



НЕОБЫЧНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

След, ведущий от храма Шепчущего Клыка, уже остыл, но во влажном, застоявшемся воздухе Чульта всё еще чувствуется привкус козней юань-ти. Поэтому вам придется углубиться в джунгли и обратиться за помощью к неожиданному союзнику — легендарному Ветхому королю. Его помощь крайне важна для спасения Чульта!

Четырехчасовое приключение для персонажей 11–16 уровня



DAN DILLON

Автор приключения

Код приключения: DDAL07-09

Оптимизировано для: СУО 13

Версия: v1.0

Версия перевода: 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: Garretl

Вычитка и вёрстка: brahidaktilia, kiranathehawk

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение *Необычное противостояние*, часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Гробница Аннигиляции*.

Персонажи отправляются на поиски Ветхого короля далеко на юго-восток от Порт Нязару, в надежде узнать больше о заговоре юань-ти, зреющим в джунглях Чульта. Путь ведет в разрушенную прибрежную деревню Ишау в Спасительной бухте, где персонажи берут след, ведущий ко двору Ветхого короля, который находится в глубоких джунглях к востоку от Хисари.

Это приключение предназначено для **3-7 персонажей 11-16 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей с средним уровнем отряда (СУО) равным 13**. Персонажи за пределами этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Практически всегда это касается только боевых сцен. Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им — они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, сложите суммарные уровни всех персонажей и разделите полученную сумму на количество персонажей. Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону. Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить **силу 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 больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6-7 персонажей, СУО меньше	Средний
6-7 персонажей, СУО равен	Сильный
6-7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

Средний уровень отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед проведением этого приключения вы должны подготовиться:

- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, например, карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Попросите игроков предоставить вам соответствующую информацию о персонаже: имя, раса, класс и уровень; пассивная Мудрость (Восприятие) и все, что указано в приключении (например, предыстории, черты, недостатки и т.д.)

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и оживляете слова с этих страниц.

Чтобы всё прошло как по маслу, помните:

Вы наделены властью. Вы принимаете решения о том, как группа взаимодействует с НИП и окружением в рамках этого приключения. Вы можете без опаски вносить значительные изменения или заниматься импровизацией, пока вы сохраняете первоначальный дух написанного.

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь 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.

Приключение должно развиваться. Когда игра начинает увязать, не стесняйтесь давать намеки и подсказки своим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боях и отыгрыше, не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это дает игрокам «маленькие победы» для превращения догадок в правильные решения. *Руководство Мастера* содержит больше информации об искусстве проведения игры D&D.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выпей, малышка, и все твои заботы останутся позади. По крайней мере те, что лежат на поверхности, но я уверена, что все будет хорошо.

- Бабушка Каллендра Черновода

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Несмотря на то, что Чульт пережил угрозу Поглотителя душ, в самых темных уголках джунглей всё еще таится зло. Лич Раугилат стремится сбросить контроль своего угнетателя и для этого использует юань-ти Чульта в качестве пешек. В последнее время след змеелюдов затерялся, и у наемников, исследователей и агентов фракций на полуострове остается все меньше времени.

Арфисты узнали о странном человеке глубоко в джунглях, который мог бы пролить свет на текущую ситуацию — загадочной фигуре, известной как Ветхий король, который обитает в тайной крепости под названием Ветхий двор.

К сожалению, пиратская история Ветхого двора вновь стала преследовать их. Одной из первых своенравных душ, собранных в то, что впоследствии стало Двором, был Вартаган Черноприлив, печально известный и кровожадный пиратский капитан, который столкнулся с Алирой Темнопокров, сембийской охотницей на пиратов.

Темнопокров преследовала Черноприлива до самого Чульта, где оба корабля погибли во время шторма, их разметало на щепки на мелководье Чульта.

Алира Темнопокров погибла вместе со своим кораблем, но водная могила не стала для неё концом. Ее одержимость давно превратилась в неистовую ненависть, а душа не желала отказываться от погони. Она поднялась из глубин как **рыцарь смерти [death knight]**, и по сей день преследует потомков капитана Черноприлива и короля, который их защищает.

Места и описание НИП

В этом приключении встречаются следующие места и НИП.

Мокрый Рен. Рен — человек из племени ффолк, много лет живущий на Чульте. Он очень любит выпить и повеселиться, и, в соответствии со своим прозвищем, его почти никогда не встретишь трезвым. Рен — лидер Арфистов в Порту Нязару, и большую часть времени проводит в Рыночном квартале.

Ветхий двор. В пятидесяти милях к востоку от руин Хисари в густом пологом джунглей виднеются корпуса по меньшей мере шести кораблей. Здесь находится Ветхий двор Ветхого короля Ишау. Некогда процветающая рыбацкая деревня в Спасительной бухте погрузилась на мелководье и теперь покоится в миле от берега, где обитают акулы, динозавры и гораздо более мрачные существа.

Черноводное Трио. Могущественный ковен морских карг, объявивших воды вокруг Ишау своими собственными. Они извлекают из воды фрагменты душ утонувших и убитых путешественников и используют их для похищения запрещенных секретов.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение разбито на три части:

Часть 1. Мокрый Рен связывается с персонажами по поводу возможной зацепки, которая позволит узнать больше о планах юань-ти. Персонажи должны отправиться в Спасительную бухту и найти женщину-отшельницу и её *черноводный эликсир*, который может привести их к Ветхому королю.

Часть 2. Прибыв в Спасительную бухту, персонажи находят отшельницу и двух её сестер в водных руинах Ишау. Сестры, могущественные морские карги, обменивают свой *черноводный эликсир* за определенную цену. Персонажи должны добыть и выпить эликсир, а также пережить последствия поиска запретных знаний.

Часть 3. Благодаря знаниям, полученным от эликсира, персонажи могут найти Ветхий двор. Ветхий король может рассказать им больше о планах юань-ти, но потребует, чтобы сначала они оказали ему услугу. Персонажи должны найти и уничтожить рыцаря смерти и его приспешников, положив конец его угрозе двору раз и навсегда.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи заслужили репутацию среди фракций Порты Нязару, независимо от того, принадлежит кто-либо из них к Арфистам или нет. Мокрый Рен посылает гонца, чтобы застать персонажей у их дома или когда они вернутся в Порт, который доставляет приглашение в гостиницу Громова ящерица, находящуюся в Рыночном квартале.

Глупая удача. Персонажи, у которых ранее не было связей на Чульте, оказываются в гостинице Громова ящерица, чтобы переночевать. Мокрый Рен замечает персонажей и подзывает их к себе, с вопросом, не хотят ли они заработать немного хорошего, честного золота.

Арфисты (Задание фракции). Прохожий случайно сталкивается с персонажем агентом Арфистов. Незнакомец искренне извиняется, незаметно показывая значок Арфиста. Этот неуклюжий незнакомец направляет их в трактир Громова ящерица в Рыночном квартале, где друг незнакомца (Мокрый Рен) угостит их едой.

Жентарим (Секретная миссия). Персонаж жентаримец замечает в кармане странный клочок пергамента. На записке стоит знак Жентарима, и она направляет персонажа и его спутников в трактир Громова ящерица, где некто «Мокрый Рен» ищет авантюристов. Записка заканчивается обещанием дальнейших инструкций позже, а затем исчезает в безвредной вспышке черного пламени.

Часть 1. ОХОТА НАЧИНАЕТСЯ

Ориентировочная длительность: 60 минут.
Мокрый Рен, связной Арфистов в Порту Нязару, связывается с персонажами со срочным вызовом. Арфисты наконец-то нашли возможный источник информации о таинственных делах юань-ти на Чульте, но время не терпит.

У Рена есть побочное задание для всех персонажей Арфистов во время их путешествия, но в это время Жентарим тоже не сидел сложа руки. Рябой По пронюхал о задании и хочет убедиться, что агенты Жентарима среди партии воспользуются этой возможностью в своих интересах.

А. ПРИГЛАШЕНИЕ МОКРОГО РЕНА

По приглашению или воле случая герои оказываются в трактире Громовая ящерица. Мокрый Рен уже основательно подкрепился и приветствует персонажей, как старых друзей, даже если они никогда не встречались. При описании встречи измените обстоятельства, чтобы они соответствовали выбранной зацепке для приключения.

В Громовой ящерице шумно, но гостеприимно. Музыка, нестройное пение и смех манят вас в прохладную тень и обещают столь необходимый отдых от жары Чульта.

Человек средних лет, одетый в чульскую пятнистую одежду, машет вам рукой с широкой улыбкой и невнятным приветствием. «Теперь есть люди, которым нужно выпить, если я когда-либо их видел!» Он хлопает по столу, показывая, что вам следует сесть. - Первый раунд за мной. Но, может быть, я смогу сделать для вас немного больше, чем это, а, друзья?». Он оглядывает комнату, затем заговорщически наклоняется к вам. «Если я не ошибаюсь в своих предположениях, вы, ребята, можете справляться с передрягами, а мне прямо сейчас нужны хорошие люди. Весь Чульт нуждается, и, возможно, даже целый мир. Я уверен, вы знаете, что юань-ти замышляют что-то недоброе, но они залегли на дно. Оказывается, у нас, возможно, есть способ найти их».

Мокрый делится следующей информацией:

- Ветхий король — это человек, который живет глубоко в джунглях с группой последователей.
- Хотя король, похоже, не состоит в сговоре с юань-ти, разрозненная информация, которой располагают Арфисты, предполагает, что он, по крайней мере, имеет с ними какие-то контакты или сделки.
- Они пытались выследить Ветхого короля с помощью шпионов и магии, но безуспешно. Он, должно быть, хорошо защищен.
- У старой женщины-отшельницы, известной как бабушка Каллендра, есть некоторые средства для поиска охраняемых секретов.
- Она живет в затонувших руинах Ишау или рядом с ними в Спасительной бухте. Ишау когда-

то был чульским поселением, но со времен Магической Чумы оно пришло в упадок. Сейчас оно находится примерно в миле от берега, на мелководье Спасительной бухты.

- Каллендра либо изготавливает, либо имеет доступ к странному зелью, называемому *черноводным эликсиром*. Предположительно, эликсир может открыть секреты, которые не поддаются другим способам магического гадания. Хотя большая часть Спасительной бухты безопасна, сам Ишау известен тем, что привлекает недоброжелательных существ, акул и даже водных динозавров.
- Поскольку Спасительная бухта находится довольно далеко от Порт Нязару, Мокрый готов задействовать свои связи в Портовом квартале, чтобы организовать для партии поездку на корабле.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если герои согласятся на работу, Мокрый обещает им по 1000 зм каждому, которые будут выплачены по их возвращении в Порт с информацией о местонахождении Ветхого короля и, возможно, информацией о юань-ти.

Рен также организует для персонажей запас продовольствия на неделю, если они пожелают, и использует свои знакомства, чтобы зафрахтовать корабль, который доставит их в Спасительную бухту и обратно.

АРФИСТЫ (ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ)

Мокрый Рен приглашает агентов Арфистов остаться на ночь, прежде чем отправить их готовиться к путешествию. Он приносит небольшой камень, вырезанный в виде говорящего лица, и просит персонажей найти способ спрятать камень в личных покоях Ветхого короля или в каком-нибудь другом месте, где может произойти интересный разговор.

Арфистам не нравится быть неосведомленными об основных игроках в регионе, и они хотят узнать как можно больше о короле, когда представится такая возможность.

ЖЕНТАРИМ (СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ)

Арфисты — не единственная группа, имеющая шпионов на Чульте, а Жентарим — не из тех, кто упускает возможность остаться незамеченным. К членам Жентарима (ранг 2 или выше) обращается женщина с эбеновой кожей по имени Занша из службы Рябого По, либо поздно вечером, либо рано утром перед отъездом на следующий день.

Черная сеть пронюхала о *черноводном эликсире*, и, если слухи правдивы, они хотят заполучить эту силу себе. Женщина отрывисто приказывает героям добыть второй образец эликсира и вернуть ему, чтобы алхимики Жентарима могли попытаться его воспроизвести. Занша нетерпима к пренебрежительным подчиненным По — каким бы незначительным ни было их оскорбление.

Отыгрыш лидеров фракций Чульта

Мокрый Рен – Арфисты. Мокрый Рен дружелюбен почти до такой степени, что кажется грубым. Он удивительно искусен в определении уровня опьянения объекта своего внимания и еще более искусен в определении того, что он предпочитает пить. В юности он был талантливым колдуном, но позволил своей слабости перед выпивкой взять верх над жаждой оттачивания своих магических талантов.

Кроме того, он испытывает сильную ненависть к «тусовщикам» и не выносит людей, проявляющих в его присутствии злые наклонности. Его тесные «профессиональные» отношения с большинством владельцев таверн в городе означают, что тем, кто перечат ему, иногда негде выпить.

Цитата: «Что, значит, ты не хочешь пить? Ик!»

Рябой По – Жентарим. Болезнь, которая чуть не унесла жизнь По, искорежила его тело. Его лицо покрыто шрамами, он почти слеп на один глаз и передвигается болезненной сутулой походкой. Его руки скрючены и искривлены, у него проблемы с мелкой моторикой. Из-за этого рядом с ним находится небольшая группа молодых чульских женщин, которые занимаются физическими аспектами его деловых отношений: пишут, приносят и укладывают бухгалтерские книги и тому подобное.

Несмотря на свои физические уродства, он ужасно хитрый, красноречивый и острый на язык. В разговоре он проявляет соответствующую профессиональную вежливость и, даже когда злится, никогда не выходит из себя.

Цитата: «Какие секреты вам дороги? Держу пари, что я знаю, что они из себя представляют?»

В. ПУТЕШЕСТВИЕ В СПАСИТЕЛЬНУЮ БУХТУ

Спасительная бухта находится в шестистах милях по морю от Порт Нязару. Мокрый Рен выполняет свое обещание организовать проезд на корабле до места назначения и обратно и отправляет персонажей в Портовый квартал, чтобы они поднялись на борт своего корабля. Капитан Валларта Руатал, высшая эльфийка **капитан разбойников [bandit captain]**, командует парусным кораблем *Натир* (по-эльфийски — древний защитник).

Экипаж *Натиры* состоит из тридцати надежных людей, в основном мужчин и женщин — людей и эльфов (все **разбойники [bandit]**), включая жену капитана и первого помощника Иелену (высшую эльфийку **разведчицу [scout]**).

Капитан Руатал уже получила предоплату за путешествие и с нетерпением ждет прибытия героев. Она достаточно дружелюбна, хотя и немного резковата. Она также любит гномов, и во время плавания может тяготеть к гномьим персонажам.

Общие особенности

Путешествие в Спасительную бухту имеет следующие особенности.

Местность. Океан и палуба корабля. Море в основном спокойное, но во время дождя волны становятся бурными и представляют собой труднопроходимую местность для существ, не обладающих скоростью плавания.

Погода. Погода и ветер во время путешествия благоприятствуют персонажам, хотя примерно половину времени идут дожди, во время которых море становится неспокойным. В штормовую погоду время, проведенное на верхней палубе, мокрое и некомфортное, а время, проведенное под палубой, невыносимо для тех, у кого ноги и желудок не крепкие. В конце каждого дня путешествия каждый персонаж, проваливший спасбросок Телосложения Сл 13, заболевает морской болезнью (состояние отравлен). Персонажи с морячкой или подобной предысторией совершают эту проверку с преимуществом. Персонаж, который провалил более трех проверок в течение тринадцатидневного путешествия, получает степень истощения, которая не может быть устранена завершения продолжительного отдыха на суше.

Свет. Фонари обеспечивают освещение под палубами и на палубе ночью. В течение дня местность слабо заслонена дождем.

Запахи и звуки. Хлопанье парусины. Постоянный шум воды, бьющейся о корпус судна. Скрип досок. Приказы капитана и призывы матросов. Запах соленых брызг над палубой и слабый запах пота под палубой.

Плавание занимает в общей сложности тринадцать дней, судно прибывает в Спасительную бухту поздно вечером. Экипаж использует эффективную смену вахт, чтобы плавать круглосуточно. У некоторых персонажей могут быть собственные корабли или магические средства, облегчающие путешествие, убедитесь, что они способны вместить всю команду, а персонажи вообще знают, куда нужно плыть.

В1. БРАЧНЫЙ СЕЗОН

Поздним утром на седьмой день путешествия *Натир* сталкивается с удивительным и опасным событием.

Горы в самом северо-восточном углу Чульта служат обителью птицы **рух [roc]**. По воле судьбы пути обычного одинокого существа пересеклись с самкой, и они вдвоем исполняют воздушный танец ухаживания, взлетая в низко нависшие облака и выныривая из них. Огромные птицы щегают ярким оперением красного, синего, зеленого и желтого цветов.

Пока корабль плывет, самец рух замечает паруса и цвета корабля, а также существ, снующих по палубе и такелажу, и пользуется возможностью преподнести своей потенциальной паре яркие безделушки и еду. С пронзительным криком обе птицы делают круг и пикируют на корабль.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** Уберите рух.
- **Сильный и очень сильный:** Звуки сражения привлекают драконочерепаху [dragon turtle].

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ

Птицы пикируют на корабль, намереваясь сорвать такелаж в поисках яркого материала для гнезда и утащить моряков в качестве пищи. Если искатели приключений не помешают им, птицы довольствуются тем, что разрушают такелаж, пожирают по пять матросов и уносят в когтях еще по одному.

В случае нападения рух сосредотачивают свои атаки на атакующих. Птицы пытаются сбежать с захваченной целью, если их хиты опускаются до 50 или меньше.

Персонажам должно быть очевидно, что у моряков нет надежды эффективно бороться с существами. Капитан Руатал делает все возможное, чтобы уберечь своих людей, и умоляет персонажей вмешаться, если они не проявят инициативу.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Натир (КД 15; 300 хитов; порог урона 15; невосприимчив к урону ядом и урону психической энергией). Такелаж может выдержать в общей сложности 100 урона, прежде чем будет уничтожен, что приведет к посадке корабля на мель. При нанесении 50 урона корабль может двигаться только на половинной скорости до тех пор, пока его не отремонтируют.

В случае повреждения оставшийся путь занимает двенадцать дней вместо шести (прибытие ночью), а обратный путь из Спасительной бухты в Порт Няззару занимает девятнадцать дней.

Если такелаж разрушен, капитан посылает свою команду на берег в лодках для сбора пиломатериалов, чтобы они могли провести срочный ремонт *Натира*. Пятидневный ремонт с помощью подручных материалов позволяет кораблю двигаться, как описано выше. Заклинания, такие как *изготовление* [fabricate], могут значительно ускорить этот процесс или даже полностью восстановить такелаж.

Если рух сокращают количество экипажа менее чем до двадцати человек, корабль также движется с половинной скоростью.

СОКРОВИЩА

Если птица убита, её туша плавает по океанским волнам в течение 5 (2к4) минут, прежде чем она размокнет и пойдет ко дну. Перед этим персонажи могут собрать первозданные перья с этих экзотических существ.

Успешная проверка интеллекта (Магия или Природа) Сл 14 позволяет понять ценность перьев руха для коллекционеров, алхимиков и заклинателей. Персонаж с пассивным Восприятием 14 или выше слышит, как Иеления размышляет вслух о потенциальной ценности таких редких

перьев. Один рух даст 25 фунтов ярких перьев стоимостью 500 зм.

Часть 2. Испытания и следы

Ориентировочная длительность: 90 минут. По прибытию в Спасительную бухту, *Натир* бросает якорь в безопасных водах и предоставляет героям лодку, чтобы они могли грести к берегу. Вернее, настолько близко к берегу, насколько Ишау на самом деле находится. Корабль готов ждать возвращения группы, или, если герои намерены использовать другие способы возвращения в Порт Нязару (например, телепорт), капитан Руатал желает им удачи и прощается.

Персонажи должны добраться до затопленных руин, разыскать **бабушку Каллендру** (и неизвестных им других бабушек — **морских карг**) и убедить ее продать или обменять *черноводный эликсир*.

Как только эликсир будет получен, один из персонажей должен рискнуть и выпить его, чтобы узнать местонахождение Ветхого короля. Произойдет мучительная битва за часть души персонажа, которая, возможно, приведет к длительным последствиям или даже к чему-то похуже.

Вооружившись знаниями, украденными у мертвых, герои смогут проложить путь через густые джунгли к Ветхому двору.

ИШАУ

Общие особенности

Ишау обладает следующими особенностями.

Местность. Когда-то город был деревней чультов, но сейчас он заброшен и разрушен. Он стоит на мелководье у края Спасительного залива, примерно в миле от суши. Из-за воды местность здесь труднопроходимая, и иногда встречаются обрывы и воронки.

Все руины Ишау считаются логовом морских карг.

Погода. Пасмурно и легкий ветер.

Свет. Мрачный яркий свет в течение дня. Ночью в основном темно, но иногда в воде встречаются странные, жутковато-синие или зеленые светящиеся участки, которые отбрасывают тусклый свет на расстояние до 10 футов.

Запахи и звуки. За пределами руин: чистый и бодрящий запах моря. В Ишау: запах становится едким и застойным. Он неприятно оседает на носу и языке и сохраняется некоторое время даже после того, как вы покидаете это место.

Мертвая рыба. Внутри руин вода усеяна мертвой, гниющей рыбой. Карги знают, когда с какой-либо рыбой взаимодействуют или беспокоят её, и они могут заставить рыб говорить своими голосами.

А. Бабушки Ишау

К счастью, объекты поиска персонажей найти не сложно. Черноводное трио — это ковен морских карг-бабушек, которые рыщут по руинам Ишау и иногда забираются дальше, чтобы исследовать места кораблекрушений. Карги могут выхватывать осколки душ людей, которые утонули или

иным образом умерли в море, и потребляют эти осколки для изготовления *черноводного эликсира*.

Эликсир позволяет существу, которое его пьет, черпать тайные знания от мертвых душ, отдавших часть своей сущности для приготовления мерзкого вещества. Эликсир обладает огромным потенциалом, но его возможности ограничены. Только фрагменты душ, которые добывают карги, передают свои знания, поэтому искомая тема должна быть как-то связана с морем или душами, умершими в нем.

К счастью, одна из самых выдающихся душ, связанных с Ветхим Двором — это капитан Черноприлив (см. Предысторию приключений).

Хотя в руинах обитают рифовые акулы и акулы-охотники, а также иногда встречаются плезиозавры и некогда утонувшая нежить, в основном они держатся более глубоких вод руин (при необходимости обратитесь к Бестиарию, но пока персонажи держатся мелководья, они могут избегать этих существ).

Отыгрыш Черноводного Трио

Черноводный ковен довольствуется тем, что роется в разлагающихся останках Ишау, чтобы выведать секреты у мертвых, тем более теперь, когда море может забирать новые души, не отдавая их Пожирателю душ. Они ведут переговоры с любыми посетителями своей территории, но не могут сдержать своего отвращения, если сталкиваются с кем-то или чем-то прекрасным.

Карги предстают в облике отвратительно уродливых старух, раскрывая свой истинный облик только тогда, когда они создают *черноводный эликсир* или в бою. Во время разговора карги часто продолжают высказывания друг друга, как будто их мысли каким-то образом едины.

Всех карг объединяет одно физическое сходство. Из их глаз, носа и рта постоянно течет соленая, горькая черная желчь, которая пачкает их кожу и одежду. Свежая струйка отвратительной жидкости часто стекает по их подбородку, когда они говорят. Даже в замаскированном виде эта черная жидкость и ее пятна видны повсюду.

Они используют множество ласковых выражений, таких как дорогой, душечка, куколка, дитя, малышка, маленькая медуза, пескарь, маленький моллюск и другие подобные прозвища, которые можно дать ребенку, часто с привязкой к океану.

Бабушка Каллендра Чернавода. Каллендра — старшая в колене и его лидер. Она говорит высоким, хихикающим голосом. В ее истинном облике на её лице, шее, руках и, возможно, в других местах, к счастью, скрытых соляной коркой и рваными одеждами, растут черные ракушки.

Бабушка Омфала Чернавода. Голос Омфаллы хриплый и флегматичный. Ее зубы и ногти сделаны из серого, расколотого плавника, который щелкает, когда она говорит.

Бабушка Динтесса Чернавода. Голос Динтессы похож на низкое карканье, а когда она смеется своим отрывистым смехом, то разбрызгивает мелкие брызги черной

желчи. Её кожа покрыта сухой, шелушащейся чешуей, как у мертвой рыбы, оставленной на несколько дней под солнцем.

Когда герои впервые обнаруживают карг в самом сердце разрушенного Ишау, они видят только Каллендру, но вскоре появляются ее сестры.

Когда вы пробираетесь через покрытые слизью руины, вы замечаете впереди сгорбленную фигуру. Пожилая женщина зачерпывает из воды пригоршни грязи и обломков. Она кладет один или два кусочка в карман, а остальное выбрасывает.

Внезапно она останавливается и поворачивается к вам. На ее морщинистом, отвратительном лице черные потеки возле глаз, носа и рта, которые стекают по коже. «Ну, привет, дорогие», — кричит она пронзительным голосом. «Не стойте так далеко друг от друга, подойдите поближе. Сестры!» Зовет она. «Подойдите и посмотрите на наших гостей!»

Еще одна старуха выходит из разрушенного здания, её глаза потемнели и выпучились, из них течет та же черная жидкость. «Правда?» она хрипит, изрыгая новую струйку черной жидкости с губ.

Из морской воды без малейшей ряби появляется третья. «Ах, — хрипит она, — как волнующе».

Карги представляются по имени и с удовольствием беседуют с персонажами, спрашивая, кто они и зачем пришли в Ишау. Когда выясняется, что они ищут *черноводный эликсир*, карги охотно отвечают. Некоторые ответы, которые они могут дать, включают:

- «О да, мы можем помочь вам найти то, что скрыто. В море так много мертвых, а мертвые так много знают. Мы знаем, как правильно спрашивать!»
- «Эликсир пробуждает знания мертвых. Теперь, когда Ацерак не поглощает их всех, намного лучше! Такой жадный!»
- «Имя Ветхого короля известно нам, море шепчет его. Больше этого мы не можем сказать, он держит все в тайне. Эликсир может указать путь!»
- «Нет, нет. Сейчас у нас нет эликсира, но мы можем сварить его в мгновение ока. Если мы захотим...»

Исключение составляют случаи, когда персонажи или их вещи особенно красивы. Их отвращение к таким персонажам очевидно, и они становятся все более и более взволнованными, в конце концов требуя, чтобы оскорбительная красота была омрачена или хотя бы прикрыта в их присутствии.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда приходит время добыть *черноводный эликсир*, карги требуют плату в виде красоты, которую они могут заставить персонажей уничтожить.

- Предмет искусства или ювелирное изделие исключительной красоты и мастерства изготовления.
- Магический предмет редкой или более высокой редкости, хотя карги готовы принять менее редкий предмет, если он особенно красив (например, *мифриловые доспехи*).

Смерть до договора!

Возможно, персонажи откажутся иметь дело с морскими каргами и решат вместо этого напасть на Черноводное Трио. Это подходящий момент, чтобы напомнить всем менее опрометчивым персонажам, что карги — их единственная надежда найти Ветхого короля. Если персонажи продолжат нападать, карги попытаются бежать, как описано в части В.

Ни при каких обстоятельствах карги не отдают эликсир отряду, который нападает на них. Их можно убедить обменять эликсир на свои жизни, но они будут настаивать на том, чтобы оставить эликсир для группы в месте, которое они сами выберут после того, как окажутся в безопасности.

Если группа соглашается, карги уходят в океан. В следующую полночь **морское отродье [sea spawn]** приносит мертвую рыбу в лагерь или на корабль. Рыба оживает и говорит голосом бабушки Каллендры: «Ты найдешь свою плату на восточном мысу на краю Ишау. Возьми ее и уходи, и никогда не возвращайся!».

Если персонажам не нравится мысль об уничтожении чего-то ценного, карги соглашаются на то, чтобы персонаж пожертвовал собственной красотой.

Персонаж, выбравший этот вариант, становится ужасно уродливым в каком-то смысле и получает сюжетную награду **Черноводное Искажение**. Обычно это проявляется как физическое уродство или недостаток, но это может проявиться глубже, повреждая сущность персонажа.

Как только цена уплачена, ведьмы радостно готовят дозу *эликсира черной воды* для группы. Их личины тают, открывая их истинные облики. Все трое собираются вместе и выуживают из одежды покрытый коркой ракушек человеческий череп с отсутствующей верхней частью. Каждая из них извергает черную желчь в череп и перемешивает её с дохлой рыбой, хихикая и распевая песнопения.

Затем бабушка Каллендра с радостью дарит череп персонажу, который заплатил за это.

«Держи, малышка! Тот, кто выпьет это, узнает секрет, который вы ищете». Она ухмыляется, обнажая черные зубы, похожие на зубы пираньи.

Динтесса говорит своим гортанным голосом: «Будь осторожен, за это придется заплатить, так что держись своих друзей. Пить это опасно, но ты силен. Мы уверены, что ты сможешь их спасти».

Все три карги безумно гогочут и отступают на шаг, внимательно наблюдая за происходящим.

На вопрос об опасности или цене, карги просто

пожимают плечами и говорят, что цена для каждого своя. Однако они подозревают, что ответ, который ищут герои, привлечет мёртвых, которые попытаются вернуть свое.

Секретная миссия (Жентарим)

Чтобы выполнить свою секретную миссию, члены Жентарима должны раздобыть вторую дозу эликсира. Это воспринимается как жадность и раздражает ведьм, заставляя их становиться менее дружелюбными. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 20 убеждает их создать еще одну (и только одну) дозу *эликсира черной воды*, который они передают в заплесневелой керамической колбе. Если член Жентарима согласится снова заплатить цену ведьм, уменьшите Сл до 10.

Если они это сделают, на членов Жентарима падет незначительное проклятие. Проклятие заканчивается, когда существа побеждены. (см. Возможные варианты ниже).

В. ТЕРЗАНИЯ

Теперь, когда у персонажей есть *черноводный эликсир*, группа готова к следующему шагу своего путешествия. Выпив эликсир (который имеет ауру магии некромантии), они откроют путь к Ветхому двору, но это также привлечет злобных и немертвых существ, намеревающихся вернуть украденные частицы души, а вместе с душой самого персонажа!

Когда персонаж выпивает эликсир:

У зелья удивительно мягкий вкус, хотя его и нельзя назвать приятным. Ваше тело холодеет, а образы и шепот начинают всплывать в сознании. Прежде чем вы успеете осмыслить новые знания, вокруг вас появляются тени: неуклюжая, изможденная фигура и тени нежити! Великан похож на скелет, его грудная клетка обнажена. Внутри костяной клетки горит тошнотворное зеленое пламя. В огне вы можете увидеть перепуганную гуманоидную фигуру, корчащуюся и кричащую в агонии!

Пожиратель [devouer], три **призрака [wraith]** и три **привидения [ghost]** нападают на персонажей. В грудной клетке пожирателя находится умирающий обыватель.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** Уберите двух **призраков** и двух **привидений**. Уберите заключенного **обывателя**.
- **Слабый:** Уберите одного **призрака** и одно **привидение**.
- **Сильный:** Добавьте второго **пожирателя**.
- **Очень сильный:** Добавьте второго **пожирателя** и четвертое **привидение**. Увеличьте сложность спасброска против Одержимости приведений до 16.

Возможные варианты

Необходимо учесть следующее:

Пожиратель и нежить взбешены тем, что *черноводный эликсир* воздействует на души, и по возможности сосредотачивают свои атаки на персонаже, который выпил эликсир. Это может очень быстро стать очень критичным, поэтому цель этих существ очевидна для группы еще до того, как те начнут действовать.

Пожиратель и нежить имеют преимущество при проверке инициативы и при бросках атаки против проклятых персонажей. Проклятые персонажи имеют штраф -1 на спасброски против этих существ.

Эти существа в равной степени разгневаны на проклятых персонажей Жентарима. Призраки проводят свой первый ход, пытаясь овладеть проклятыми персонажами.

Большой размер пожирателя позволяет ему игнорировать труднопроходимую местность.

Развитие событий

Когда партия побеждает исчадие и нежить, Черноводное Трио поздравляет персонажей и искренне желает им удачи в поисках. Перед тем как карги отправятся по своим делам, если персонажи отпускают их с миром, они указывают на старый, но все еще водонепроницаемый морской сундук в разрушенном здании, который может представлять для них интерес. Карги надеются, что персонажи заберут сокровища и будут более склонны оставить их в покое. Если они не укажут на сундук, персонажи могут обнаружить его, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Если после получения эликсира группа собирается атаковать карг, из воды поднимаются и нападают на персонажей двенадцать **морских отродий [sea spawn]**, стремясь схватить их и помешать, чтобы ведьмы могли сбежать. Отродья невосприимчивы к Кошмарной внешности карг.

Если Кошмарная внешность карг пугает каких-либо персонажей, они используют **Смертельный взгляд** на этих персонажей. Если это не удастся, они используют заклинания *воображаемый убийца [phantasmal killer]* и *разящее око [eyebite]*, чтобы напугать двух персонажей, а последняя использует свой **Смертельный взгляд**, прежде чем все они нырнут в воду и поплывут в безопасное место.

Сокровища

В сундуке находятся два зелья большего лечения, а также 200 зм и несколько комплектов матросской одежды среднего размера (одежда путешественника стоимостью в общей сложности 12 зм).

В1. СНЫ О МЕРТВЫХ

Персонаж, который пьет *черноводный эликсир*, замечает странные мысли, проносящиеся у него в голове.

Фрагменты воспоминаний, похожие на едва запомнившийся сон, наводят на мысли о страхе, отчаянии, разбивающихся волнах открытого моря во время шторма, темной воде и панике, но ничего более связного. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 позволяет выявить сновидческую связь фрагментов воспоминаний, предполагая, что сны могут быть ответом.

В следующий раз, когда персонаж засыпает, ему снятся яркие кошмары, в которых заново переживаются мучительные переживания давно умершего пиратского капитана Вартагана Черноприлива (в результате персонаж знает имя и общий характер Черноприлива). Персонаж переживает перспективу Черноприлива, когда он отчаянно уклоняется от Алиры Темнопокров, охотницы на пиратов, бежит на Чульт и чудом спасается от смерти, когда корабли тонут. Образ Алиры вырисовывается в виде почти черного силуэта, держащего в руках ледяной клинок.

Последние моменты «сна» показывают, как Черноприлив и несколько потрепанных выживших из его команды бредут по джунглям, находясь на грани смерти, пока не находят странного человека, одетого в архаичный уотердавийский [Waterdhavian] наряд.

Персонаж резко просыпается и с этого момента знает дорогу к Ветхому двору через джунгли, словно по далекому воспоминанию.

Награда опытом

За приобретение *черноводного эликсира* и определение местоположения Ветхого двора наградите каждого персонажа 1000 опыта.

Часть 3. Смертельная вендетта в Ветхом дворе

Ориентировочная длительность: 90 минут. Теперь персонажи могут пробраться через джунгли к скрытому Ветхому двору благодаря украденным воспоминаниям давно умершего пиратского капитана. Оказавшись на месте, они должны позаботиться о том, чтобы произвести хорошее впечатление на **Ветхого короля** в надежде, что он раскроет все, что ему известно о темных планах юань-ти.

Даже если персонажи произведут на него впечатление своей вежливостью или бравадой, Его Величество так просто не выдаст своих секретов. Он требует услуги в виде избавления от раздражающего опасного соперника из прошлых лет в качестве платы за свою помощь. Если партия соглашается избавить его от врага, Ветхий король рассказывает им то, что они хотят знать.

Путь на юго-восток от Ишау до Ветхого двора занимает около 50 миль. При нормальном темпе поход занимает 5 дней. Персонаж, выпивший *черноводный эликсир*, видит по пути яркие галлюцинации, поскольку элементы из путешествий пиратского капитана выделяются, отмечая путь.

- Призраки мертвых пиратов смотрят пустыми глазами, молча наблюдая за проходящим персонажем.
- Призрачные крики о помощи достигают ушей персонажа, если он заблудился, голоса, отчаянно взывающие о помощи, являются отголосками их смертей десятилетиями ранее.
- Персонаж не может избавиться от ощущения, что он знает каждого фантома лично.

Общие особенности

Джунгли, ведущие к Ветхому двору и окружающие его, имеют следующие особенности.

Местность. Джунгли густые и, на первый взгляд, непроходимые. Это труднопроходимая местность, которая ограничивает путешествие в обычном темпе 10 мильями (или 1 гексом) в день.

Погода. Погода по-прежнему наполовину ясная, наполовину дождливая. Дождь затрудняет передвижение, но дает массу возможностей набрать питьевой воды. Жара, как обычно, невыносимая, и персонажи должны выпивать по 2 галлона воды в день, чтобы избежать обезвоживания (см. Гробницу Аннигиляции или Руководство Мастера).

Свет. Днем сквозь кроны деревьев проникает тусклый свет, но густая листва ограничивает видимость до 1кбх10 футов.

Запахи и звуки. Звуки птиц и других мелких животных раздаются постоянно. Шум или стук дождя по листве. Запах влажной земли и растений. Отдаленные крики огромных хищников джунглей. Случайный запах гнили, исходящий от уничтоженной нежити, некоторые из которых были убиты оружием, другие — зубами и когтями.

А. Ветхий двор

В пятидесяти милях к востоку от руин Хисари находится Ветхий двор. Двор представляет собой странное зрелище, состоящее из полудюжины или около того затонувших кораблей, подвешенных в густых джунглях вокруг центрального корпуса галеона. Вскоре после основания Двора благодарный шаман табакси наложил на все поселение постоянное заклинание *Кабинет Морденкайна* [*Mordenkainen's private sanctum*], после того как Ветхий король спас племя табакси, поэтому этот район невосприимчив к гаданиям, телепортации и магии планарных путешествий.

Размывающий эффект заклинания также невероятно затрудняет его обнаружение простыми исследователями, а придворные следят за тем, чтобы незваные гости не разнесли по миру весть об их доме.

Когда персонажи нарушают границы Двора, часовые немедленно замечают их.

Густая листва, кажется, почти активно сопротивляется вашим попыткам продвинуться вперед, а подлесок сплетается и размыкается перед вами головокружительным образом. В последний раз разрезав лианы, вы наткнетесь на участок, очищенный от подлеска.

Хотя это и не настоящая поляна, земля джунглей тщательно очищена от крупных растений, а освещение привлекает внимание к густому пологю. Корпуса кораблей возвышаются на верхушках деревьев, с подвесными переходами, платформами, стремянками и трапами, соединяющими одно с другим. На палубах кораблей и в иллюминаторах горят огни, а сверху на вас смотрят изумленные лица.

Дюжина фигур приближается из-за деревьев на земле, направляя на вас оружие. «Объясните свое присутствие здесь», — требует темноглазая женщина-чультка. Наконечник ее булавы вспыхивает пурпурным пламенем.

Лидером группы, стоящей перед партией, является Азуил, одна из трех **колдунов исчадия** [**warlock of the fiend**], которые служат правыми руками и телохранителями Ветхого короля. Остальная часть приветственного комитета состоит из **гладиатора** [**gladiator**], пяти **шпионов** [**spy**] и пяти **воителей племени** [**tribal warriors**] (эти блоки статистики представлены в Бестиарии, маловероятно, что группа будет сражаться с ними).

Если персонажи объяснят свое присутствие, не прибегая к насилию, Азуил неохотно соглашается привести их к Ветхому королю, чтобы он мог решить их судьбу. Если они по какой-то причине решат сражаться, отряд может быстро столкнуться лицом к лицу с почти сотней бойцов Ветхого двора (больше НИП, как описано выше, а также **стражники** [**guard**], **ветераны** [**veteran**], **прислужники** [**acolyte**] и **священники** [**priest**]).

Когда Азуил становится убеждена, что персонажи не будут нападать, она подводит группу к

одному из внешних деревьев, поддерживающих корабль наверху. Она коротко говорит что-то одному из своих спутников, который издает короткую серию звуков в свисток. Сверху доносится грохот, из корпуса корабля выдвигается деревянная винтовая лестница и спускается по замысловатой сети канатов, обеспечивая доступ к предполагаемой деревне.

Азуил ведет к самому большому кораблю в центре, дому Ветхого короля.

А1. Ветхий король

Главный трюм галеона служит королю залом для аудиенций. Ветхий король — эксцентричное существо. Хотя он выглядит и ведет себя как безумный аристократ, на самом деле он совсем не таковой.

На самом деле король — ракшас, который наслаждается обожанием своего двора. Две женщины-чультки у трона — это Наболи и Зайди, еще два колдуна.

Толстые экзотические ковры смягчают пол, а у дальней стены стоит большой трон, сделанный из смеси корабельных досок и древесины джунглей. Там сидит сам Ветхий король. Это человек средних лет, который явно не является уроженцем Чульты. Цвет лица и манера одеваться указывают на то, что он родом с Побережья Мечей, возможно, из Глубоководья, хотя трудно сказать наверняка.

Когда-то его наряд был богатым и роскошным, добавляющим знати, но сейчас он уже устарел и довольно поношен.

«Так, так!» - объявляет он глубоким, почти музыкальным голосом. «Не часто просители находят дорогу в Ветхий двор! Я рад вас принять. Или встревожен? Ах, неважно, время покажет, не так ли, мои дорогие?»

Он обращается с этим вопросом к двум женщинам-чульткам, стоящим по бокам трона, обе одеты и вооружены так же, как женщина, которая привела вас наверх.

«Время дорого. Кто вы такие и зачем пришли?»

Король может предоставить следующую информацию:

- Если спросить о юань-ти: *«Змеиный народ, да. Они скользят сквозь тени, стремясь поглотить свет. Я знаю их лучше, чем мне хотелось бы».*
- Относительно Черноводного Трио: *«Карги, вы говорите? Интригующе. Как умно с их стороны высосать костный мозг из мертвых костей, чтобы найти меня. Когда-нибудь я позабочусь об этом».*
- Относительно Ацерерака или Поглотителя душ: *«Смертельное истощение вызвало здесь настоящий переполох. Мы навсегда потеряли нескольких наших близких из-за темного архитектора этого бедствия. Пусть он сгниет в самой черной из Девяти Преисподней».*

Отыгрыш Ветхого короля

В своих джунглях исчадие создало вокруг себя преданную общину, больше похожую на культ. То, что изначально было простой уловкой для получения слуг и власти, переросло в нечто большее, и Ветхий король теперь верит в свои собственные выдумки.

Он преподносит себя как пирата-джентльмена (наследие первоначальных членов его культа) с манерами эксцентричного аристократа. Его речь ровная, размеренная и довольно величественная. В то же время он часто кажется рассеянным, отвечает на вопросы, которые никто не задавал, и делает замечания, которые не соответствуют течению разговора.

Он одет в архаичный наряд с кружевными оборками вокруг запястий и воротника. Его камзол с длинными фалдами, хоть и сшит из отличного шелка, поношен и покрыт пятнами. Черные кожаные туфли на высоком каблуке с серебряными пряжками начищены до блеска, а длинные вьющиеся черные волосы выбиваются из-под широкополой, но потрепанной шляпы, небрежно сидящей на голове. Из шляпы торчит разноцветное страусиное перо, загнутое под острым углом посередине.

Король почти не боится, что его истинная природа проявится, благодаря его ограниченному иммунитету к магии и особенности **Защищенный разум**, которая защищает его от заклинаний и эффектов, раскрывающих его истинную природу, таких как Божественное чувство.

Внезапное появление незваных гостей интригует короля, и вместо того, чтобы расстроиться, когда он узнает, как персонажи нашли его двор, он забавляется и хвалит их изобретательность. На самом деле, теперь он осознает эту возможность и стремится использовать персонажей для достижения собственных целей.

Когда персонажи обращаются к нему с просьбой предоставить информацию, он делает вид, что размышляет в течение довольно долгого времени. Хмыкает и резко меняет позу на троне. Успешная проверка Мудрости (Проницательность), против проверки Харизмы (Обман) короля, показывает, что он только делает вид, что раздумывает над этим решением.

Король глубоко вздыхает. «Ваше тяжелое положение тронуло меня, новые друзья, и я был бы очень рад помочь. Увы, на данный момент мое внимание должно оставаться сосредоточенным на страшной угрозе моему двору». Он задумчиво чешет подбородок.

«Но, возможно, мы сможем помочь друг другу. Хотя на данный момент я был в состоянии защитить свой народ от этой мерзкой чужачки, она оказалась слишком могущественной, чтобы я мог ее победить, по крайней мере, не рискуя при этом многими жизнями. Хотя вы, — он проницательно прищуривает глаза, — вы довольно сильны и находчивы. Возьмите на себя эту задачу за меня. Избавьте мой двор от мерзости, которая его преследует, и я буду у вас в долгу и быстро отплачу вам секретами, которые вы ищете».

В ответ на дальнейшие вопросы по этой теме король предлагает следующую информацию:

- Могущественное существо-нежить стремится уничтожить весь Ветхий двор.
- Нежить при жизни была женщиной, которая объявила вендетту против одного из первых придворных.
- Он может предоставить общие сведения из истории Алиры Темнопокров и капитана Черноприлива, и все это перекликается с персонажем, выпившим эликсир.
- Нежить Алира — ужасающий воин в черных доспехах, в ее распоряжении смертельная магия, и она подчиняет младшую нежить своей воле.
- Алира обосновалась в заброшенном храме юань-ти, примерно в дне пути от Ветхого двора. Король указывает точное направление.
- Любое упоминание об Алире Темнопокров вселяет ужас в персонажа, выпившего *черноводный эликсир*.
- Персонажи, которые пытаются разгадать природу Алиры по описаниям короля, могут понять, что она **рыцарь смерти [death knight]**, при успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 18.

Задание фракции: Арфисты

У Арфистов есть второстепенная цель при посещении двора, они должны найти способ установить модифицированный камень послания в личных покоях Ветхого короля. Проверка Мудрости Сл 16 (Восприятие) или Интеллекта (Анализ) позволяет определить местоположение королевских покоев, которые примыкают к залу аудиенций.

Красноречивые персонажи могут убедить короля поговорить с ними наедине с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) или (Обман), которой противостоит проверка Мудрости (Проницательность) короля. Оказавшись наедине, несложно подsunуть камень в какое-нибудь безобидное место, совершив успешную проверку Ловкости рук против пассивного Восприятия Ветхого короля.

Как вариант, один персонаж может каким-то образом занять внимание придворных, в то время как персонаж-арфист попытается ненадолго ускользнуть, чтобы подбросить камень. Без какого-либо отвлекающего фактора или магии персонажу не удастся ускользнуть незамеченным, но при благоприятных обстоятельствах (например, барде или артисте, рассказывающем двору захватывающую историю) персонаж может ускользнуть достаточно надолго, чтобы подбросить камень при успешной проверке Ловкости (Скрытность) Сл 15.

Развитие событий

Если персонажи соглашаются выследить и уничтожить Темнопокров, Ветхий король вскакивает и благодарит их почти что с восторгом, пожимая руки, хлопая по плечам и дважды целуя в щеку.

Он обещает не только информацию, которую

они ищут, но и полное гостеприимство двора и роскошный пир по случаю их триумфального возвращения.

В. ЗАБРОШЕННЫЙ ХРАМ

Если группа соглашается выступить против Алиры Темнопокров, её путешествие к логову рыцаря смерти занимает один день в обычном темпе.

С течением времени звуки жизни джунглей стихают, и наконец единственным звуком становятся ваши собственные шаги в подлеске. Вскоре вы видите признаки поражения и смерти всех растений вокруг вас, как будто джунгли борются за выживание.

Наконец, вы подходите к разрушенному каменному сооружению, небольшому крытому входу, скрывающему лестницу, ведущую вниз, под землю. Две поваленные статуи теперь представляют собой не более чем обломки, разбросанные перед дверным проемом.

Разрушенные статуи когда-то изображали отрогий юань-ти. Стены лестничного колодца, ведущего вниз, украшены потертыми рельефными изображениями змеелюдей, приносящих чультов в жертву Дендар Ночной Змеи.

В1. ОСКВЕРНЕННОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Главное святилище древнего храма.

Лестница ведет на двадцать футов вниз, переходя в длинное храмовое святилище. Влажная жара джунглей застывает на лестничной площадке, и ваше дыхание застывает в холодном воздухе.

Обломки — это все, что осталось от алтаря, который когда-то стоял у восточной стены. В центре комнаты стоит низкая каменная жаровня, в чаше тлеют угли, отбрасывая тусклый свет.

На севере и юге узкие галереи разделены замысловатыми каменными решетками, вырезанными в виде извивающихся змей.

Несколько железных факелов на стенах горят слабым зеленым пламенем. В тусклом свете этих факелов перед разрушенным алтарем стоит фигура в черных пластинчатых доспехах.

Когда вы входите, она поворачивается к вам, открывая лицо скелета, на которое накладывается призрачный образ бледной женщины. Ее глазницы горят красными огоньками, и она достает длинный тонкий клинок из дымящегося льда, который светится голубым светом.

«Ты», — глухой голос Алиры Темнопокров разносится по комнате. — «Я чувствую исходящий от тебя запах Черноприлива. Наконец-то смерть получит причитающееся ей по заслугам!»

Алира Темнопокров (**рыцарь смерти**) выжидает своего часа, ожидая в оскверненном храме своей следующей вылазки против Ветхого Двора. Ее сопровождает **искаженный юань-ти архимаг**

[corrupted yuan-ti archmage].

Присутствие *морозного клинка* [frostband] Алиры вкупе с нечестивой энергией, просачивающейся в руины храма, создают ледяную атмосферу. Весь храм охвачен пронизывающим холодом; каждое существо, начинающее свой ход в заброшенном храме, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе получит 1 уровень истощения. Конструкты, нежить или существа, носящие одежду для холодной погоды или обладающие сопротивлением или иммунитетом к урону холодом, невосприимчивы к этому эффекту.

Храм построен из тесаного камня с потолками высотой 15 футов. Помещение тускло освещено углями и призрачными факелами с *вечным огнем* [continual flame].

В2. ГАЛЕРЕИ

В этих боковых галереях когда-то содержались рабы, ожидавшие жертвенного ножа. Два **бодака** [bodak] прячутся в галереях, по одному в каждой. Алира создала здесь нежить, пытая и развращая последних чистокровных жрецов юань-ти, которые когда-то служили здесь.

Вход в каждую галерею — это потайная дверь в каменной решетке. Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 18 позволяет обнаружить и дверной проем, и замок-головоломку, встроенный в резных змей, который открывает дверь.

Для открытия замка требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл 20 или Ловкости, с использованием воровских инструментов.

Большинство оружейных атак не могут пройти сквозь решетку. Стрелы и другое тонкое (менее 1 дюйма) колющее оружие могут, но решетка обеспечивает защиту на три четверти от подобных атак. 5-футовая секция решетки имеет КД 18, 30 хитов и иммунитет к урону ядом психической энергией при прямой атаке.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабый:** уберите **бодака** и **искаженного архимага юань-ти**, уберите истощение, накладываемое холодом.
- **Слабый:** уберите **искаженного архимага юань-ти**, уберите истощение, накладываемое холодом.
- **Сильный:** увеличьте сложность спасброска против истощения до 15.
- **Очень сильный:** увеличьте сложность спасброска против истощения до 15, увеличьте хиты Алиры до 250, она находится под эффектом заклинания **предвидение** [foresight].

Возможные варианты

Необходимо учесть следующее:

Алира больше не тратит слов на этих незваных гостей, потому что она может чувствовать фрагменты души Вартагана Черноприлива, обитающие в персонаже, который выпил *черноводный эликсир*.

Рыцарь смерти начинает бой с помощью

Сгустка адского пламени, если ей удастся поймать в его область нескольких персонажей, не задев при этом своих союзников-бодаков. Затем она накладывает *изгнание* [banishment], используя ячейку заклинания 5-го уровня, чтобы вывести из боя двух персонажей, после чего вступает в ближний бой, намереваясь убить всех в поле зрения.

Она сражается насмерть и не предлагает пощады.

Архимаг использует *контрзаклинание* [counterspell] против любого персонажа, который пытается парировать одно из его собственных заклинаний или заклинаний Алиры (особенно *изгнание*), или чтобы предотвратить любые наносящие большой урон или ослабляющие заклинания.

Бодаки остаются в галереях и используют свою Ауру уничтожения, Взгляд смерти и Иссущающую взгляд для уничтожения всех незваных гостей. Их способность легко проникают сквозь решетку, отделяющую галерею от святилища.

Персонаж, выпивший *черноводный эликсир*, знает Алиру Темнопокров так, как будто она охотилась на него всю жизнь. Персонаж испуган Алирой до тех пор, пока она находится в радиусе 60 футов. Осколки души капитана Черноприлива в персонаже вызывают чувство страха.

СОКРОВИЩА

Алира является владельцем *Горького гнева* [Bitter wrath]. Бодак в северной галерее хранит забытое *зелье скорости* [potion of speed] в заплесневелом мешочке среди своих изодранных жреческих одежд.

По галереям и обломкам алтаря разбросаны золотые и серебряные атрибуты некогда проводившихся здесь церемоний (потир, жертвенные ножи и скрижали) общей стоимостью 4 000 зм.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После уничтожения Алиры Темнопокров персонажи могут вернуться к Ветхому королю, чтобы получить свою награду. Верный своему слову, король и его Двор устраивают пышное празднование и пир в честь подвигов партии.

В качестве платы за огромную услугу Ветхий король сообщает, что юань-ти собираются открыть врата, запечатывающие одного из их падших богов, Дендар Ночной Змеи. На Чульте есть место, где огонь раскалывает землю, а сажа застилает само небо. В глубинах этой страны огня и пепла находится вход в тюрьму Ночной Змеи. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (История) Сл 11, могут предположить, что Ветхий король описывает землю Пепла и Огня — вероятно, это хорошее место для расследования. Персонажи, у которых есть с собой проводник-чульт, совершают эту проверку с преимуществом. Эта информация относится к DDAL 07-10 «Огонь, пепел и руины», а также к более поздним приключениям.

Если в партии есть арфисты, которым еще нужно положить свой камень, чтобы выполнить

задание фракции, у группы есть прекрасная возможность ускользнуть незамеченной, успешно выполнив проверку Ловкости (Скрытность) Сл 12.

Как только персонажи наедятся досыта, отпразднуют свою победу и пополнят запасы, они могут отправиться в Порт Нязару с помощью собственных магических средств или вернуться к ожидающей их Натире, стоящей на якоре в Спасительной бухте. По возвращении в Порт, Мокры Рен с радостью заплатит им обещанную цену.

Награда опытом

За успешное получение сведений от Ветхого короля наградите каждого персонажа 1500 опыта.

НАГРАДЫ

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

Опыт (от 10125 до 13500 опыта)

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Бодак	2300
Морское отродье	200
Пожиратель	10000
Привидение	1100
Призрак	1800
Рух	7200
Рыцарь смерти	18000

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Приобретение <i>черноводного эликсира</i>	1000
Получение сведений от короля	1500

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между собой. Персонажи должны разделять сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Стоимость, зм
Перья птицы рух	500/рух
Морской сундук	212
Храмовая утварь	4000
По окончанию	1000 каждому

Расходные магические предметы могут быть разделены так, как группа считает нужным. Если более одного персонажа интересует конкретный расходный магический предмет, Мастер может случайным образом определить, кто получает его, если группа не может решить это сама.

Постоянные магические предметы делятся как указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*

ГОРЬКИЙ ГНЕВ (МОРОЗНЫЙ КЛИНОК) [BITTER WRATH (FROSTBRAND RAPIER)]

Оружие (рапира), очень редкое (требуется настройка)

Этот необычный клинок изготовлен из цельного куска льда с рукоятью из переплетенных листьев. Если сражаться им при температуре выше 30 °C, то с лезвия потекут ручейки воды, смачивая руку держащего. Несмотря на это, меч не может растаять полностью. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале для игроков 1**.

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF GREATER HEALING]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ СКОРОСТИ [POTION OF SPEED]

Зелье, очень редкое

Каменный флакон зелья запечатан воском и украшен орнаментом в виде змей. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

НАГРАДЫ ИГРОКОВ

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Члены фракции могут получить славу:

Члены Арфистов, которые успешно спрятали камень послания в личных покоях Ветхого короля получают **одно дополнительное очко славы**.

Члены Жентарима не ниже 2 ранга, которые добыли второй образец *черноводного эликсира* для Рябого По получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить выполнение секретной миссии выполнение в своём журнале приключений.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

В ходе этого приключения персонажи могут заработать следующие сюжетные награды:

Черноводное Искажение. Вы отдали свою красоту Черноводному Трио в обмен на тайное знание. Что-то в вас стало извращенным и отвратительным, будь то внешнее или духовное. Описание данной сюжетной награды можно найти в *Раздаточном материале для игроков 2*.

НАГРАДЫ МАСТЕРА

За проведение этого приключения вы получаете награду Мастера, как указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В этом приключении важное место занимают следующие НИП:

Мокрый Рен. Рен — человек из племени фfolk, много лет живущий на Чульте. Он очень любит выпить и повеселиться, и, в соответствии со своим прозвищем, его почти никогда не встретишь трезвым. Рен — лидер Арфистов в Порту Няязару, и большую часть времени проводит в Рыночном квартале.

Рябой По - Жентарим. Болезнь, которая чуть не унесла жизнь По, опустошила его тело. Его лицо покрыто шрамами, он почти слеп на один глаз и ходит болезненной сутулой походкой. Несмотря на свои физические уродства, он ужасно хитрый, красноречивый и острый на язык. Из-за его проблем с руками рядом с ним находится небольшая группа чультских женщин, которые помогают ему в делах.

Ветхий Король. Эксцентричный и немного безумный ракшас, выдающий себя за человека-аристократа. Несмотря на свои причуды, знает многое и может стать как могущественным союзником, так и страшным противником.

Алира Темнопокров. Рыцарь смерти, одержимая уничтожением Ветхого короля и всего его двора. В сопровождении обращенных в нежить змеелюдов Темнопокров выжидает в разрушенном храме юань-ти неподалеку от Ветхого двора.

Черноводное Трио. Могущественный ковен морских ведьм, объявивших воды вокруг Ишау своими собственными. Они извлекают из воды фрагменты душ утонувших и убитых путешественников и используют их для похищения запрещенных секретов.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ХАРАКТЕРИСТИКИ НИП/ЧУДОВИЩ

АЛИРА ТЕМНОПОКРОВ (РЫЦАРЬ СМЕРТИ) [ALIERA DUNVEIL (DEATH KNIGHT)]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 20 (латы, щит)

Хиты 180 (19к8+95)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Спасброски Лов +6, Мдр +9, Хар +10

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Сопrotивление урону огонь

Иммунитет к состоянию истощение, отравление, испуг

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Бездны

Опасность 17 (18 000 опыта)

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

Предводитель нежити. Если Алира дееспособна, она и все существа-нежить по ее выбору в пределах 60 футов от нее совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Особое снаряжение. Алира владеет *морозным клинком Горький гнев*

Использование заклинаний. Алира является заклинателем 19-го уровня. Ее базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). У нее подготовлены следующие заклинания палладина:

- 1 уровень (4 ячейки): *вызов на дуэль [compelled duel]*, *палящая кара [searing smite]*, *приказ [command]*;
- 2 уровень (3 ячейки): *магическое оружие [magic weapon]*, *удержание личности [hold person]*;
- 3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic]*, *стихийное оружие [elemental weapon]*;
- 4 уровень (3 ячейки): *изгнание [banishment]*, *оглушающая кара [staggering smite]*;
- 5 уровень (2 ячейки): *разрушительная волна [destructive wave]* (некротическая энергия).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Алира совершает три атаки Горьким гневом.

Горький гнев (морозный клинок). Рукопашная атака оружием: +11к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (1к8 + 5) колющего урона, 18 (4к8) урона некротической энергией, и 3 (1к6) урона холодом.

Сгусток адского пламени (1/день). Алира бросает шар магического огня, который взрывается в точке, которую она видит в пределах 120 футов от себя. Все существа в сфере с радиусом 20 футов с центром на этой точке должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18. Эта сфера огибает углы. Существо получает 35 (10к6) урона огнём и 35 (10к6) урона некротической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

РЕАКЦИИ

Парирование. Алира добавляет 6 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по ней. Для этого она должна видеть атакующего, и должна использовать рукопашное оружие.

Бодак [ВОДАК]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6

Сопrotивление урону огонь, холод, некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону излучение, яд

Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, Общий, Драконий

Опасность 6 (2300 опыта)

Аура уничтожения. Бодак может активировать или деактивировать эту способность бонусным действием. Будучи активной, аура наносит 5 урона некротической энергией любому существу, которое заканчивает свой ход не далее 30 футов от бодака. Нежить и Исчадия игнорируют этот эффект.

Взгляд смерти. Когда существо, видящее глаза бодака, начинает свой ход не далее 30 футов от него, бодак может заставить его совершить спасбросок Телосложения Сл 13, если бодак не недееспособен и может видеть существо. Если спасбросок провален на 5 и более, то хиты существа уменьшаются до 0, если существо не имеет иммунитета к состоянию испуган. В ином случае при провале существо получает 16 (3к10) урона психической энергией.

Если существо не застали врасплох, то оно может отвести глаза и избежать спасброска в начале своего хода. Тогда оно совершает броски атаки по бодаку с помехой до начала своего следующего хода. Если существо взглянет на бодака, то оно тут же совершает спасбросок.

Чувствительность к солнечному свету. Бодак получает 5 урона излучением если начинает свой ход на солнечном свете. Будучи на солнечном свете, бодак получает помеху на спасброски и проверки способностей.

Действия

Кулак. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) дробящего урона и 9 (2к8) урона некротической энергией.

Иссушающий взгляд. Одно существо, которое бодак может видеть не далее 60 футов от себя, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая 22 (4к10) урона некротической энергией при провале или половину при успехе.

Ветхий король (РАКШАС) [RAMSHACKLE KING (RAKSHASA)]

Среднее Исчадие, законно-злое

Класс доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	10 (+3)	20 (+5)

Навыки Проницательность +8, Обман +10

Уязвимость к урону колющий от магического оружия, которым вооружены хорошие существа

Иммунитет к урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Инфернальный

Опасность 13 (10 000 опыта)

Ограниченный иммунитет к магии. На Ветхого короля не действуют заклинания 6-го уровня или ниже, и они же не могут его обнаружить, если только он сам не желает, чтобы они на него действовали. Он совершает с преимуществом спасброски от всех остальных заклинаний и магических эффектов.

Защищённый разум. Ветхий король обладает иммунитетом к магии, которая позволяет читать его мысли, определять, лжёт ли он, узнавать его мировоззрение и вид.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Ветхого короля является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Ракшас может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *маскировка* [disguise self], *обнаружение мыслей* [detect thoughts];

3/день каждое: *внушение* [suggestion], *невидимость* [invisibility], *обнаружение магии* [detect magic], *образ* [major image], *очарование личности* [charm person];

1/день каждое: *истинное зрение* [true seeing], *подчинение личности* [dominate person], *полёт* [fly], *уход в иной мир* [plane shift];

Действия

Мультиатака. Ветхий король совершает две атаки когтем.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2к6 + 2) рубящего урона, и, если цель — существо, она становится проклятой. Магическое проклятье вступает в действие каждый раз, когда существо совершает короткий или продолжительный отдых, наполняя мысли цели ужасными образами и грезами. Проклятая цель не получает преимуществ от окончания короткого и продолжительного отдыха. Проклятье длится до тех пор, пока не будет снято заклинанием *снятие проклятия* [remove curse] или подобной магией.

ДРАКОНОЧЕРЕПАХА [DRAGON TURTLE]

Громадный Дракон, нейтральный

Класс доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 341 (22к20 + 20)

Скорость 20 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Тел +11, Мдр +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Акван, Драконий

Опасность 17 (18 000 опыта)

Амфибия. Драко черепаха может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Драко черепаха совершает три атаки: одну укусом, и две когтями. Она может совершить одну атаку хвостом вместо двух атак когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 26 (3к12 + 7) колющего урона.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 16 (2к8 + 7) рубящего урона.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: 26 (3к12 + 7) дробящего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 20, иначе будет оттолкнута на 10 футов от драко черепахи и сбита с ног.

Паровое дыхание (перезарядка 5–6). Драко черепаха выдыхает обжигающий пар 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 18, получая 52 (15к6) урона огнем при провале, или половину этого урона при успехе. Нахождение под водой не даёт сопротивления этому урону.

ИСКАЖЕННЫЙ ЮАНЬ-ТИ АРХИМАГ [CORRUPTED YUAN-TI ARCHMAGE]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 99 (18к8+ 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	21 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Инт +9, Мдр +6

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение, испуг

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Араакрок, Бездны, Дварфский, Драконий, Эльфийский

Опасность 12 (8400 опыта)

Спротивление магии. Архимаг совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой архимага является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинания). Архимаг может накладывать следующие заклинания, нуждаясь только в вербальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными* [animal friendship] (только на змей), *ядовитые брызги* [poison spray]

1/день: *внушение* [suggestion]

Использование заклинаний. Архимаг является заклинателем 18-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp];

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага* [mage armor]*, *обнаружение магии* [detect magic], *опознание* [identify];

2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *отражения* [mirror image], *туманный шаг* [misty step];

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *молния* [lightning bolt], *полёт* [fly];

4 уровень (3 ячейки): *изгнание* [banishment], *огненный щит* [fire shield], *высшая невидимость* [greater invisibility];

5 уровень (3 ячейки): *конус холода* [cone of cold], *наблюдение* [scrying], *силовая стена* [wall of force];

6 уровень (1 ячейка): *круг смерти* [circle of death];

7 уровень (1 ячейка): *перст смерти* [finger of death];

8 уровень (1 ячейка): *сокрытые разума* [mind blank]*;

9 уровень (1 ячейка): *остановка времени* [time stop].

*У архимага эти заклинания уже наложены перед сражением.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Колдун Исчадия [WARLOCK OF THE FIEND]

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Спасброски Мдр +4, Хар +7

Навыки Магия +4, Обман +7, Религия +4, Убеждение +7

Сопrotивление к урону рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 7 (9200 опыта)

Удача темнейшего (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Когда колдун совершает проверку способностей или спасбросок, он может добавить к броску к10. Он может сделать это после того, как бросок сделан, но до того, как эффект вступит в силу.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой колдуна является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Колдун может накладывать следующие заклинания, нуждаясь только в вербальных компонентах:

Неограниченно: *безмолвный образ [silent image], доспехи мага [mage armor] (только на себя), псевдожизнь [false life], смена обличья [alter self]*

1/день: *перст смерти [finger of death], слабоеумие [feblemind], узилище [forcescape]*

Использование заклинаний. Колдун является заклинателем 17-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд [eldritch blast], огненный заряд [fire bolt], дружба [friends], волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation], электрошок [shocking grasp]*

1–5 уровень (4 ячейки 5 уровня): *адское возмездие [hellish rebuke], внушение [suggestion], зловонное облако [stinking cloud], изгнание [banishment], магический круг [magic circle], наблюдение [scrying], небесный огонь [flame strike], огненные ладони [burning hands], палящий луч [scorching ray], стена огня [wall of fire]*

ДЕЙСТВИЯ

Булава. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) дробящего урона плюс 10 (3к6) урона огнем.

МОРСКАЯ КАРГА-БАБУШКА [FRANDMOTHER SEA HAG]

Средняя Фея, хаотично-злая

Класс доспеха 14 (природная броня)

Хиты 142 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт., плавая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)

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

Чувства темное зрение 60фт., пассивное Восприятие 11

Языки Акван, Великий, Общий

Опасность 7 (2900 опыта)

Амфибия. Карга может дышать и воздухом и под водой.

Кошмарная внешность. Все гуманоиды, начинающие ход в пределах 30 футов от карги, и видящие её истинный облик, должны совершать спасбросок Мудрости Сл 15. При провале существо становится испуганным на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если карга находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нем окончился, оно получает иммунитет к Кошмарной внешности этой карги на следующие 24 часа.

Если цель не захвачена врасплох, и обнаружение истинного облика карги не было неожиданным, цель может отвести взгляд, чтобы не совершать спасбросок. В этом случае отводящее взгляд существо до начала своего следующего хода совершает с помехой броски атаки по карге.

Совместное колдовство. Если все три представительницы ковена карг находятся в пределах 30 футов друг от друга, каждая может накладывать следующие заклинания из списка волшебника, но ячейки заклинаний у них общие на всех.

1 уровень (4 ячейки): *луч болезни [ray of sickness], опознание [identify];*

2 уровень (3 ячейки): *поиск предмета [locate object], удержание личности [hold person];*

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], молния [lightning bolt], проклятие [bestow curse];*

4 уровень (3 ячейки): *воображаемый убийца [phantasmal killer], превращение [polymorph];*

5 уровень (2 ячейки): *наблюдение [scrying], связь с иным миром [contact other plane];*

6 уровень (1 ячейка): *разящее око [eyebite].*

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2кб + 3) рубящего урона.

Смертельный взгляд. Карга нацеливается на одно испуганное существо, которое видит в пределах 30 футов

от себя. Если цель видит каргу, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе её хиты опускаются до 0.

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и все, что несет и носит, магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое уродливое существо примерно её размера и с гуманоидным телом. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить её бонусным действием.

Изменения, внесенные эти эффектом, не проходят физическую проверку. Например, карга может скрыть когти на пальцах, но тот, кто коснется её руки, почувствует когти. Если же полагаться только на зрение, то существо должно действием совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 16 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Действия логова

По инициативе 20 (проигрыш при ничье), карга может сделать действие в логове, которое вызовет один из следующих эффектов, однако, нельзя использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- До инициативы 20 в следующем раунде, карга может проходить сквозь сплошные стены, двери, потолки и полы так, как будто их там нет.
- Карга выбирает любое количество дверей и окон, которое может видеть и заставляет каждое из них открыться или закрыться по желанию. Закрытые двери могут закрыться магически (требуется успешная проверка Силы Сл 20, чтобы ее открыть), пока она не разрешит им открыться или не использует это действие в логове снова, чтобы открыть их.
- Карга наполняет до четырех кубов воды со стороны 10 футов чернилами. В чернильных областях видимость сильно заслонена на 1 минуту, однако стабильное сильное подводное течение рассеивает чернила на инициативу 10. Карга игнорирует эффект сильного заслонения от чернил.
- Карга выбирает одного гуманоида в логове и мгновенно создает подобие этого существа (как будто созданное заклинанием *подобие [simulacrum]*). Это отвратительное подобие создается из водорослей, полусъеденной рыбы и другого мусора, но все-таки напоминает имитируемое существо. Подобие подчиняется приказам карги и уничтожается при инициативе 20 в следующем раунде.

МОРСКОЕ ОТРОДЬЕ [SEA SPAWN]

Средний Гуманоид (человек), нейтральный

Класс доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 20 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Чувства темное зрение 120фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Акван и Общий, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Ограниченная амфибия. Морское отродье может дышать и на воздухе, и под водой, но должен погружаться в море хотя бы раз в день в течение 1 минуты, чтобы не задохнуться.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Морское отродье совершает три атаки: два безоружных удара и одну атаку щупальцем.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) дробящего урона и цель становится схваченной (Сл высвобождения 12) если это существо Среднего размера или меньше. До окончания захвата морское отродье не может использовать это щупальце на другую цель.

ПОЖИРАТЕЛЬ [DEVOURER]

Большая Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 16 (природная броня)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 13 (10 000 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Пожиратель совершает две атаки Когтями и может использовать Заточение или Разрыв душ, если он доступен.

Когти. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 12 (2к6 + 5) рубящего урона плюс 21 (6к6) урона некротической энергией.

Заточение души. Пожиратель выбирает живого гуманоида с 0 хитов, которого он может видеть, и не далее 30 футов от себя. Существо телепортируется внутрь грудной клетки пожирателя и заточается в ней. Заточенное таким образом существо получает помеху на спасброски от смерти. Если оно умирает, будучи заточенным, то пожиратель восстанавливает 25 хитов, сразу же перезаряжается Разрыв душ и получает дополнительное действие на свой следующий ход. Кроме того, в начале его следующего хода пожиратель извергает убитое существо бонусным действием, и оно становится нежитью. Если у жертвы было 2 или менее Кости Хитов, то она становится **зомби [zombie]**. Если у неё было от 3 до 5 Костей Хитов, то она становится **упырьём [ghoul]**. В любом другом случае она становится **умертвием [wight]**. Пожиратель может заточать одновременно лишь одно существо.

Разрыв душ (Перезарядка 6). Пожиратель создает воронку энергии, высасывающей жизнь, с радиусом в 20 футов и центром в себе. Каждый гуманоид в этой области должен совершить спасбросок Телосложения Сл 18, получая 44 (8к10) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Увеличьте урон на 10 за каждого живого гуманоида с 0 хитов в этой области.

ПРИВИДЕНИЕ [GHOST]

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс доспеха 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону холод, некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 5 (1800 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плани, и наоборот.

ДЕЙСТВИЯ

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 17 (4к6 + 3) урона некротической энергией.

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плани, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становиться целью эффектов, происходящих на другом плане.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием высшего восстановления, но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом как заклинание *рассеивание зла и добра* [*dispel evil and good*]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того, как преуспеет в спасброске или после того, как одержимость закончится.

Призрак [WRAITH]

Средняя Нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 11

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства темное зрение 60фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 5 (1800 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, призрак совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (4к8 + 3) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Призрак выбирает целью гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстает спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Рух [ROC]

Громадный Монстр, без мировоззрения

Класс доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 248 (16к20 + 80)

Скорость 20 фт., летая 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

Спасброски Лов+4, Тел +9, Мдр +4, Хар +3

Навыки Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Сопротивление к урону рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 11 (7200 опыта)

Острое зрение. Рух совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Рух совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

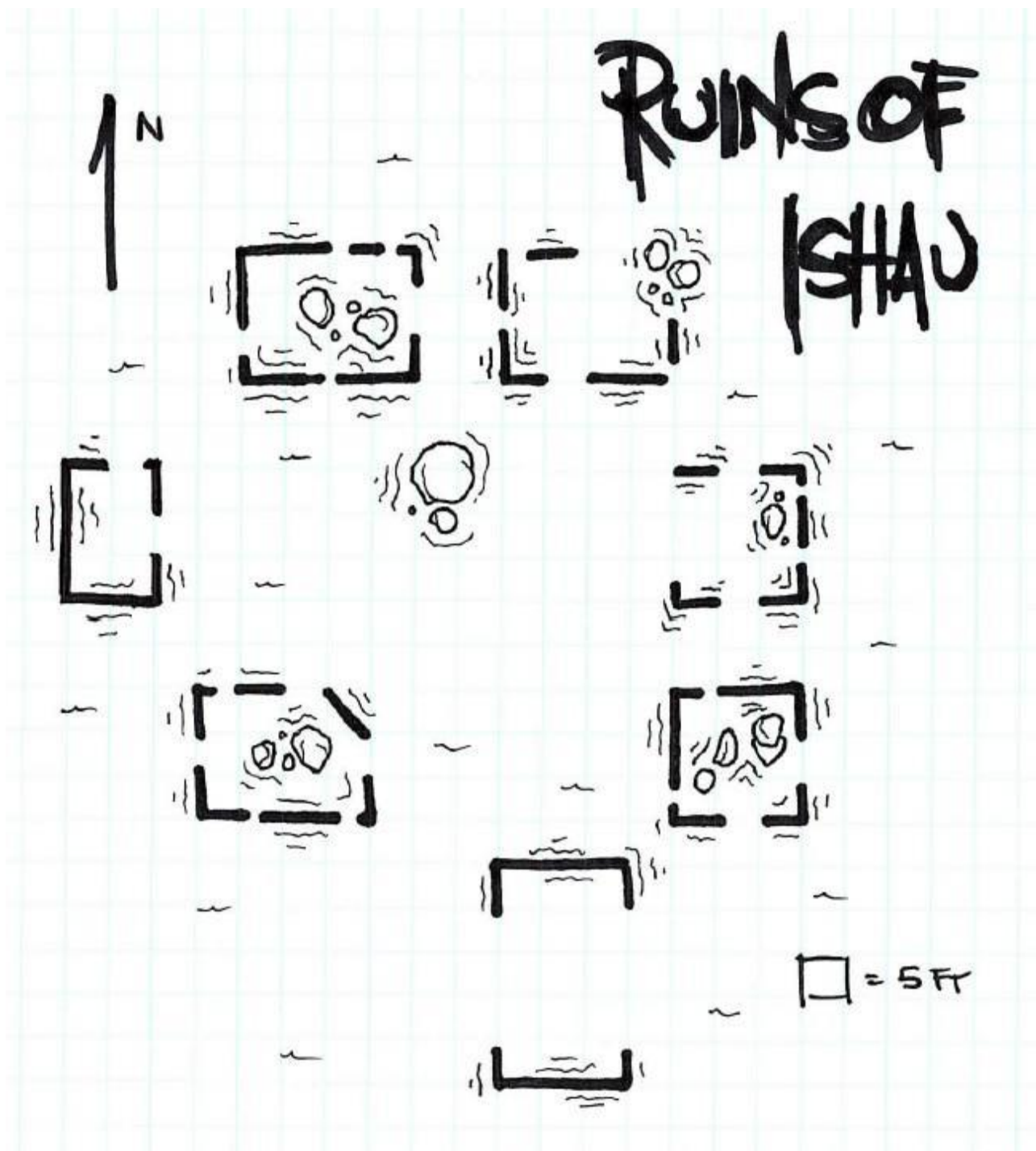
Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 27 (4к8 + 9) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 23 (4к6 + 9) рубящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 19). Пока цель схвачена, она опутана, и рух не может использовать когти против другой цели.

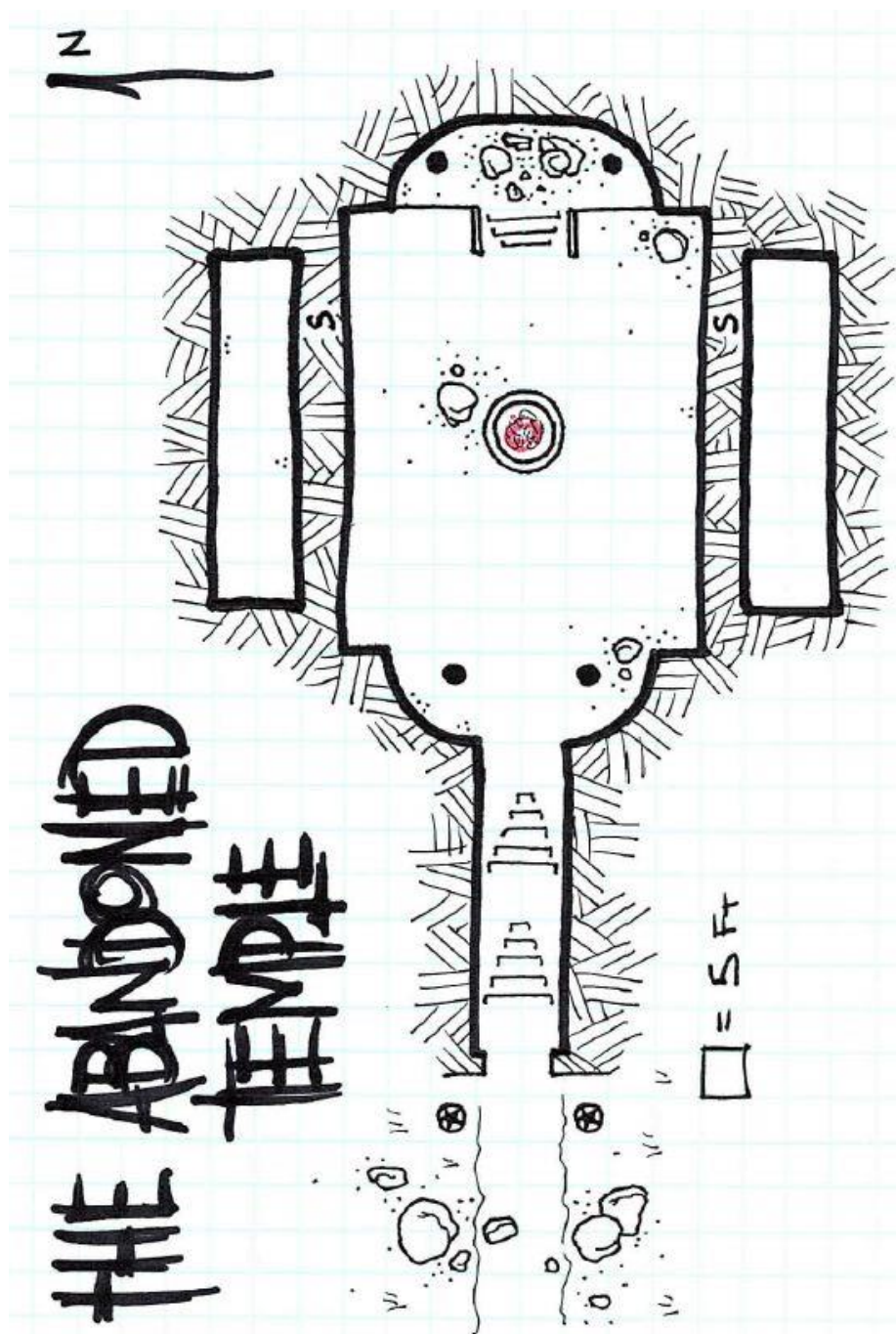
Приложение. Карта палубы корабля



Приложение. Карта руин Ишау



Приложение. Карта Зброшеного Храма



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

1. МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

В процессе приключения персонажи могут получить следующий постоянный магический предмет:

ГОРЬКИЙ ГНЕВ (МОРОЗНЫЙ КЛИНОК) [BITTER WRATH (FROSTBRAND RAPIER)]

Оружие (рапира), очень редкое (требуется настройка)

Если вы попадаете атакой, используя этот магический меч, цель получает дополнительный урон холодом 1кб. Кроме того, пока вы держите меч, вы обладаете сопротивлением урону огнём.

При температуре, не превышающей 0 °C, клинок испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе ещё 10 футов.

Когда вы вынимаете оружие из ножен, вы можете погасить все источники немагического огня в пределах 30 футов. Это свойство можно использовать не чаще раза в час.

Этот необычный клинок изготовлен из цельного куска льда с рукоятью из переплетенных листьев. Если сражаться им при температуре выше 30 °C, то с лезвия потекут ручейки воды, смачивая руку держащего. Несмотря на это, меч не может растаять полностью. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ

2. СЮЖЕТНАЯ НАГРАДА

В процессе приключения каждый персонаж может получить сюжетную награду, указанную ниже:

ЧЕРНОВОДНОЕ ИСКАЖЕНИЕ

Вы отдали свою красоту Черноводному Трио в обмен на тайное знание. Что-то в вас стало извращенным и отвратительным, будь то внешнее или духовное.

До конца данного приключения и в следующем приключении, в котором ваш персонаж принимает участие, вы получаете помеху на спасброски Харизмы и проверки навыков (Убеждение или Обман).