. На полу возле задней стены лежал странный кусок кожи, который, похоже, не принадлежит никому в комнате.

Проверка Интеллекта (Религия) Сл 14 определяет кожу как принадлежащую демону. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 14 идентифицирует кусок кожи как использованный свиток заклинаний. *Обнаружение магии [detect magic]* находит почти выветрившуюся, но сильную магию преобразования на свитке и соответствующую подпись на задней стенке хранилища. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 поможет вспомнить, что существуют заклинания, которые можно использовать, чтобы пройти сквозь стены, просто заставив камень сместиться с пути.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Сотрудники банка приходят в бешенство, стыдясь взлома, и просят авантюристов сообщить Рисвинн, что их представители свяжутся с ней после Испытаний Кузнеца, чтобы договориться о соответствующей компенсации. Кроме того, они предлагают авантюристам

награду в 50 зм за информацию, ведущую к поимке преступника, проникшего в банк, или награду в 100 зм, если авантюристы смогут схватить негодяя.

Рисвинн печалится, выражает беспокойство новостями о взломе и благодарит авантюристов. Когда она нанимала их, она никак не ожидала со стороны своих конкурентов нарушения законов: как правило, самые большие угрозы — детские шалости, особенно в отношении выскочек, которые точно не смогут победить. Она уверяет их, что они получают обещанную надбавку за риск.

2. ЭЙЗЕР?

Направление к туннелю шахты, где Рисвинн потеряла свою семью, достаточно легко проследить, и никто не пытается задавать вопросы присутствующим посторонним в шахтах в это время, как и сказала Рисвинн. Но, предупредила она, охранников туннеля, который они искали, будет нелегко обойти.

Туннель, упомянутый Рисвинн, с очевидностью отличается от окружающих областей шахты. Во-первых, воздух здесь заметно теплее. Во-вторых, опасный туннель, примерно в двадцати футах от главной ветви, заполняет массивная каменная пробка, оставляя для прохода только одно отверстие размером с карлика. И, в-третьих, это, конечно, охранники с насторожёнными глазами, расхаживающие вверх и вниз по коридору в поисках проблем и злоумышленников.

Невозможно убедить трёх **дварфов-стражников** [dwarf guards], которые в настоящее время находятся на дежурстве, в том, что у группы есть законное дело в закрытом туннеле без разрешения властей. Рисвинн имела бы право на вход, если бы она была лидером клана, но это не так. Приказы лидера клана, Совета старейшин или мэра города могли бы дать доступ в туннель. Ни то, ни другое, ни третье нельзя получить достаточно быстро, а Рисвинн в своё время вообще отказали. Кроме того, охранники бдительны и знают туннели как свои собственные бороды, совершая с преимуществом проверки Восприятия, пока они здесь.

Позвольте группе придумать оригинальный план обхода охранников, но следите за временем. Не позволяйте им тратить слишком много времени на планирование. Установите соответствующие Сл для любых проверок навыков, сделанных как часть их плана. Если у них возникли проблемы с планированием, предложите идею создания поддельного приказа Совета или простого отвлекающего манёвра. Если группу поймут, когда она подкрадывается, охранники воспользуются силой, чтобы вышвырнуть нарушителей, если их

требование уйти не будет выполнено. Охранники не могут быть обмануты поддельной запиской дважды и не дадут проникнуть внутрь никому, кого уже ловили. Оставшаяся часть группы может продолжить путь.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Настройки не складываются

Очень слабая, слабая: уберите одного дварфа.

Сильная, Очень сильная: добавьте одного дварфа.

ВНИЗ ПО ТУННЕЛЮ

По мере спуска по заброшенному туннелю шахты тепло усиливается, пока пот не начинает литься с ваших волос и не попадает в глаза. Свет постепенно начинает просачиваться в ваше поле зрения, и наконец вы видите нечто, что кажется озером огня, образовавшегося на дне туннеля. Светящаяся магма мерцает, жара почти мгновенно высушивает пот в сухом как в пустыне воздухе. Кроме себя, вы больше никого не замечаете.

Если искатели приключений кричат на Первичном, безоружный **эйзер** [azer] появляется довольно быстро. Если они зовут на другом языке, то для получения ответа потребуется около 10 минут. Если они просто сидят и ждут, обитатель бассейна не появляется почти час. Этот эйзер понимает Дварфийский так же хорошо, как и Игнан, но не говорит на языке дварфов, несмотря на свою внешность. Он готов заключить соглашение и помочь Рисвинн, поскольку ему скучно жить в бассейне с лавой после того, как что-то разорвало границу между мирами чем-то, что он описывает как «меч из молнии», год назад или около того. Его требования заключаются в следующем:

1. Он хотел бы, чтобы боевой молот и щит надлежащего качества были доставлены ему до выхода из туннеля. Также ему бы хотелось сопровождение на утро мероприятия. Обещания будет достаточно, чтобы заставить его перейти к другим требованиям.
2. Ему бы хотелось получить год доступа к кузнице здесь, на Материальном Планае.
 - а. Проверка Мудрости (Проницательность) или Интеллекта (Магия) Сл 12 лицом, понимающим Игнан (Первичный), заставит их осознать, что способ, которым это было сказано, означает год физического присутствия эйзера, работающего в кузнице, а не просто один год, начиная с этой даты. В зависимости от того, как долго и часто эйзер работает в кузнице, это может занять очень много

времени.

- б. Однако в доме Рисвинн есть кузница для нескольких человек, приличного размера.
3. В обмен на своё имя эйзер требует, чтобы его бассейн был очищен от «саламандр-паразитов».

«Саламандры-паразиты» в его понимании — это две **огненных змеи** [fire snakes], которые также поселились в магме. Эйзер может указать на них, если его попросят, и объясняет, что без оружия и он, и змеи в основном наносят друг другу урон от огня, и, в общем... Он пожимает плечами, как будто этого достаточно. Эйзер также добавляет, что, если змея может быть поймана и помещена в его ящик, это поможет ему более равномерно поддерживать огни кузницы. Если группа соглашается попытаться сделать это, он достанет ящик до начала боя.

Змей нельзя засть врасплох, и они бросают вызов любым мясистым существам, которые высокомерно подходят к их дому, при условии, что эйзер не находится в пределах 60 футов от них. В противном случае они подозревают ловушку и отказываются выходить из лавы. Если хиты змей уменьшаются до 0, они превращаются в пепел и пар. Они не могут потерять сознание из-за получения нелетального урона и остаться при этом на Материальном Планае.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Настройки не складываются

Очень слабая, Слабая: уберите одну огненную змею.

Сильная, Очень сильная: добавьте одну огненную змею.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Эйзер назовёт свое имя как Джотика Ванишиха и обещает служить на Испытаниях любым способом, который от него потребуется, если ему дадут оружие и щит. Как только соглашение достигнуто, никаких дополнительных проверок для выхода не требуется, так как группа может просто повторить то, что делала раньше. Есть много оружия, которое можно взять в городе (цену которого Рисвинн возместит группе позднее), или можно взять оружие, принадлежавшее её семье, в доме дварфийки.

Опыт

Если группа захватывает огненную змею для эйзера, наградите каждого члена группы 100 опыта.

3. ШАХТЫ

Бригадир шахтёров смотрит на вас с сомнением. «Сколько вы хотите мифрила и адамантина?! Это за несколько дней до Испытаний Кузнеца-то? Почему Рисвинн послала вас, а не сделала это сама, когда заходила позавчера? Всё, что у меня есть, там». Он указывает на несколько блеклых слитков, а затем называет безумную цену.

У авантюристов есть деньги из хранилища Рисвинн, и этого вполне достаточно, чтобы покрыть расходы, но проверка Мудрости (Проницательность) Сл 13 показывает, что даже в преддверии Испытаний цена, которую он назвал, высоковата и что у него, вероятно, есть больше указанного металла. Скорее всего, он рассчитывает на то, что вы, будучи нездешними, плохо разбираетесь в вопросе. Кроме того, проверка Мудрости (Расследование)¹ слитков показывает, что они не особенно хороши, и наверняка замедлят Рисвинн, когда она будет обрабатывать их в день Испытаний. Владение соответствующими наборами инструментов даёт преимущество в этой проверке.

На вопросы о присутствии Рисвинн «на днях» мастер поясняет, что она покупала медь для какого-то сложного часового механизма в то время, когда дварфийка точно была ещё отравлена Убийцей Королей. Если нажать на него, бригадир придет к выводу, что, должно быть, ошибся: «Но это точно был кто-то похожий на неё».

Проверка Харизмы (Убеждение) или (Обман) Сл 15 может привести к тому, что бригадир несколько снизит цену. Однако никакие убеждения не заставят его расстаться с лучшими материалами. После завершения переговоров прочитайте:

Когда вы готовитесь войти в офис мастера, чтобы подписать контракт на металл и доставку, вокруг вас начинают трястись стены, а воздух наполняется пылью. «Что теперь?!» — сердито восклицает бригадир, когда с потолков и стен сыплется множество валунов. Затем, как ни странно, некоторые начинают катиться в гору к шахтёрам. Именно тогда начинаются крики.

Валуны являются **осколками Огремоха**, и их три. Они поднимаются в туннель шахты шириной тридцать футов и высотой пятнадцать футов прямо на не одетых в доспехи шахтёров, у которых есть только кирки и лопаты. Две успешные атаки осколка убивают шахтёра (КД 12), но каждый осколок нацелен на разных шахтёров. Любая форма лечения, которая восстанавливает

хиты, может позволить шахтёру пережить ещё один удар осколка. В этом туннеле десять шахтёров плюс бригадир. Группа начинает в одном конце туннеля с бригадиром, и на расстоянии девяноста футов появляются осколки. Дварфы-шахтёры растянулись вдоль стен на расстоянии где-то от 30 до 70 футов от группы. Шахтёры движутся на 25 футов за раунд от осколков и затем выполняют действие Уклонения, если не связаны ближним боем, или Отход, а затем перемещаются на 25 футов, если стоят рядом с осколком.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Настройки не складываются

Очень слабая, Слабая: уберите один осколок Огремоха.

Сильная, Очень сильная: добавьте один осколок Огремоха.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если группа уничтожает элементалей, бригадир вздыхает с облегчением. Если ни один из его шахтёров не будет убит или ранен (если у группы есть ресурсы, они могут исцелить шахтёров, которые получили 1 удар от осколка), бригадир будет чрезвычайно благодарен и продаст руду более высокого качества по согласованной цене. Если игроки не смогли спасти от смерти даже одного дварфа, бригадир думает о них хуже и доставит слитки ещё более низкого качества, чем было договорено, в день соревнования.

ОПЫТ

Если ни один шахтёр не был убит, наградите каждого члена группы 100 опыта.

4. ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ЗАДАНИЯ

В дополнение к основным задачам, которые необходимо выполнить, Рисвинн также имеет большое количество второстепенных заданий, которые желательно выполнить, чтобы подготовиться к Испытаниям Кузнеца.

1. **Очистка и подготовка её инструментов.** Эта задача не может быть выполнена до тех пор, пока не завершится задание «Банк». Потребуется проверка Интеллекта и проверка Ловкости одним и тем же лицом со Сл 13. Любой, кто владеет инструментами плотника, каменщиками, жестянщика или кузнечными инструментами, может добавить свой бонус мастерства к проверке Интеллекта. Любой, кто вла-

¹В оригинале — именно так и без указания Сл.

деет инструментами ювелира, резчика по дереву или воровскими инструментами, может добавить свой бонус мастерства к проверке Ловкости. Это работа максимум для двоих, занимающая одного работника на полный рабочий день или двоих на полдня. Провал сразу становится очевидным, и эту проверку можно будет повторить, если остается время.

2. **Создание трафаретов магических рун, необходимых для изготовления предмета.** Это потребует проверки Ловкости Сл 15. Любой, кто владеет инструментами каллиграфа, картографа, художника или набором фальсификации, может добавить бонус мастерства в ходе этого сложного процесса. Несколько человек могут попытаться создать трафареты, но они не могут помочь друг другу. Проверка Интеллекта (Магия) Сл 15, выполненная одним и тем же лицом перед попыткой проверки Ловкости, дает ему преимущество в проверке Ловкости, поскольку он понимает, какие руны создает, а не просто копирует их из книги. Каждая попытка проверки Ловкости представляет собой создание нескольких трафаретов и целый день усилий. Ошибка будет очевидна, и эту проверку можно будет повторить, если остается время.
3. **Готовка еды и напитков.** 12 часов — это слишком большое время, чтобы обойтись без перерыва, поэтому участники соревнований обычно берут с собой что-нибудь поесть и попить. Чтобы приготовить еду и питье для Рисвинн, необходима проверка Выживания Сл 14, совершённая с помощью Мудрости или Интеллекта. Любой, кто владеет инструментами алхимика, пивовара, отравителя или набором травника, может добавить свой бонус мастерства к проверке, чтобы приготовить напитки на день. Любой, у кого есть особенность предыстории, связанная с приготовлением пищи или длительными поездками, или владение инструментами повара, может добавить бонус мастерства к проверке, чтобы приготовить еду. Каждая из этих проверок занимает полдня. Провал здесь очевиден только в том случае, если Рисвинн имеет возможность проверить вашу работу, и проверку можно повторить только при наличии оставшегося времени.

ЧАСТЬ 4: СОРЕВНОВАНИЕ (45 МИНУТ)

Разрешите группе расставить своих персонажей во время соревнования так, как они считают нужным. Если эйзер не завербован, один из членов отряда должен будет следить за мехами кузницы, чтобы Рисвинн могла работать. Им не разрешается покидать рабочую зону Рисвинн, или они рискуют нарушить правила Испытаний. После расстановки и перед прочтением текстового блока попросите каждого члена отряда совершить спасбросок Телосложения Сл 13, при провале получая одну степень истощения. Любой персонаж, защищённый от сильной жары выше 100°F (38°C) или имеющий сопротивление или иммунитет к урону от огня, автоматически преуспевает в этом спасброске.

Соревнование идёт уже восьмой час без происшествий, как вдруг со стороны зрительских мест слышится крик. Несколько зрителей расталкивают окружающих, и вы быстро понимаете, что, хотя они сами никому не угрожают, похоже, они пытаются убежать от чего-то. По мере распространения паники из толпы вылетают боевые топоры и летят по воздуху, подчиняясь чьей-то воле. Крик, а затем взрыв пламени охватывает пару зрителей, оставляя их тела обугленными на полу. Более старая на вид копия Рисвинн смотрит на вас с безумием и ненавистью в глазах через опустевшее пространство.

Враг Рисвинн наконец-то показал себя, надеясь преувеличить Испытания в самый ответственный момент.

Дварф — маг-разбойник [dwarf bandit mage] использует свой арсенал механизмов, чтобы те помогли ей уничтожить последнюю из Румнахеймов. На каждого члена отряда приходится один **летающий боевой топор** [flying battleaxe]. Кроме того, её невидимый **квазит-фамильяр** [quasit familiar] летает у всех над головами. Перед боем она также завела две **заводные крысы-бомбы**, нацеленные на наковальню.

Боевые топоры предназначены для того, чтобы отвлечь отряд и дать магу хороший обзор на Рисвинн. Предполагается, что бомбы не являются основной проблемой, но они могут стать смертельными, если их проигнорировать. В дополнение к установленным у мага есть ещё три, и квазит несёт одну. Они могут завести 1 крысу-бомбу бонусным действием в свой ход. Бомбы всегда ставятся в таком направлении, чтобы попасть в Рисвинн у наковальни, где она работает во время боя. Маг пытается занять позицию, с которой ей будет удобно целиться в Рисвинн (КД 14, 30 хитов, сопротивление к урону огнём и ядом).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Настройки не складываются

Очень слабая: в начале боя не установлено ни одной заводной крысы-бомбы. Маг имеет на одну ячейку заклинаний 2-го уровня меньше.

Слабая: в начале боя установлена только одна крыса-бомба. Маг имеет на одну ячейку заклинаний 2-го уровня меньше.

Сильная: добавьте одну крысу-бомбу в начале боя. У мага есть ячейка заклинания 3-го уровня, но ни одного заклинания этого уровня не заготовлено.

Очень сильная: добавьте две крысы-бомбы в начале боя. У мага есть ячейка заклинания 3-го уровня, которую она уже потратила на заклинание *ускорение* [haste] перед боем. Маг также является заклинателем 5-го уровня.

Заводная крыса-бомба

Простая ловушка (уровни 1–4, незначительная угроза)

Маленькая крыса, сделанная из медных зубчатых шестеренок, бежит вперёд, пока не натолкнётся на что-то или обмотка не закончится полностью. Ключ, торчащий из спины, быстро вращается во время движения.

Триггер: заводная крыса-бомба перемещается на 10 футов за раунд в направлении, в котором она находилась при установке. Если она ударяется о твёрдый объект, такой как стена или нога, или если ключ перестает вращаться, крыса взрывается.

Эффект: При срабатывании заводная крыса-бомба взрывается, поражая нагретыми металлическими деталями всех в радиусе 5 футов. Существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе получают 2 (1к4) колющего урона и 2 (1к4) урона огнём.

Контрмеры: Существо в пределах 5 футов от заводной крысы-бомбы может совершить действием проверку Ловкости (Акробатика) Сл 12, чтобы изменить направление движения бомбы на 90 градусов. Преуспев в проверке с разницей в 5 или более, оно сможет вместо этого перенаправить бомбу в любом направлении. Отказ от этой проверки запускает бомбу.

Кроме того, крыса может быть атакована (КД 13, 2 хита). При снижении до 0 хитов бомба взрывается. Если в этот момент она не находится рядом с существом или чем-то ценным, это эффективный способ защиты.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Маг оказывается сестрой Рисвинн, которую та считала мёртвой: Мардред Румнахейм. Это крайне сбивающая с толку новость для Рисвинн, и игроки могут по очереди пытаться убедить её, что ей нужно вернуться к работе, если она хочет победить. Достаточно проверки Харизмы Сл 15 (выберите точное умение в зависимости от того, что скажет член группы). Каждый игрок может попробовать один раз.

СОКРОВИЩА

У Мардред есть книга заклинаний и *свиток заклинания «газообразная форма»* [*spell scroll of gaseous form*]. Оба написаны на демонической коже. У неё также есть компоненты заклинаний стоимостью 50 зм и *зелье лечения* [*potion of healing*]. Кроме того, у неё есть семейное клеймо Румнахеймов, которое она украла из хранилища, но Рисвинн будет настаивать на том, чтобы этот предмет был возвращен ей.

ЧАСТЬ 5: ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда Испытания Кузнеца подходят к концу, Рисвинн создаёт прекрасную пару *рукавиц силы огра* [*gauntlets of ogre power*]. Как только они будут оценены комиссией, она отдаёт их группе, говоря, что они ей не нужны.

Если отряд захватил Мардред живой, её передают жрецам, которые заявляют, что у неё демоническое безумие и что от неё исходит отчетливый запах Бездны. Вполне вероятно, что, когда демон разрушивший туннель год назад исчез, Мардред была захвачена им, а не погибла. Служащие банка также оплачивают поимку преступницы.

Что касается самих Испытаний, то, чтобы определить, выиграла ли Рисвинн что-либо, необходимо совершить проверку с помощью инструментов кузнеца (+7) с преимуществом. Добавьте соответствующие модификаторы из таблицы в Приложении 1. Если оценка Рисвинн выше 10, она заняла третье место в соревновании. Если Рисвинн набрала 15 или выше, она заняла второе место. Если Рисвинн набрала 20 или выше, она получила первое место в конкурсе. **Примечание.** Намеренно предусмотрена возможность, хотя и очень маловероятная, того, что персонажи могут сделать всё идеально, а Рисвинн всё равно не займет первое место в конкурсе. НИП тоже совершают проверки характеристик.

Рисвинн награждается драгоценными камнями, если она занимает одно из призовых мест, из которых она отдаёт половину группе. Кроме того, если Рисвинн заняла первое место в конкурсе, игроки получают сюжетную награду **Друг клана Румнахейм**, поскольку Рисвинн получает право стать лидером клана, а не просто последней выжившей из семьи.

СОКРОВИЩА

Рисвинн предлагает группе созданные ею в конце соревнования *рукавицы силы огра* [*gauntlets of ogre power*]. Группа получает половину вознаграждения — она равна 100 зм, если Рисвинн заняла 3-е место, 175 зм, если она заняла 2-е место, и 250 зм, если она заняла 1-е место. Кроме того, представители банка выплачивают группе 100 зм, если Мардред была схвачена или убита.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

ОПЫТ (МИН./МАКС. ОПЫТ: 900/1200 КАЖДОМУ)

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Дварф-стражник	25
Квазит-фамильяр	200
Летающий боевой топор	50
Огненная змея	200
Осколок Огremoха	100
Ускользающий зверь	700
Дварф — маг-разбойник	700

* Выдайте только 200 опыта, если горгону убили издалека, пока она вязла в грази.

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Захват огненной змеи	100
Ни один шахтёр не убит	100
Рисвинн заняла 2-е или 3-е место	100
Рисвинн выиграла на Испытаниях	200

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в ЗМ
Плата Рисвинн	40 каждому
Сокровища миконидов	50
Награда от банка	100
Деньги Мардред	50
Выигрыш Рисвинн	100, 175 или 250

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

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе, описанной в *Руководстве Мастера по D&D Adventurers League* (ALDMG).

РУКАВИЦЫ СИЛЫ ОГРА [GAUNTLETS OF OGRE POWER]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Ваша Сила равна 19, когда вы носите эти латные рукавицы. Они не оказывают на вас эффекта, если ваша Сила без них уже 19 или выше.

Выкованные Рисвинн Румнахейм для Испытаний Кузнеца, эти рукавицы созданы в типичном дварфийском стиле из адамантина и мифрила, но имеют тонко сочленённые пальцы. На них клеймом нанесён знак семьи Румнахейм.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF HEALING]

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ «ОГОНЬ ФЕЙ» [SPELL SCROLL OF FAERIE FIRE]

Свиток, обычный

Этот свиток заклинания содержит текст и магию заклинания *огонь фей* [faerie fire] из *Книги игрока*. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ «ГАЗООБРАЗНАЯ ФОРМА» [SPELL SCROLL OF GASEOUS FORM]

Свиток, обычный

Этот свиток заклинания содержит текст и магию заклинания *газообразная форма* [*gaseous form*] из *Книги игрока*. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ МАРДРЕД

Страницы этой книги заклинаний сделаны из кожи демона, а обложка — из чешуи какого-то крупного, чешуйчатого неопознанного типа демонов. При взгляде на блеск переплёта становится очевидно, что в нём использовался волос суккуба или инкуба.

1-й: *доспехи мага* [*mage armor*], *маскировка* [*disguise self*], *поглощение стихий* [*absorb elements*], *цветной шарик* [*chromatic orb*], *щит* [*shield*]

2-й: *Мельфова кислотная стрела* [*Melf's acid arrow*], *отражения* [*mirror image*], *палящий луч* [*scorching ray*], *туманный шаг* [*misty step*]

3-й: *ускорение* [*haste*]

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

В ходе приключения персонажи могли получить одну или несколько из нижеперечисленных сюжетных наград.

Связывающий гриб

Широко востребованный и редкий компонент в кругах зельеваров, связывающий гриб позволяет опытному пивовару или алхимику объединить эффекты нескольких зелий в одном. Во время ваших путешествий вам нужно будет искать кого-то, кто может быть заинтересован в продаже ценного зелья, эликсира или масла в обмен на ваш гриб. Как только вы совершите сделку, вычеркните данную сюжетную награду.

Друг клана Румнахейм

Как друг клана Румнахейм, вы можете запросить вход в шахты и город Каменного Шпиля, даже если они в настоящее время закрыты для посторонних. Если Рисвинн, новая глава клана Румнахейм, присутствует на шахтах (по усмотрению Мастера), она может подтвердить ваши хорошие отношения и дать вам право входа. Если вы злоупотребите её доверием (по усмотрению Мастера), аннулируйте эту сюжетную награду.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

СЛАВА

Все члены фракций получают **одно очко славы** в конце приключения.

Персонажи **любой фракции** получают **одно дополнительное очко славы**, если делятся со своей фракцией формулой противоядия к Убийце Королей.

Персонажи из **Братства Плащей** продвигаются на **один ранг** в организации, если делятся формулой противоядия к Убийце Королей с Братством.

НАГРАДЫ МАСТЕРА

За проведение этого приключения вы получаете мастерские награды согласно *Руководству Мастера по D&D Adventurers League* (ALDMG). Это приключение — четырёхчасовое со средним уровнем группы 3.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ТАБЛИЦА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ И МОДИФИКАТОРОВ БРОСКА РИСВИНН

Условие	Да	Нет
Группа не совершала продолжительный отдых в части 2	—	Помеха
Группа защитила дварфов в шахте	+1	-1
Ни один дварф не пропустил работу на следующий день	+1	0
Эйзер помогал на Испытаниях	+1	-1
Была захвачена огненная змея	+1	0
Инструменты находятся в идеальном состоянии	+1	0
Был подготовлен набор трафаретов	+1 за каждый (максимум +2)	0
Еда готова	0	-1
Напитки готовы	0	-1
Рисвинн была ранена в бою с магом	0	+2
Рисвинн потеряла половину здоровья в бою с магом	-3	0
Рисвинн потеряла сознание в бою с магом	-3	0
Рисвинн отвлеклась на «мёртвую» сестру	-2	0

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НИП/МОНСТРЫ

ДВАРФ — РАЗБОЙНИК-МАГ [DWARF BANDIT MAGE]

Средний гуманоид (холмовой дварф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 33 (5к8 + 10)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Выживание +4, История +6, Магия +6, Религия +6

Спротивление урону огонь, психическая энергия, яд

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Бездны, Дварфский, Общий, Первичный

Опасность 3 (700 опыта)

Безумие. Дварф — разбойник-маг совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Дварфийская устойчивость. Дварф — разбойник-маг совершает с преимуществом спасброски от яда.

Использование заклинаний. Гильдейский маг является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *громовой клинок* [booming blade], *клинок зелёного пламени* [green-flame blade], *леденящее прикосновение* [chill touch]

1 уровень (4 ячейки): *поглощение стихий* [absorb elements], *цветной шарик* [chromatic orb], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *Мельфова кислотная стрела* [Melf's acid arrow], *отражения* [mirror image], *палящий луч* [scorching ray], *туманный шаг* [misty step]

Действия

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к8 + 1), или рубящий урон 6 (1к10 + 1), если используется двумя руками.

ДВАРФ-СТРАЖНИК [DWARF GUARD]

Средний гуманоид (холмовой дварф)

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 17 (2к8 + 6)

Скорость 25 фт.

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

Навыки Восприятие +3

Спротивление урону яд

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Дварфский, Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Дварфийская устойчивость. Дварф-стражник совершает с преимуществом спасброски от яда.

Действия

Боевой молот. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к8 + 1).

КВАЗИТ-ФАМИЛЬЯР [QUASIT FAMILIAR]

Крохотное исчадие (демон, перевёртыш), хаотично-злое

Класс Доспеха 13

Хиты 7 (3к4)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +5

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Бездны, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Перевёртыш. Квазит может действием принять звериный облик, напоминающий летучую мышь (скорость 10 фт., летая 40 фт.), многоножку (40 фт., лаза 40 фт.), или жабу (40 фт., плавая 40 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Сопrotивление магии. Квазит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Фамильяр. Квазит может сформировать телепатическую связь со своим хозяином, если тот согласен, после чего хозяин сможет чувствовать то, что чувствует квазит, пока они находятся в пределах 1 мили друг от друга. Пока квазит находится в пределах 10 футов от своего хозяина, на последнего распространяется особенность квазита «Сопrotивление магии».

Действия

Когти (в зверином облике Укус). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе получит урон ядом 5 (2к4) и станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот

спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Испуг (1/день). Одно существо на выбор квазита в пределах 20 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если квазит находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе.

Невидимость. Квазит магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не использует Испуг, или пока не окончится его концентрация (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое квазит несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

ЛЕТАЮЩИЙ БОЕВОЙ ТОПОР [FLYING BATTLEAXE]

Маленький конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 17 (5к6)

Скорость 0 фт., летая 50 фт.

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

Спасброски Лов +4

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 7

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Топор недееспособен, пока находятся в пределах области *преграды магии* [antimagic field]. Став целью *рассеивания магии* [dispel magic], доспех должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока топор остаётся без движения и не летит, он неотличим от обычного боевого топора.

Действия

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

ОГНЕННАЯ ЗМЕЯ [FIRE SNAKE]

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Уязвимость к урону холод

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Игнан, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся змеи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон огнём 3 (1к6).

Действия

Мультиатака. Змея совершает две рукопашные атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнем 3 (1к6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 3 (1к4 + 1) плюс урон огнем 3 (1к6).

ОСКОЛОК ОГРЕМОХА [SHARD OF OGRÉMOCH]

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	3 (-4)

Уязвимость к урону звук

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, отравление, окаменение, истощение, сбит с ног, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Терран

Опасность 1/2 (100 опыта)

Хождение по земле. Осколок Огремоха может перемещаться по труднопроходимой местности, сделанной из земли или камня без траты дополнительной скорости.

Растаптывающий рывок. Если осколок Огремоха движется как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадает ударом, то цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13 иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, осколок Огремоха может пройти по клетке цели и продолжить свое движение (лежащего ничком существо может совершить спровоцированную атаку, когда осколок покидает его зону досягаемости). Если осколок Огремоха доходит до второго существа, он может предпринять ещё одну атаку в качестве бонусного действия. Вторая атака не может сбить врага с ног.

Действия

Удар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 10 (2к6+3).

Ускользящий зверь [DISPLACER BEAST]

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Избегание. Если ускользящий зверь подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вообще не получает урон, если преуспеет, и получает лишь половину урона при провале.

Ускользание. Ускользящий зверь проецирует магическую иллюзию, из-за которой кажется, что он находится немного в стороне, и броски атаки по нему совершаются с помехой. Если по нему попадает атака, эта особенность перестаёт действовать до конца его следующего хода. Эта особенность также перестаёт действовать, когда ускользящий зверь недееспособен или когда его скорость равна 0.

Действия

Мультиатака. Ускользящий зверь совершает две атаки щупальцами.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 7 (1к6+ 4) плюс колющий урон 3 (1к6).

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

РУКАВИЦЫ СИЛЫ ОГРА [GAUNTLETS OF OGRE POWER]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Ваша Сила равна 19, когда вы носите эти латные рукавицы. Они не оказывают на вас эффекта, если ваша Сила без них уже 19 или выше.

Выкованные Рисвинн Румнахейм для Испытаний Кузнеца, эти рукавицы созданы в типичном dwarфийском стиле из адамантина и мифрила, но имеют тонко сочленённые пальцы. На них клеймом нанесён знак семьи Румнахейм.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ МАРДРЕД

Страницы этой книги заклинаний сделаны из кожи демона, а обложка — из чешуи какого-то крупного, чешуйчатого неопознанного типа демонов. При взгляде на блеск переплёта становится очевидно, что в нём использовался волос суккуба или инкуба.

1-й: *доспехи мага [mage armor], маскировка [disguise self], поглощение стихий [absorb elements], цветной шарик [chromatic orb], щит [shield]*

2-й: *Мельфова кислотная стрела [Melf's acid arrow], отражения [mirror image], палящий луч [scorching ray], туманный шаг [misty step]*

3-й: *ускорение [haste]*

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3: СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Связывающий гриб

Широко востребованный и редкий компонент в кругах зельеваров, связывающий гриб позволяет опытному пивовару или алхимику объединить эффекты нескольких зелий в одном. Во время ваших путешествий вам нужно будет искать кого-то, кто может быть заинтересован в продаже ценного зелья, эликсира или масла в обмен на ваш гриб. Как только вы совершите сделку, вычеркните данную сюжетную награду.

Друг клана Румнахейм

Как друг клана Румнахейм, вы можете запросить вход в шахты и город Каменного Шпиля, даже если они в настоящее время закрыты для посторонних. Если Рисвинн, новая глава клана Румнахейм, присутствует на шахтах (по усмотрению Мастера), она может подтвердить ваши хорошие отношения и дать вам право входа. Если вы злоупотребите её доверием (по усмотрению Мастера), аннулируйте эту сюжетную награду.