

ЗЕМЛЯ НОЧИ

• ОРАКУЛ ВОЙНЫ ЧАСТЬ 1 •



DDALEBIO1

4

ШОН
МЕРВИН

4-ЧАСОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1-ГО ТИРА

СОЗДАТЕЛИ

Дизайнер: Шон Мервин

Сюжетная кампания и разработка: Уилл Дойл

Редактура: Эшли Микаэла «Навигатор» Лоусон
Художественное направление и вёрстка: Стейси Аллан

Глава гильдии Лиги искателей приключений D&D: Крис Линдсей
Команда волшебников Лиги искателей приключений D&D: Адам Ли, Ари Левич, Крис Линдсей, Майк Мирлс

Администраторы Лиги искателей приключений D&D в Эберроне: Уилл Дойл, Эми Линн Дзура, Шон Мервин

Тестеры: Джефф Барнс, Джордан Конрад, Кристина Донован, Том Донован, Грег Хартман, Марк Кнапик, Бет Мервин, Синди Мур, Скотт Мур, Крис Снежак

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Добро пожаловать в сюжетную кампанию «Оракул Войны», представленную Лигой искателей приключений! Вы можете сделать это приключение частью вашей собственной сюжетной истории «Эберрон: Из пепла Последней Войны» или использовать как часть организованной игровой кампании «Оракул Войны». Хотя эта кампания проходит под эгидой Лиги искателей приключений, в ней используются и другие правила. Вы можете ознакомиться сами с этими уникальными правилами, заглянув в «Руководство игрока по Оракулу Войны» и «Руководство Мастера по Оракулу Войны».

СОЗДАТЕЛИ ПЕРЕВОДА

Перевод: Konfi_Avin, Lady Ash

Вёрстка: solomon

Вычитка: brahidaktilia, PhoSiS,
Oly Lyl, Neeshka_Linaoh,
Ri55ing_Tide



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство мастера, Лига искателей приключений D&D, все другие названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен законами об авторском праве Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или художественных работ, содержащихся в настоящем документе, запрещено без прямого письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2019 Wizards of the Coast LLC, почтовый ящик 707, Рентон, Вашингтон 98057-0707, США. Изготовлено компанией Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Представлен компанией Hasbro Europe, 4 The Square, Стокли-парк, Аксбридж, Мидлсекс, UB11 1ET, Великобритания.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Даже если вы покинете Сумрак, не сойдя с ума и не потеряв свои конечности, вас все равно будет поджидать голод. Вам придётся отдать что-то ценное, чтобы взамен получить хлеб и воду. Просто выжить — это не цель, это наказание.

— Уилтон Скри, полурослик-утильщик (мёртв)

Это приключение разработано для группы **от трех до семи персонажей 1–4-го уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей со средним уровнем отряда (СУО), равным 1**. Персонажи, находящиеся за пределами этого диапазона уровней, не могут принимать участие в этом приключении.

События этой истории происходят в Эберроне, на окраине руин Сайра. Эта падшая страна известна как Земли Скорби для большей части Эберрона, но жители Спасения называют её Сумраком. Это первая история в серии из серии четырёх приключений, которые объединены в сюжетную линию *«Трофеи войны»*. Она входит в состав более крупной кампании по Эберрону *«Оракул войны»* для Лиги искателей приключений D&D.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Ближе к концу **ПОСЛЕДНЕЙ ВОЙНЫ** народы **САЙРА** были уничтожены в результате катастрофического события, известного как **ДЕНЬ СКОРБИ**. То, что осталось от Сайра, теперь называют **ЗЕМЛИ СКОРБИ**. Говорят, что только безрассудные и отчаявшиеся отваживаются отправиться в это место.

В стране **БРЕЛАНДИЯ** на окраине Земель Скорби, возник форпост под названием **«СПАСЕНИЕ»**. «Спасение» населено отчаявшимися **УТИЛЬЩИКАМИ**, которые надеются сорвать быстрые деньги, присваивая сокровища дымящихся останков Сайра: область, которую они называют **СУМРАК**.

Утильщики объединяются в **УТИЛЬНЫЕ БРИГАДЫ**, достаточно храбрые, чтобы преодолеть непредсказуемые и часто смертельно опасные ландшафты Земель Скорби, находя ценные предметы, а затем выбираясь наружу, прежде чем затянувшаяся магия катаклизма уничтожит их. Одни действуют по приказу своих **ПОКРОВИТЕЛЕЙ**, другие трудятся на **БРОКЕРОВ**, а третьи работают на себя. Выживание в Спасении требует сообразительности, крепкого телосложения и напарника, который всегда прикроет тебе спину.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сюжет этой истории состоит из четырёх частей, а игра занимает примерно 4 часа:

- **Часть 1: Город под названием Спасение (30 минут)**

В этой части персонажи узнают о городе Спасение, познакомятся с важными НИП и «утильной доской», на которой будут брать задания.

- **Часть 2: Перекати-камень (60 минут)**

В этой вылазке в Сумрак искатели приключений попытаются спасти потерявшегося разведчика от призрачного молниевозного поезда.

- **Часть 3: Великолепие смерти (60 минут)**

След утильщика, укравшего реликвию из часовни Серебряного пламени, приводит к стычке с мутантами внутри Сумрака.

- **Часть 4: Присутствие слова (75 минут)**

В этой миссии таинственный контракт приводит персонажей на скрытую базу, принадлежащую ордену Изумрудного когтя.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В кампании *«Оракул войны»* персонажи — это утильщики, работающие в утильных бригадах. Игроки должны сами придумать причины, почему они решились на столь опасную работу: преданность правому делу, служение определенному покровителю, шпионаж в пользу организации и так далее.

Игроки, имеющие в своём распоряжении *«Руководство игрока по Оракулу войны»*, могут использовать предыстории и покровителей, указанные там. Многого отлично подойдёт в качестве сюжетных зацепок для этого и последующих приключений кампании. В начале игры, спросите своих игроков, используют ли их персонажи какие-либо из этих предысторий, и постройте их интегрировать их истории в приключение наилучшим образом.

ОЧКИ ГЕРОИЗМА

В кампании *«Оракул войны»* искатели приключений должны выделяться на фоне остальной серой массы. Чтобы отразить это в игре, каждый персонаж игрока в отряде получает одно **очко героизма** в начале этого приключения. Игроки зарабатывают дополнительные очки героизма, выполняя сюжетные задания. Мастер не может давать их, за исключением случаев, специально указанных в приключении. В конце приключения игроки теряют все накопленные ими очки героизма.

ОЧКИ ГЕРОИЗМА

Игрок может использовать очки при бросках атаки, проверке характеристик и спасбросках. Игрок может использовать очко после того, как бросок сделан, но до того, как применён его результат. Использование очка позволяет игроку бросить к6 и добавить его результат к результату броска к20, что, возможно, изменит результат броска с провала на успех. Игрок может использовать только 1 очко героизма на бросок. Кроме того, если персонаж проваливает спасбросок от смерти, игрок может использовать 1 очко героизма, чтобы превратить провал этого спасброска в успех.

ЧАСТЬ 1

ГОРОД ПОД НАЗВАНИЕМ СПАСЕНИЕ

Ориентировочная продолжительность: 30 минут

В этой части персонажи узнают о городе Спасение, знакомятся с важными НИПами и «утильной доской», где будут брать задания.

На той стороне Сумрака

Приключение начинается в захудалой таверне, под названием «На той стороне Сумрака», где-то близ перевалочных пунктов Спасения. Когда ваши игроки будут готовы начинать, прочтите вслух следующий текст в рамке:

«На той стороне Сумрака» во многом похожа на остальную часть Спасения: грязное, грубое, не особо приветливое место, где в воздухе витает либо привкус волшебства, способного принести сказочные богатства, либо очередного мерзкого колдовства, тянущегося из Земель Скорби, и разрывающего случайных зевак на части.

Такие утильщики, как вы, приходят сюда, чтобы потратить свои кровно заработанные короны и галифары на дорогое пойло и дешёвую похлёбку, делясь сплетнями о разрушенном и проклятом крае Сайр. Одни называют это Землями Скорби, другие — Сумраком, но в первую очередь — это земля смерти и возможностей для всех, кто сюда приходит.

Общий зал таверны построен вокруг «утильной доски». На ней где брокеры Спасения размещают свои разнарядки, иными словами, предлагают работу, которую необходимо выполнить для них в Сумраке. Эта доска — бьющееся сердце вашего ремесла, а заказы, которые на ней висят — ваш хлеб насущный.

Попросите игроков представить своих персонажей и объяснить, как и зачем они прибыли в Спасение. Если они являются частью одной и той же утильной бригады, они должны объяснить, как и почему они реши-

лись работать вместе. При необходимости вы можете использовать Калли Алран, чтобы связать их предыстории вместе (смотрите раздел «Дружелюбное лицо» ниже). Когда вы будете готовы продолжить, дайте всем им по **вдохновению** и прочтите вслух следующий текст в рамке:

Грязный старый гном в рваной одежде забирается на стол, и в шумной таверне воцаряется тишина. Кто-то шепчет с благоговением: «Брэкл собирается говорить».

Когда он говорит, голос гнома надламывается и хрипит от старости. «Три великих змея всегда жили в состоянии войны. Они воевали при сотворении этого мира, и будут воевать за него в самом конце. Сиберис, источник всей магии, был растерзан далеко в небесах. Хайбер, повелительница тайн, была пленена глубоко под землёй, а Эберрон, создательница жизни, теперь правит этим миром. Но скоро все это изменится. Пророчество, из-за которого они воевали, было высечено в основании нашей земли и на плоти нашего народа. И их слова будут вести нас до конца!»

С этими словами гном возвращается на своё место и закрывает глаза. Посетители таверны на мгновение заколебались, обдумывая слова гнома, прежде чем снова вернуться к своим оживлённым беседам.

Брэкл — гном-отшельник, который бродит по городу и за его пределами, постоянно делая странные заявления о мире. Любой в таверне может поведать, что Брэкл одержим Драконьим пророчеством: таинственной летописью о грядущих событиях, которые разыгрываются с момента сотворения мира. Больше о нем никто ничего не знает, а если с ним заговорить напрямую, то он не обратит на это никакого внимания.

Знакомое лицо

После того, как персонажи услышали заявление Брэкла, знакомое лицо заходит в зал таверны «На той стороне Сумрака». Это может быть Калли Алран, утильщица, известная одному или нескольким искателям приключений в группе, но, как вариант, вы можете потратить некоторое время на создание уникального НИПа, адаптированного для вашей собственной группы (см. «Создание союзника» ниже). Если вы всё же используете Калли, попросите каждого игрока, имеющего с ней хоть какую-то связь, совершить бросок по таблице, чтобы определить, откуда он может её знать:



Взаимосвязь с Калли

к8 Взаимосвязь

- 1 Калли спасла вас от участи жить с переломанными коленями, наказания, которое практикуют вымогатели клана Боромар в переулках Шарна.
- 2 Вы с Калли — бывшие любовники. Вы обещали друг другу, что однажды снова встретитесь, как в старые добрые времена.
- 3 Калли одолжила тебе одну золотую монету, которую ты вложил, чтобы начать совершенно новую жизнь.
- 4 Вы с Калли служили сапёрами на Последней Войне и вместе прошли через ад.
- 5 Вы с Калли выросли в одном городе и были соперниками в детстве.
- 6 Вы с Калли собирались проверить одного дельца с ничего не подозревающими купцами, но что-то пошло не так.
- 7 Калли убила вашего вороватого командира на Последней Войне, и вы её покрывали.
- 8 Калли — ваша дочь / сестра / мать, с которой вы давно не общались.

Если искатели приключений не знают друг друга, общее знакомство с Калли может свести их вместе. Калли коротко беседует с ними, прежде чем поведать, что она в городе всего на несколько часов: она и её команда «Сумрачные псы», собираются снова отправиться в Земли Скорби на поиски новых реликвий разрушенного Сайра. У Калли нет свободных должностей в бригаде, поэтому она предлагает персонажам проверить заказы на «утильной доске». В Спасении всегда есть заказы, и все они представлены на доске.

КАЛЛИ АЛРАН [KALLI ALRAN]

Нейтральная, женщина, человек, утильщик

Калли — темнокожая киранка сорока лет, которая посещала Шарн в День Скорби. У неё дружелюбный характер. Она посвятила себя поиску реликвий своей родины.

Мотивация: Лояльность. Те немногие друзья, которые остались у Калли, стоят того, чтобы за них бороться: но стоит перейти ей дорогу, и она затаит глубокую обиду.

Манеры: Калли всегда улыбается.

Цитата: «Никто не живёт вечно, верно?»

СОЗДАНИЕ СОЮЗНИКА (ОПЦИОНАЛЬНО)

Это возможность для вашей группы создать НИПа, который сыграет важную роль в истории, не только в этом приключении, но и во многих будущих приключениях кампании «Оракул Войны». Используйте следующие вопросы, чтобы помочь игрокам создать НИПа. Вы можете попросить их добавить больше деталей, задав дополнительные вопросы по своему усмотрению. В конце приключения они могут записать подробности об этом НИПе в свой **Лист приключения**.

- Как зовут этого НИПа?
- Как выглядит этот НИП?
- Какую помощь вашему персонажу оказал он в прошлом?
- Как вы с ним познакомились?
- Как вам удалось завоевать его доверие?
- Когда вы видели его в последний раз?

УТИЛЬНАЯ ДОСКА

На утильной доске в таверне «На той стороне Сумрака» прибиты заказы от жителей Спасения, которые необходимо выполнить. Обычно эти заказы размещаются брокерами Спасения (или их поверенными), хотя и другие могут предлагать частную работу. В городке есть и другие утильные доски, но самая главная находится здесь, в таверне «На той стороне Сумрака».

В данный момент на доске таверны прибиты три заказа. Раздайте игрокам **раздаточный материал 1: Заказы «утильной доски»**, когда они впервые осмотрят доску. Каждый из этих заказов запускает одно из трех заданий этого приключения. Заказы и задания, связанные с ними, описаны ниже:

- **Заказ 1:** «Поговорите с Белалур на Рынке утиля о путешествии в Сумрак для поиска пропавшего разведчика». Взятие заказа ведёт героев к Главе 2: «Перекасти-камень».
- **Заказ 2:** «Безбожный негодяй украл реликвию из часовни Серебряного пламени. Навестите мать-настоятельница Джахану, чтобы посодействовать ей». Взятие заказа приводит героев к Главе 3: «Великолепие Смерти».
- **Заказ 3:** «Позвони в колокол на свалке после восхода солнца, чтобы найти оплачиваемую работу без вопросов с твоей стороны. Будет опасно». Взятие заказа приводит персонажей к Главе 4: «Присутствие Слова».

ИЗУЧАЯ СПАСЕНИЕ

Карта спасения в приложении А нужна только для помощи Мастеру и содержит важную информацию о различных делах, которые происходят на аванпосте. Используйте эту карту, чтобы направлять игроков при исследовании городка.

АВАНПОСТ СПАСЕНИЕ

Спасение — это захолустный аванпост утильщиков на краю Земель Скорби. Авантюристы со всего Кхорвайра приезжают сюда, чтобы быстро разбогатеть или умереть, пытаясь.

Население: около 400 человек.

Управление: Отсутствует. Брокеры используют каперские грамоты, выданные королём Боранелом, для разграбления руин Сайра, гарантирующих первоочередное право дворян Бреландии на приобретение находок. Чтобы дистанцироваться от творимых грабежей, король Боранел разрешает Спасению существовать как независимой области на границе Бреландии.

Защита: Кованный по имени Шериф поддерживает мир и улаживает споры. Каждый брокер содержит свои собственные команды наёмников для защиты своих интересов.

Постоялые дворы и таверны: «На той стороне Сумрака» (бедный), отель «Спасение» (нищенский), таверна «Оловянный котелок» (нищенская).

Другие примечательные места: Вестник Спасения (газета), станция молниевозного поезда, часовня Серебряного пламени.

НА ПОРОГЕ ЗЕМЕЛЬ СКОРБИ

Искатели приключений обязательно попадут в Земли Скорби во время своих странствий. Когда они впервые войдут в эти земли, прочтите вслух следующий текст в рамке:

За пределами «Спасения» гигантская пелена тумана простирается подобно отвесной скале вдоль границ Земель Скорби. Когда вы приближаетесь к ней ближе, в тумане появляются зловещие фигуры: кричащие лица, рушащиеся здания и протянутые руки. Во мраке вспыхивают взрывы, но никаких звуков не слышно.

Когда вы попадаете внутрь тумана, температура начинает падать, а в ваших головах — звучать скрипучие голоса теней. Вам кажется, что за вами наблюдают со всех сторон: но, прежде чем у вас появляется время подумать, вы выходите из тумана на серое, выжженное поле боя. Вы на пороге Земель Скорби.

Теперь искатели приключений могут приступить к выполнению выбранного ими задания.

ЗЕМЛЯ СКОРБИ

Стена мертвенно-серого тумана окружает остатки Сайра. За пеленой туманов лежит земля, искажённая магией, словно незаживающая рана. Разрушенный край странным образом преобразился. В некоторых местах земля превратилась в зазубренное стекло. В других она потрескалась и обуглилась. Изуродованные тела солдат разных сторон бушевавшей некогда войны усеивают поле — солдат, чьи останки отказываются разлагаться. Земли Скорби — это огромная открытая могила.

Среди этого ужасающего ландшафта сохраняют своё действие различные пагубные магические эффекты, а монстры превращаются в ещё более мерзких и ужасных существ. Магия продолжает терзать землю, образуя бури, которые и не думают утихать. Истории рассказывают о живых заклинаниях — боевом колдовстве, которое приняло материальную форму, разумных огненных шарах и смертельных облаках, которые вечно выискивают себе новых жертв. А разъярённые духи продолжают вести свою последнюю битву.

— Эберрон: Из пепла Последней Войны

ЧАСТЬ 2

ПЕРЕКАТИ-КАМЕНЬ

Ориентировочная продолжительность: 60 минут

В этой вылазке в Сумрак искатели приключений попытаются спасти потерявшегося разведчика от призрачного молниевозного поезда.

БЕСЕДА С БЕЛАЛУР

Когда искатели приключений доберутся до Рынка утиля (область 12), чтобы встретиться с Белалур, прочтите вслух следующий текст в рамке:

Рынок утиля расположен на большом складе с земляным полом. Несколько брокеров или их поверенных стоят за окованными в металл прилавками, споря и договариваясь о ценах. Гоблинша-брокер Белалур известна своей пронизательностью и железным характером при закрытии своих сделок. Её отлично скроенный кожаный плащ плавно развеивается, когда она ловко перемещается среди покупателей, столпившихся возле прилавка. У неё не хватает одного уха, что придаёт странный перекошенный вид, сочетающийся с её кривой ухмылкой. Ей явно нравится то, чем она занимается.

Когда искатели приключений упоминают о заказе, который разместила Белалур, ухмылка быстро исчезает с её лица, сменяясь фальшивой: она скрывает свою боль и переживания. Успешная проверка Мудрости Сл 15 (Проницательность) покажет, что этот заказ далеко выходит за рамки обычной рутинной работы. Используйте следующую информацию для проведения диалога:

- Потерявшийся разведчик — гоблинша по имени Гарунда. У неё зелёные волосы и руническая татуировка на правом плече, которая на Гоблинском означает: «Храбрость перед лицом опасности».
- Гарунда пошла в Земли Скорби, чтобы осмотреть и изучить молниевую дорогу — линию истощённых проводящих камней, по форме напоминающие пирамиду — с целью обследовать дорожные депо, расположенные вдоль транспортного полотна.
- Гарунда должна была вернуться несколько дней назад, но так ещё и не вернулась. Белалур предлагает каждому персонажу 10 зм, если они вернут разведчицу живой, и 5 зм, если они вернутся в Спасение с телом или любым другим доказательством её смерти.
- Преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, персонаж, преуспевший ранее в проверке Проницательности, может заставить Белалур признаться в том, что Гарунда — это её дочь и подмастерье, которая не может усидеть на одном месте и постоянно где-то бродит сама по себе. Гарунду обычно сопровождает её механический пёс по кличке Эррол.

БЕЛАЛУР [BELALUUR]

Нейтральная, женщина, гоблин, брокер

У Белалур отсутствует одно ухо. Она носит хороший кожаный плащ. Жизнерадостна по натуре, но является дальновидным торговцем и безжалостным манипулятором.

Мотивация: Разбогатеть — и пусть будет проклят тот, кто встанет у неё на пути.

Манеры: Белалур настроенно оглядывается через плечо когда говорит.

Цитата: «Если бы мне давали корону каждый раз, когда говорили об этом, я была бы богаче королевы Аундаира».

ПО СЛЕДАМ ИЗ ХЛЕБНЫХ КРОШЕК

Чтобы найти Гарунду, искатели приключений должны войти в Земли Скорби и пройти по разрушенной дороге молниевозного поезда (смотрите раздел «Проход в Земли Скорби», если это первое посещение группы). Утром, на второй день путешествия, они становятся очевидцами ужасной сцены. Прочтите вслух следующий текст в рамке:

Впереди виднеются изношенные проводящие камни, которые были повреждены и разбиты осколками черного стекла, выступающими из земли. Эти осколки, величиной от нескольких дюймов до нескольких футов, вгрызаются в землю, образуя неровный круг около 100 футов в диаметре. Где-то в середине этого участка виднеется лежащее тело. Возможно, когда-то оно было человеком, но теперь это лишь обгоревший до неузнаваемости и размазанный по земле труп.

Искатели приключений, которые подойдут ближе к телу, могут попытаться пройти проверку Мудрости (Медицина) Сл 10, чтобы осмотреть его. При успехе они различают следующее:

- Это тело когда-то было человеческим.
- Причиной появления на теле сильных ожогов стало электричество.
- Жертву ударило током и разорвало на части.

Если искатели приключений обыщут тело, они смогут обнаружить помятый металлический флакон, привязанный вдоль бедра (см. раздел «Награда»). Через несколько мгновений после того, как живое существо попадает в эту область, некоторые осколки стекла приходят в движение, под влиянием магии Земель Скорби. Прочтите вслух следующий текст в рамке:

Воздух вокруг вас внезапно наполняется треском и звоном. Некоторые из наиболее крупных осколков черного стекла дёргаются и дробятся, превращаясь в ящероподобных существ, каждая из которых щелкает своей огромной пастью, полной бритвенно-острых стеклянных зубов.

Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, не будут захвачены врасплох. Персонажи, которые активно осматривали осколки, когда те ожили, имеют **преимущество** в проверке.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Из осколков формируются два **кристалльных дрейка** [crystal drake] и немедленно атакуют. Они бездумно несутся в атаку, пока не будут повержены, рассыпаясь, когда количество их хитов уменьшится до 0.

НАГРАДА

Помятая металлическая фляга покойника содержит *зелье лечения* [potion of healing].

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже представлены советы по изменению сложности столкновения:

- **Очень слабый отряд:** Уберите **кристалльного дрейка**.
- **Слабый отряд:** У каждого **кристалльного дрейка** всего 11 хитов.
- **Сильный отряд:** Добавьте двух **кристалльных дрейков** и увеличьте Сл проверки Мудрости (Восприятие), чтобы избежать состояния захвата врасплох до 12.
- **Очень сильный отряд:** Добавьте четырёх **кристалльных дрейков** и увеличьте Сл проверки Мудрости (Восприятие), чтобы избежать состояния захвата врасплох до 14.

ПРИБЫТИЕ В ДЕПО

Через два часа пути после осмотра сгоревшего тела, можно заметить молниевый поезд, который мчится мимо разрушенного депо. Там персонажи найдут Гарунду, пропавшую разведчицу-гоблина, в довольно затруднительном положении. Прочтите вслух следующий текст в рамке:

Впереди среди группы небольших разрушенных деревянных зданий, проходит линия полотна молниевых поездов. Резкий порыв ветра начинает проноситься над всем этим пространством, и, словно из ниоткуда, напоминающий по форме шар предмет, врезается в проводящие камни. Когда он с лязгом ударяется о них, раздаётся пронизывающий свистящий звук. На горизонте появляется спектральный молниевый поезд, под колёсами которого мерцают дуги призрачных молний. Он быстро набирает скорость и движется вниз, по линии, все ближе к каменному шару странной формы. Где-то на полпути между вами и шаром, причудливый железный конструкт, больше похожий на собаку, начинает лаять и привлекать к себе внимание.

Любой персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, узнает, что странный каменный шар на самом деле является окаменевшим гоблином, который свернул в клубок.

Гарунда окаменела — превращена в статую из мягкого пористого материала. Она сидела на корточках, когда пагубный эффект поразил её, оставив окаменевшее тело в позиции, примерно похожей на сферу. Ураганный ветер вопит вокруг неё, в то время как её механический сторож-конструкт, сбитый с толку ситуацией, ждёт неподалёку. Пока персонажи разбираются в ситуации, призрачный молниевый поезд быстро надвигается на окаменевшую фигуру гоблина-разведчицы, угрожая превратить её в каменную пыль. Персонажи должны решать быстро и вмешаться, чтобы попытаться спасти гоблиншу.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБЛАСТИ

Местность. Земля здесь ровная и чистая, за исключением молниевой транспортной линии и нескольких разрушенных зданий. Передвижение по этим участкам считается труднопроходимой местностью.

Освещение. Тусклый серый свет Земли Скорби в дневное время.

Звуки и запахи. Лёгкий постоянный бриз охватывает область, иногда прерываясь внезапными и сильными порывами. От всей области веет запахом озона.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Гарунда — подмастерье ремесленника, которой не посчастливилось столкнуться с двумя дикими **куролисками** [cockatrice]. Эти звери неоднократно превращали Гарунду в камень в течение нескольких дней. Каждый раз, когда она избавлялась от эффекта окаменения, монстры нападали снова, и превращали её в изваяние. Эррол, **железный защитник** [iron defender] Гарунды, всё это время пытался поймать куролисков, но так и не смог преуспеть в этом, поэтому теперь старается находится рядом со своей хозяйкой.

СПАСЕНИЕ ГАРУНДЫ

После описания ситуации совершите броски инициативы. Призрачный поезд начинает движение в 200 футах от Гарунды и перемещается на 40 футов за раунд, достигая своей цели в конце пятого раунда. Чтобы спасти гоблиншу, персонаж должен добежать до неё на молниевой дороге и действием перетащить её изваяние, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Если искатели приключений смогут придумать другой способ переместить окаменевшее тело Гарунды, то старайтесь трезво оценивать шансы на их успех: например, *волшебная рука* [mage hand] недостаточно сильна, чтобы сдвинуть гоблинское изваяние с молниевой дороги. Чтобы определить точно, кто же этот окаменевший гоблин на самом деле, необходимо преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, при успехе персонаж замечает татуировку в виде надписи на её плече.

К несчастью для Гарунды, её железный защитник одержим идеей пресечь любые попытки нанесения какого-либо вреда своей хозяйке, и нападёт на любого персонажа, который приблизится к ней на расстояние ближе 100 футов. Если кто-либо из персонажей выкрикнет фразу на гоблинском с татуировки на плече хозяйки («Храбрость перед лицом опасности»), то конструкт остановится и перестанет нападать, поскольку именно этой фразе он был обучен подчиняться. Если окаменевшее тело Гарунды не получится убрать с пути движения поезда, до того, как тот достигнет своей цели, то она будет раздавлена колёсами и убита. Если персонаж окажется на пути следования поезда или

любым другим способом будет задет, то получит 7 (2кб) урона электричеством, а локомотив продолжит своё движение. Остановить движение поезда может только какая-то достаточно мощная сила.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже представлены советы по изменению сложности столкновения:

- **Очень слабый отряд:** Добавьте два раунда ко времени, которое необходимо персонажам, чтобы спасти Гарунду, и уменьшите Сл проверки Силы (Атлетика), чтобы её перетянуть, до 10.
- **Слабый отряд:** Добавьте один раунд ко времени, которое необходимо персонажам, чтобы спасти Гарунду, и уменьшите Сл проверки Силы (Атлетика), чтобы её перетянуть, до 12.
- **Сильный отряд:** Добавьте **железного защитника**. Увеличьте Сл для проверки Силы (Атлетика), чтобы перетянуть Гарунду до 16.
- **Очень сильный отряд:** Добавьте **железного защитника**. Вычтите один раунд из времени, которое необходимо персонажам для спасения Гарунды, и увеличьте Сл проверки Силы (Атлетика), чтобы её перетянуть, до 18.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КУРОЛИСКОВ

После того, как Гарунда будет спасена, либо погибнет под колёсами мчащегося поезда, куролиски начнут выползать из разрушенных зданий для того, чтобы напасть на группу. Прочтите вслух следующий текст в рамке:

Два отвратительных, похожих на петухов зверя выбегают из разрушенных строений депо молниевых поездов, хлопая кожистыми крыльями и угрожающе размахивая хвостами.

Два **куролиска** нападают, пытаясь обратить жертв в камень. Если железный защитник Гарунды все ещё жив, он перемещается, чтобы атаковать куролисков.

Окаменение. Гарунда была обращена в камень почти 24 часа назад, поэтому она возвращается к своей обычной форме всего через 20 минут. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Магия) Сл 10, могут заметить, что она скоро освободится от чар.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже представлены советы по изменению сложности столкновения:

- **Очень слабый отряд:** Удалите куролиска.
- **Слабый отряд:** Без изменений.
- **Сильный отряд:** Добавьте куролиска.
- **Очень сильный отряд:** Добавьте трёх куролисков.

Если персонажи спасают Гарунду, она горячо благодарит их и объясняет, что на неё неоднократно напали куролиски, которые продолжали превращать её в статую. Больше всего сейчас она хочет вернуться в Спасение. В разрушенном депо нет ничего интересного или ценного.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СПАСЕНИЕ

Выполнив свои задачи, персонажи могут вернуться в Спасение, чтобы получить награду. Если они спасли Гарунду, дайте каждому игроку по одному **очку героизма**.

НАГРАДА

Белалур даёт каждому персонажу 10 зм, если те вернут Гарунду живой, или 5 зм, если они вернуться в Спасение с её телом или другим доказательством того, что она умерла.

ДОСТИЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если персонажи спасли Гарунду до того, как она была уничтожена молниевым поездом, они получают достижение приключения «Благодарная гоблинша». В конце приключения попросите игроков отметить это событие в **Листе приключения**.



ЧАСТЬ 3 ВЕЛИКОЛЕПИЕ СМЕРТИ

Ориентировочная продолжительность: 60 минут

След утильщика, укравшего реликвию из часовни Серебряного пламени, приводит к стычке с мутантами в Сумраке.

РАЗГОВОР С МАТЕРЬЮ ДЖАХАНОЙ

Персонажи встречаются с матерью Джаханой Тескелиндрос в часовне Серебряного пламени в Спасении (область 11). Когда они войдут в часовню, прочитайте текст в рамке ниже вслух:

Часовня Серебряного пламени построена из обработанного камня и имеет остроконечную крышу из окрашенной в серебристый цвет деревянной черепицы. Внутри перед каменным алтарём стоят несколько простых, но хорошо сделанных скамеек. На алтаре стоит серебряное блюдо, а за ним на стене висит большой гобелен с вышитым изображением серебряной стрелы.

Женщина средних лет, одетая в серебристое облачение священника, приветливо улыбается; редкое зрелище в городе, где так много недоброжелательности. «Добро пожаловать. Я — мать Джахана, хранительница часовни. Чем мы можем быть полезны сегодня?»

Мать Джахана вздыхает с облегчением, когда узнает, зачем персонажи пришли к ней. Используйте следующую информацию для проведения диалога:

- Часовня Джаханы была освящена реликвией под названием стрела Истины. Эта реликвия прибыла прямо из сердца Огненного замка, штаб-квартиры церкви Серебряного пламени.
- Три дня назад мать Джахана покинула часовню, чтобы передать поручение, оставив его на попечение послушника по имени Джерайя Джон. Выйдя на улицу, она с удивлением столкнулась с Джерайей, покупавшим еду на рынке. Она была сбита с толку, тем более что её послушник утверждал, что в тот день он не посещал часовню.
- Мать Джахана бросилась обратно в часовню, но алтарь был открыт, и стрела Истины исчезла. Вора, всё ещё замаскированного под члена её ордена, видели несущим завёрнутый свёрток в офис печально известного брокера через несколько минут после кражи стрелы.
- Джахана считает, что брокер «ненадёжный бандит-шифтер» по имени Зодор Тарев организовал кражу. Должно быть, настоящий вор — это подменщик, работающий на Зодора.
- Джахана предлагает каждому персонажу в группе на выбор флакон с антитоксином, флакон с алхимическим огнём или 20 сере-

бряных стрел за нахождение и возвращение реликвии. Церковь Серебряного Пламени, говорит она группе, вознаграждает тех, кто помогает её делу, даже если это не денежное вознаграждение.

МАТЬ ДЖАХАНА [ЖАНАНА]

Законно-добрая, женщина, человек, священник

Джахана служит Серебряному пламени как верный член Ордена служителей. Церковь якобы направила её на аванпост, чтобы оградить его жителей от разложения Земли Скорби: на самом деле её сослали сюда после ссоры с другим священником.

Мотивация: Доказать свою состоятельность начальству, чтобы её перевели обратно в Трейн.

Манеры: У матери Джаханы есть привычка, когда она волнуется, нервно заламывать руки.

Цитата: «Мы здесь далеки от тепла Пламени...»

В ПОИСКАХ ПОДМЕНИША

Когда персонажи придут в офис Зодора, прочтите вслух следующий текст в рамке:



Офис Зодора построен из скреплённых между собой досок, крышей ему служит перевернутый артиллерийский фургон. Сооружение возвышается на сваях над заполненным грязью кратером. Ко входу ведёт шаткая лестница: занавес из пожелтевших костей, нанизанных на медные провода.

У **шифтера [shifter]** Зодора мало посетителей, и его всегда сопровождают два **разбойника [bandit]**, его охранники-люди, Шайбак и Роллс. Персонажи, которые следят за его офисом, время от времени видят утильщика, ищущего работу, но сам Зодор покидает помещение только по ночам, чтобы поужинать в таверне «На той стороне Сумрака» со своими людьми. Персонажи могут задавать ему вопросы в его кабинете, в таверне или на улице.

ОБЩЕНИЕ С ЗОДОРОМ ТАРЕВОМ

Зодор свободно общается с посетителями, но натравливает своих приспешников на любого, кто ему угрожает. Используйте следующую информацию для ведения разговора:

- Если его спросить о подмышке или серебряной стреле, Зодор сначала говорит, что ничего не знает. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательность), против проверки Харизмы (Обман) шифтера, поймут, что он обманывает.
- Персонажи, преуспевшие в последующей проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 10 могут заставить Зодора признаться... почти. Дайте преимущество этому броску, если игрок хорошо отыгрывает.
- Зодор рассказывает, что подмышку по имени Вист пришла к нему с украденной реликвией. Он не занимается покупкой краденого товара, поэтому отправил её куда подальше. Зодор так же говорит, что Вист в основном работает на брокера по имени Драев Шалдор.
- **Если результат проверки Харизмы будет меньше 15**, то Зодор скажет, что Драев наверняка знает местонахождение Вист (см. «Общение с Драевом Шалдором» ниже).
- **Если результат проверки Харизмы равен 15 или больше**, Зодор раскроет всю правду: он послал Вист и её команду на восток от Спасения, обследовать заброшенное стихийное артиллерийское орудие в Землях Скорби.

Зодор Тарев [ZODOR TAREV]

Хаотично-добрый, мужчина, шифтер, контрабандист

У Зодора узкие кошачьи черты лица и проколотые брови. Он не святой, но и не такой негодяй, каким его представляют некоторые люди. Конечно, он причастен к торговле на чёрном рынке добычи Сайра, которая поступает в Бреландию, но он не убийца и не вор, и он также не ожидает, что его контрабандисты будут участвовать в подобных мероприятиях.

Мотивация: Защищать свои собственные интересы, при необходимости применяя силу.

Манеры: Зодор резок до грубости.

Цитата: «Выкладывай, щенок. Чего ты ждёшь?»

ОБЩЕНИЕ С ДРАЕВОМ ШАЛДОРОМ

Персонажи могут найти Драева на Рынке утиля (описание этой локации смотрите в части 2), в его лачуге на окраине аванпоста или на улицах. Драев — человек **разбойник [bandit]**, которого постоянно сопровождает Хенч, его телохранитель полурослик **головорез [thug]**. Используйте следующую информацию для ведения разговора:

- Драев признается, что знает Вист. Он подтвердит, что её команда иногда работает на него.
- Он сознается, что ничего не знает об украденной стреле Истины. Он скажет, что ему нужно поддерживать репутацию, и он сознательно не работает с ворами.
- Драев поведает, что Вист в данный момент работает на Зодора Тарева и только недавно отправилась в Сумрак, чтобы исполнить один из своих контрактов. Он не знает, куда она направлялась.

Эта информация должна направить персонажей обратно к Зодору. К этому времени Зодор принял меры предосторожности, и нанял дополнительную пару телохранителей **разбойников**, и отказывается разговаривать с группой. Игроки должны найти способ надавить на него и собрать всю историю целиком.

ДРА́ЕВ ША́ЛДОР [DRAEV SHALDOR]

Нейтральный, мужчина, человек, брокер

Драев потерял нос во время газовой атаки во время войны и теперь носит волшебный фильтр на его месте. Он известен как скряга, который всегда платит наименьшую цену за добычу.

Мотивация: Стараться не переходить дорогу другим брокерам Спасения, чтобы спокойно вести свои дела.

Манеры: Дыхательный аппарат Драева шипит и скрежещет, из-за чего кажется, что он говорит в нос.

Цитата: «Лучше следи за собой. Хенчу не очень нравятся твоё лицо».

ВСЯ ПРАВДА

Если игроки докопаются до правды, они узнают, что Вист покинула город, чтобы исследовать заброшенное стихийное артиллерийское орудие к востоку от Спасения. В её команду, помимо неё самой, входят два человека и дварф. Перейдите к разделу «Артиллерийское орудие», когда игроки решат исследовать это место.

Артиллерийское орудие

Древнее оружие находится в Землях Скорби (смотрите раздел «Вход в Земли Скорби», если это первый визит группы в это проклятое царство). Прочитайте следующий текст в рамке вслух, как только персонажи войдут в Сумрак:

Когда вы продвигаетесь по Землям Скорби, погода ухудшается, облака темнеют больше обычного, и полосы бесшумных серебряных молний пронзают небо. Через пару часов пути вспышка яростной молнии освещает артиллерийское орудие на горизонте: огромную пушку, направленную в небо.



Когда персонажи приблизятся к оружию, прочитайте вслух следующее сообщение в рамке:

У основания башни привязаны захваченные в плен члены команды старателей. Их тела соединены вместе, образуя подобие гротескного произведения искусства, образуя скульптуру из плоти. Эта форма похожа на ужасного скорпиона с серебряной стрелой в качестве хвоста. Пара маленьких мутировавших гуманоидов мечется вокруг чучела, тыча в пленников копьями.

Команда Вист была схвачена парой злобных **дольгримов [dolgrim]**, которые связали их вместе в виде этой отвратительной формы. Выживание пленников зависит от предыдущих действий игроков:

- Если искатели приключений прибыли сюда сразу после посещения Зодора, то пленники все ещё живы. Персонажам нужно только победить дольгримов, чтобы спасти пленников.
- Если искатели приключений так же побывали у Драева, то они прибывают как раз вовремя, чтобы стать свидетелями того, как дольгримы казнят последнего из пленников, и ужасная форма оживает в виде **трупной скульптуры [corpse sculpture]**. Этот монстр немедленно пожирает двух дольгримов, а затем обращает внимание на группу.

Два дольгрима следуют ментальным командам Валаары, Ползучей королевы, их поведительницы-даэлькира. Несмотря на то, что Валаара заперта в Хайбере, глубоко под поверхностью мира, она все ещё властвует над своими слугами. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Редигия) Сл 15, определяют форму как одну из многочисленных ликов Ползучей королевы.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБЛАСТИ

Эта область обладает следующими важными особенностями:

Местность. Земля здесь изрыта воронками от действия заклинаний и везде слякоть. Персонажи, которые пытаются спрятаться, имеют преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) против существ, которые полагаются на зрение.

Освещение. Местность ничем не освещается.

Гигантское оружие. Эта проржавевшая артиллерийская установка больше не стреляет, но все ещё может быть использована в качестве импровизированного оружия. При успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10 персонажи замечают несколько проблем со структурной целостностью. Персонаж, стоящий рядом с пушкой, может действием обрушить её ствол в линию длиной 50 футов и шириной 5 футов. Существа, находящиеся в этой области, должны выполнить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 10 (3d6) дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Эта область также становится труднопроходимой.

НАГРАДА

В случае спасения пленники предлагают каждому персонажу по 10 зм (если они мертвы, золото вырастает в

скульптуру из трупов и теряется). Вист признается в своей краже и умоляет персонажей освободить её (см. раздел «Возвращение в Спасение»). В любом случае, группа находит стрелу Истины.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже представлены советы по изменению сложности столкновения:

- **Очень слабый:** Уберите одного **дольгрима**. Как вариант, **трупная скульптура** имеет только 20 хитов и наносит 7 (2к6) урона при успешной атаке укусом.
- **Слабое:** У **дольгримов** всего 6 хитов. Как вариант, **трупная скульптура** имеет только 30 хитов и наносит 7 (2к6) урона при успешной атаке укусом.
- **Сильный:** Добавьте двух **дольгримов** или вторую **трупную скульптуру**.
- **Очень сильный:** Добавьте четырёх **дольгримов** или две дополнительные **трупные скульптуры**.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СПАСЕНИЕ

Выполнив свою задачу, персонажи могут вернуться в Спасение, чтобы получить награду. Если Вист жива, дайте каждому игроку по одному **очку героизма**.

ДОСТИЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если Вист жива, она признается в своей краже, но умоляет группу отпустить её на свободу, обещая помочь им в будущем, если они позволят ей сбежать. Игроки, проявившие милосердие, получают достижение приключения «Отложенная казнь». В конце приключения попросите игроков отметить это событие в **Листе приключения**.

НАГРАДА

За возвращение стрелы Истины Джохана награждает каждого персонажа в группе одним из следующих предметов: флаконом антидотина, колбой с алхимическим огнём или 20 серебряными стрелами. Если игроки приведут к ней вора, она также предложит каждому персонажу по 25 зм. Вист будет отправлена в Пламенную крепость для вынесения ей приговора.



ЧАСТЬ 4

ПРИСУТСТВИЕ

СЛОВА

Ориентировочная продолжительность: 75 минут

В этой миссии таинственный контракт приводит персонажей на скрытую базу, принадлежащую ордену Изумрудного когтя.

МУСОРНЫЙ КОЛОКОЛ

Когда искатели приключений придут на свалку, прочтите вслух следующий текст в рамке:

За пределами Спасения на заболоченных останках брошенного заводского двора находится огромная мусорная куча. Похороненный под грудой хлама, где-то на обочине, распластался кованный колосс. Лежащая на спине громадина достигает в высоту 100 футов. На столбе у входа на свалку висит железный колокол.

К персонажам, которые звонят в колокол на рассвете, подходит пожилой **обыватель [commoner]** по имени Эваназер, который представляется личным помощником брокера Ируллана Карнаха. Его босс хочет держаться подальше от этого заказа и доверила Эваназеру детали поручения. Используйте следующую информацию для проведения диалога:

- Ируллан владеет правами на утилизацию Большого Мо, сломанного кованного колосса, который ржавеет на окраине свалки. Пока она решила оставить его в покое.

- Недавно утильная команда Ируллан обнаружила потайной туннель, выкопанный под этим гигантом. Она подозревает, что кто-то тайно разбирает колосс на части.
- Ируллан настороженно относится к тому, кто может находиться внутри туннеля и хочет, чтобы авантюристы провели расследование от её имени. Если они возьмутся за это дело, Эваназер обещает выплатить каждому персонажу вознаграждение в размере 10 зм.

Если игроки соглашаются на миссию, Эваназер покажет группе дорогу к секретному туннелю.

ЛОЖЬ ЭВАНАЗЕРА

Эваназер кое-что не договаривает. Ируллан не приказывала исследовать туннель: на самом деле, она приказала людям держаться подальше от Большого Мо. Эваназер опасается, что его босс может быть замешана в чём-то гнусном, поэтому он просит персонажей провести расследование без ведома Ируллан. Чтобы раскрыть его уловку, персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Проницательность), против результата проверки Харизмы (Обман) Эваназера. При успехе персонаж начинает подозревать, что Эваназер напуган и говорит неправду. Если начать давить на Эваназера, то он честно признается в своих подозрениях.

СЕКРЕТНЫЙ ТУННЕЛЬ

Когда искатели приключений войдут в туннель, прочтите вслух следующий текст в рамке:

Туннель спрятан за отвалившейся от Большого Мо металлической броне плитой. Отодвинув её в сторону, можно обнаружить наклонный туннель, уходящий вниз, в темноту. Он явно был раскопан недавно, возможно, с помощью машины, и искусно укреплен деревянными опорными балками.

Карта убежища Изумрудного когтя из приложения А показывает расположение туннельного комплекса. От поверхности туннель начинает идти вниз на 50 футов, прежде чем начинает постепенно выравниваться и поворачивать на восток. Персонажи, хорошо ориентирующиеся в пространстве, понимают, что они путешествуют под поверхностью Земель Скорби. Пройдя несколько сотен футов, герои прибывают в секретное убежище, принадлежащее ордену Изумрудного когтя.



Орден Изумрудного когтя

Орден Изумрудного когтя — тайное общество фанатичных воинов, шпионов и некромантов, которые утверждают, что верны трону Каррната. Они тайно действуют по всему Кхорвайру, совершая акты разрушения, убийства и некромантического террора.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБЛАСТИ

Убежище обладает следующими важными особенностями:

Размеры и рельеф местности. Комнаты и коридоры с земляными стенами укреплены деревянными балками. Высота потолков составляет 8 футов.

Освещение. Комнаты внутри убежища ярко освещены факелами.

Звуки и запахи. В воздухе пахнет жидкостью для бальзамирования. Из области 3 доносятся приглушенные голоса.

1. ДВЕРЬ С ЛОВУШКОЙ

Запертая тяжёлая деревянная дверь закрывает конец туннеля. Персонажи, которые осматривают дверь и преуспевают в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаруживают в замке ловушку для распыления яда. Замок можно взломать с помощью успешной проверки Ловкости Сл 12 с использованием воровских инструментов, но это также приведёт в действие ловушку, если она все ещё активна. Персонаж может действием совершить проверку Силы Сл 15 для выламывания двери. Дверь — это средний объект с КД 15, 30 хитами и иммунитетом к урону ядом и психической энергии. Взлом или выламывание двери приводит в действие ловушку и предупреждает агентов Изумрудного когтя в области 3.



Ловушка с распылением яда. Эта ловушка срабатывает, если кто-то пытается взломать замок или силой открыть дверь. При срабатывании, из замка с шипением выбрасывается струя яда, который заполняет туннель. Все существа в радиусе 10 футов от двери должны совершить спасбросок Телосложения Сл 10, получая 7 (2к6) урона ядом при провале или вдвое меньше при успехе (для сильных или очень сильных групп урон удваивается). Если ловушка обнаружена заранее, её можно обезвредить при успешной проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Если эта проверка проваливается на 5 или более — ловушка срабатывает.

2. ХРАНИЛИЩЕ ТРУПОВ

Когда персонажи войдут в комнату, прочтите:

Это круглое помещение освещено факелами. В комнате аккуратными кучками сложены около тридцати человеческих тел. Они обнажены и покрыты какой-то жидкостью для бальзамирования. Нет никаких очевидных признаков того, что их убило.

Если персонажи наделали слишком много шума, проникая сюда, два **разбойника [bandit]** из области 3 приходят на разведку. Они поднимают тревогу, когда сталкиваются с персонажами.

Груды тел. Участки, содержащие тела, считаются труднопроходимой местностью. Также тела обработаны легковоспламеняющейся жидкостью. Если они подвергнутся воздействию открытого пламени или электричества, все тела в куче вспыхнут пламенем. Существо, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от горящих тел, получает 7 (2к6) урона огнём. Стражи Изумрудного когтя знают это и могут действием поджечь кучу своими факелами.

3. ИСПЫТАТЕЛЬНАЯ КАМЕРА

Дверь, ведущая в эту комнату, закрыта, но не заперта. Когда персонажи войдут в эту комнату, прочитайте вслух следующий текст в рамке (соответствующим образом изменив его, если агенты уже мертвы):

Эта освещённая факелами камера выложена свежим кирпичом и строительным раствором. Несколько хорошо вооружённых людей стоят внутри, наблюдая за тем, как человек в мантии прикрепляет металлические пластины к конечностям мёртвого тела. Все наблюдающие носят металлические маски.

Пятеро **разбойников** Изумрудного когтя с интересом наблюдают, как врач Эмилай Консток (нейтрально-злой, **обыватель**) прикручивает куски металла к трупам, разложенным на столах по краям комнаты.

Агенты атакуют любых незнакомцев, которых они видят. Во время боя Консток забивается в угол, опасаясь за свою жизнь. Персонажи, выжившие в битве, могут допросить Констока, который ответит правдиво, если они пообещают пощадить его. При допросе используйте следующую информацию:

- Консток утверждает, что он врач из города Реккенмарк в Каррнате.

- Агенты ордена Изумрудного когтя сопровождали Консток из Каррната, чтобы изучить магическое воздействие Земли Скорби.
- Многие трупы в Землях Скорби не разлагаются, так что Консток хотел создать особых зомби из соискателей Изумрудного когтя, которые пожертвовали собой ради его дела. Это позволит им служить ордену в немертвом состоянии.
- Этой операции способствовал приказ шпиона Изумрудного когтя из Спасения, но Консток утверждает, что понятия не имеет о его личности.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже представлены советы по изменению сложности столкновения:

- **Очень слабый:** Уберите двух **разбойников**.
- **Слабый:** Уберите **разбойника**.
- **Сильный:** Замените **разбойников** **головорезами**.
- **Очень сильный:** замените **разбойников** **восемью головорезами**.

Персонажи могут вернуться на поверхность, чтобы сообщить о своих находках Эваназеру, но предательство не за горами...

ПРЕДАТЕЛЬ

Шпион Изумрудного когтя — Ируллан Карнах. Она заплатила за права на утилизацию Большого Мо именно для того, чтобы её коллеги могли использовать его, чтобы скрыть свою работу в Спасении, одновременно используя его части. Когда персонажи выполняли свою миссию, Ируллан узнала о предательстве своей помощника. Она послала наёмников убить его, и теперь эти убийцы ждут героев.

ПОПЫТКА ПОКУШЕНИЯ

Когда персонажи возвращаются на поверхность, они находят мёртвое тело Эваназера, пронзённое стрелами, лежащее возле колокола на свалке. Два наёмника **разведчика [scout]** — женщина-шифтер по имени Ртуть и женщина-человек по имени Брейс Кондер — прячутся в мусорной баке на расстоянии 100 футов. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16, замечают разведчиков и не будут застигнуты врасплох, когда те атакуют. Разведчики сражаются насмерть.

В случае поимки убийцы рассказывают, что к ним подошла фигура в капюшоне и заплатила за совершенные убийства. Они не знают, кто была эта фигура, но говорят, что она говорила женским голосом.

Сокровища. В сумке Эваназера все ещё находится золото, которое он обещал в качестве награды: по 10 зм на каждого искателя приключений в отряде.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже представлены советы по изменению сложности столкновения:

- **Очень слабый:** Уберите **разведчика**. Уменьшите Сл проверки Мудрости (Восприятие) до 13.
- **Слабый:** Уменьшите Сл проверки Мудрости (Восприятие) до 13.
- **Сильный и очень сильный:** Добавьте четырёх **разведчиков**. Увеличьте Сл проверки Мудрости (Восприятие) до 18.

ЗАКОН ВСТУПАЕТ В СИЛУ

Сразу после битвы на свалку прибывает **кованый солдат [warforged soldier]** по имени Шериф. Шериф является представителем местных правоохранительных органов и хочет знать, что здесь произошло. До тех пор, пока игроки дают ему разумное объяснение произошедшего, он им верит.

Если персонажи попытаются убедить Шерифа, что Ируллан стоит за убийствами и в сговоре с Изумрудным когтём, он выслушает их историю, но укажет на отсутствие улик, напрямую связывающих её с преступлениями. Шериф не хочет создавать проблемы одному из самых богатых граждан Спасения, но обещает разобраться в этом подробнее, сказав, что свяжется с персонажами, если что-нибудь узнает. Дайте каждому игроку по одному **очку героизма**.

ШЕРИФ

Законно-нейтральный, кованый солдат, миротворец

Шериф пытается сохранить хоть каплю мира в Спасении, вмешиваясь для разрешения споров. Он носит кожаный плащ и копье, которое потрескивает электричеством, когда он держит его в своих руках.

Мотивация: Сохранять мир, не раздражая могущественные силы Спасения.

Манеры: Шериф часто выходит из строя. Во время разговора он странно заикается.

Цитата: «Д-д-да брось это!»

СТОЛКНОВЕНИЕ С ИРУЛЛАН КАРНАХ

Ируллан Карнах — один из самых влиятельных брокеров в Спасении. Большую часть времени она проводит в своём номере в отеле «Спасение», выходя только для того, чтобы навестить свой кабинет на Рынке утиля. Ируллан использует блок статистики **ветерана [veteran]**. Её всегда сопровождает команда «Ашхаунды», состоящая из десяти **ветеранов** разного пола и национальности. Предупредите своих игроков, что они, скорее всего, окажутся слишком слабы, если решат действовать против неё. Если персонажи высказывают ей свои подозрения, она просто отшучивается.

ИРУЛЛАН КАРНАХ

Нейтрально-злая, женщина, человек, брокер и агент Изумрудного когтя.

Ируллан Карнах — розовощёкая, пухленькая женщина лет сорока с небольшим, которая всегда носит фиолетовый шарф, перекинутый через одно плечо. Она известна как один из самых влиятельных брокеров Спасения, но тайно служит Изумрудному когтю в качестве шпиона в этом районе.

Мотивация: Держать свою преданность ордену Изумрудного когтя в секрете.

Манеры: Ируллан спокойна и мягкосердечна, никогда не выходит из себя, даже когда подписывает смертные приговоры.

Цитата: «Улетайте, маленькие птички. Лето закончилось, и пришло время чтобы вы двигались дальше».

ДОСТИЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если персонажи публично обвинят Ируллан в причастности к Изумрудному когтю или в причастности к смерти Эваназера, она решит осложнить им жизнь. Они получают достижение приключения «Могущественный враг». В конце приключения попросите игроков отметить это событие в **Листе приключения**.

ОКОНЧАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

С первыми приключениями в Спасении и Сумраке, герои начали создавать себе имя. Прочтите вслух следующий текст в рамке:

Пока вы отдыхаете и восстанавливаетесь после своих приключений, ваша подруга Калли [или НИП, созданный группой] находит вас. «До меня доходят слухи о том, что вы участвуете в жизни города. Вы определенно произвели впечатление. Это здорово, но будьте осторожны. В Спасении слава и бесчестие являются синонимами. И то, и другое может открыть новые возможности или привести к гибели».

ОБ АВТОРЕ

Профессиональная работа Шона Мервина по дизайну, разработке и редактированию в D&D насчитывает 20 лет и более 4 миллионов слов контента, начиная с третьего по пятое издание. Среди его последних работ — книга «Acquisitions Incorporated», «Врата Балдура: Нисхождение в Авернус» и «Ярость повелителя бурь». Он также является менеджером ресурсов компании Лиги искателей приключений D&D «Эберрон: Оракул войны». Шон ведёт еженедельный подкаст D&D под названием «Down with D&D», и он получил степень магистра в области творческого письма в Вермонтском колледже изящных искусств. Вы можете следить за его бреднями и размышлениями в Twitter по адресу @shawnmerwin.

НАГРАДЫ

В конце приключения каждый получает награды, основанные на его достижениях.

НАГРАДЫ ЗА УЧАСТИЕ

В конце приключения каждый игрок заполняет Лист приключения. Распечатайте по одной копии Листа приключения для каждого игрока в группе.

Игроки получают следующие награды за прохождение приключения:

ПРОДВИЖЕНИЕ

Персонаж, участвующий в этом приключении, получает один уровень. Игроки должны поставить галочку в поле, чтобы показать, что эта награда была получена.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНО: ОТКАЗ ОТ ПОВЫШЕНИЯ

Игрок может отказаться от повышения уровня. В этом случае он не сможет получить ни одну из наград, перечисленных в Листе приключения, но все равно будет получать сюжетные события в обычном режиме. Если в сюжетном событии указано, что персонажу предоставляется магический предмет, монеты или даётся любое другое преимущество с повышением уровня, то, при отказе от повышения, игрок не получает все вышеуказанное, но по-прежнему зарабатывает сюжетное событие.

НАГРАДЫ

В конце приключения каждый персонаж в группе получает награды, указанные в Листе приключения. Кроме того, каждый игрок отмечает **одну** из перечисленных бонусных наград.

Важно: Если участник не смог выполнить указанное задание или уже израсходовал награду, вычеркните её из Листа приключения, чтобы в дальнейшем он не смог выбрать её снова.

ДОСТИЖЕНИЯ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

В конце приключения каждый игрок должен отметить все свои достижения в приключениях.

Важно: Вычеркните все достижения, которые персонаж не заработал.

НАГРАДА МАСТЕРА

За проведение игры вы получаете отметку приключения, которую можно применить к одному из своих персонажей в Эббероне. Такой персонаж повышает свой уровень на 1 и получает награды, которые указаны в отметке приключения. Отметьте все сюжетные события, которые вы хотите сохранить.

Вы можете выполнять задания Мастера при проведении этого приключения. Смотрите Руководство Мастера Лиги искателей приключений для получения дополнительной информации о заданиях Мастера.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Следующие неигровые персонажи занимают видное место в этом приключении:

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Имя	Персональные данные	Подробности
Белалур	Нейтральная, женщина, гоблинша, брокер	Жизнерадостна по натуре, но является дальновидным торговцем и безжалостным манипулятором.
Брэкл	Нейтральный, гном, отшельник	Брэкл то появляется в Спасении, то исчезает из него, проповедуя Драконье пророчество.
Вист	Хаотично-нейтральная, женщина, вор подменыш	Вист украла стрелу Истины из часовни Серебряного пламени, чтобы продать его тому, кто предложит самую высокую цену.
Гарунда	Нейтральная, женщина, гоблинша, подмастерье ремесленника	Безрассудная дочь брокера Белалур.
Драев Шалдор	Нейтральный, мужчина, человек, брокер	Драев известен как скряга, который всегда платит наименьшую цену за своё спасение.
Зодор Тарев	Хаотично-добрый, мужчина, шифтер, контрабандист	Зодор занимается торговлей на чёрном рынке добычи из Сайра, прибывающей в Бреландию.
Ируллан Карнах	Нейтрально-злая, женщина, человек, брокер и агент Изумрудного когтя	Ируллан известна как один из самых влиятельных брокеров Спасения, но также является шпионом Изумрудного когтя в этом районе.
Калли Алран	Нейтральная, женщина, человек, утильщица	Калли принадлежит к команде спасателей «Серые псы» и поставила перед собой задачу вернуть артефакты со своей родины на Киране.
Мать Джахана	Законно-добрая, женщина, человек, жрец Серебряного пламени	Джахана служит Серебряному пламени как верный член Ордена служителей.
Шериф	Законно-нейтральный, кованый солдат, миротворец	Шериф пытается сохранить хоть каплю мира в Спасении, вмешиваясь для разрешения споров.
Эваназер	Нейтральный, мужчина, человек	Обеспокоенный слуга брокера Ируллан Карнах. Убит своей хозяйкой за то, что он вникал в её дела.
Эмилай Консток	Нейтрально-злой, мужчина, человек, врач	Некромант, нанятый орденом Изумрудного когтя для проведения экспериментов в Землях Скорби.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

ВЕТЕРАН [VETERAN]

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный 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 Восприятие +2, Атлетика +5

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если используется двумя руками.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Тяжелый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к10 + 1) колющего урона.

ГОЛОВОРЕЗ [THUG]

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 1 любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

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

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

Тяжелый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

ДОЛЬГРИМ [DOLGRIM]

Маленькая Аберрация, хаотично-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех, щит)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки Глубинная речь, Гоблинский

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Двойное сознание. Дольгрим имеет преимущество на спасброски от слепоты, очарования, глухоты, испуга, ошеломления и потери сознания.

Действия

Мультиатака. Дольгрим совершает три атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Копье. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или диапазон 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2), при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дальность 30/120 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.



ШИФТЕР

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАЩИТНИК [IRON DEFENDER]

Средний Конструкт, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 30 (4к8 + 12)

Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	8 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Обострённые чувства. Защитник имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие).

Телепатическая связь. Пока защитник находится на том же плане, что и его хозяин, он может магическим образом передавать ему свои чувства, а также они могут общаться телепатически.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона, и цель должна совершить спасбросок Силы Сл 13, иначе получит дополнительно 3 (1к6 + 3) колющего урона, и станет схваченной (Сл освобождения 13). Защитник может удерживать таким способом только одну цель.

КОВАНЫЙ СОЛДАТ [WARFORGED SOLDIER]

Средний Гуманоид (кованый), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (природный доспех, щит)

Хиты 30 (4к8 + 12)

Скорость 30 фт

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

Навыки Атлетика +5, Восприятие +4, Выживание +4

Спротивление урону яд

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Бонус мастерства +2

Устойчивость кованых. Кованый совершает с преимуществом спасброски от отравления и иммунен к болезням. Кованого нельзя магически усыпить.

Действия

Мультиатака. Кованый совершает две атаки наручным клинком.

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

Дротик. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 30/120 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Реакция

Защита. Когда атакующий, которого видит кованый, совершает бросок атаки против существа в пределах 5 фт от кованого, кованый может наложить помеху на этот бросок атаки.



КРИСТАЛЛИЧЕСКИЙ ДРЕЙК [CRYSTAL DRAKE]

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 22 (4к6 + 8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	11 (+0)	6 (-2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

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

Внезапная атака. Если дрейк застаёт враг врасплох существо и попадает по нему атакой на протяжении первого раунда боя, цель получает дополнительные 7 (2к6) урона от атаки.

Действия

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

ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 0 (0 или 10 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

КУРОЛИСК [COSCATRICE]

Маленький Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 20 фт, летая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, чтобы не превратиться магическим образом в камень. При провале существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. Оно должно повторить этот спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект заканчивается. При провале существо становится окаменевшим на 24 часа.

РАЗБОЙНИК [BANDIT]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение кроме законного

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

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

РАЗВЕДЧИК [SCOUT]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт

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

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

Острые зрение и слух. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) колющего урона.

ШИФТЕР [SHIFTER]

Средний Гуманоид (шифтер), любое мировоззрение

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5, Восприятие +4, Природа +2, Проницательность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Превращение (перезарядка после короткого и продолжительного отдыха). Бонусным действием шифтер может принять звериный облик на 1 минуту или пока не умрёт. Шифтер получает 5 временных хитов. Он может совершать атаку укусом, когда принимает вид животного и может бонусным действием совершать атаку укусом каждый свой ход.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) колющего урона.

ТРУПНАЯ СКУЛЬПТУРА [CORPSE SCULPTURE]

Большая аберрация, нейтральная

Класс Доспеха 9

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 10 фт, плавая 10 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к состоянию сбитый с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус мастерства** +2

Искажённая земля. Пол в радиусе 10 фт вокруг скульптуры является вязкой труднопроходимой местностью. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Силы Сл 10, иначе их скорость уменьшается до 0 до начала их следующего хода.

Бормотание. Скульптура постоянно неразборчиво бормочет, пока видит другое существо, и сам дееспособен. Все существа, начинающие ход в пределах 20 фт от скульптуры, и слышащие бормотание, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10. При провале существо не может совершать реакции до начала своего следующего хода и бросает к8, чтобы определить, что оно будет делать в текущем ходу. При результате от «1» до «4» существо ничего не делает. При результате «5» или «6» существо не совершает ни действий, ни бонусных действий, и всё своё перемещение тратит на то, чтобы переместиться в случайным образом выбранном направлении. При результате «7» или «8» существо совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу в пределах досягаемости, или не делает ничего, если не может совершить такой атаки.

Действия

Мультиатака. Скульптура совершает одну атаку Укусами и, если может, использует Ослепляющий плевок.

Укусы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. **Попадание:** 17 (5к6) колющего урона. Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 10, иначе будет сбита с ног. Если цель убита этим уроном, скульптура поглощает её.

Ослепляющий плевок (перезарядка 5–6). Скульптура выплёвывает шар слизи в точку, которую он видит в пределах 15 фт от себя. Шар при столкновении взрывается ослепительной вспышкой. Все существа в пределах 5 фт от вспышки должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе станут ослеплёнными до конца следующего хода скульптуры.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1
ЗАКАЗЫ «УТИЛЬНОЙ ДОСКИ»

ПЛАКАТ 1:

Поговорите с Белалур на Рынке
утра о путешествии в Сумрак
для поиска пропавшего разведчика

ПЛАКАТ 2:

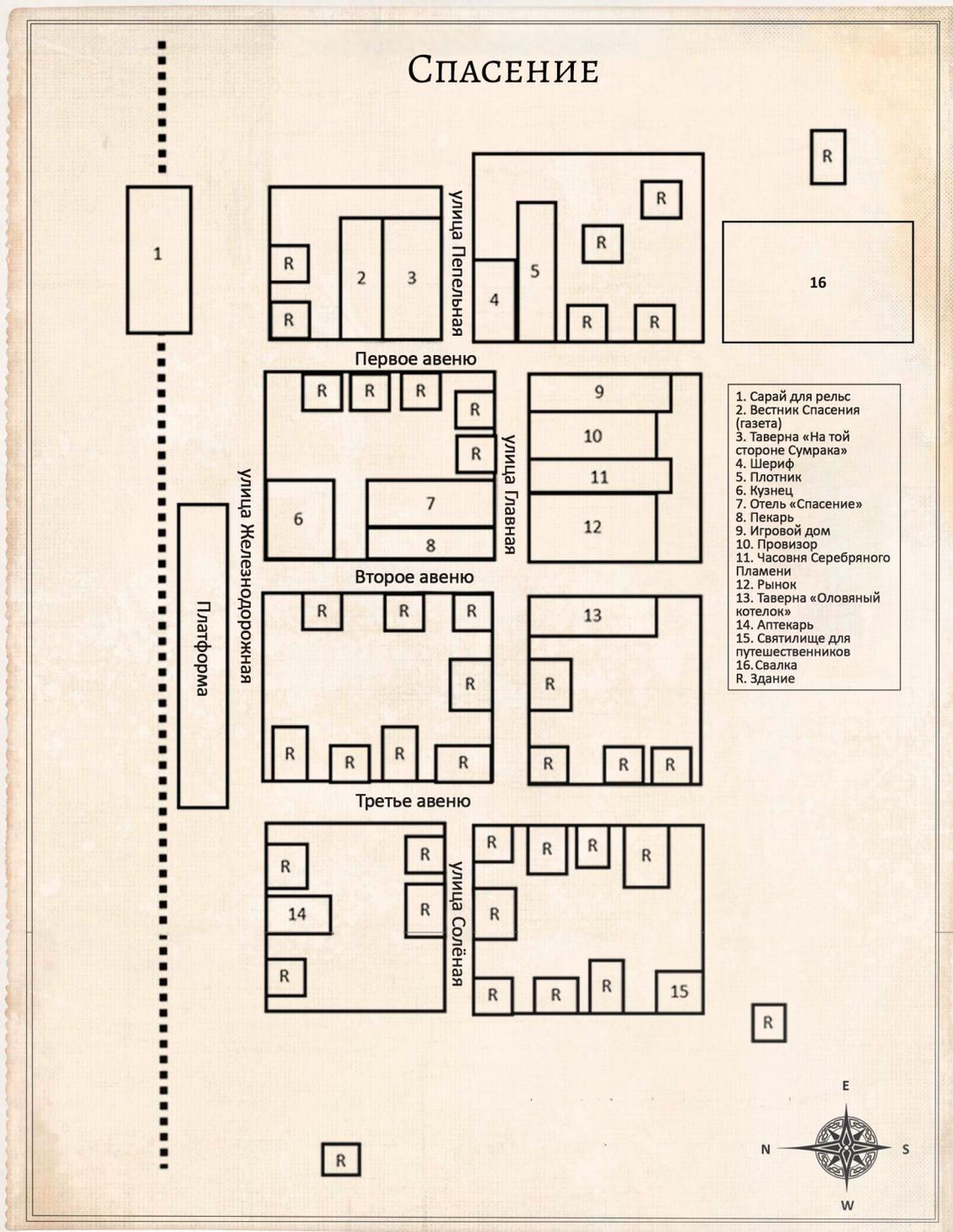
Безбожный негодяй ukrал
реликвию из часовни
Серебряного пламени.
Навестите мать-
настоятельницу Джахану,
чтобы посодействовать ей

ПОЗВОНИ В КОЛОКОЛ НА СВАЛКЕ
ПОСЛЕ ВОСХОДА СОЛНЦА, ЧТОБЫ
НАЙТИ ОПЛАЧИВАЕМУЮ РАБОТУ
БЕЗ ВОПРОСОВ С ТВОЕЙ СТОРОНЫ

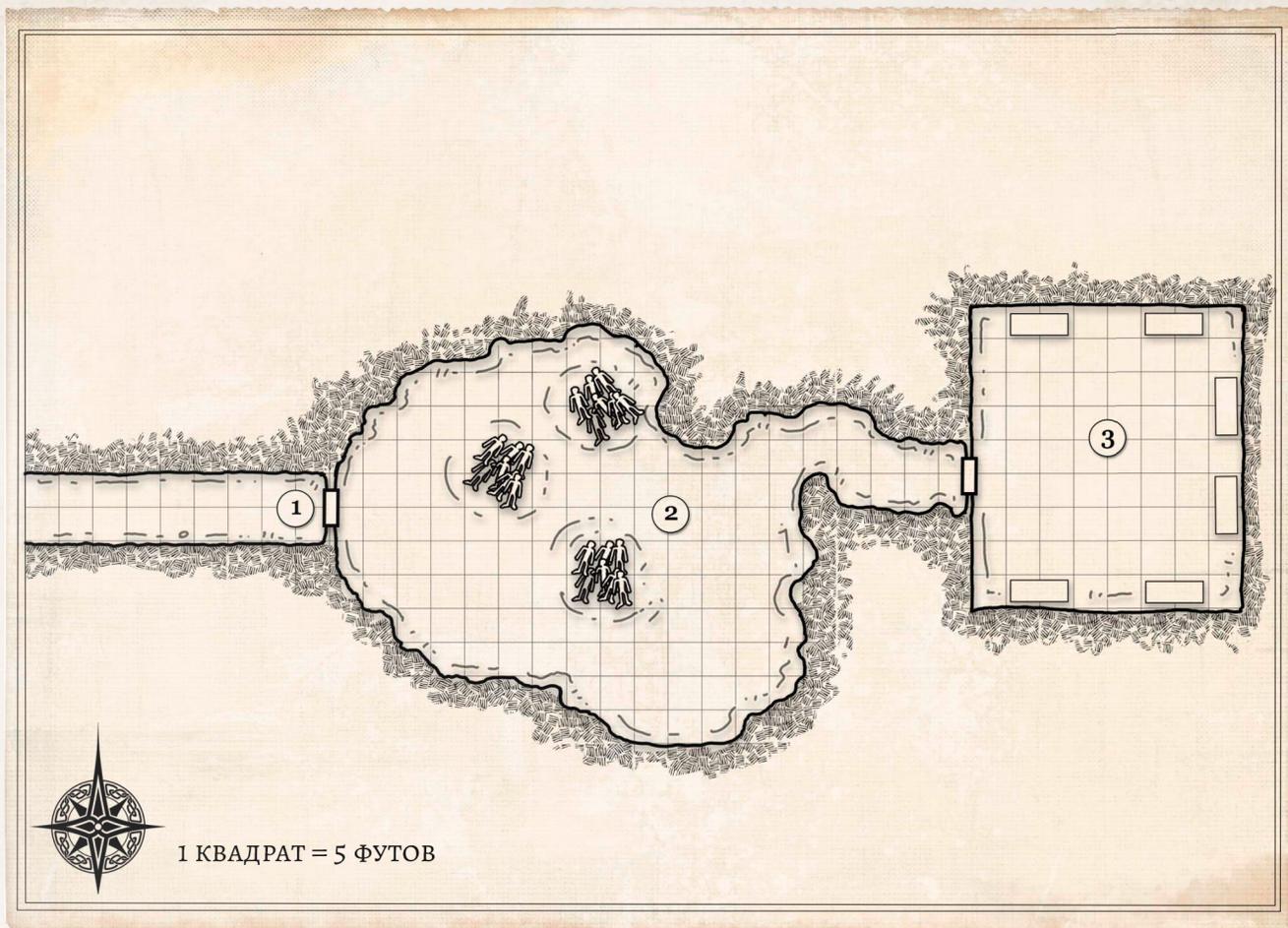
БУДЕТ ОПАСНО

ПРИЛОЖЕНИЕ А: КАРТЫ МАСТЕРА

КАРТА СПАСЕНИЯ

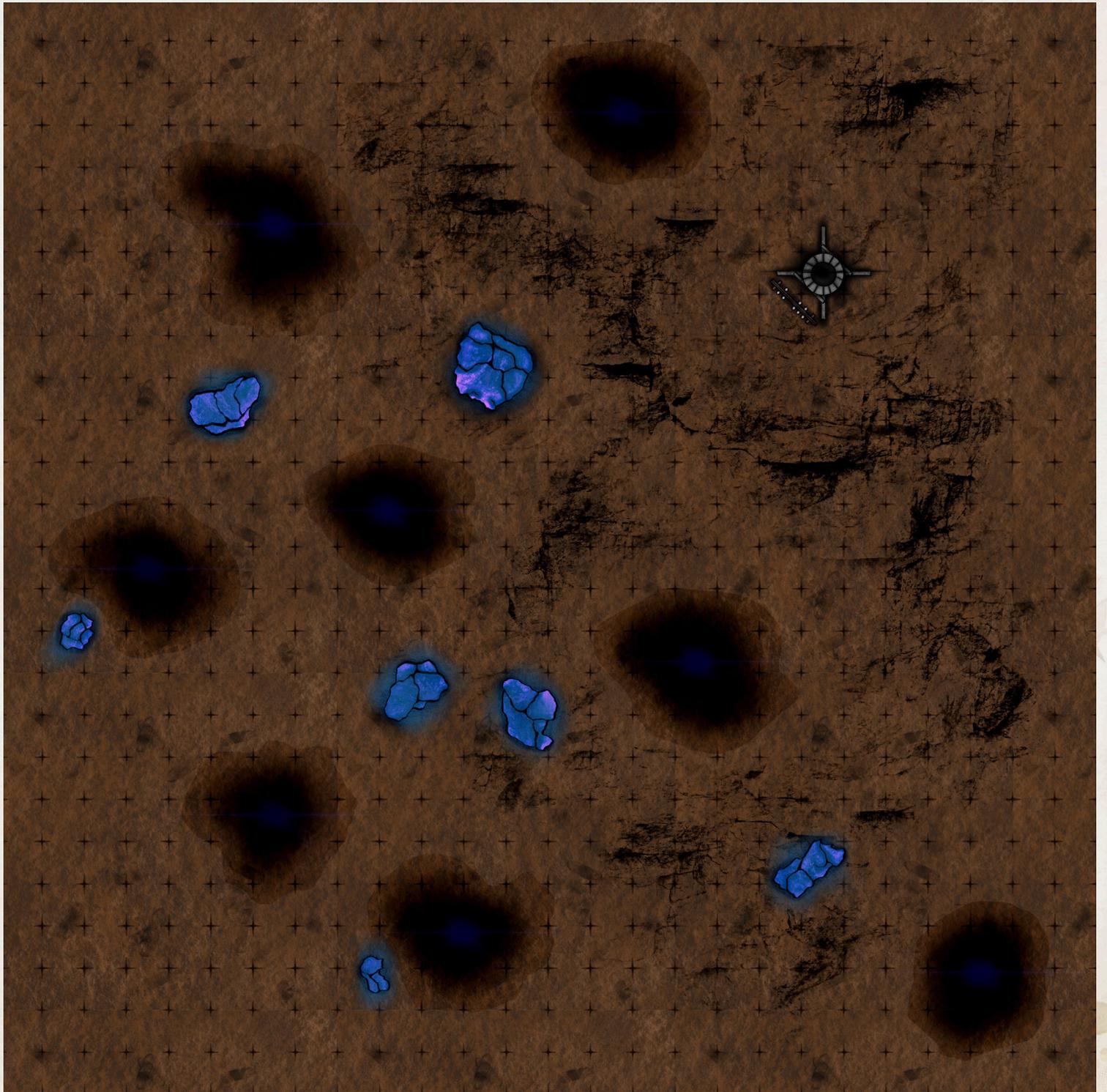


Убежище Изумрудного когтя













Приложение В:

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ МАСТЕРА

Чтобы начать приключение в качестве Мастера, понадобится от 3 до 7 игроков — каждый со своим персонажем, созданным в диапазоне допустимого уровня приключения (см. Обзор приключения).

Перед началом приключения

Прежде чем начать играть, обратите внимание на следующее:

- Ознакомьтесь с приключением, записывая все, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время прохождения, например, способ, которым вы хотели бы изобразить НИП, или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою. Ознакомьтесь с приложениями к приключению и раздаточными материалами.
- Подготовьте дополнительные материалы, которые помогут вам провести игру и которые будут использованы во время приключения: карточки с информацией, ширма Мастера, миниатюры и карты столкновений.
- Попросите игроков предоставить вам соответствующую информацию о персонаже, такую как имя, раса, класс и уровень; пассивная мудрость (восприятие) и все, что указано в приключении как примечательное (например, предыстория, унаследованные события и т.д.)

Игроки могут пройти это приключение множество раз, в качестве игрока или уже как Мастер, но играть они каждый раз должны новым персонажем. В конце сеанса создайте каждому игроку и себе запись об этом приключении. Любые данные о приключении записываются в конце игровой сессии независимо от того, завершено приключение или нет.

Каждый игрок несёт ответственность за ведение собственных заметок в Листе приключений. Если у вас есть время, вы можете быстро просмотреть Лист приключения игрока, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если вы видите магические предметы очень высокой редкости или странные наборы показателей способностей, вы можете попросить игроков объяснить причину появления такого предмета или распределения показателей. Если они не смогут этого сделать, не стесняйтесь ограничить использование такого рода неподходящих нарушений.

Напомните своим игрокам о «*Руководстве игрока кампании Оракул войны*». Игроки должны выбрать заклинания своих персонажей и другие опции до начала приключения, если в приключении не указано иное. Не стесняйтесь перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам подсказки о том, с чем они могут столкнуться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

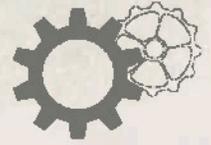
Чтобы выяснить, следует ли вам учитывать настройку приключения, суммируйте общие уровни всех персонажей и разделите это число на количество персонажей (округление 0,5 или более вверх, 0,4 или меньше вниз). Это СУО группы. Чтобы оптимизировать приключение к силе группы, обратитесь к следующей таблице.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

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



ЭБЕРРОН: ОРАКУЛ ВОЙНЫ



ЛИСТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ: DDAL-EB-01 ЗЕМЛЯ НОЧИ

Имя персонажа		Класс/Уровень	
Имя игрока		Мастер игры	
Приключение		Дата	

ЗАМЕТКИ К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Прибыв к аванпосту Спасение в Землях Скорби, ваш отряд выполнил три задания в Сумраке. В это же время вы обнаружили в поселении шпиона Изумрудного когтя.

ПРОДВИЖЕНИЕ

- За завершение этого приключения вы получаете один уровень (Если вы откажетесь от этого уровня, вы по-прежнему записываете достижения за это приключение, но не можете претендовать на любые другие награды или преимущества достижений за это приключение)

НАГРАДЫ

Вы получаете следующие награды:

- 10 зм от Белалуур за спасение Гарунды (5 зм, если она умерла)
- 10 зм от отряда Вист за спасение их жизней.
- 10 зм от Эваназера за разведку в туннеле.

Выберите ОДНУ бонусную награду:

- Флакон с противоядием за возвращение стрелы Истины.
- Колба с алхимическим огнем за возвращение стрелы Истины.
- 20 серебряных стрел за возвращение стрелы Истины.
- 25 зм за привлечение Вист к правосудию.

СОКРОВИЩА ПЕРСОНАЖА

ЗОЛОТО В НАЧАЛЕ	
ПОТРАЧЕННОЕ ЗОЛОТО (-)	
ПОЛУЧЕННОЕ ЗОЛОТО (+)	
ИТОГО ЗОЛОТА	

ДОСТИЖЕНИЯ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

- Благодарная гоблинша.** Вы спасли гоблиншу Гарунду, и она бесконечно благодарна. Один раз в конце любого приключения кампании «Оракул Войны» выберите одно из следующих преимуществ.
 - Скопируйте одно заклинание из списка волшебника 1 уровня из доступных источников в вашу книгу заклинаний, ритуальную книгу или книгу Теней бесплатно. Вы должны иметь таинственное воззвание Книга древних секретов, чтобы добавить это заклинание в книгу Теней.
 - Получите беглое владение Гоблинским.
 - Получите дополнительно 10 зм в награду.
- Отложенная казнь.** Вы освободили воровку-подменша Вист, позволив ей избежать правосудия за её преступления.
 - В будущем приключении вы можете один раз обратиться к Вист, чтобы она замаскировала вас с помощью своего набора для грима. Если вы соглашаетесь на это, Сл проверки маскировки 22. У вас должно быть как минимум 8 часов свободного времени, чтобы обратиться за помощью к Вист.
- Могущественный враг.** Вы нажили себе врага в лице могущественного и богатого посредника Ируллан Карнак. Вы обнаруживаете, что жизнь стала сложнее, а вещи более дорогими. В конце этого приключения бросьте к20 и сверьтесь с таблицей ниже. Вы можете добавить ваш модификатор Харизмы к результату.

Менее 5: Вычтите 10 зм из вашего общего количества золота, поскольку Ируллан говорит своей сети поставщиков взимать с вас больше за товары первой необходимости.

6–13: Вычтите 5 зм из вашего общего количества золота, поскольку Ируллан говорит своей сети поставщиков взимать с вас больше за товары первой необходимости.

14–18: Без изменений.

19+: Вы находите в городе продавцов, которым не нравится Ируллан, и они сочувствуют вам, так что предоставляют скидки. Прибавьте 10 зм к вашему общему количеству золота.