



ADVENTURERS LEAGUE™

РОГ ХАРТКИЛЛЕРА

Объявив о владении Рогом Харткиллера, Риндольг делает следующий ход по захвату Хартсвэйла. Тем, кто не принадлежит великаньему роду, предложено покориться или умереть. Присягнут ли они на верность ярлу Риндольгу, или же есть другой выход? Есть ли другой претендент на трон?

Иногда лучший выбор может быть опаснейшим...

Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня



GREG MARKS

Автор приключения

Код приключения: DDAL05-17

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

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

Перевод: Кирилл Кубер

Вёрстка: Майя Эверетт

Вычитка: Майя Эверетт, Андрей Паньшин, Джей «J100рогом»

Переведено при поддержке [клуба «Башня»](#)

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.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Поединок	16
Введение	2	А. Усиленный Харткиллер	16
Лига Приключенцев D&D	2	Б. Ослабленный Харткиллер	16
Подготовка приключения	2	В. Чемпион короля	16
Перед игрой	2	Г. Король остаётся один	16
Изменение сложности приключения	2	Предательство	17
Проведение приключения	3	Исход	17
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Вознаграждение	19
Предыстория приключения	5	Опыт	19
Обзор приключения	5	Сокровища	19
Зацепки приключения	5	Активность за дни простоя	20
Часть 1. Странные дела	6	Сюжетные награды	20
Торговый район	7	Слава	20
Часть 2. Вызов	8	Время простоя	20
Ярл Риндольг и его план	8	Награда Мастера	20
Вызов ярла Риндольга	8	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	21
Отставка Хартвика	9	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	22
Часть 3. Великаны в снегах	10	Приложение: Карта «Великаны в снегах»	27
Особенности местности	10	Приложение: Карта «Возвращение Харткиллера»	28
Часть 4. Возвращение Харткиллера	12	Раздаточный материал 1. Активность за дни простоя	29
А. Восставший из мёртвых	12	Раздаточный материал 2. Сюжетная награда	30
Вариант Б1. Охота смертных	13	Раздаточный материал 3. Кинжал яда	31
Вариант Б2. Охота небожителей	14		
В. Трапеза	14		
Часть 5. Тяжёлый выбор	16		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «*Рог Харткиллера*», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Действие приключения происходит в Хартсвэйле в мире Забытых Королевств, в городе Стэгвике.

Лига Приключенцев D&D

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

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, посетите сайт Лиги Приключенцев D&D:

www.dndadventurersleague.org

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики

- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 8 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

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

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО 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

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

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

Все карты в ваших руках. Именно вы принимаете решения о том, как группа будет взаимодействовать с ПМ и окружающей средой в приключении. Вы можете вносить в приключение серьёзные изменения или импровизировать, если сохраните при этом дух оригинала.

Давайте игрокам достойные испытания. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените уровень опыта игроков (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь дать каждому из них тот опыт, которого они ищут, играя в D&D. У всех должна быть возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

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. *Руководство Мастера* содержит дополнительную информацию об искусстве проведения игры в D&D.

Услуги заклинателей

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебн лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
Воскрешение*	3 000 зм
Истинное воскрешение*	50 000 зм

* Эти заклинания дополнительно требуют траты дней простоя (150 для *воскрешения* и 350 для *истинного воскрешения*). Эти расходы можно уменьшить на 50 дней простоя за каждый фракционный ранг выше первого, которым обладает персонаж. Это время простоя тратится на общественные работы для церкви, предоставившей услуги заклинателя. Предыстория послушника НЕ уменьшает стоимость этого заклинания ни в зм, ни в днях простоя.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

Послушники могут воззвать к услугам заклинателей следующих богов в трёх городах:

- **Парнаст (этап 1).** Майлики
- **Стэгвик (этап 2).** Чонтия
- **Берегост (этап 3).** Латандер, Вокин

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

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

щее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

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

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

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

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

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Пять дней назад обитатели гор Ледяных Шпилей и люди Хартсвэйла проснулись от рёва могучего рога, ознаменовавшего подготовку вторжения армии великанов. Риндольг, заклинатель рун и ярл ледяных великанов, нашёл *Рог Харткиллера*, артефакт, который, по легенде, может призвать героя Хартсвэйла — Харткиллера, младшего сына Аннама Всеотца, победившего великанов в Войне Харта.

Холмовые, каменные, ледяные великаны и даже огры собрались из дальних уголков Ледяных Шпилей, отвечая на зов. Добрый Король Хартвик отправил группу приключенцев, чтобы проверить, слухи ли это или же великаны собираются напасть на долину. К сожалению, слухи оказались правдой. Великаны действительно собираются, но, похоже, не все из них даже знают, зачем.

Однако простого захвата долины ярлу будет недостаточно. После разрушения Уложения [Ordning] он пытается победить врага настолько могучего, что у бога великанов не будет возможности этого не заметить — Харткиллера, сына Аннама. Используя магию рун, ярл вернул героя-великана из мертвых, чтобы победить его в поединке — деяние достаточно великое, чтобы ярл занял свое законное место в новом Уложении.

Теперь он просто ждёт свою добычу.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение начинается с прибытия персонажей в Хартсвэйл. Они либо возвращаются с разведки (DDAL05-13 «*Возвышение ярла*»), либо отвечают на зов о помощи доброго короля Хартвика.

Часть 1: Странные дела. Пока всеобщее внимание сосредоточено на северных полчищах великанов, король Хартвик обеспокоен сообщениями от Разведчиков Приграничья. Один из них, Ули, докладывает, что нечто странное начало происходить неподалёку от Срединного Пика, на западном хребте Ледяных Шпилей, с тех пор, как протрубил *Рог Харткиллера*. Неожиданно дичь стала редкой. Часто слышны странные крики. Король волнуется, что ярл Риндольг что-то замышляет, и хочет, чтобы персонажи разобрались в ситуации прежде, чем она обернется опасным сюрпризом для долины.

Часть 2: Вызов. Перед тем, как персонажи отправятся, ярл Риндольг бросает вызов истинному правителю долины. Один на один. За судьбу людей. Пожилому королю не сравниться с ярлом в бою, но, кажется, другого шанса отразить огромную армию великанов попросту нет.

Часть 3: Великаны в снегах. Персонажи подходят к Срединному Пика и вступают в бой с патрулем разведчиков великанов. Если персонажи берут пленных, они могут узнать о планах ярла.

Часть 4: Возвращение Харткиллера. Персона-

жи отправляются к Срединному Пика, где находят восстанавливающегося Харткиллера, поднятого из могилы. Он выглядит как нежить, но, поедая оленей, вновь отращивает свою плоть. Если персонажи беседуют с воскресшим Харткиллером, он говорит, что верит, что был воскрешен не для того, чтобы восстановить Уложение, но для того, чтобы восстановить Осторию и создать новый порядок. Хотя Харткиллер добрый, он явно предпочитает мир, где великаны будут править остальными.

Часть 5: Тяжёлый выбор. Теперь персонажи должны сделать выбор: поддержать Харткиллера против ярла Риндольга, что чревато свержением короля Хартвика, поддержать Риндольга против Харткиллера в обмен на уступки по защите долины, либо не поддержать никого и защитить долину в одиночку.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение предполагает, что персонажи либо возвращаются из разведки в DDAL05-13 «*Возвышение ярла*», либо были в этом регионе, когда услышали призыв короля Хартвика.

Агент короны. Если персонажи участвовали в DDAL05-13 «*Возвышение ярла*», то они только что обнаружили армию великанов по просьбе короля. По возвращении они отчитываются перед королём, и тот просит их разобраться с новой угрозой

Тайная миссия: Орден Перчатки. Говорят, что в горах укрывается великий зверь, порождение владыки бурь Талоса. Это существо, благословлённое Разрушителем и наполненное его кровью, представляет опасность для Севера. Если сможете, найдите и убейте Зверя Талоса. Это сделает мир лучше.

Тайная миссия: Альянс Лордов. Малн, торговец Альянса и шпион, пропал без вести. В последний раз его видели на западном склоне Срединного Пика. Он расследовал, что делает близ Берегоста великан по имени барон Раджиром, и должен был вернуться с отчётом к ВИДЯЩЕЙ. Информация, которую он разузнал, имеет решающее значение. Найдите и спасите его.

Часть 1. Странные дела

Ориентировочное время: 20 минут

Ключевые события. Персонажи узнают, что на Срединном Пике, на западе, происходят странные вещи. Добрый Король Хартвик и ВИДЯЩАЯ хотят, чтобы персонажи исследовали это место до того, как силы ярла Риндольга атакуют с севера.

Приключение начинается с прибытия персонажей в Хартсвэйл или продолжает предыдущее (DDAL05-13).

Добрый Король Грауман Хартвик явно имеет родство с великанами, возвышаясь на несколько футов над ВИДЯЩЕЙ, агентом Альянса Лордов, несмотря на то, что он сидит на своем алебастровом троне, сгорбившись и опираясь на трость. «Спасибо, что откликнулись на мой зов, чужеземцы. Некоторые из вас много помогали Хартсвэйлу в прошлом, но, к сожалению, над нами вновь сгущаются тучи. Армия ярла Риндольга растёт день ото дня. Похоже, скоро они двинутся вперёд, и да поможет нам Всеотец, когда они будут здесь, ибо несть им числа. Но не поэтому вы здесь». Пожилой лорд указывает на женщину Шу слева от себя.

Сняв спящего псевдодракона с плеча и уложив его на соседний стул, ВИДЯЩАЯ поворачивается к вам. «С тех пор, как враг использовал Рог Харткиллера, в Срединном Пике начали происходить странные вещи. Возможно, Риндольг использовал артефакт, чтобы призвать какого-то могучего зверя, что принесёт нам погибель. Разведчики Приграничья сообщают о жутких криках и исчезающей дичи. Если у Риндольга есть какой-то план, мы должны узнать о нём прежде, чем начнётся битва. Добрый Король просит вас как можно быстрее добраться до Срединного Пика и обнаружить источник этой угрозы. Как только справитесь, поторопитесь вернуться, пока ледяные великаны не сокрушили нас. Ули укажет дорогу». Она жестом показывает на пожилого фирболга, одетого в меха и шкуры.

ПМ готовы отвечать на вопросы персонажей, но говорит, в основном, ВИДЯЩАЯ. Хоть король и здоров, но возраст тяжкой ношей лежит на его плечах. ВИДЯЩАЯ отвечает на все вопросы о грядущей экспедиции или обороне долины, но вопросы о Ледяных Шпилях или Разведчиках Приграничья предпочитает оставлять Ули.

ВИДЯЩАЯ может рассказать следующее:

- Великаны на севере движутся группами или поодиночке. Были замечены разные великаны: холмовые с запада, каменные с востока, и даже огненные с юга.
- Огры устраивали засады на великанов, идущих на север, но около недели назад изменили поведение и начали присоединяться к великанам.
- Число великанов и великаньих родичей под знаменем ярла Риндольга уже превысило число жителей Хартсвэйла. Разведчики Приграничья и Алебастровая Стража пытаются организовать оборону, но их меньше сотни.

- В деревне Стагвик всего чуть больше больше 200 человек, зато в поместьях и на дальних фермах - больше 10000.
- Риндольг был замечен с огромным рогом из клыка мамонта, окованным железом и покрытым рунами силы. Считается, что он нашел Рог Харткиллера — реликвию, призвавшую всех на бой с великанами ещё до основания Хартсвэйла.

Ули может рассказать следующее:

- Ледяные Шпили — это горный хребет к северу от Серебряной Топи с западным и восточным отрогами, меж которыми и лежит Хартсвэйл. Самый высокий пик западного отрога зовётся Срединным Пиком.
- Неделю назад разведчики на западе услышали ужасный звук, словно Торил раскололся на части.
- Шум вызвал многочисленные лавины, помешавшие Разведчикам Приграничья немедленно разобратся в ситуации. Похоже, снег улегся и теперь проход безопасен. Персонажи смогут добраться туда за день или полтора (Ули предлагает карту самого безопасного пути).
- После схода лавин возле Срединного Пика были слышны ужасные крики. Никто не может сказать, рёв ли это зверя или же крик гнева и боли.
- Известно, что в этой части Ледяных Шпилей водятся йети, мантикоры, реморазы, а также белые драконы. Но что хуже, существует множество историй и легенд о существах, что уснули здесь до того, как люди ступили на эти земли. Возможно, одно из таких существ было разбужено Рогом Харткиллера.

После того, как персонажи задают свои вопросы, Ули предлагает им запастись снаряжением, таким, как тёплая одежда, альпинистское снаряжение и верёвки, перед тем, как покинуть город.

Отыгрыш ВИДЯЩЕЙ

ВИДЯЩАЯ ведёт себя мягко и заботливо, предлагает чай и печенье. Она думает о тех, кто на неё работает, как о своих детях или внуках. Иногда она смотрит вдаль, и тогда кажется, что её внимание в этот момент где-то в другом месте. Она известна тем, что отвечает на вопросы до того, как их задают.

Цитата: «Конечно, я знаю, зачем вы здесь. Вопрос в том, знаете ли это вы?»

Отыгрыш Доброго Короля Граумана Хартвика

Видно, что в жилах Граумана течёт великанья кровь — даже опираясь на трость, старик возвышается над

остальными. Он горд историей своей семьи и долины, дружелюбен, великодушен и добр. Чувство долга заставит его сделать всё, чтобы защитить свой народ.

Цитата: «Всеотец обязывает к долгу перед моим народом».

Отыгрыш Ули, старого Разведчика Приграничья

Ули большой, старый и уставший. Он всё ещё по-зимнему закутан в шкуры. От старости спина его заметно сутулится. Как и у большинства Разведчиков Приграничья, заметно его великанье наследие — он фирболг.

Разведчики - вымирающая профессия. Люди не вступают в их ряды так часто, как раньше. Большинство молодых добровольцев — фермеры или охотники, из которых можно собрать разве только пожарную бригаду. Если бы люди в городе понимали...

Цитата: «Похоже, грядёт буря».

СОКРОВИЩА

Учитывая грозящую всем опасность, король не предлагает персонажам награду, но если они требуют плату за помощь Хартсвэйлу, он обещает каждому по 500 зм.

ТОРГОВЫЙ РАЙОН

В городе можно купить экипировку, которая поможет персонажам подготовиться к морозам, если персонажи решат купить её (все цены могут быть найдены в *Книге игрока*). Ледяные Шпили очень опасны, особенно в межсезонье.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

В дополнение к снаряжению из *Книги игрока* многие магазины Стэгвика предлагают дополнительную экипировку, полезную в Ледяных Шпилях.

Одежда «Тепло очага» (4 зм). Эта толстая шерстяная одежда отделана мехом и обработана так, чтобы защищать от ветра. Любой спасбросок, совершаемый носящим эту одежду персонажем для противостояния холодной погоде, совершается с преимуществом. Однако она не очень хорошо отталкивает воду; намочнув, она становится тяжёлой, и спасброски для противостояния холодной погоде делаются с помехой.

Снегоступы (5 зм). Эти прочные конструкции крепятся к ногам и сделаны из дерева. Существа, носящие эти ботинки, передвигаются по труднопроходимой из-за снега местности, как по обычной.

Когда персонажи будут готовы продолжить путешествие, перейдите к части 2.

Часть 2. Вызов

Ориентировочное время: 20 минут

Ключевые события: Ярл Риндолг бросает вызов лорду Хартсвэйла. У персонажей мало времени и так же мало шансов.

Пока вы загружаете припасы и пакуете снаряжение, ваше внимание привлекает звук десятков рогов, доносящийся с севера. Жители Стэгвика показывают в ту сторону пальцами, начинается паника. У входа в долину возвышаются десятки великанов.

Они стоят, выжидая, скрестив на груди руки. Знамена ярла Риндолга и белый флаг развеваются на ветру. Очень скоро Добрый Король Хартвик собирается выехать из своего замка, что стоит посреди реки Чистый Вихрь. Его броня сверкает на зимнем солнце, и пожилой лорд с трудом взбирается на массивного тяглогового коня, уносящего его на встречу с судьбой в сопровождении лишь горстки стражей.

Добрый Король Хартвик проезжает мимо персонажей и будет рад, если они присоединятся к нему. Он не знает, чего хочет Риндолг, но предполагает, что ярл ждёт чего-то, поскольку ещё не атаковал. Хартвик просит персонажей не начинать драку, поскольку подготовка к защите долины еще не завершена, и неизвестно, что за зверя мог вызвать Риндолг на западе. Любое время, что мы сможем выиграть, поможет спасти жителей долины.

Ярл Риндолг и его план

Ярл Риндолг — не только могучий воин, но и великий заклинатель рун. Шестьсот лет назад он убил своего отца Эсмьорга, правившего Калдрикетом из огромного деревянного дома высоко в горах Ледяных Шпилей, его собственным магическим топором, *Эксавмактом*. Выкованный из железа, найденного в упавшей звезде, усиленный могучей рунной магией, *Эксавмакт* передаёт жизнь убитого тому, кто его носит. Чем могущественнее враг, тем больше времени получает владелец.

Риндолг использовал *Эксавмакт*, чтобы победить множество могучих существ, включая трёх драконов, но этого ему мало. Риндолг ищет победы над таким врагом, после которого Аннам не сможет его не заметить — Харткиллера, сына бога великанов. Используя рунную магию и *Рог Харткиллера*, он собирается вернуть героя-великана из мёртвых и победить его в сражении один на один, после чего, без сомнения, ярл займёт свое место в новом Уложении. Теперь, подув в рог, он лишь выжидает, когда покажется Харткиллер.

Отыгрыш ярла Риндолга

Риндолг горд и хвастлив. Проблема в том, что он достаточно силен, чтобы чтобы делом поддерживать свою хвастливость. Он упрям и быстро показывает тем,

кто ослушается его, что их ждёт, в своей болезненной и эффектной манере.

Доспех ярла покрыт трофеями, добытыми после прошлых побед, а его огромный железный шлем представляет собой внушительное зрелище. Рог синего дракона прикреплен ко лбу, пара рогов чёрного дракона — по бокам, и, наконец, рога красного дракона украшают гребень.

Цитата: «Подходи! Я добавлю твои кости в мою коллекцию».

Вызов ярла Риндолга

Как только персонажи прибывают, Риндолг поднимает руку, и четверо из его великанов дуют в рога — сигнал о том, что персонажи продвинулись достаточно далеко, на 700 футов.

Кроме того, **ярла Риндолга** сопровождают двадцать четыре **ледяных великана** [frost giant], тринадцать **холмовых великанов** [hill giant], семь **каменных великанов** [stone giant] и четыре **огненных великана** [fire giant]. Также тридцать три **огра Ледяных Шпилей** и двадцать семь **холмовых великанов** ждут на возвышении, с камнями и морозными головами наготове.

Несколько стрел великанов пролетает над вами, когда лидер, морозный великан с массивным двуручным топором, и шлемом украшенным рогами драконов, внезапно поднимает руку. По его жесту четверо других великанов выдувают единый звук из своих рогов.

«Вы достаточно отошли от своих ям, маленькие мышки. Знайте: я, ярл Риндолг, подул в великий рог наших предков и вызвал его великого владельца! Одним лишь шёпотом я мог бы опустошить вашу хрупкую деревню, но я предлагаю вам большую честь. Через три дня я вернусь на это место, и сражусь с владыкой долины за владение ей и её людьми. Если он трусливо откажется от боя, его люди познают вкус топора, и всё, что он видит, станет нашим костром на морозной земле! Спаси своих людей от уплаты цены поражения и докажи свою силу во славе!»

Бросив вызов, великаны оборачиваются и уходят прочь.

Великаны не отвечают ни на угрозы, ни на предложения переговоров. Риндолг пришел сказать то, что он хотел сказать, и ему не интересен разговор с кем-то, кроме Харткиллера. Однако он уверен: где бы не пряталось дитя Всеотца, он будет вынужден защищать свой народ.

Если персонажи настаивают на бое, Риндолг посчитает, что они поступили бесчестно. Без колебаний он бросит все свои силы на них, и если они побегут, он прикажет войскам преследовать их, пока последний из них не умрёт.

Надеемся, что персонажи понимают, что это лишь малая часть сил ярла и что она огромна. Мастер должен напомнить им о безнадежности любой атаки, прежде чем они без нужды пожертвуют собой.

Отставка Хартвика

После заявления ярла Риндольга должно быть понятно, что надежды мало, и Добрый Король Хартвик понимает это тоже.

Лицо Доброго Короля Хартвика решительно, но видно, что он понимает — ему не справиться с грозным ярлом ледяных великанов. Тем не менее в его глазах видна готовность пожертвовать собой, если это может спасти жизни его людей.

— Капитан.

Один из Алебастровых Стражей поворачивается, пораженный голосом короля.

— Да, мой лорд.

— Прикажите эвакуировать отдалённые фермы и владения. Скажите им бежать на юг. Я столкнулся с ярлом, и мы увидим, кому Всеотец действительно благоволит.

— Да, мой лорд.

По их горестным лицам ясно, что никто не ожидает, что это будет король...

Король призывает персонажей поспешить. Ещё есть время, чтобы узнать, что ярл задумал на Срединном Пике, и помешать этому. Это всё же лучше бездействия.

Хартвик не желает предавать свой народ. Он планирует использовать три дня, подаренные долине, чтобы эвакуировать как можно больше людей. План атаковать ярла только приблизит поражение, и король его не рассматривает. Он также не согласится на обман на поединке, такой, как маскировка одного из персонажей иллюзией или тому подобное. Нет, честным ответом будет только поединок между вождями.

Развитие событий

Как только персонажи поговорят с королём и общая угроза станет очевидной, не останется другого выбора, кроме как идти к Срединному Пикку и части 3.

Часть 3. Великаны в снегах

Ориентировочное время: 45 минут

Ключевые события. Персонажи встречаются с патрулем ледяных великанов и понимают, что враг также что-то ищет в горах.

Особенности местности

Местность имеет следующие особенности:

Освещение. Засада происходит при дневном свете, и любые осложнения с видимостью могут быть по причине погоды, а не освещения.

Булыжники. На верху склона есть несколько булыжников. Они могут быть использованы как укрытие на три четверти (бонус +5 к КД и спасброскам Ловкости). Налетчики действием могут скатить камни на существ вниз. Попавшие под камень получают дробящий урон 22 (4к10), падают ничком и становятся опутанными [restrained] (Сл высвобождения 10). Существа, преуспевшие в спасброске Ловкости со Сл 15, получают только половину урона, не падают и не опутываются. Всего в ущелье три камня.

Склон. Покрытый льдом склон имеет 35 футов в высоту и требует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 20, чтобы забраться. Провалившие проверку на 5 и более скатываются и падают, получая дробящий урон 3 (1к6) и падая ничком в снегу.

Холмы. Холмы намного больше, чем кажется на первый взгляд. Ледяные великаны полностью закопались в снег, положив сверху пару камней для убедительности. В свой ход великаны встают, заставляя всех существ на вершине «холма» преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе они упадут ничком. Из-за того, что великаны полностью накрыты снегом, у персонажей нет способа быстро их обнаружить, пока те не появятся.

Буря. Буря жестока и накладывает помеху на дальнобойные атаки и проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение. Она автоматически гасит открытое пламя и рассеивает облака. Полёт без использования магии практически невозможен, и существа, пытающиеся взлететь таким образом, падают в конце своего хода.

Вы провели целый день в горах, и погода ухудшилась. Из-за сильных ветров и снега на дороге путешествие затруднено, но благодаря пересечённой местности у вас есть множество возможностей найти укрытие от снега и ветра во время подъёма на склон.

Ярл Риндолг отправил несколько отрядов в окружающие горы, на поиски Харткиллера. Хоть он и ожидает, что его враг находится в своей любимой долине, всегда есть вероятность, что младший сын Всеотца прячется где-то ещё.

Эта конкретная группа устроила засаду, надеясь,

что Харткиллер попадёт в неё, но они рады и тому, что застали персонажей врасплох.

Снежный холм скрывает **ледяного великана** [frost giant], ожидающего, пока его жертва не взберётся на него. На вершине утеса прячутся три **огра** [ogre], спрятавшиеся за грудой валунов. Они толкают камни на персонажей в свой ход (см. «Особенности местности»).

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените ледяного великана на холмового великана [hill giant] и двух огров на одного ога Ледяных Шпилей.
- **Слабая группа:** Замените ледяного великана на холмового великана и добавьте одного ога Ледяных Шпилей.
- **Сильная группа:** Замените одного ога на ога Ледяных Шпилей.
- **Очень сильная группа:** Замените одного ога на двух огров Ледяных Шпилей.

Великан и огры знают, что Риндолг может их убить и забрать их души, так что они сражаются до смерти.

Огры Ледяных Шпилей

Эти огры больше, умнее, быстрее, сильнее и вдвое вонючее обычных. Когда-то союзники короля Камдена, теперь они носят на поясах замороженные головы жителей Хартсвэйла. У них тёмная кожа и кованые оружие и доспехи.

Сокровища

У налётчиков есть 250 зм разными монетами и *зелье большого лечения* [potion of greater healing]. Также у них есть карта местности, размеченная сеткой. Несколько клеток на ней отмечены, что говорит о том, что налётчики что-то искали.

Развитие событий

Если великана или кого-то из огров захватить и заставить говорить (на великаньем), он знает следующее:

- Ярл послал несколько групп в горы, чтобы найти маленького великана, которого он считает истинным владыкой долины. Ярл подозревает, что великан прячется в долине, но на всякий случай отправил их обыскивать горы.
- Добрый Король Хартвик — не тот, кого ярл собирается вызывать. Он ищет этого великана.
- Ярл подул в огромный рог, который не издал ни

звуча. Он утверждал, что это пробудит спящего великана, чтобы ярл смог убить его и заслужить покровительство Всеотца.

- Последователи ярла хвастаются, что топор Риндольга делает его бессмертным. Они говорят, что он позволяет ярлу поглощать силы того, кого он убивает. Смеясь, они говорят, что их хозяин убил более дюжины драконов и больше великанов, чем они могут сосчитать. Он неуничтожим!

Часть 4. Возвращение Харткиллера

Ориентировочное время: 45 минут

Ключевые события. Персонажи находят воскресшего Харткиллера и должны решить, помогать ли ему в его возрождении.

А. Восставший из мёртвых

Поднимаясь на перевал, вы слышите крики. Они звучат, словно измученная душа, горит в адском огне и отдаются эхом. Везде на снегу видны отпечатки больших следов и брызги крови.

Наверху перед вами открывается ужасная сцена. Кровью забрызганы покрытые снегом камни, всюду валяются кости десятков оленей. Сгорбленное, окровавленное существо - гуманоид в два человеческих роста - склонился над тушей оленя и зубами отрывает от нее полосы мяса. Чавкая, он поворачивает к вам свой покрытый кровью череп и проглатывает кусок оленины — вы видите, как образовавшаяся на торсе выпуклость движется вниз, к желудку. Кровотокающий череп обрастает кожей, образуя улыбающиеся губы.

«Здравствуйте, малыши. Мне бы пригодилась ваша помощь».

Харткиллер возродился. Когда ярл дул в свой рог, на этом плане не было слышно не звука, но он эхом отозвался в загробном мире, и душа прославленного героя вернулась обратно в его кости. Но прошло уже много веков с тех пор, как Харткиллер ходил по этому плану, и его тело давно распалось. Усилиями воли он пополз к ближайшему животному, убил его своими руками скелета и проглотил его мясо. Регенерация оказалась медленной, болезненной и ужасной. Его тело завершено на 60% и представляет собой кровавую массу, в которой только начинают формироваться мышцы и сухожилия. Те, кто решит проверить, обнаружат, что он нежить.

Харткиллер рад видеть представителей маленького народа. Он всегда считал их более способными, чем его сородичи, и ему нужна помощь. Его тянет на поиски своего рога, но он невероятно слаб. Что ему действительно нужно, так это больше животных для пропитания.

Персонажи, с пассивной Внимательностью 12 и выше замечают, что из его лопатки торчит кинжал. См. «Сокровища» ниже.

Харткиллер рассказывает следующее:

- Он Харткиллер, младший сын Аннама Всеотца и владыка долины. Он был мёртв, но ничего не помнит до того момента, как услышал зов рога, заставивший его вернуться в мир живых. Он чувствует, что должен найти свой рог: инструмент, сделанный из огромного бивня мамонта и окованный железом, покрытым могучими рунами.
- Как только он вернёт свой рог, он надеется

восстановить Осторию. Королевство великанов когда-то простиралось от Вилонского Предела до Хладных Земель, охватывая большую часть Фаэруна, и оно вернётся!

- Долг великанов заключается в том, чтоб противостоять драконам и другим огромным чудовищам, защищая меньшие народы, такие, как те, из которых происходят персонажи. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 15 показывает, что в то время как другие великаны смотрят на гуманоидные расы как на еду или вредителей, Харткиллер считает их скорее любимыми детьми, защищать которых — долг великанов.
- Если рассказать о вызове ярла Риндольга, Харткиллер понимает, что истинный владыка долины, которому ярл бросил вызов — это он сам, а не его потомок Добрый Король Хартвик. Он не откажется от вызова.
- Он опечален тем, что великаний род до сих пор не усвоил уроки Войны Харта, унесшей жизнь Харткиллера, и что великаны настолько погрязли в своих дрязгах, что разрушили Уложение. Харткиллер считает, что его долг — возглавить новый крестовый поход единомышленников-великанов, родичей великанов и гуманоидов, ради восстановления Остории, начиная с Хартсвэйла.
- Чем больше персонажи рассказывают ему о Риндольге (артефактный топор, отобранный у его отца, продлевающий жизнь на сотни лет, наделённый силой всех убитых им, и т.д.), тем более он считает, что его долг — противостоять ярлу и защищать людей долины — своих прямых потомков.
- Харткиллер знает, что в этом месте есть сильные звери. Он чувствует их, но в нынешнем состоянии потребуется несколько дней, чтобы выследить и убить их. Персонажи могут сделать это за час или два. Для восстановления его сил он просит персонажей добыть одного из больших зверей для него. Он чувствует гнездо роющих существ на востоке. Они горячи, хоть и покрыты снегом. На западе он чувствует более могучее существо, благословлённое Талосом, Повелителем Бурь. Хоть божественная искра в этом существе значительно усилила бы Харткиллера, он также знает, что это гораздо более опасное испытание, и признаёт, что это может быть за пределами силы персонажей. Он готов отблагодарить персонажей за любую пищу, если те принесут её.

ОСТОРИЯ

Остория была изначальным королевством великанов, занимающим большую часть Фаэруна. Королевство великанов было по большей части уничтожено в войнах с драконами, сохранившись только на севере. То, что осталось от Остории, было разрушено, когда бог Улутуи (отец великаньего рода) заморозил северные земли и погрузился в вечный сон.

ОТЫГРЫШ ХАРТКИЛЛЕРА

Харткиллер добр, хоть его речь и покровительственна. Он верит в силу меньших рас, но не считает их равными. Он считает, что ему суждено восстановить царство отца, но считает, что гуманоиды займут в нём важное место.

Он младший из потомков Аннама, сам освободивший себя из чрева матери после того, как её отравил собственный сын Ланакис, отец титанов. Хотя Харткиллера считали коротышкой, в конце концов он победил великанов в Войне Харта, но был убит в поединке с владыкой штормовых великанов в бою, длившемся сотню дней.

Цитата: «Остория вернётся!»

СОКРОВИЩА

Из спины Харткиллера торчит *кинжал яда* [dagger of venom]. Если персонажи согласятся на охоту, он вытащит его и отдаст им.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Вполне вероятно, что многим персонажам будет некомфортно при мысли о полубоге, возрождающем королевство великанов на земле, где живут их народы. Этот столкновение задумано как неоднозначное, заставляющее делать моральный выбор. Вернутся ли персонажи со Зверем Талоса и его божественной искрой, чтобы помочь Харткиллеру победить Риндольга? Принесут ли они достаточно мяса из других источников, чтобы он мог победить, но, возможно, ценой собственной смерти? Возможно, они просто откажутся, чтобы Харткиллер не прибыл вовремя, и тем самым обрекут короля и народ Хартсвэйла на смерть, если не смогут победить сами?

Единственное решение, которое не стоит принимать — это бой с Харткиллером. Маловероятно, что персонажи победят мифического героя, и если они это сделают, они рискуют навлечь на себя гнев Аннама. Если персонажи нападут на Харткиллера, он будет умолять их остановиться и обсудить их обиды, но если они продолжат, он будет защищаться. В этом случае используйте характеристики ярла Риндольга.

Если персонажи решат поохотиться ради Харткиллера, выберите соответствующее столкновение ниже. Если же нет, они могут оставить его здесь и перейти к части 5.

ТАЙНЫЕ МИССИИ

Задание Ордена Перчатки. Для завершения этого задания нужно обнаружить и убить Зверя Талоса.

Задание Альянса Лордов. Для завершения этого задания члены Альянса Лордов должны обыскать западный склон, и охота на Зверя Талоса даёт им шанс успешно это сделать.

ВАРИАНТ Б1. ОХОТА СМЕРТНЫХ

Если персонажи решат отправиться к гнезду смертных зверей, они будут охотиться на одно из легендарных существ севера — **ремораза** [remorhaz].

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Ледяная пещера имеет следующие особенности:

Освещение. В пещере нет источников света кроме тех, что персонажи принесли с собой.

Потолок. Потолок пещеры находится на высоте 40 футов и покрыт огромными сосульками.

Расщелины. Обрушения оставили расщелины. Те, кто падает в них, получают дробящий урон 14 (4к6).

Ледяной пол. Большое количество пара покрыло все поверхности слоем гладкого льда. Любое существо менее чем с шестью ногами, движущееся более чем на половину своей скорости, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 15 в конце движения, иначе упадёт ничком и продвигается на 1к4×5 футов в случайном направлении.

Выступы. Выступы поднимаются на 20 футов над землёй. По стенам можно забраться, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 20.

Следуя указаниям Харткиллера, вы обнаруживаете пещеру, выплавленную во льдах. Края входа сплавлены ужасным жаром. Пар вылетает из неё в морозный воздух Ледяных Шпилей.

Логово зверя находится внутри. Загнанный в угол, он не отступает и сражается до самой смерти. Он не отправляется в погоню за противником, если его хиты опущены ниже одной пятой от максимума.

Когда персонажи прибывают, существо закопано в землю.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените ремораза на двух молодых реморазов [young remorhaz]; уменьшите хиты обоим на 15 и КД на 1.
- **Слабая группа:** Замените ремораза на двух молодых реморазов.
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты ремораза на 20, урон на 2 и КД на 1.
- **Очень сильная группа:** Добавьте молодого ремораза.

ВАРИАНТ Б2. ОХОТА НЕБОЖИТЕЛЕЙ

Охота на Зверя Талоса на западном склоне похожа на смертную охоту выше, но с некоторыми отличиями.

КТО ТАКОЙ ТАЛОС?

Талос, Повелитель Бурь — великое божество, которому когда-то поклонялись в древнем Нетериле как Козаху Разрушителю. Он властвует над штормами и разрушительными силами, будь то огонь, землетрясения, бури, водовороты или, иногда, восстания. Он лидер Божеств Ярости, в число которых входят Аурил (зима), Малар (звери и дикость) и Амберли (разрушительная сила моря).

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Ледяная пещера имеет следующие особенности:

Освещение. В пещере нет источников света кроме тех, что персонажи принесли с собой.

Потолок. Потолок пещеры находится на высоте 40 футов и покрыт огромными сосульками.

Расщелины. Обрушения оставили расщелины. Те, кто падает в них, получают дробящий урон 14 (4к6).

Ледяной пол. Большое количество пара покрыло все поверхности слоем гладкого льда. Любое существо менее чем с шестью ногами, движущееся более чем на половину своей скорости, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 15 в конце движения, иначе упадёт ничком и продвигается на 1к4×5 футов в случайном направлении.

Выступы. Выступы поднимаются на 20 футов над землёй. По стенам можно забраться, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 20.

Буря. В конце каждого раунда в пещеру врывается гнев Талоса. Заклинания, основанные на облаках или тумане (такие как *облако смерти* [cloudkill], *вонючее облако* [stinking cloud] и т.д.), рассыпаются, и существа Среднего или меньшего размера должны преуспеть в проверке Силы со Сл 10, иначе будут передвинуты на 5 футов ко входу.

Следуя указаниям Харткиллера, вы обнаруживаете пещеру, выплавленную во льдах. Края входа сплавлены, и сильный жар выходит из пещеры с ветром, пахнущим озоном и гнилым мясом. Несколько деревьев и кустарников, когда-то росших на склоне горы, разорваны и разрушены.

На протяжении многих веков Зверь Талоса спал, забытый временем, но пробуждение Харткиллера и звук рога пробудили его. И он голоден.

Внутри зверя — маленькая искра Талоса, Повелителя Бурь, божества разрушения. Существо живёт, чтобы охотиться, есть и уничтожать. Оно никогда не отступает и всегда преследует добычу, которая пытается сбежать. Когда персонажи прибывают, существо закопано.

Чудовище похоже на ремораза с голубым ме-

хом, массивной клыкастой пастью, крыльями и кроваво-красными глазами, окружённого нимбом из потрескивающей молнии.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите у Зверя Талоса иммунитеты к урону и дыхательное оружие. Понижьте КД на 1 и хиты на 15.
- **Слабая группа:** Уберите у Зверя Талоса иммунитеты к урону.
- **Сильная группа:** Добавьте способности *удушение* и *мультиатака*, повысьте хиты на 20 и бонус атаки на 1.
- **Очень сильная группа:** Добавьте способности *удушение* и *мультиатака*, повысьте хиты на 40, а КД и бонус атаки на 1.

ТАЙНАЯ МИССИЯ: ГНЕВ ТАЛОСА (ОРДЕН ПЕРЧАТКИ)

Если персонажи выйдут против Зверя Талоса и один из них — член Ордена Перчатки, Повелитель Бурь старается положить конец эмисарам других богов. Талос направляет Зверя на персонажей Ордена Перчатки, хоть и не бездумно. Кроме того, Зверь совершает любые атаки против членов Ордена Перчатки с преимуществом и наносит критический удар на 19 или 20.

ТАЙНАЯ МИССИЯ: СПАСЕНИЕ МАЛНА (АЛЬЯНС ЛОРДОВ)

Когда персонажи прибывают, Малн находится без сознания и покрыт льдом, от пояса и ниже, застряв в ледяном выступе, наиболее далёком от входа. Ясно видно, что недавно он был ранен: кровь течёт из его плеча, заливая ледяной выступ, который удерживает его от падения. Малн начинает делать спасброски от смерти в конце первого раунда.

Ледяной постамент. Малн заключён во льду (КД 13, 40 хитов, сопротивление к рубящему и колющему урону, иммунитет к яду и психическому урону, уязвимость к огню).

Малн. Шпион (мужчина, человек) Альянса Лордов в 0 (максимум 22) хитах, страдающий от двух уровней истощения. Если его спасают, он скрывает, кто он такой, утверждая, что он просто затерявшийся торговец, пытающийся добраться до Стэгвика. Он делает всё возможное, чтобы убедить героев вернуться туда как можно быстрее, чтобы он мог встретиться с ВИДЯЩЕЙ.

В. ТРАПЕЗА

Когда персонажи находят подходящую еду для Харткиллера, он принимает её, и его регенерация усиливается.

Харткиллер вгрызается в еду, что вы принесли, и с каждым укусом его мышцы становятся толще, и кожа начинает покрывать их. В считанные минуты он превращается в прекрасного мужчину ростом в тридцать футов, с внушительной бородой.

Размяв руки, он смотрит на вас с улыбкой: «Где, говорите, тот ярл, что считает себя равным владыке долины?»

У Харткиллера нет экипировки, но он готов вступить в бой с голыми руками. Если персонажи пожелают, он примет любые дары, которые он сможет использовать, учитывая его размер. Если персонажи убили Зверя Талоса и предложили Харткиллеру снаряжение для битвы, они получают доступ к активности за дни простоя **«Благодарность Харткиллера»**.

Переходите к части 5.

Часть 5. Тяжёлый выбор

Ориентировочное время: 60 минут

Ключевые события. Персонажи решают, кто сразится с ярлом Риндольгом.

Отметьте, что путешествие заняло полтора дня. У персонажей достаточно времени, чтобы совершить продолжительный отдых перед этим столкновением.

Поединок

Вернувшись в Стэгвик, вы видите, что времени мало. Воины Риндольга уже собрались у северного перевала. Ярл ледяных великанов и группа его воинов бродят по городу без сопротивления, прямо перед Добрым Королём Хартвиком, ожидающим со своей Алебастровой Стражей.

Это столкновение разворачивается одним из четырёх способов:

- **Усиленный Харткиллер.** Харткиллер съел Зверя Талоса, прежде чем бросить вызов ярлу.
- **Ослабленный Харткиллер.** Харткиллер съел смертного ремораза, прежде чем бросить вызов ярлу.
- **Чемпион короля.** Один из персонажей добровольно сражается вместо Доброго Короля.
- **Король остаётся один.** Персонажи покидают Доброго Короля Хартвика, и он сражается с ярлом в одиночку.

А. Усиленный Харткиллер

Видя ваше приближение, Риндольг широко улыбается: «Я знал, что ты придёшь, Владыка Долины и Убийца Оленей. Теперь я получу признание, которое отец никогда не даст тебе!»

«Ты пожалеешь, что разбудил меня ото сна!» Харткиллер делает шаг вперёд, и молния окружает его кулак.

Доброго Короля Хартвика шокируют эти слова, а затем на его лице появляется страх. «Как это возможно?»

Два великана, образцы власти и разрушения, стремительно бросаются друг на друга, пока остальные смотрят с восхищением и страхом.

Пока ярл Риндольг сражается с Харткиллером, его приспешники с удивлением видят, как их хозяин не преуспевает в битве. Через несколько минут некоторые из его последователей решают, что лучший способ помочь своему лидеру — это устранить союзников Харткиллера.

Б. Ослабленный Харткиллер

Видя ваше приближение, Риндольг широко улыбается: «Я знал, что ты придёшь, Владыка Долины и Убийца Оленей. Теперь я получу признание, которое отец никогда не даст тебе!»

«Ты пожалеешь, что разбудил меня ото сна!» Харткиллер медленно идёт вперёд, сжимая кулаки, как будто его кожа всё ещё слишком тугая.

Доброго Короля Хартвика шокируют эти слова, а затем на его лице появляется страх. «Как это возможно?»

Два великана, образцы власти и разрушения, стремительно бросаются друг на друга, пока остальные смотрят с восхищением и страхом.

Пока ярл Риндольг сражается с Харткиллером, его приспешники с удивлением видят, как их хозяин не преуспевает в битве. Через несколько минут некоторые из его последователей решают, что лучший способ помочь своему лидеру — это устранить союзников Харткиллера.

В. Чемпион короля

Риндольг смотрит на вас с разочарованием.

«Где прячется владыка долины?» — ревет он.

«Я здесь, чудовище. Теперь же столкнись с моим чемпионом и своей гибелью», — пыхтит король, изнемогая под тяжестью своей покрытой золотом брони.

«Да будет так, старик. Я выпью мелкую жизнь твоего прислужника, а затем найду, где прячется трус».

Битва начинается.

Если один из персонажей предложит заменить короля собой, тот соглашается. Пока этот персонаж сражается с ярлом Риндольгом (**извечным ледяным великаном**), приспешники последнего вступают в бой с остальной частью группы.

ЗАМЕТКА: Душа персонажа, убитого топором ярла *Эксавмактом*, уничтожается и может быть возвращена из мёртвых только с помощью заклинания *исполнение желаний* [wish] — даже *истинного воскрешения* [true resurrection] будет недостаточно.

Г. Король остаётся один

Не видя другого выхода, Добрый Король Хартвик тяжело спешивается со своего могучего коня, достаёт огромный меч и тяжкой поступью идёт вперёд. Риндольг разочарованно смотрит на него.

«Где прячется владыка долины?» — ревет он.

«Я здесь, чудовище, теперь же встреть свою гибель», — пыхтит король, едва не падая под тяжестью своей белой брони.

«Да будет так, старик. Я выпью ту маленькую жизнь, что осталась в тебе, а затем найду, где прячется трус!»

Риндольг размахивает своим огромным топором, но его удар отражается. Король поднимает клинок, делает пируэт и пронзает грудь ярла, падая на колени от усталости.

Вместо страха на лице Риндольга появляется улыбка, и

дыра в его груди зарастает. Взяв свой огромный топор, он разрубает короля от плеча до пояса. Взгремев разбитой бронёй, король падает. Раздаются крики, и прислужники ярла рвутся вперёд, завладевая долиной.

Король мёртв, и у ярла нет времени на трусов, но его прислужники всё ещё атакуют.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Пока все наблюдают за происходящим, один из лейтенантов ярла, **ледяной великан** [frost giant] Солвиг Шатершилд¹, решает воспользоваться возможностью. Любимый питомец Солвига, **хобгоблин-опустошитель** [hobgoblin devastator] Залвик, прячется в капюшоне хозяина, шепча ему на ухо, что, если они убьют остальных чемпионов долины, её захват пройдет легче). Солвиг атакует персонажей. Залвик может использовать великана как укрытие.

Зная, что за поражение будут наказаны оба, они сражаются до смерти.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Это место имеет следующие особенности.

Освещение. Дневной свет.

Толпа. Хотя места здесь достаточно, в ста футах к северу ждёт армия Риндольга, а в ста футах к югу ждут какие уж есть силы короля Хартвика. Великаны ярла нападут на любого, кто движется через толпу на севере (бонус атаки +10, попадание: рубящий урон 25). Обратите внимание, что численность орды огромна, и не ожидается, что персонажи будут сражаться с ней.

Каменные баррикады. В 20 футах позади персонажей есть несколько куч камней с торчащими из них заострёнными пиками — укрепления построенные для защиты долины. Любой, кто вынужденно попадает либо двигается через область с пиками, должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе получит колющий урон 9 (2к10), и прекратит движение, пока не потратит бонусное действие, чтобы освободиться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените ледяного великана на холмового великана [hill giant].
- **Слабая группа:** Замените ледяного великана на каменного великана [stone giant].
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты хобгоблина-разрушителя на 15. Его Сл спасбросков от заклинаний равна 14, а бонус к попаданию атаками заклинаний равен +6. У него есть две дополнительных ячейки заклинаний 4 уровня и одна ячейка заклинаний 5 уровня. Он подготовил заклинание *конус холода*

¹Как ни странно, мужчина, несмотря на то, что Солвиг (Solvig) — это женское имя.

[cone of cold].

- **Очень сильная группа:** Увеличьте хиты хобгоблина-разрушителя на 15. Его Сл спасбросков от заклинаний равна 14, а бонус к попаданию атаками заклинаний равен +6. У него есть две дополнительных ячейки заклинаний 4 уровня, две ячейки заклинаний 5 уровня и одна ячейка заклинаний 6 уровня. Он подготовил заклинания *конус холода* [cone of cold] и *распад* [disintegrate]. Увеличьте хиты ледяного великана на 15.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают 450 зм и *зелье сопротивления холоду* [potion of cold resistance] с поверженного великана.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда Солвиг Шатершилд и Халвик будут побеждены, перейдите к исходу.

ИСХОД

Опишите выбранный исход:

ВАРИАНТ 1. УСИЛЕННЫЙ ХАРТКИЛЛЕР

Громовым ударом Харткиллер повергает Риндольга на землю. «Довольно угроз, чудовище!» — говорит он, поднимая топор ярла и занося его над головой. «За Осторию!»

Один взмах, и голова ярла катится вниз. Прежде чем она перестает катиться, тело великана превращается в пыль и разносится по ветру, оставляя лишь почерневший череп.

Как только ярл умирает, шёпот проносится по его полчищам. Распространяются смятение, страх, ярость — вся магия, которой склонял их на свою сторону ярл, исчезает. Огры нападают на великанов, те — друг на друга, каменные великаны отправляются прочь, а холмовые пируют мертвецами. В этом хаосе орда представляет больше опасности для себя, чем для долины.

Риндольг побежден. Харткиллер вернул свой рог. *Эксавмакт* теперь в руках Харткиллера, который вернулся, чтобы вновь сесть на свой трон. Он благодарит персонажей и отправляется поговорить со своим дальним родственником о передаче власти.

ВАРИАНТ 2. ОСЛАБЛЕННЫЙ ХАРТКИЛЛЕР

Могучим ударом Риндольг вонзает *Эксавмакт* в грудь Харткиллера. Риндольг издаёт триумфальный рёв, но прежде чем свет исчезает в глазах Харткиллера, он изо всех сил прижимает того к себе, насаживая на второе лезвие его же топора. «За Осторию», — шепчет Харткиллер, когда оба их тела превращаются в пыль и уносятся ветром, оставляя только пару почерневших черепов и скрученные

остатки сломанного топора.

Как только ярл умирает, шёпот проносится по его полчищам. Распространяются смятение, страх, ярость — вся магия, которой склонял их на свою сторону ярл, исчезает. Огры нападают на великанов, те — друг на друга, каменные великаны отправляются прочь, а холмовые пируют мертвецами. В этом хаосе орда представляет больше опасности для себя, чем для долины.

Вариант 3. Чемпион короля

Текст в этом разделе варьируется в зависимости от исхода поединка между Риндольгом и его противником. Мастер может использовать для описания части других вариантов. Персонажи не могут оставить себе *Рог Харткиллера* или *Эксавмакт*.

Вариант 4. Король остаётся один

Орда прорывается сквозь людей Стэгвика. Загораются пожары, и крики наполняют воздух. Орда великанов бесконечна. Вы ничего не можете сделать.

Риндольг победил, оставшись с *Эксавмактом* и *Рогом Харткиллера*. Добрый Король Хартвик мёртв, и Хартсвэйл потерян. Что станет с Харткиллером и его мечтами об Остории, останется неизвестным.

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

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
Зверь Талоса	8 400
Каменный великан	2 900
Ледяной великан	3 900
Молодой ремораз	1 800
Огненный великан	5 000
Огр	450
Огр Ледяных Шпилей	1 100
Ремораз	7 200
Хобгoblin-опустошитель	1 100
Холмовой великан	1 800
Ярл Риндольг	8 400

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Риндольг побеждён	1 000
Добрый король Хартвик выжил	500

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **4 500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **6 000 опыта**.

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.

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. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в ЗМ
Плата от короля	500 зм каждому
Золото налётчиков	250 зм
Монеты великанов	450 зм

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

В Лиге Приключенцев D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

КИНЖАЛ ЯДА [DAGGER OF VENOM]

Оружие (кинжал), редкое

Навершие этого злобно выглядящего кинжала похоже чёрную гадюку с раздвоенным лезвием, напоминающим язык. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 2**.

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF GREATER HEALING]

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ХОЛОДУ [POTION OF COLD RESISTANCE]

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

АКТИВНОСТЬ ЗА ДНИ ПРОСТОЯ

У персонажей есть возможность получить следующую активность за дни простоя:

Благодарность Харткиллера. Вы добыли божественную искру Зверя Талоса для Харткиллера и оснастили его для битвы с ярлом Риндольгом. Этим вы вписали свои имена в его легенду. Вы можете потратить 50 дней простоя, рассказывая о своих похождениях с Харткиллером в Хартсвэйле. Сделав это, вы получите сюжетную награду «Благодарность Харткиллера». Эта активность может быть использована один раз.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

У персонажей есть возможность получить следующую сюжетную награду:

Благодарность Харткиллера. Распространяя правду о событиях в Хартсвэйле, вы получаете благословение Всеотца и можете временно использовать черту «Везунчик» [Lucku] с поправкой на то, что очки удачи не восстанавливаются. Когда вы потратите все 3 очка удачи, вы теряете эту сюжетную награду.

СЛАВА

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи, принадлежащие к фракции **Альянс Лордов (ранг 2)** и успешно выполнившие секретную миссию своей фракции, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **выполнение секретной миссии**.

Персонажи, принадлежащие к фракции **Орден Перчатки (ранг 2)** и успешно выполнившие секретную миссию своей фракции, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **выполнение секретной миссии**.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **1500 опыта, 750 зм** и **десять дней простоя** за проведение этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Добрый Король Грауман Хартвик. Пожилой король Хартсвэйла и потомок Харткиллера. Он горд историей своей семьи и долины, дружелюбен, великодушен и добр. Чувство долга заставит его сделать всё, чтобы защитить свой народ.

Харткиллер. Младший сын Аннама Всеотца. Он добр, хоть его речь и покровительственна. Верит в силу меньших рас, но не считает их равными. Убеждён, что ему суждено восстановить царство отца, Осторию, но отводит в нем гуманоидам видное место.

Хсинг. Псевдодракон, служащий фамильяром главе разведки Альянса Лордов. Похоже, он послан убедиться в том, что подходящие искатели приключений присоединятся к Азаму, чтобы оказаться в Парнасте, где они необходимы для будущих действий против угрозы со стороны великанов.

Ярл Риндольг. Вождь орды великанов. Риндольг горд и хвастлив и достаточно силён, чтобы делом поддержать своё хвастовство. Он упрям и быстро устраивает показательную расправу над теми, кто его не слушается — обычно болезненным, эффективным образом.

ВИДЯЩАЯ. Глава разведки Альянса Лордов — загадочная фигура, известная просто как «ВИДЯЩАЯ». У ВИДЯЩЕЙ есть ячейки агентов по всему Торилу, собирающие информацию и отсылающие её через птиц. Её кабинет заполнен птицами, каждая из которых передает ей жизненно важную информацию от агентов по всему Фаэруну. Её фамильяр, псевдодракон Хсинг, также передает ей сообщения.

Сольвиг Шатершилд. Злобный лейтенант ярла Риндольга. Сольвиг бесчестен и готов сделать всё, чтобы добиться успеха. Привязан к своему питомцу — хобгоблину Залвику.

Залвик. Хобгоблин-волшебник, который ездит на плече Сольвига Шатершилда везде, куда бы ни шел ледяной великан, даёт советы и призывает к измене. У него — ум, у Сольвига — сила.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

ЗВЕРЬ ТАЛОСА (ВИДОИЗМЕНЁННЫЙ РЕМОРАЗ)

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 195 (17к12 + 85)

Скорость 30 фт., копя 20 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия

Иммунитет к урону звук, огонь, холод, электричество

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 12 (8 400 опыта)

Сила природы. Если Зверь Талоса оказывается первым в порядке инициативы, то он действует вторым.

Раскалённое тело. Существо, касающееся ремораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 10 (3к6).

Легендарное сопротивление (3/день). Если Зверь Талоса проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Зверя Талоса являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака (только для сильной и очень сильной группы). Зверь Талоса совершает две атаки: одну укусом и одну удушением.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 40 (6к10 + 7) плюс урон огнём 10 (3к6). Если цель — существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, и ремораз не может кусать другую цель.

Проглатывание. Ремораз совершает одну атаку укусом по существу с размером не больше Среднего, схваченному им. Если эта атака попадает, существо получает урон от укуса, становится проглоченным и перестаёт быть схваченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено, опутано и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи ремораза, и получает урон кислотой 21 (6к6) в начале каждого хода ремораза.

Если ремораз получает за один ход 30 или больше урона от существа, находящегося внутри, ремораз должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосло-

жения со Сл 15, иначе отрыгнёт всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от ремораза. Если ремораз умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 15 футов перемещения, падая при выходе ничком.

Удушение (только для сильной и очень сильной группы). Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо Большого или меньшего размера. **Попадание:** дробящий урон 17 (2к10 + 6) плюс рубящий урон 17 (2к10 + 6). Цель становится схваченной (Сл высвобождения 16), если Зверь Талоса ещё не душит другую цель, и цель опутана, пока длится захват. Опутанное существо также подвергается воздействию эффекта *Раскалённое тело*.

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Зверь Талоса выдыхает молнию 60-футовой линией шириной 5 футов. Все существа на этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 16, получая урон электричеством 66 (12к10) при провале или половину этого урона при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Зверь Талоса может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Зверь Талоса восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

- **Укус.** Зверь Талоса использует укус на существо в пределах досягаемости.
- **Передвижение.** Зверь Талоса передвигается на расстояние до своей скорости, не провоцируя атак.
- **Проглатывание (стоит 2 действия).** Зверь Талоса использует атаку проглатыванием на существо в пределах досягаемости.
- **Электрическое дыхание (стоит 3 действия).** Зверь Талоса перезаряжает и использует электрическое дыхание.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) Зверь Талоса совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов. Зверь Талоса не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- **Порыв ветра.** Зверь Талоса машет крыльями, поднимая снежный вихрь. Все существа получают заслон [concealment] от атак, совершаемых с дистанции более 10 футов.
- **Раскол.** Зверь Талоса ударяет хвостом по полу, раскалывая лёд в 10-футовом квадрате рядом с собой. Существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17, иначе получают дробящий урон 3 (1к6), упав ничком в 10-футовую яму.

КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН

Огромный великан, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 126 (11к12 + 55)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Спасброски Лов +5, Тел +8, Мдр +4

Навыки Атлетика +12, Внимательность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Великаний

Опасность 7 (2 900 опыта)

Каменный камуфляж. Великан совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 19 (3к8 + 6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 28 (4к10 + 6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, иначе будет сбита с ног

РЕАКЦИИ

Ловля камней. Если в великана метнут камень или подобный предмет, великан может, если совершит успешный спасбросок Ловкости со Сл 10, поймать снаряд и не получить от него дробящий урон.

ЛЕДЯНОЙ ВЕЛИКАН [МОРОЗНЫЙ ГИГАНТ]

Огромный великан, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (лоскутный доспех)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Тел +8, Мдр +3, Хар +4

Навыки Атлетика +9, Внимательность +3

Иммунитет к урону холод

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки Великаний

Опасность 8 (3 900 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 25 (3к12 + 6).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 28 (4к10 + 6).

МОЛОДОЙ РЕМОРАЗ

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Иммунитет к урону огонь, холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся ремораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 7 (2к6).

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 20 (3к10 + 4) плюс урон огнём 7 (2к6).

ОГНЕННЫЙ ВЕЛИКАН

Огромный великан, хаотично-злой^a

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 162 (13к12 + 78)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +3, Тел +10, Хар +5

Навыки Атлетика +11, Внимательность +6

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивная Внимательность 16

Языки Великаний

Опасность 9 (5 000 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 28 (6кб + 7).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +11 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 29 (4к10 + 7).

^aСтандартные огненные великаны законно-злые.

ОГР

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки Великаний, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Палица. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 11 (2кб + 4).

ОГР ЛЕДЯНЫХ ШПИЛЕЙ

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех, щит)

Хиты 95 (10к10 + 40)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	9 (−1)	12 (+1)	8 (−1)

Спасброски Тел +6, Мдр +3

Навыки Внимательность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Великаний, Общий

Опасность 4 (1 100 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Огр совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 14 (2к8 + 5).

Замороженная голова. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 12 (2кб + 5). Кроме того, каждое существо в 10 футах от цели должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, получая колющий урон 7 (2кб) при провале. Огр Ледяных Шпилей носит четыре замороженных головы.

РЕМОРАЗ

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 195 (17к12 + 85)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Иммунитет к урону огонь, холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 11 (7 200 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся ремораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 10 (3к6).

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 40 (6к10 + 7) плюс урон огнём 10 (3к6). Если цель — существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, и ремораз не может кусать другую цель.

Проглатывание. Ремораз совершает одну атаку укусом по существу с размером не больше Среднего, схваченному им. Если эта атака попадает, существо получает урон от укуса, становится проглоченным и перестаёт быть схваченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено, опутано и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи ремораза, и получает урон кислотой 21 (6к6) в начале каждого хода ремораза.

Если ремораз получает за один ход 30 или больше урона от существа, находящегося внутри, ремораз должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оторвёт всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от ремораза. Если ремораз умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 15 футов перемещения, падая при выходе ничком.

ХОБГОБЛИН-ОПУСТОШИТЕЛЬ

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 13 (клёпаная кожа)

Хиты 55 (6к8 + 12)^a

Скорость 40 фт.^b

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 4 (1 100 опыта)

Магическое преимущество. Один раз в ход хобгоблин может нанести дополнительный урон 7 (2к6) существу, по которому попал атакой заклинанием, наносящим урон, если цель находится в 5 футах от союзника хобгоблина и этот союзник дееспособен.

Армейская магия. Когда хобгоблин накладывает заклинание, которое наносит урон или заставляет других существ пройти спасбросок, он может выбрать себя и любое количество союзников и дать им иммунитет к урону этим заклинанием или успех в требуемом спасброске.

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

- Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *луч холода* [ray of frost], *огненный снаряд* [fire bolt], *электрошок* [shocking grasp]
- 1 уровень (4 ячейки): *волна грома* [thunderwave], *волшебная стрела* [magic missile], *туманное облако* [fog cloud]
- 2 уровень (3 ячейки): *Мельфова кислотная стрела* [Melfs acid arrow], *попалый луч* [scorching ray], *порыв ветра* [gust of wind]
- 3 уровень (3 ячейки): *молния* [lightning bolt], *огненный шар* [fireball], *полёт* [fly]
- 4 уровень (1 ячейка): *град* [ice storm]

ДЕЙСТВИЯ

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1), или дробящий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками.

^aПохоже на ошибку в расчёте. У стандартного — 45 (7к8 + 14).

^bУ стандартного — 30 фт.

ХОЛМОВОЙ ВЕЛИКАН

Огромный великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 105 (10к12 + 40)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Великаний

Опасность 5 (1 800 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 18 (3к8 + 5).

Камень. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 21 (3к10 + 5).

ЯРЛ РИНДОЛЬГ [ИЗВЕЧНЫЙ ЛЕДЯНОЙ ВЕЛИКАН/МОРОЗНЫЙ ГИГАНТ]

Огромный великан (ледяной великан), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (лоскутный доспех)

Хиты 189 (14к12 + 98)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Сил +11, Тел +11, Мдр +4

Навыки Атлетика +11, Внимательность +4

Иммунитет к урону холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Великаний

Опасность 12 (8 400 опыта)

Эксавмакт. Существа, убитые *Эксавмактом*, могут быть возвращены к жизни только заклинанием *исполнение желаний* [wish].

Регенерация. Великан восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если великан получает урон кислотой или огнём, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Великан умирает, только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Ярость Вапрака. Бонусным действием великан может войти в ярость в начале своего хода. Ярость длится 1 минуту или до тех пор, пока великан не станет недееспособен. В ярости великан имеет следующие преимущества:

- Великан совершает проверки Силы и спасброски Силы с преимуществом.
- Совершая рукопашную атаку оружием, великан получает бонус +4 к броску урона.
- Великан получает сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 26 (3к12 + 7), или рубящий урон 30 (3к12 + 11) в ярости.

Камень. Дальнобойная атака оружием: +11 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 29 (4к10 + 7).

Приложение: Карта «Великаны в снегах»



Приложение: Карта «Возвращение Харткиллера»



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1. АКТИВНОСТЬ ЗА ДНИ ПРОСТОЯ

У персонажей есть возможность получить следующую активность за дни простоя:

Благодарность Харткиллера

Вы добыли божественную искру Зверя Талоса для Харткиллера и оснастили его для битвы с ярлом Риндольгом. Этим вы вписали свои имена в его легенду. Вы можете потратить 50 дней простоя, рассказывая о своих похождениях с Харткиллером в Хартсвэйле. Сделав это, вы получите сюжетную награду «Благодарность Харткиллера». Эта активность может быть использована один раз.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2. СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА

У персонажей есть возможность получить следующую сюжетную награду:

Благодарность Харткиллера

Распространяя правду о событиях в Хартсвэйле, вы получаете благословение Всеотца и можете временно использовать черту «Везунчик» [Lucky] с поправкой на то, что очки удачи не восстанавливаются. Когда вы потратите все 3 очка удачи, вы теряете эту сюжетную награду.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3. КИНЖАЛ ЯДА

У персонажей есть возможность найти следующий предмет:

КИНЖАЛ ЯДА [DAGGER OF VENOM]

Оружие (кинжал), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Вы можете действием заставить этот клинок покрыться густым чёрным ядом. Яд остаётся в течение 1 минуты или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе она получит урон ядом 2к10 и станет отравленной на 1 минуту. Вы не можете использовать повторно это свойство до следующего рассвета.

Навершие этого злобно выглядящего кинжала похоже чёрную гадюку с раздвоенным лезвием, напоминающим язык.

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.