



# ADVENTURERS LEAGUE™

## ТЁМНЫЕ РИТУАЛЫ ФОРТА ДАЛТОН

Форт Далтон на берегу реки Лис уничтожен уже давно. Теперь ходят слухи, что в руинах форта проводят свои тёмные ритуалы злобные культисты. Правдивы ли слухи об элементальных культах, или за ними скрывается что-то более ужасное? Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровней.

**Код приключения: DDEX2-12**

### УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

**Adventure Design:** Robert Adducci

**Development and Editing:** Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

**D&D Organized Play:** Chris Tulach

**D&D R&D Player Experience:** Greg Bilsland

**D&D Adventurers League Wizards Team:** Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach

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

**Перевод:** stivie, HolyCrusader, Gumeg, DUNGEONS\_GUEST

**Вёрстка:** Denis Bezykornov, Майя Эверетт

**Вычитка:** Андрей Паньшин, Denis Bezykornov, Viktoriya Bezykornova, Max Corpseater, Майя Эверетт

**Версия перевода:** 1.01




# EXPEDITIONS



Дебют: 4 июня 2015

Публикация: 1 июля 2015

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

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Вступление</b>	<b>2</b>	Общие свойства	10
Введение	2	1. Вход	10
Лига Приключенцев D&D	2	2. Зона готовки	10
Подготовка приключения	2	3. Спальни	10
Перед игрой	2	4. Ритуальный бассейн	10
Изменение сложности приключения	3	<b>Часть 3: В водоворот</b>	<b>12</b>
Проведение приключения	3	Общие свойства	12
Простой и образ жизни	3	Заключение	13
Услуги заклинателей	4	<b>Награды</b>	<b>14</b>
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Опыт	14
Предыстория приключения	5	Сокровища	14
Обзор приключения	5	Слава	14
Зацепки приключения	5	Время простоя	15
<b>Пролог: История</b>	<b>6</b>	Задания и использование времени простоя	15
<b>Часть 1: Исследование Форта Далтон</b>	<b>7</b>	Друзья и враги	15
Окрестности руин	7	Награда Мастера	15
Внутри руин	8	<b>Приложение: Характеристики чудовищ / НИП</b>	<b>16</b>
Столкновения в руинах	8	<b>Приложение Мастера: сводка НИП</b>	<b>20</b>
<b>Часть 2: Купальни</b>	<b>10</b>		

## ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Тёмные ритуалы Форты Далтон», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит на побережье Лунного моря в мире *Forgotten Realms*, в городе Мулмастере и его окрестностях, а также в Затопленном лесу к югу от города.

## ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

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

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

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

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

## ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить это приключение, вам нужно подготовиться, сделав следующее:

- 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: карточки для записей, ширму 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.
- Значение пассивной Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая 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 дождаться конца приключения или эпизода.

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

## ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

**Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 2 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 слабая
3–4 персонажа, СУО равен	Слабая
3–4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6–7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6–7 персонажей, СУО равен	Сильная
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

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 удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

**Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.**

Для того, чтобы следовать этому золотому прави-

лу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

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

### ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться

по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

## УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении размером более, чем маленький городок 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	1250 зм

### ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

## БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

могут произойти с ними.

### БОЛЕЗНИ, ЯДЫ И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

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

### СМЕРТЬ

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

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

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

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

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

Несмотря на поражение в Мулмастере, культ Сокрушительной Волны хочет восстановить свою силу и создать ещё одну сферу уничтожения, чтобы отомстить Городу Опасностей. Для этого культ выращивает многообещающий элементарный узел воды под руинами Форта Далтон к юго-востоку от Мулмастера.

Элементарный узел практически готов, и последовательница Ольгидры проводит тёмные ритуалы в заброшенном поселении Форта Далтон, чтобы защитить то, что она считает началом возвращения культа Сокрушительной Волны.

Культистка — женщина-марел по имени Шелавасса, Защитник Ольгидры по имени Карсев Топитель и небольшой отряд фанатичных культистов работают, чтобы укрепить свои позиции в этом районе, и обеспечить безопасность для зарождающегося водного элементарного узла.

### МАРЕЛЫ

Будучи изначально нормальными водными эльфами, марелы были прокляты богами за отказ помочь людям Норткипа в 400 ЛД.

Хотя они всё ещё живут в глубинах Лунного моря, они теперь абсолютно злые и поклоняются Амберли. Их волосы болезненного черновато-зелёного цвета, а глаза светятся жутким бледно-зелёным светом.

Шелавасса приказала своим культистам устраивать засады на торговцев и рыбаков, которые путешествуют вверх и вниз по реке Лис за припасами, чтобы сделать их жертвами её тёмных обрядов.

Используя секреты культа, Шелавасса и Карсев топят своих жертв, а затем подвергают их ужасным ритуалам, превращая в лацедонов. Эти водные упыри выполняют любой приказ лидеров культа и составляют костяк возрождающегося культа Сокрушительной Волны.

Лацедоны и культисты служат достижению конечной цели, которая заключается в том, чтобы призвать пророка культа Гара Шаттеркила к водному узлу, когда тот будет готов. Оказавшись в узле, Гар выполнит ритуал, принеся в жертву доброе водное существо своим магическим трезубцем, Топителем, чтобы создать разрушительную сферу.

Готовясь к этому ритуалу, Шелавасса захватила принца водных эльфов по имени Улата Месавир и держит его в плену в узле.

Хотя культ перехватывает баржу за баржей, изредка остаются выжившие, и расходятся слухи о разбойниках на реке Лис.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Как и все хорошие искатели приключений, группа принимает на себя роль охотников за бандитами. Ради обещанного золота, магических тайн, мести за пропавшего любимого человека или по какой-то другой причине они берутся искоренить и остановить грабежи речных бандитов.

С грубо нарисованной картой в руках персона-

жи решают, как искать бандитов возле руин, где, по слухам, они обитают. Это может привести к одному из нескольких быстрых столкновений.

Если персонажи решают изображать из себя торговцев с лодкой или другим водным судном, они сталкиваются с небольшой группой культистов и гигантских крабов на воде.

Если они бродят по берегам реки, они могут натолкнуться на лацедонов. Изучение руин может привести к столкновению с группой культистов или грязевыми мефитами, преданными культу. Во всех вступительных столкновениях персонажи находят тело водного эльфа.

Обычно культисты пытаются скрыть свое присутствие, действуя как небольшая группа охотников за древностями, обыскивающая руины на предмет артефактов или сокровищ. Это, конечно, если они не атакуют, сидя на спинах гигантских крабов.

После первых столкновений персонажей с «бандитами» или «охотниками за древностями» приключенцы встречают группу усталых и раненых водных эльфов во главе с жрицей-воином по имени Мусанна, ищущей принца эльфов.

У эльфов есть дополнительная информация о культе и его реальных целях в этой области. Хотя их и немного, они уверены, что с помощью персонажей смогут победить культистов.

Если персонажи ещё не допрашивали членов культа, то у эльфов есть один пленник. Этот культист рассказывает, что недавно они захватили ещё заключённых, которые сейчас содержатся в древней купальне, являющейся базой операций культа. При дополнительных «уговорах» культист также рассказывает о том, что заключённых готовят к ритуалу, превращающему их в «слуг и защитников» культа.

Попасть в купальню должно быть относительно несложно. Карсев занят там своим ритуалом, топя пленников и подчиняя их магии культа.

Обыскивая купальни, персонажи находят горячий источник, который ведёт под землю. Следуя вдоль потока, они находят ряд небольших комнат и, в конечном итоге, комнату, в которой находится элементарный водный узел. Узел и узника — эльфийского принца — защищают Шелавасса и её слуга-водяник [mergow].

После победы над культом элементарный узел начинает разрушаться и исчезать.

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение предполагает, что персонажи уже вовлечены в него, для экономии времени. Тем не менее есть ещё способы ввести персонажей в приключение, подробности см. в следующем разделе.

# Пролог: История

Поскольку приключение предназначено для игры на два часа или меньше, предполагается, что персонажи начинают, уже согласившись искать бандитов из Форта Далтон.

Несмотря на это, мотивы персонажей всё ещё могут быть определены игроками. Быстрый опрос каждого из игроков в начале сессии должен обозначить причины, по которым персонажи ищут бандитов из Форта Далтон.

Вы оказались у руин Форта Далтон. Если местные слухи верны, эти руины стали домом для поклонников запретного бога. Однако вы здесь в поисках бандитов.

До Мулмастера доходят слухи о том, что на реке Лис, вблизи Форта Далтон на рыбацкие и торговые лодки совершаются нападения.

Для некоторых из вас золото, возможно, было достаточной причиной, чтобы рискнуть сразиться с этими бандитами. Для других, однако, руины форта Далтон интересны тем, что, по слухам, там хранится много ценностей, давно потерянных и забытых. Что заставило вас противостоять бандитам?

Что вы ищете? Магические секреты в разрушенных башнях? Священные тексты в осквернённых святилищах? Любимого человека, наставника или кого-то другого, захваченного бандитами? А может, древние сокровища среди руин?

Пусть игроки выберут что-нибудь из предложенных ниже мотиваций:

**Магические секреты.** Вы читали, что Форт Далтон был особенно активен в магическом плане. Известно, что здесь жили несколько могущественных волшебников. Недавно вы наткнулись на старую карту, на которой помечено несколько таких мест, связанных с магией, и вот вы здесь. Верхние этажи башни рухнули, в результате чего входы были заблокированы огромными камнями. Придется потратить некоторое время, чтобы разобрать завалы и войти. На карте нет другой полезной информации.

**Священные тексты.** Властитель Форта Далтон почитал огромное количество богов, которым поклоняются по всему Фаэруну. Чтобы показать им свою поддержку, он построил великий храм и библиотеку для размещения огромной коллекции священных текстов. В отличие от библиотек, доступных всем, расположение этой хранилось в секрете. Когда драконы разрушили форт, все, кто знал о местонахождении библиотеки, были уничтожены пламенем драконьей ярости. Члены вашего ордена или церкви поручили вам найти потерянные священные тексты. Бродя по руинам, вы обнаруживаете лестницу в когда-то богато обставленном здании. Однако лестница рухнула, и потребуется некоторое время для приведения её в исправное состояние, чтобы узнать, куда она ведёт.

**Забывтые знания.** В прошлые века Форт Далтон, был известен как место для обучения, а также

хранения знаний. Возможно, вы ищете секреты какого-то конкретного кузнеца, книгу шифров древнего члена ордена арфистов или другое эзотерическое знание. Независимо от того, что вы ищете, весь форт — не более чем груда развалин. Когда вы найдете нужное место, то поймёте, что потребуется некоторое время, чтобы узнать, что находится под завалами.

**Поиски кого-либо.** Любимый человек, наставник или кто-то важный для вас недавно пропал без вести, и бандиты на реке Лис являются наиболее вероятными подозреваемыми. Ходят слухи о кульгах, поклоняющихся тёмным богам в руинах форта, и вы надеетесь, что ваши близкие не погибли от их рук, а просто ждут выкупа в плену у разбойников. Каждый раз, когда персонаж встречает лацедона или заключённого, бросьте к20, и при выпадении 19 или 20 это окажется тот персонаж, которого вы ищете.

**Древнее сокровище.** Форт Далтон когда-то был богатым фортом. Вам сказали, что если как следует покопать, то в руинах можно найти множество спрятанных драгоценных камней и золота.

Обратите внимание на то, что в первую очередь привлекло внимание каждого из персонажей. Это можно использовать на протяжении всего приключения, чтобы глубже погрузить игроков в происходящие события.

# Часть 1: Исследование Форта Далтон

От разрушенного драконами Форта Далтон не осталось практически ничего, кроме руин. Несмотря на сообщения, в руинах не обнаружено никого, кроме диких животных. Природа почти поглотила некогда процветающий город. Следует отметить особенно громкие звуки волн возле старых доков.

— Отчёт Ястребов для Верховного Клинка, 1490 ЛД

Разросшийся Форт Далтон был опустошён нашествием драконов много сотен лет назад. Между тем природа почти полностью отвоевала себе развалины: камни покрыты мхом, деревья растут прямо из разрушенных зданий, а дорожки поросли густой травой. Форт больше похож на лес, нежели на место, где когда-то жили люди.

## ОКРЕСТНОСТИ РУИН

К северу от руин форта река Далтон впадает в реку Лис, которая протекает возле западной части руин. Река Далтон берёт начало в Затопленном лесу на юго-востоке. Река Лис течёт на юг от Лунного моря к морю Павших Звёзд.

## ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Форт Далтон имеет следующие особенности:

**Погода.** Дождливые дни и грозы ночью. Погода в Мулмастере была ясной, но ближе к форту буря становилась все сильнее и яростней. Кроме того, из-за сильного дождя всё, что находится на расстоянии более 30 футов, является слабо заслонённой местностью, а все проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, совершаются с помехой.

**Свет.** Тусклый свет в течение дня, ночью полностью темно, но редкие случайные вспышки молний тускло освещают всё вокруг.

**Звук.** Шум дождя, раскаты грома, хлопанье сапогов в грязи.

## Столкновения в руинах

Следует провести только одно из возможных боевых столкновений, чтобы уложиться в отведённое для приключения время. При обыске руин у Мастера есть два варианта для столкновений: «**Брызги грязевых мефитов**» и «**Патруль культа**».

Во время или после столкновения персонажи должны заметить мёртвого эльфа поблизости. Возможно, его убийцы ещё стоят над ним, когда персонажи приближаются. В любом случае это водный эльф, член отряда, разыскивающего эльфийского принца Улату Месавир.

Персонажи с пассивным Восприятием 15 и выше чувствуют, что на них кто-то смотрит, пока они находятся в руинах, в особенности на реке или рядом с ней. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, видит мимолётную тень на некотором расстоянии или голову, уходящую под воду в реке. Это эльфы во

главе с Мусанной (см. раздел «**Водные союзники**»).

## РЕКА ЛИС

Река Лис — это широкая, неглубокая, медленно протекающая река. Если персонажи считают, что им нужна баржа, то она у них есть. Когда они приближаются к руинам форта, на них нападают два **разбойника Сокрушительной Волны**, каждый из которых сидит на **гигантском крабе**.

Гигантские крабы пытаются схватить персонажей и утащить на базу культа, в купальни. Если персонажи одержат победу и решат взять в плен культистов, те будут иметь ту же информацию, что и культисты в разделе «**Пленный культист**».

## КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите 1 разбойника Сокрушительной Волны и 1 гигантского краба.
- **Слабая группа:** уберите 1 гигантского краба.
- **Сильная группа:** добавьте 1 разбойника Сокрушительной Волны, верхом на гигантском крабе.
- **Очень сильная группа:** замените 2 гигантских крабов на 3 крокодилов.

## ГРЯЗЕВЫЕ БЕРЕГА

Если персонажи решат пойти по грязевым берегам реки Лис или реки Далтон, им придётся пробираться через заросли тростника и рогаза. В мутной воде прячутся два **лацедона**.

У обоих лацедонов содрана кожа, и они пытаются утопить персонажей, держа их под водой, если те парализованы.

Лацедоны охраняют тайный проход, ведущий под форт (см. «**Часть 3: В водоворот**»). Вход находится под речным откосом, и скрыт густыми камышами. Любой персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 25, замечает, что это не просто река подмыла берег. За тростником, под этим грязевым выступом находится подводный туннель, ведущий в руины.

## КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** замените лацедонов на зомби.
- **Слабая группа:** уберите 2 лацедонов, добавьте 3 зомби.
- **Сильная группа:** добавьте лацедона.
- **Очень сильная группа:** добавьте 4 лацедонов.



## Внутри руин

Форт Далтон — сплошные развалины. Очевидно, что здания форта были прекрасными постройками и когда-то были хорошо благоустроены, но теперь всё это разрушено, а их место заняли грязь, сорняки и деревья.

Несмотря на разросшиеся заросли, тут всё ещё есть признаки того, что когда-то здесь жили люди: ржавые колеса повозок и обручи от бочек, лежащие посреди улицы — их деревянные части давно сгнили. Панель витражного стекла, служившая вывеской, всё ещё висит над входом, чудом уцелев за сотни лет забвения.

В руинах есть несколько мест, представляющих интерес. Если персонажи сталкиваются с проблемами на реке или на берегу, у них есть возможность исследовать эти места, сколько позволит время. Если они ещё не сталкивались с культом, то могут встретить грязевых мефитов или патрули Сокрушительной Волны в любом из следующих мест.

Если у персонажей есть свои задания, сначала используйте соответствующие им локации, и, если позволяет время, позвольте им исследовать местность вокруг.

### Храм всех богов

Этот храм когда-то был великолепным сооружением, в котором размещались святыни большинства богов Фаэруна. Несмотря на то, что храм после уничтожения был разграблен мародерами, внимательный глаз может здесь кое-что заметить.

**Сокровища.** Персонаж, обыскивающий храм и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, находит маленький каменный ящик.

Внутри коробки находится набор монет из кости, с выгравированными рунами. Монеты стоят 25 зм, но их также можно использовать как материальный компонент для заклинания *гадание [augury]*.

### Фонтан Далтона

Похоже, что это был фонтан, но сейчас он больше похож на заросший пруд. Растения и кустарники растут по его берегам, а поток воды образует ручей, текущий из пруда в руины. Вода извергается рывками из того, что когда-то было источником фонтана, но теперь выглядит как безликий, потрескавшийся камень.

### Гнездо

Давным-давно Форт Далтон был домом для наездников на грифонах. Во время нападения драконов гнездо было атаковано одним из первых. Мощная магия драконов превратила всё на этом месте в камень.

Здесь есть бадьи из камня (раньше они были деревянными), каменные повозки, камни, которые выглядят как яйца, статуи, похожие на грифонов. Статуи их наездников — людей и эльфов — можно найти разбросанными по земле, в основном разбитыми, кроме одной, которая цела и выглядит до

жути натуралистично.

**Сокровища.** 500-фунтовая статуя высотой 6 футов стоимостью 30 зм, и окаменелое яйцо грифона весом в 100 фунтов, длиной в 2.5 фута стоимостью ещё 10 зм.

### Шпиль Ганиша

Этот металлический стержень торчит из основания того, что когда-то было башней. Стержень диаметром 6 дюймов и высотой около 20 футов, согнут посередине и стоит наклонно. Он покрыт небольшими магическими символами.

**Сокровища.** Персонаж, который обыскивает эту область, и успешно проходит проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, находит под обломками маленький кристалл — магическую фокусировку стоимостью 10 зм.

### Коллегия Песни

Здание, которое здесь стояло, было сожжено дотла, однако сад уцелел. Каменный мост пересекает небольшой ручей и ведет к возвышению, которое могло служить фундаментом для беседки возле пруда.

**Сокровища.** Персонажи находят в беседке древний дневник (слегка заплесневелый), в котором подробно рассказывается о жизни в Форте Далтон, какой-нибудь историк может дать за него 10 зм.

## Столкновения в руинах

В ходе своего исследования персонажи могут поучаствовать в одном или во всех следующих столкновениях:

### Брызги грязевых мефитов

С ростом элементарного узла четыре **грязевых мефита** сбежали с Элементарного Плана Воды. Они подчиняются командам Карсева и Шелавассы, хотя с удовольствием досаждают рядовым культистам. По усмотрению Мастера и в зависимости от силы группы персонажи могут натолкнуться на мефитов, которые досаждают культистам, бросая в них грязь, или могут найти их в любом из указанных выше мест.

#### КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая или слабая группа:** уберите 2 грязевых мефитов.
- **Сильная или очень сильная группа:** добавьте 2 грязевых мефита.

### Патруль культа

В Форте Далтон не так много культистов Сокрушительной Волны, но им удалось разослать патрули. Патрули из четырёх **культистов**, притворяющихся охотниками за древностями, бродят по руинам. Они не пытаются вступать в бой с персонажами, а вместо этого попытаются сбежать и вернуться в купальни, чтобы предупредить Карсева.

Любой персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15, раскрывает их обман. Если персонажи одержат победу и решат взять в плен культистов, то те будут иметь ту же информацию, что и культисты в разделе «Пленный культист».

#### КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите 3 культистов.
- **Слабая группа:** уберите 2 культистов.
- **Сильная группа:** уберите 1 культиста и добавьте 1 лацедона.
- **Очень сильная группа:** уберите 1 культиста и добавьте 2 лацедонов.

#### ВОДНЫЕ СОЮЗНИКИ

Небольшая группа из двух **водных эльфов** во главе с **Мусанной**, водной эльфийкой — жрицей, наблюдала за группой. Они ищут в руинах своего принца Улату Месавира, зная, что его захватил культ.

Как только Мусанна определяет, что персонажи не связаны с культистами (после того, как группа сражается с ними или ведет себя по отношению к ним враждебно), она приближается к ним.

Группа эльфов, на которых удивительно мало одежды, приближается к вам со стороны руин. Эти эльфы выглядят иначе, чем те, которых вы видели до сих пор: их кожа бледно-голубая, волосы синие, а между пальцами, похоже, перепонки. На шеях у них странные лоскуты кожи, которые пульсируют при дыхании. Кажется, что им несколько некомфортно в своих телах.

Вместо украшений из меха, перьев и дерева — ракушки и кораллы. Вместо длинных мечей и луков, у них короткие мечи и гарпуны.

«Я Мусанна, последователь Истишии. Мы пришли с миром и кажется, у нас общая цель».

Мусанна честно рассказывает персонажам: ей нужна их помощь в спасении Улаты. В обмен на это она готова помочь им всем, чем может. Эльфы знают, что прислужники культа базируются в старых купальнях. Несколько раз они пытались проникнуть туда, но были отбиты, теряя воинов ещё и в стычках среди руин и возле реки. Мусанна рассказывает, что культ при помощи ужасных обрядов, которые завещала им Ольгидра, превращает заключённых в мерзкие порождения волн — упырей-лацедонов.

#### ПЛЕННЫЙ КУЛЬТИСТ

Любой культист Сокрушительной Волны может предоставить следующую информацию:

- Они являются членами группы, изучающей историю форта Далтон.
- Они ищут потерянные сокровища и магию.
- Они базируются в старой купальне.
- Если один из персонажей пропустил локацию для своего мотивационного квеста, пленный

культист может указать на эту область как «доказательство» правдивости того, о чем он говорит.

Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, поймёт, что культист лжет. Культистам практически неведом страх, но если персонаж преуспевает в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 20, культист раскрывает следующее:

- Они являются членами культа Сокрушительной Волны.
- Они стремятся освободить всю воду из темницы плоти и сделать так, чтобы вода покрыла всё сущее.
- Карсев Топитель и Шелавасса ведут их молитвами к Амберли и Ольгидре.
- Культ совершит обряды этим вечером, чтобы превратить заключённых в слуг и защитников их священных вод.
- Это последний раз, когда они проверяли руины на предмет чужаков перед началом ритуала. Он начнется в ближайшее время.

#### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если кто-либо из культистов или мефитов сможет убежать от персонажей, они предупреждают Карсева. Если персонажи не начали действовать до завершения ритуала, создающего ещё больше лацедонов, Карсев посылает ещё один патруль культистов, включая новых появившихся лацедонов.

## Часть 2: Купальни

КУПАЛЬНИ БЕРИНГЕНА — ЭТО МЕСТО ВСТРЕЧИ СОСТОЯТЕЛЬНЫХ ЖИТЕЛЕЙ ФОРТА ДАЛТОН. Купальни также являются святыней богини Ллиры, и многие из её обитателей — служители богини удовольствия. Они нагревают воду в огромных котлах за купальнями, смешивая её со специальными травами и доставляя в private или общие комнаты с большими бассейнами. Расслабление в купальне Ллиры — это впечатление, которое должен испытать каждый.

— Неизвестный автор, из журнала, найденного в руинах Форты Далтон

Руины купален остались по большей части неповреждёнными в сравнении с большинством зданий в Форте Далтон. Некоторые стены и часть потолка рухнули, но купальни по-прежнему выглядят как действующее здание. Культ расчистил это место от обломков, за исключением самых больших.

Если персонажи особо не задерживались, то они приближаются к купальням в то время, когда культ приступил к ритуалу.

### ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Купальни находятся в двух шагах от реки Лис. Они сделаны из белого мрамора и, в основном, не повреждены, за исключением обрушившейся южной части здания.

**Потолки.** Высота потолка 10 футов.

**Свет.** Факелы и свечи освещают купальни довольно хорошо.

**Звук.** Звук дождя, капающей воды и раскаты грома эхом раздаются в купальне.

### 1. Вход

Фасад купален украшена мраморными колоннами. За ними находится дверной проём, в котором когда-то были двойные двери, но теперь он пуст.

Если Карсева предупреждают о героях, то из-за мраморной колонны за ними наблюдает **культист**, который убегает, чтобы предупредить Карсева о незваных гостях. Чтобы увидеть культиста, персонажи должны совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15.

### 2. Зона готовки

За купальнями находится зона для приготовления пищи. Тут есть навес, защищающий повара от непогоды. Печь холодная и заполнена водой.

### 3. Спальни

Раньше здесь были отдельные ваннные комнаты, но медные ванны давно исчезли, и культ использует эти помещения как спальни.

### СОКРОВИЩА

Персонажи находят в спальнях следующие вещи:

- Магическая фокусировка — палочка (деревянная с кусочком коралла на конце) стоимостью 10 зм.
- Благовония стоимостью 25 зм.
- Журнал с заметками об интересных местах в руинах.
- Серебряная кружка стоимостью 5 зм.
- Комплект целителя с четырьмя оставшимися использованиями.
- 52 зм в различных монетах.

### 4. РИТУАЛЬНЫЙ БАССЕЙН

Звук воды почти заглушает пение и плач, исходящие из этой комнаты. Потолок восточной части комнаты рухнул, что позволяет ветру, дождю и свету от вспышек молний проникать внутрь. Большую часть комнаты занимает полупустой бассейн с узкими проходами вокруг него. В центре бассейн глубже, чем с краёв.

У дальней стенки бассейна сидят двое пленников, связанных и привязанных друг к другу. Глубина воды составляет несколько дюймов. Несколько культистов угрожают пленникам трезубцами.

Неестественный водоворот в центре бассейна затягивает мантию полуэльфа, стоящего глубоко в воде. Погрузив руки в воду, жрец поёт на Первичном, восхищённый водоворотом, который пульсирует сверхъестественным светом.

Жрец поднимает свой взгляд на вас, когда заканчивает свою нечестивую молитву.

«Дитя Ольгидры, встань и исполни свой долг». С этими словами он указывает на вас, и из воды поднимается утопленник с бледной, сочащейся водой кожей. Существо начинает медленно двигаться к вам.

Существо — **лацедон**, и он бросается на персонажей, пытаясь парализовать их когтями, в то время как **Карсев** приказывает двум **культистам** напасть на персонажей.

Затем он приказывает другим культистам продолжить ритуал с оставшимися в живых заключёнными и накладывает заклинание *божественное оружие* [spiritual weapon] на того, кто кажется наименее защищённым заклинателем. Он хватается за свой *щит часового* и оружие и присоединяется к бою.

Шесть культистов пытаются продолжить ритуал, хватая пленников и топя их в водовороте. Успешная атака по одному из культистов, совершающих ритуал, убивает его. Если культисты не будут убиты в течении четырёх раундов, то из водоворота поднимается ещё один лацедон. Трое из культистов — полуэльфы.

Если Мусанна и её эльфы здесь, то они сражаются с оставшимися шестью культистами. Эльфы убивают культистов, но и сами несут потери. Принца Улаты нет среди заключённых. Если

кто-то из культистов захвачен, то он знает, что:

- Принц Улата находится в «божественном узле» вместе с жрицей Шелавассой.
- Они никогда не были в узле, поэтому не могут описать ни сам узел, ни то, что может быть внутри.

#### КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** удалите Карсева (один культист ведёт себя как Карсев), замените лацедона на 2 зомби.
- **Слабая группа:** добавьте 2 культистов, удалите Карсева (один культист ведёт себя как Карсев).
- **Сильная группа:** добавьте 1 культиста, добавьте 1 лацедона.
- **Очень сильная группа:** добавьте 2 лацедонов.

#### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

События могут развиваться следующими способами:

**Отступление.** Если хиты Карсева уменьшаются до 10 или меньше, то он быстро отступает в центр водоворота.

**Из узла.** Если персонажи приходят в эту комнату из элементарного узла, при необходимости скорректируйте столкновение. Поскольку эльфов с ними нет, то вместо восьми здесь будет только четыре культиста.

**Заключённые.** Заключённые благодарны за спасение. Мусанна убеждает персонажей следовать за Карсевым в водоворот.

#### СОКРОВИЩА

Если Карсев убит, персонажи могут получить его *щит часового [sentinel shield]*.

## Часть 3: В водоворот

Персонажи могут попасть в элементальный узел одним из двух способов: найдя секретный вход с берегов реки Лис или через водоворот в купальнях.

### Общие свойства

Элементальный узел имеет следующие особенности:

**Потолки.** Пещера высотой около 30 футов в самой высокой точке.

**Свет.** Мелкие рыбы и другие существа, плавающие в водоёме, светятся фосфоресцирующим светом, так же как и некоторые сферы воды, что даёт достаточно света.

**Звук.** Все звуки в комнате приглушены, как будто слышатся под водой.

**Жидкость.** Любая жидкость в этих комнатах ведет себя так, будто гравитация практически на неё не влияет. Поверхность водоёмов непостоянна; каждый раз, когда персонаж создаёт брызги, вода не падает, а остаётся в воздухе. Капли крови из ран парят. Кажется, даже тела персонажей ощущают себя так, словно находятся в воде.

**Сфера.** Сфера в центре комнаты — это портал на Стихийный План Воды. Она переливается чужеродным светом.

**Элементальный узел.** У Шелавассы, водяника [merrow] и Карсева (если он здесь) на шеях есть кулоны культа Сокрушительной Волны, что позволяет им входить в любую из водяных сфер и выходить из другой, по-видимому, телепортируясь между ними. Они должны быть в водоёме или в сфере воды, чтобы использовать заклинание *туманный шаг* [misty step] с перезарядкой 5–6. Кулоны также позволяют телепортироваться в водоворот купален. Всё магическое, если забрать его из элементального узла, теряет свои свойства в течение дня.

### Вход через секретный проход

Стремительный тёмный поток воды несёт вас вниз и выбрасывает в 20 футах над водоёмом в пещере. Водоём освещается фосфоресцирующей рыбой, плавающей в нём.

Вы пытаетесь вытереть со своего лица воду, которая, как вам кажется, попала вам в глаза, и в этот момент видите аморфные сферы воды, плавающие по всей пещере. В некоторых из них находятся те же самые светящиеся рыбы, что и в водоёме.

Эти водяные сферы имеют размеры от маленьких капель до десяти футов в ширину, и они то и дело изменяют форму, лениво покачиваясь в воздухе. В центре пещеры в воздухе висит идеальная сфера из воды, которая светится зеленовато-голубым светом.

Движение отвлекает вас от этого зрелища: вы видите женщину-эльфа с бледной кожей, чёрно-зелёными волосами и зелёными глазами, которые светятся фосфоресцирующим светом. Эльфийка стоит в водоёме на небольшом клочке суши. Рядом с ней ещё один эльф — его кожа бледно-синего цвета, у него синие волосы, и он так плотно связан кожаными ремнями, что не может даже двинуться.

### Вход через водоворот в купальнях

Вы прыгаете в водоворот, ожидая удара об дно водоёма, но вместо этого моментально попадаете в аморфную сферу воды. Помимо сферы, в которой вы находитесь, вы видите пещеру с водопадом, хотя вода не падает, а скорее плавно спускается вниз.

Рядом с вами плавают маленькая рыбка, светящаяся бледным светом. Здесь есть и другие водяные пузыри, размером от маленькой капли до десяти футов в ширину, и они то и дело изменяют форму, лениво покачиваясь в воздухе. В центре пещеры в воздухе висит идеальная сфера из воды, светящаяся зеленовато-голубым светом.

Движение отвлекает вас от этого зрелища: вы видите женщину-эльфа с бледной кожей, чёрно-зелёными волосами и зелёными глазами, которые светятся фосфоресцирующим светом. Эльфийка стоит в водоёме на небольшом клочке суши. Рядом с ней ещё один эльф — его кожа бледно-синего цвета, у него синие волосы, и он так плотно связан кожаными ремнями, что не может даже двинуться.

Если персонажи находятся в сферах воды, то они могут без проблем выплыть из них и мягко упасть в водоём под ними без повреждений.

Эльфийка в водоёме — **Шелавасса**, последовательница Ольгидры. Связанный эльф — это Улата Месавир (**водный эльф**). Если Карсеvu не удалось вырваться из купален, то Шелавасса будет вести переговоры с персонажами, стараясь оставаться в таком положении, чтобы между ней и персонажами был портал.



## ОТЫГРЫШ ШЕЛАВАССЫ

Шелавасса прагматична и готова отказаться от того, что ей может понадобиться, чтобы сохранить растущий узел. Она отдаст принца Улату, если персонажи согласятся уйти.

## РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи проваливают переговоры, Шелавасса призывает **водятника** [megrow], для помощи в бою с персонажами.

Если Мусанна и эльфы пришли с персонажами, то призывается **второй водятник**, с которым эльфы сражаются самостоятельно. Мусанна немедленно идет к принцу Улате, чтобы освободить его. И лишь затем помогает своим эльфам сражаться с водятниками.

Если Карсеvu удалось убежать от персонажей (см. предыдущую часть), тогда водятник уже находится в комнате, а у Карсева было три раунда, чтобы излечить себя, используя любые ячейки заклинаний 1-го уровня, которые он имеет в наличии, для наложения заклинания *лечение ран* [sure wounds]. Если присутствуют Мусанна и эльфы, а Карсев успешно сбежал, второго водятника никто не вызывает. Мусанна идет к принцу Улате, чтобы освободить его, а эльфы помогают персонажам.

## КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите водятников и добавьте зомби.
- **Слабая группа:** уберите водятников, добавьте лацедона.
- **Сильная группа:** добавьте 1 водятника.
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 водятника и 1 жреца (с параметрами Карсева).

## СОКРОВИЩА

У Шелавассы есть большой кошелек с различными монетами и драгоценными камнями на сумму 80 зм. У неё также есть амулет из полированного коралла с выгравированным на нём символом культа Сокрушительной Волны стоимостью 10 зм, а также кинжал с волнистым лезвием и рукоятью из кожи акулы, украшенный кораллами, стоимостью 50 зм.

Сундук в этой комнате содержит: серебряный секстант (40 зм), водостойкую бумагу и чернила (24 зм) внутри водонепроницаемого футляра (10 зм). Внутри футляра также содержатся свитки заклинаний: *поглощение стихий* [absorb elements] и *гадание* [augury].

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Элементарный узел начинает разрушаться, если Шелавасса не будет продолжать свои ритуалы. Через десять дней пещера возвращается в нормальное состояние, и портал полностью исчезает.

# 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

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

### БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт
Водный эльф	100
Водяник	450
Гигантский краб	25
Грязевой мефит	50
Карсев Топитель	450
Крокодил	100
Лацедон	200
Последователь культа Сокрушающей Волны	100
Шелавасса	450

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **225 опыта**. **Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **300 опыта**.

## СОКРОВИЩА

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

**Расходуемые 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.

**Перманентные магические предметы** делятся по системе. Смотрите врезку, если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

## СОКРОВИЩА

Название предмета	Цена в ЗМ
Костяные монеты	25
Окаменевшее яйцо грифона	10
Магическая фокусировка: кристалл	10
Древний журнал	10
Магическая фокусировка: палочка	10
Благовония	25
Серебряная кружка	5
Сокровища культивистов	52
Кошель Шелавассы	80
Кулон культа Сокрушающей Волны	10
Сундук Шелавассы	74
Церемониальный кинжал	50

### ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ

*Зелье, необычное*

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

### ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

*Зелье, обычное*

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

### СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ ПОГЛОЩЕНИЕ СТИХИЙ

*Свиток, необычный*

Это заклинание содержит одно заклинание *поглощение стихий [absorb elements]*. Описание свитков заклинаний можно найти в *Руководстве Мастера*. Описание заклинания Поглощение стихий можно найти в приключении «*Принцы апокалипсиса*» в Приложении В или в книге «*Стихийное Зло — Путеводитель игрока*».

### СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ ГАДАНИЕ

*Свиток, необычный*

Это заклинание содержит одно заклинание *гадание [augury]*. Описание свитков заклинаний можно найти в *Руководстве Мастера*.

### ЩИТ ЧАСОВОГО

*Доспех (щит), необычный*

На поверхность этого продолговатого щита нанесены изображения нескольких глаз, которые иногда мигают. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

## СЛАВА

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

## ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

## ЗАДАНИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВРЕМЕНИ ПРОСТОЯ

Для тех персонажей, у которых были задания, связанные с руинами, доступны специальные активности в дни простоя, но только для этого приключения. Каждый персонаж может выполнить только одну из таких активностей в дни простоя, и только один раз. Запишите это как сюжетную награду в журнале персонажей.

**Древнее сокровище.** Любой персонаж может потратить дни простоя в поисках древних сокровищ в руинах. Бросьте процентные кубики и добавьте количество дней, потраченных на эту активность (максимум 30), затем сравните полученное число с приведенной ниже таблицей результатов поиска древних сокровищ. Запишите это как сюжетную награду в журнале персонажей.

к100+	Результаты
01–25	Вы копаете и копаете, но находите лишь немного ценностей. Неудивительно, что вы искатель приключений, а не рабочий. Вы находите 1кб погнутых медных монет и получаете 4 степени истощения. Вы можете потратить 4 дня простоя, чтобы снять этот штраф до начала вашего следующего приключения.
26–50	Обыск руин и расчистка обломков — тяжёлая работа. Вы находите изделия из серебра стоимостью 1к10 см.
51–60	Ваша тяжёлая работа была проделана не зря! Вы находите древнее украшение — серебряное кольцо стоимостью 1кб × 5 зм.
61–70	Копаясь в щелбе, вы находите золотую брошь в виде головы грифона стоимостью 2кб × 5 зм.
71–80	Разыскав секретный тайник, вы находите серебряную статуэтку стоимостью 2к8 × 5 зм.
81–90	Вы находите пару серёг и амулет, прикрепленные к груде костей, которой они уже не нужны, стоимостью 2кб × 10 зм.
91–100	Вы попали в яблочко: вы находите тайник с различными драгоценными камнями стоимостью 3к10 × 10 зм.
101–109	В маленькой шкатулке вы находите 1кб × 10 зм и <i>зелье лечения</i> .
110–119	В склепе под форторм вы находите 2кб × 10 зм и <i>зелье лечения</i> .
120+	Вы обнаруживаете лежащую на виду большую кожаную сумку, внутри которой находится <i>зелье большого лечения</i> [potion of greater healing] и металлическая трубка, которая выглядит запечатанной магией. На трубе написано: «Вознаграждение за возвращение на Фантастическую Ярмарку Фай Чена!».

**Магические секреты.** В руинах вы находите древний магический текст. Если вы потратите 10 дней простоя, читая и размышляя о его со-

держании, вы можете сослаться на полученную информацию в любой момент в будущем; получив бонус 1к4 к броску атаки одного заклинания или штраф 1к4 к спасброску против любого заклинания, которое вы используете против членов культа Сокрушающей Волны или их союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

**Время в хаосе водяного узла.** Когда вы настраиваетесь на энергию водяного узла, вы видите, как вы в будущем сражаетесь с членами культа Сокрушающей Волны. Если вы потратите 10 дней простоя, настраиваясь на узел, вы можете использовать его силу в любой момент в будущем, чтобы получить бонус 1к4 к любому броску атаки против членов культа Сокрушающей Волны или их союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

**Задание с забытым знанием.** В руинах вы находите редкий том. Если вы потратите 10 дней простоя, читая и размышляя о его содержании, вы сможете применить полученную информацию в любой момент в будущем; вы получаете преимущество на любую проверку характеристик, используемую против членов культа Сокрушающей Волны или их союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

**Задание со священным текстом.** В руинах вы находите священный текст. Если вы потратите 10 дней простоя, читая и размышляя о его содержании, вы сможете обратиться к святому благословию в любой момент в будущем; предоставив бонус 1к4 одному союзнику в пределах 30 футов от вас на одну проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок против членов культа Сокрушающей Волны или их союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

**Исполнение священных ритуалов.** Вы совершаете обряды, чтобы очистить купальни от влияния культа и похоронить лацедонов. Если вы потратите 10 дней простоя, проводя священные ритуалы, вы можете призвать святое благословение в любой момент в будущем; получите бонус 1к4 к любому спасброску, совершённом против члена культа Сокрушающей Волны или его союзников. Удалите эту сюжетную награду из своего журнала приключений, как только она будет использована.

## ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

Персонажи имеют возможность получить во время игры следующую сюжетную награду.

**Пропавший любимый.** Вы ещё не нашли своего пропавшего без вести любимого человека. Каждый раз, когда вы сталкиваетесь с пленным гуманоидом или нежитью, бросьте к20. Если выпало 20, то вы нашли своего любимого человека. Получите 100 опыта, а затем вычеркните этот бонус из своего листа персонажа.

## НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **200 опыта, 100 зм** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

# ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / НИП

## Водный эльф [AQUATIC ELF]

Средний гуманоид (эльф), хаотично-добрый

Класс Доспеха 13

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

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

**Навыки** Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +7

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

**Языки** Эльфийский

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Наследие фей.** Водный эльф совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

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

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Водный эльф совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

**Гарпун (метательное копье).** Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/120, одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

## Водяник [MERROW]

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** Аква, Бездны

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Амфибия.** Водяник может дышать и воздухом и под водой.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Водяник совершает две атаки: одну укусом и одну либо когтями, либо гарпуном.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 8 (1к8 + 4).

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 9 (2к4 + 4).

**Гарпун.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к6 + 4). Если цель — существо с размером не больше Огромного, она должна преуспеть в состязании Силы с водяником, иначе её подтянет на 20 футов в сторону водяника.

## Гигантский краб [GIANT CRAB]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

**Навыки** Скрытность +4

**Чувства** слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Амфибия.** Краб может дышать и воздухом, и под водой.

### ДЕЙСТВИЯ

**Клешня.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1), и цель становится схваченной (Сл освобождения 11). У краба две клешни, и каждая может держать по одной цели.

## ГРЯЗЕВОЙ МЕФИТ [MUD MERKIT]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Навыки Скрытность +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Терран

Опасность 1/4 (50 опыта)

**Предсмертная вспышка.** Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны липкой грязью. Все существа с размером не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе станут опутанными до конца своего следующего хода.

**Обманчивая внешность.** Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычной кучи грязи.

### ДЕЙСТВИЯ

**Кулаки.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **ia** Попадание: дробящий урон 4 (1кб + 1).

**Грязевое дыхание (перезарядка 6).** Мефит изрыгает липкую грязь на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Если размер цели не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

## ЗОМБИ [ZOMBIE]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

**Стойкость нежити.** Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

### ДЕЙСТВИЯ

**Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 4 (1кб + 1).

## КАРСЕВ ГОПИТЕЛЬ

Средний гуманоид (полуэльф), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 18 (чешуйчатая броня, щит)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Первичный

Опасность 2 (450 опыта)

**Наследие фей.** Карсев совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

**Тёмная преданность.** Карсев совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

**Водный шаг (перезарядка 5–6).** Находясь в элементальном узле, Карсев может использовать бонусное действие, чтобы телепортироваться между бассейном и шариками воды или между двумя шариками воды.

**Использование заклинаний.** Карсев является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к попаданию заклинаниями). У Карсева подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет [light], священное пламя [scared flame], чудотворство [thaumaturgy]*

1 уровень (4 ячейки): *нанесение ран [inflict wounds], приказ [command], щит веры [shield of faith]*

2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие [spiritual weapon], удержание личности [hold person]*

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Карсев совершает две рукопашные атаки.

**Трезубец.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1кб + 4).

## КРОКОДИЛ [CROCODILE]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 20 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Скрытность +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

**Задержка дыхания.** Крокодил может задержать дыхание на 15 минут.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, а крокодил не может кусать другую цель.



## КУЛЬТИСТ [CULTIST]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

**Тёмная преданность.** Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

### ДЕЙСТВИЯ

**Скимитар.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 4 (1к6 + 1).

## ЛАЦЕДОН [LACEDON]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (2к6 + 2).

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

## МУСАННА

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 13

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Медицина +6, Религия +3, Убеждение +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Драконий, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

**Наследие фей.** Мусанна совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может её усыпить.

**Божественная слава.** Мусанна может бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы её рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон излучением 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода. Если Мусанна потратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1.

**Использование заклинаний.** Мусанна является заклинателем 5 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): свет [light], священное пламя [sacred flame], чудотворство [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): лечение ран [cure wounds], направленный снаряд [guiding bolt], убежище [sanctuary]

2 уровень (3 ячейки): божественное оружие [spiritual weapon], малое восстановление [lesser restoration]

3 уровень (2 ячейки): духовные стражи [spirit guardians], рассеивание магии [dispel magic]

### ДЕЙСТВИЯ

**Копьё.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) колющего урона.

## РАЗБОЙНИК СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ [CRUSHING WAVE REAVER]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (щит)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

### ДЕЙСТВИЯ

**Длинный меч с акульими зубами.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к8 + 2) или рубящий урон 7 (1к10 + 2) при использовании двумя руками. Разбойник наносит дополнительную кость урона этим мечом, если цель не носит брони.

**Метательное копье.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

## ШЕЛАВАССА, ЖРИЦА СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Аква, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

**Использование заклинаний.** Шелавасса является заклинателем 5 уровня. Её базовой характеристикой является Харизма (спасбросок Сл 13, +5 к попаданию заклинаниями). Она знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой описано в этом приложении):

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *ледящее прикосновение* [chill touch], *луч холода* [ray of frost], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *ледяной кинжал\** [ice knife\*], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *размытый образ* [blur], *удержание личности* [hold person]

3 уровень (2 ячейки): *метель* [sleet storm]

### ДЕЙСТВИЯ

**Боевой посох.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к8+2).

#### ЛЕДЯНОЙ КИНЖАЛ\* [ICE KNIFE\*]

1 уровень, призыв

**Время накладывания:** 1 действие

**Дистанция:** 60 футов

**Компоненты:** С, М (капля воды или кусочек льда)

**Длительность:** Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и кидаете его в существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания или промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны совершить успешный спасбросок Ловкости, иначе получают урон холодом 2к6.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

# ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

**Карсев Топитель (КАР-сев).** Человек-мужчина, жрец Амберли. Карсев без ума от Шелавассы и обещаний Ольгидры.

**Мусанна (МУ-сан-на).** Эльфийка, жрец-воин. Мусанна поклоняется Истишии — элементарной богине волн. Она свирепа и полна решимости разыскать принца эльфов.

**Шелавасса (ШЕ-ла-ВАС-са).** Жрица Ольгидры. Шелавасса прагматична и хочет сохранить то, что построила.

**Улата Месавир (У-ла-та МЕ-са-вир).** Эльфийский принц. Улата был захвачен Шелавассой и её кульгом.