



ADVENTURERS LEAGUE™

КНИГА БОЛТСМЕЛТЕРА

Экспедиция dwarфов остановилась в Мулмастере, чтобы пополнить необходимые запасы. Фергис Болтс-мелтер, основатель и лидер экспедиции, осматривается в поисках охраны «без лишних вопросов», которая будет сопровождать его всё время пребывания в городе. Как бы он ни старался, он не сможет сохранить свою тайну надолго. Сможете ли вы уберечь его тайное сокровище от плохих рук? Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня.

Код приключения: DDEX2-16

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Art and Cartography: Elven Tower, The Forge Studios, The Forge Studios RED, Juan Ochoa, James Shields, Wizards of the Coast

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: DUNGEONS_GUEST, ArchiDevil

Вёрстка: Козьма Прутков (Predator_sd)

Вычитка: Майя Эверетт



Дебют: 9 июля 2015

Публикация: 1 августа 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

Вступление	2		
Введение	2	Пещера	13
Лига Приключенцев D&D	2	Нападение Чёрной Земли	13
Подготовка приключения	2	Часть 4: Земляная сфера	15
Перед игрой	2	Путешествие к сфере	15
Изменение сложности приключения	3	Внутри сферы	16
Проведение приключения	3	Заклучение	16
Простой и образ жизни	3	Награды	17
Услуги заклинателей	4	Опыт	17
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Сокровища	17
Предыстория приключения	5	Слава	18
Обзор приключения	5	Время простоя	18
Зацепки приключения	5	Благосклонность и неприязнь	18
		Награды Мастера	18
Часть 1: Я на корабле	6	Приложение: Характеристики чудовищ/НИП	19
На службе у Болтсмелтера	6	Карта: Молоты Морадина	30
Что теперь?	8	Карта: Сфера	31
Погоня	8	Приложение Мастера: Сводка НИП	32
Часть 2: Что теперь?	10	Второстепенные персонажи	33
Связи	10		
Ожидание	11		
Часть 3: Молоты Морадина	13		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение Лиги Приключенцев D&D «Книга Болтсмелтера», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D и часть 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.

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 дожидаться конца приключения или эпизода.

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из 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: Бейн, 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 продолжительные 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

Мерсвейяс Дурнииф, тёмный эльф из западной заставы Мулмастера, обнаружил во время своих исследований, что древний том Кодекса Стихий хранит секрет, который мог бы спасти его народ. Мерсвейяс пытался убедить dwarфов Иарфаста позволить ему изучать кодекс, однако dwarфы ответили резким отказом.

В надежде получить кодекс тёмный эльф нанял известного своей недобросовестностью dwarфа по имени Фергисс Болтсмелтер. Фергис получал информацию и различные вещи от людей необычным путём. Точнее, у Болтсмелтера есть медальон мыслей, который позволяет ему шантажом или иным способом воровать информацию для своей выгоды. С помощью шантажа он манипулировал dwarфами Иарфаста и смог заполучить Кодекс Стихий у главы клана.

Из Иарфаста Болтсмелтер направился на север, в Мулмастер, где он ожидает корабль, на котором отправится на встречу с Мерсвейясом, чтобы получить плату в обмен на кодекс. Корабль останется в порту на протяжении нескольких дней и Фергис опасается, что dwarфы Иарфаста и культга Чёрной Земли идут по его следу. Осознавая свою незащищённость перед врагами, он нанимает искателей приключений/авантюристов, готовых защищать его.

Фергис оказался прав насчёт dwarфов из Иарфаста, преследующих его. Они действительно послали отряд Молотов Морадина вслед за ним, чтобы вернуть кодекс и призвать вора к правосудию.

Помимо dwarфов Чёрной Земли, два других культга Стихийного Зла и Сокрушающей волны также заинтересованы во владении кодексом. Их шпионы доложили, что кодекс был украден. Теперь культги хотят вернуть Кодекс Стихий, так как считают, что он приведёт их к элементарным узлам, расположенных под Мулмастером.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Герои начинают приключение на корабле, будучи нанятыми в качестве охраны Фергесса. Они стоят в порту уже несколько дней, однообразие сводит с ума. Скука развеивается, когда корабль внезапно подвергается нападению dwarфов из культга Сокрушительной Волны, посланных сюда в поиске Кодекса Стихий. Герои быстро понимают, что культг превосходит их количеством и им нужно выйти на улицы Мулмастера, чтобы защитить Фергиса.

Культг не оставляет попыток догнать беглецов. Кто-то из преследователей знал о туннелях, ведущих в Подземье, где герои наверняка будут в безопасности.

В Подземье Молоты Морадина сталкиваются с Болтсмелтером и приключенцами. Они требуют вернуть Кодекс Стихий и передать вора под арест.

Либо в середине сделки, либо в середине сражения с dwarфами в камеру врываются культгисты Чёрной Земли и захватывают кодекс, убегая под землю. Несколько Молотов погибают, а оставшиеся

в живых нанимают отряд, чтобы вернуть кодекс, используя магическую метку для отслеживания.

Кодекс и культгисты отслеживаются далеко в Подземье на пути к элементарному узлу земли, который запечатан изнутри. Во время поисков этого пути герои встречают Мейсвейяра Дурниифа, который изначально нанял Фергиса.

Дроу предлагает героям сделку. Он поможет им попасть в узел в обмен на возможность переписать ритуалы из Кодекса Стихий. Если герои отказываются от помощи тёмного эльфа, то они могут найти путь самостоятельно, но им придётся столкнуться с дроу и его отрядом после того, как они покинут узел.

Оказавшись на улицах Города Опасности, герои должны ускользнуть от культа и найти место для отдыха. Они могут пойти в место, в котором они были в своих приключениях, или в место, которое знает Фергис.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с того, что герои соглашаются охранять Фергиса Болтсмелтера, пока его корабль не покинет Мулмастер.

Может быть дюжина и больше причин, почему герои решают согласиться на эту работу. Ради золота, репутации, чтобы получить благосклонность от вышестоящего члена соответствующей фракции или просто потому что, до тех пор, пока Фергис — смутный тип с неясными принципами, его сохранность может быть важна для благополучия общества. Позвольте игрокам решить, что мотивирует их героев.

ЧАСТЬ 1: Я НА КОРАБЛЕ

Я потратил целую жизнь,
Продираясь сквозь дебри твоего разума,
Вынимая воспоминания
Из расставленных внутри ловушек.
Больше ничего нет,
Сейчас они все мои,
Я надеюсь, ты не против.

— Арамеша, Надежда Арамеша

НА СЛУЖБЕ У БОЛТСМЕЛТЕРА

Герои предварительно согласились работать как наёмные клинки Фергиса Болтсмелтера. Дварф, кажется, ожидает неприятностей, но он не освещает деталей возможных проблем. Они продолжают наблюдать за «Крыльями цвета индиго» — кораблём, пришвартованным в порту Мулмастера. Фергис обычно находится под палубой, изредка выбираясь наверх, чтобы освежиться.

Корабль «Крылья цвета индиго» плавно покачивается в бухте Мулмастера, прочно привязанный к докам. За последние несколько дней вы полностью потонули в монотонном состоянии дел на корабле. Ваш наёмщик заплатит значительную сумму — 125 золотых — за то, что вы будете защищать его всё время, пока корабль не отплывёт на запад. Идёт третий день вашего пребывания на корабле, а вы не знаете, чем заняться от скуки.

Ваш наниматель Фергис Болтсмелтер, дварф с густой и нечёсаной бородой, редко появляется на верхней палубе. Фергис напоминает вам крота, его чёрные глаза-бусинки близко посажены друг к другу и почти скрываются под нависшими густыми бровями. Он потягивается и лицом поворачивается к солнцу, впитывая его несколько мгновений.

«Эй, вы там, о чём вы должны доложить?» Прежде чем вы успеете ответить, он резко продолжает: «Те, кто может навредить мне, могут оказаться где угодно, и я дорого заплатил вам, чтобы вы защищали меня. Будьте начеку!»

ОТЫГРЫШ ФЕРГИСА БОЛТСМЕЛТЕРА

На самом деле Фергис трус, но его поддерживает **медальон мыслей**, который он носит. **Медальон** делает его уверенным и способным командовать. Когда он использует **медальон**, он смотрит вдаль или закрывает глаза на мгновения, которые порой, растягиваются до нескольких минут. Дварф задаёт вопросы в бесконечном потоке, говорит быстро и замечает любые колебания в ответах.

Без **медальона** он постоянно меняет своё мнение и легко подчиняется требованиям других.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Корабль Фергиса-Крылья Индиго и доки имеют следующие общие характеристики:

Погода. Последние несколько дней шёл дождь, поэтому все вещи мокрые; однако, сейчас небо ясное и светит солнце.

Свет. Солнечный свет освещает палубу. Под палубой, в лучшем случае, тусклое освещение, а в большинстве мест абсолютно темно. Из источников света здесь есть только то, что принесли с собой герои. В каюте Фергиса много ламп, поэтому она ярко освещена.

Звук. Шум волн, бьющихся о борт, крики работников причала и команды корабля. Колебания натянутого каната на ветру, крики чаек. Звон колоколов.

МУДРОСТЬ АРАМЕШИ

Фергис всё время носит медальон мыслей, также известный как Мудрость Арамеша. Медальон всегда скрыт под одеждой и бородой. Когда медальон активизируется, дварф замирает ненадолго, затем смотрит вдаль или закрывает глаза, погружаясь в свои мысли.

Фергис использует медальон, чтобы прочитать мысли окружающих. Но когда ему нужно получить больше информации, он глубже погружается в поток мыслей. Иногда это может стать сигналом для другой стороны о том, что в его мыслях копаются.

Когда он хочет копнуть глубже, он часто предлагает своим субъектам разделить напиток. Фергис даёт им маленькую фляжку, из которой он делает вид, что пьёт первым. Напиток — крепкий дварфский ликёр. Герой, пьющий ликёр, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15, в случае провала получая помеху на спасброски Мудрости в течение следующего часа.

НЕДОВЕРЧИВЫЙ ДВАРФ

Дварф не особенно доверяет героям или команде корабля. Он опрашивает их с помощью медальона, чтобы вычислить тех, кто может навредить ему.

Фергис блуждает по кораблю, перемещаясь от персонажа к персонажу, включая несколько членов экипажа, задавая на первый взгляд безобидные вопросы, такие как:

- Что ты ел на завтрак?
- Когда ты в последний раз точил своё оружие?
- Что ты делал позавчера?
- Какой твой любимый цвет?
- Какой твой самый подлый поступок?
- Ты моешься регулярно?
- Ты считаешь себя честным человеком?
- Сколько пальцев я показываю?

Поиграйте немного с этими вопросами, прежде чем переходить к следующему разделу. Если Фергису задают вопросы, он отвечает вопросом на вопрос. Фергис обдумывает ответы героев очень внимательно, его лицо искажается от напряжённой сосредоточенности и размышлений.

Фергис задаёт вопросы каждому члену команды по очереди и без предупреждения, внезапно появляясь с обеспокоенным выражением лица.

«Моряк может причинить мне вред, — говорит он, поворачиваясь к вам. — Его союзники идут, защитите меня». Прежде чем вы успеете моргнуть, он выталкивает человека за борт.

Выглядывая за фальшборт, вы можете увидеть мужчину, плещущегося в воде с выражением возмущения на его лице. Внезапно из воды появляется щупальце и обвивает его.

С борта вы видите мужчину и женщину с гарпуном, мечами с акульими зубами, щитами из панциря черепахи и брони из кожи крокодила, карабкающихся на борт с другой стороны корабля, в то время как остальных поднимает на палубу осьминог.

Культ Сокрушительной Волны прибыл с целью украсть Кодекс Стихий. Гигантский осьминог поднимает на палубу восемь **культистов** [cultist], двух **разбойник Сокрушительной Волны** и одного **рыцаря Тёмного Прилива**. Вы должны объяснить героям, имея в виду только количество противников, что эту битву приключенцы вряд ли смогут выиграть. При необходимости опишите, как экипаж корабля справляется с дополнительными войсками. Иногда отступление — это хороший вариант.

Противники и тактика

В свой первый ход четыре культиста, один разбойник и рыцарь остаются на палубе, чтобы разобраться с героями, пока другие обыскивают каюты в поиске книги Болтсмелтера.

Рыцарь Тёмного Прилива остаётся в щупальце осьминога и передвигается по полю боя с помощью щупальцев. После первого раунда битвы гигантский осьминог начинает крушить корабль и **швырять обломками** в персонажей. Каждый следующий раунд после первого осьминог атакует одного случайно выбранного персонажа (+4 к попаданию; попадание: 3 (1кб) дробящего урона и цель сбивается с ног). В шестом раунде битвы корабль отрывается от места швартовки. Корабль утонет в десятом раунде.

Фергис бежит под палубу за кодексом и запирается в своей комнате. Если герои будут уговаривать его выйти наружу, они услышат его крик «На помощь», сопровождаемый звуками трескающегося дерева и грохотом мебели. Дверь заблокирована, и чтобы открыть её, нужны успешная проверка Ловкости Сл 10 и набор воровских инструментов. Успешная проверка Силы Сл 15 позволит выбить дверь. Если проверки проваливаются, то дверь может быть разрушена (КД 15, 15 хитов, иммунитет к урону ядом и психической энергией). Пройдя через дверь, герои видят Фергиса, захваченного в щупальца осьминога. Он отпустит, если получит 10 урона.

В конце каждого третьего раунда битвы на борт высаживаются ещё 4 и более культистов Сокрушительной Волны, сопровождаемые одним разбойником Сокрушительной Волны.

Развитие событий

Приключенцы не должны победить в этой битве. Культисты очень хотят завладеть кодексом и

приложат все усилия, чтобы одолеть героев.

Побег. Эта битва предназначена для того, чтобы подавить героев, но они должны иметь возможность легко покинуть поле боя. Решение сбежать в город должно быть быстрым и очевидным. После того, как герои покинут корабль, они скрываются и должны заметить, что один из культистов разговаривает с городской стражей. Необходимо определить, у кого Кодекс в данный момент — у героев или культистов.

Поражение. Если герои потерпят поражение, то культ успеет предотвратить побег и захватить Кодекс Стихий. Тогда культ исчезнет в заливе. Если у персонажей или НИП 0 хитов, то они теряют сознание.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите четырёх культистов, одного разбойника Сокрушительной Волны и одного рыцаря Тёмного Прилива.
- **Слабая группа:** уберите одного разбойника Сокрушительной Волны и одного рыцаря Тёмного Прилива.
- **Сильная группа:** добавьте рыцаря Тёмного Прилива.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного разбойника Сокрушительной Волны и двух рыцарей Тёмного Прилива.

ЗАХВАЧЕННЫЙ КУЛЬТИСТ

Культист Алексей был оглушён в битве, но ему удалось выжить. Его вытащили из воды, пока остальные культисты скрывались с поля боя. Ошеломлённый предательством соратников, Алексей потерял веру в культ. Он охотно рассказывает планы культа и, к удовольствию Фергиса, говорит правду:

- В планах культа Сокрушительной Волны использовать кодекс как магический поисковик, чтобы найти место для нового элементарного узла под Мулмастером.
- Культ Чёрной Земли также разыскивает кодекс.
- Алексей готов отвести персонажей в водную пещеру, где культ собирается привести план в действие.

ОТЫГРЫШ КУЛЬТИСТА АЛЕКСЕЯ

Алексей — бастард небольшого дворянского рода. Будучи избалованным и притеснённым родителями (которые полностью игнорировали проблемы и невзгоды подростка), он покинул дом три года назад и попал в Культ Сокрушительной Волны.

С тех пор его жизнь вошла в поток отчаянного богослужения, затопления кораблей и прочего причинения всяческих неудобств местным рыбакам. Это длилось до тех пор, пока культисты не начали осуществлять свои грандиозные планы относительно Города Опасности.

Однако в последнее время он много раздумывал над тем, что значит быть культистом и решительно искал выхода.

ЧТО ТЕПЕРЬ?

Что произойдёт дальше, прежде всего, зависит от результатов столкновения героев и культистов на корабле «Крылья цвета индиго».

Герои сбегают с Кодексом. Если герои решают сбежать с Кодексом, Алексей начинает истерически кричать на них. Он сообщает персонажам, что появятся новые культисты, причём в немалом количестве. Он умоляет героев взять его с собой, потому что, когда культисты найдут его и узнают о предательстве, они точно лишат его жизни. Продолжение погони ниже.

Культ получает Кодекс. Алексей сообщает, где может быть Кодекс. Он просит развязать его и обещает показать им это место. Герой, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, общается остальным, что Алексей выглядит честным в своём обещании. Фергис отказывается платить героям до тех пор, пока они не вернут ему Кодекс. Развитие событий в Гроуте, ниже.

ЗАХВАЧЕННЫЙ КУЛЬТИСТ

Алексей приводит героев в грот — небольшую пещеру, высеченную в скалах за пределами Мульмастера. Если герои совершили короткий отдых, тогда охранять Кодекс Стихий будет **жрец Сокрушительной Волны и три культиста**. Если герои совершили продолжительный отдых, то охрана дополняется **водной аномалией**. Других культистов, Разрушителя Волн и рыцаря Тёмного Прилива нет; они покупают снаряжение для подземной экспедиции, а гигантский осьминог добывает себе пропитание в Лунном море. Алексей отказывается сопровождать героев.

Героям удаётся вернуть себе Кодекс Стихий, однако во время побега они замечают оставшихся культистов, которые уже начали их искать. Продолжение следует в главе «Погоня».

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** замените одного жреца Сокрушительной Волны на культиста; замените водную аномалию на одного парового мифита.
- **Слабая группа:** уберите одного культиста; замените водную аномалию на одного парового мифита.
- **Сильная группа:** добавьте одного культиста
- **Очень сильная группа:** добавьте одного призывателя Сокрушительной Волны.

СОКРОВИЩА

Герои извлекают Кодекс Стихий из тела жреца Сокрушительной Волны.

ПОГОНЯ

Герои должны знать, что если они останутся и дадут бой, то точно не победят, по крайней мере в начале приключения. Покидая корабль, они бегут по улицам Мульмастера.

Отслеживайте, сколько культистов, разбойни-

ков и рыцарей преследуют героев. Как минимум должно быть четыре культиста и один разбойник.

Во время погони героям допускается использование Рывка каждый раунд, если они не пойманы культом. Герои могут выполнить одно из следующих бонусных действий. Список ниже является только рекомендацией, и герои могут создавать собственные варианты действий, при условии, что могут оправдать их.

- **Создание препятствия.** Герой может попытаться бросить что-нибудь (деревянный ящик, повозку, стенд, случайного прохожего и т.д.) на пути преследователей чтобы помешать их передвижению и вынудить преследователя совершить спасбросок Силы Сл 10. Провал означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок будут совершены с помехой.
- **Отступление.** Герой может остаться позади группы, чтобы помешать преследователям. Персонаж состязается в Силе (Атлетика) против культиста Сокрушительной Волны, жреца или рыцаря, если не осталось культистов. Успешный бросок означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок культиста совершается с помехой. Провал означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок героя совершается с помехой.
- **Рывок вперед.** Герой заставляет себя продвигаться вперёд, если преуспевает в проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Успех означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок совершается с преимуществом.
- **Скачок.** Герой перепрыгивает препятствия или оббегает их с проверкой Ловкости (Акробатика) Сл 10. Успешная проверка означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок совершается с преимуществом.
- **Нырок в переулок.** Герой, знакомый с улицами Мульмастера, может провести группу через труднопроходимые переулки. Герой состязается в Интеллекте, Ловкости (Скрытность) или Харизме (Обман) против Мудрости (Восприятие) культиста. Успешный бросок означает, что следующая проверка характеристики культиста или спасбросок будут совершаться с помехой.
- **Напуганное животное.** Герой может схватить ближайшую лошадь или другое животное и пустить его вниз по улице, вызывая хаос с проверкой Мудрости (Уход за животными) Сл 10. Успешный бросок означает, что следующая проверка характеристики культиста или спасбросок будут совершаться с преимуществом.
- **Поиск пути.** Умный, с хорошо развитой уличной смекалкой герой может использовать свои знания аналогичных уличных развязок других городов. Успешная проверка Мудрости (Восприятие или Выживание) Сл 10 означает, что следующая проверка характеристики или спасбросок героя будут совершены с преимуществом.

ОСЛОЖНЕНИЯ ПОГОНИ

Город Мульмастер переполнен людьми. Улицы мокрые после дождя, множество препятствий могут встать на пути у героев, если они попытаются убе-

жать от культа. В каждом раунде до хода преследователя совершите бросок по таблице осложненной Мулмастера, расположенной ниже.

ОСЛОЖНЕНИЯ ПОГОНИ В МУЛМАСТЕРЕ

к20 Осложнение

- | | |
|------|--|
| 1 | Два жителя, которые увидели погоню, начали преследование. Считайте их ещё двумя культистами в погоне за целями. |
| 2-3 | Вы вынуждены сделать резкий поворот, чтобы избежать столкновения с непреодолимым препятствием. Совершите спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы пройти поворот. В случае провала вы столкнётесь с чем-то громоздким и получите 1к4 дробящего урона. |
| 4-6 | Скользкие улицы. Совершите спасбросок Ловкости Сл 10. В случае провала вы получаете помеху на следующую проверку навыка. |
| 7-8 | Ваш путь преграждает религиозный парад, состоящий из бейнитов и самобичующихся прихожан Ловитара. Совершите проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10 на ваш выбор, чтобы беспрепятственно пройти через толпу. В случае провала вы получаете помеху на следующую проверку характеристики. |
| 9-10 | Большое препятствие, такое как лошадь или повозка, блокирует путь. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы обойти препятствие. В случае провала вы получаете помеху к следующей проверке. |
| 11+ | Никаких осложнений |

ПРОВЕРКА ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

В конце каждого раунда каждый член погони должен совершить спасбросок Телосложения Сл 10 с помехой или преимуществом в зависимости от действий персонажа в раунде.

Персонажи должны набрать в общей сложности два успешных броска на одного персонажа, прежде чем культисты совершат такое же количество успешных бросков. Бросок 20 засчитывается как два успеха. Бросок 1 забирает 1 успех.

Если герои набирают необходимое количество успешных бросков, то они теряют из виду культистов на улицах Мулмастера. Если культисты получают необходимое количество успешных бросков, те культисты, которые совершали спасброски в последнем раунде, ловят героев и пытаются отобрать книгу у Фергиса.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как герои сбежали от преследования культа или дали один бой, дайте понять им, что они должны найти безопасное место, чтобы спрятаться подальше от культа и стражи города, отдохнуть и обдумать дальнейшие планы.

СОКРОВИЩА

У культистов нет ценных сокровищ.

Часть 2: Что теперь?

Персонажи сбегают от когтей культа Сокрушительной Волны с Фергисом Болтсмелтером на печении или с Кодексом, отобранным у культа. В любом случае культ хлынул в доки и близлежащий город в поисках Кодекса Стихий.

Связи

Несмотря на их недавнюю неудачу, культ Сокрушительной Волны всё ещё имеет много друзей среди жителей Мулмастера или платит стражникам, чтобы те помогали в поисках. Пока персонажи ищут место, чтобы собраться с мыслями и спланировать следующий шаг, культ подстерегает их.

Если персонажи знакомы с Мулмастером, у них может возникнуть идея о том, куда они могут спрятаться и отдохнуть, если Фергис не предложит локацию. В случае, если герои захотят спросить совета у кого-то из фракции, смотрите раздел «Контакты с фракцией».

Каждый раз, когда герои перемещаются по городу или в каждый час их бездействия, сделайте бросок по таблице случайных встреч, чтобы увидеть, не натолкнутся ли герои на членов культа, ищущих их. Если группа пытается быть скрытной и преуспевает в групповой проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10, то она получает преимущество на избегание случайных встреч с культом.

Общие черты

Город Мулмастер кишит жизнью. Повсюду звуки городской жизни, ржание лошадей, крики работников дока, торговцы продают свои товары, нищие просят монетку и т.д.

- **Запахи.** Улицы Мулмастера очищены недавним дождём, но запах рыбы перебивает все остальные запахи в доках и чувствуется даже на удалении от бухты.
- **Свет.** Редкий солнечный день после череды пасмурных дней.
- **Звуки.** Ржание лошадей, крики работников дока, торговцев, продающих товары, жалобы нищих, вымаливающих монетку.

Избегание культа

к20	Столкновение
1	4 культиста Сокрушительной Волны
2	4 культиста Чёрной Земли
3	2 культиста Чёрной Земли, 1 страж Чёрной Земли
4	2 культиста Сокрушительной Волны, 1 разбойник Сокрушительной Волны
5-7	2 городских стражника
8+	никакой встречи

Пример: герои разыскивают Серна Зеркштиля, по пути они должны сделать бросок по таблице

избегания культа. После их встречи они должны найти Остера Айронхэнда по пути и снова сделать бросок по таблице. Если они посещают много контактов, то должны бросать кубик каждый раз.

Захваченный культист

Если какой-либо культист оказывается захвачен, то он может сообщить следующую информацию:

Культист Сокрушительной Волны. Захваченные культисты могут раскрыть следующее:

- Культ Сокрушительной Волны планирует использовать Кодекс Стихий как проводник, который поможет найти многообещающий элементальный узел под Мулмастером.
- Культ Чёрной Земли тоже ищет Кодекс.

Культист Чёрной Земли. Захваченный культист может раскрыть следующее:

- Культ чёрной Земли планирует использовать Кодекс Стихий как проводник, который поможет найти многообещающий элементальный узел под Мулмастером.
- Лидер культа — Егор, жрец Чёрной Земли.
- Группа дварфов из Иарфаста тоже ищет кодекс.

Контакты с фракцией

Герои могут пожелать связаться с кем-либо из фракции, кем-то, кого они недавно встречали, или кем-то из их прошлого. Ниже приведён список контактов с указанием того, что они могут рассказать.

Герои могут искать контакты с фракцией, чтобы найти информацию и место для укрытия. Для большей информации о контакте с фракцией смотри в серии статей «Беседа...» на сайте D&D Adventurers League.

Серанола Шепчущая (Изумрудный Анклав). Покрытая пылью девушка-гном предлагает героям посетить садовника по имени Йолиан Риакин в поместье Клинка. Её часто можно застать в парке загородного участка. Она предупреждает героев, что группа дварфов из Иарфаста ищет Фергиса в дополнение к членам культа Чёрной Земли.

Чааб (Жентарим). Всегда говорящий по делу, Чааб оценивает ситуацию. Он предполагает, что группа увидит Остера Айронхэнда в районе Путешественников. Он рассказывает группе, как лучше всего добраться до дварфа и не попасться на глаза часовым. Группа получает преимущество на следующий бросок на избегание случайной встречи с культом.

Дорнал Вайтберд (Альянс Лордов). Энергичный дварф ненадолго глубоко задумывается, затем предлагает найти полурослика Радомира Панина в районе доков. Он предупреждает группу наедине о том, что Фергис может читать мысли других с помощью магического медальона.

Серн Зеркштиль (Орден Латной Перчатки). Обычно неразговорчивый полуорк называет имя

солдата, которому можно верить: это Влада Рябикофф, дислоцированная на Штормовых воротах. Он предупреждает группу, о том что известные члены культа Чёрной Земли навоят справки о Фергисе по всему городу.

Олисара Лайтсонг (Арфист). Бледнокожий лунный эльф советует искать помощи у трактирного барда по имени Фрося Шувалова, которая часто играет в нескольких тавернах. Олисара отмечает, что до неё дошли слухи о том, что у Фергиса есть Кодекс Стихий. Она рассказывает им о том, что культи, вероятно, очень хотят получить Кодекс. Он является своего рода гадательным жезлом, указывающим места, наполненные элементарной энергией. Герои должны бросить кубик два раза по таблице избегания культа, чтобы найти таверну, в которой Фрося работает этой ночью.

ДРУГИЕ РЕСУРСЫ

Обязательно посмотрите [«интервью» персонажей с лидерами фракций.](#)

ГОРОДСКИЕ КОНТАКТЫ

Ниже расположен список контактов, которые могут быть найдены в Мулмастере. Если герои просят поговорить с кем-то не из этого списка, например, с тарктирщиком, направьте их к неприятному дварфу по имени Остер Айронхэнд. Если они не знают, куда идти, то Фергис предлагает навестить старого друга по имени Хада Форджбрес.

Зора Калкин. Зора предлагает отыскать полурослика по имени Радомир Панин в районе доков. Она предупреждает группу, что в дополнение к культу Сокрушительной Волны культ Чёрной Земли рыскает в их поисках.

Сэрол Данонбрил. Остер Айронхэнд находится в районе Путешественников. Сэрол знает Фергиса и предупреждает героев, что Фергис использует магический медальон, чтобы читать мысли других, если они находятся вместе.

Зирш Винтермеат. Зирш предполагает, что бард по имени Фрося Шувалова часто играет в нескольких тавернах в Торговом районе. Герои должны дважды сделать бросок по таблице избегания культа, чтобы найти таверну, в которой она работает.

Сарк Толливер. Остер Айронхэнд находится в районе Путешественников, и Сарк предупреждает героев, что Фергис использует магический медальон, чтобы читать мысли других.

Солдат. Герои узнают, что Влада Рябикофф находится на Южных Воротах. Их предупреждают, что культ Чёрной Земли ищет их.

Городской стражник. Стражник соглашается привести их к контакту... но вместо этого приводит их в лапы культа. На героев нападают 4 **культиста Сокрушительной Волны** и 1 **рыцарь Тёмного Прилива.**

Хада Форджбрес. Одна из относительно немногих дварфов, живущих в Мулмастере. Хада — кузнец по металлу в некоторой известности. Она выглядит немного раздражённой, увидев Фергиса.

Кажется, между ними есть какая-то история.

Она напоминает Фергису об Остере Айронхэнде, который держит конюшню в районе Путешественников. Оставшись наедине с героями, Хада предупреждает их, что Фергис способен читать мысли других с помощью магического медальона.

Другое. Остер Айронхэнд находится в районе Путешественников.

СОКРОВИЩА

Каждый культист имеет при себе 5 зм монетами различного номинала.

ОЖИДАНИЕ

Герои ознакомились с местом, где они смогут временно отсидеться и избежать встречи с культом и городскими часовыми, но это будет стоить им дорого. Всё время простоя, потраченное во время этого приключения, вычитается из заслуженных наград. Раздел с наградами находится ниже. Это дает возможность персонажам, без экономии времени простоя, использовать параметры, представленные ниже.

Все контакты дают похожую информацию:

- Городская стража ищет персонажей.
- Самым безопасным для героев было бы выбраться из города.
- Контакты знают систему тоннелей, которые расположены под городом.

Каждый контакт просит оплату помощи, однако. Их расценки различны; некоторые предпочитают услуги, некоторые посложнее — золотые монеты или комбинацию того и другого. Один из них с радостью примет хорошее зелье или свиток.

Эти расценки оплачиваются в конце приключения, после того, как герои получают свои награды за его завершение. Ниже описаны награды для контактов:

ОСТЕР АЙРОНХЭНД (10 ДНЕЙ ПРОСТОЯ ИЛИ 100 ЗМ)

Остер Айронхэнд выглядит грубым дварфом с мягким голосом, который владеет Конюшнями Остера в районе путешественников. Айронхэнд требует, чтобы герои сделали ему одолжение в обмен на то, что он спрячет их и покажет выход.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

ЙОЛИАН РЯХИН (100 ЗМ)

Йолиан — жалкая садовница с тихим голосом, которую можно найти в парке в благородном районе. Она просит, чтобы герои пришли и избавили местную деревню от угроз нежити. В обмен она поможет героям покинуть город.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Радомир Панин (5 дней простоя и 50 зм)

Радомир — худой полурослик, который кажется, имеет привычку баловаться Шёлковым Путём (наркотик). Радомир может быть найден в районе доков, наблюдающий за работниками доков. Полурослик поможет героям выйти из города, но в обмен он просит поохранять его склад до тех пор, после того, как они завершат свою миссию.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Влада Рябикофф (10 дней простоя)

Влада — одна из солдат, находящихся на Штормовых воротах. Она — утрюмая мулмастерчанка, которая думает, что её город может жить лучше. Влада просит героев вернуться к ней за информацией, в которой подробно описывается работа. Нужно будет отправиться в несколько мест, где солдаты не приветствуются, задать несколько вопросов и получить ответы.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Фрося Шувалова (5 дней простоя и 50 зм)

Фрося — толковый бард со склонностью к точным играм в районе торговцев. Ещё Фрося — заядлый бизнесмен, балующийся легко продающимися волшебными безделушками.

Награда опытом. Если какой-либо герой заплатит этому контакту его цену, то дайте этому герою 50 опыта.

Кодекс Стихий

Кодекс Стихий — громоздкий, железо-мифриловый переплетённый том (НЕ является артефактом сам по себе). Успешная проверка Интеллекта (Магия или Религия) даёт персонажам следующую информацию, которая зависит от класса сложности, который успешно бросит персонаж:

- **Сл 10.** *Кодекс Стихий* — священный фолиант, который существует с тех пор, как он был добыт дварфами из Иарфаста из затерянного храма много лет назад.
- **Сл 15.** *Кодекс Стихий* содержит ритуалы, которые могут фокусировать или рассеивать энергии в элементарных областях. Он также может быть использован как гадательный жезл в поисках элементарного узла.
- **Сл 20.** *Кодекс Стихий* содержит древние ритуалы, используемые дварфскими священнослужителями Морадина, которые могут связывать элементарную энергию с обычным оружием или бронёй и в редких случаях могут помещать элементарных созданий в мощные артефакты.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Кодекс. Если герои не хотят покидать город, Фергис может прочитать Кодекс и предупредить героев, что он чувствует тягу к земле. Фергис не отказывается от Кодекса, если возможно, и если герои начинают напирать, он может использовать

Мудрость Арамеша, чтобы прочитать их мысли.

Фергис решителен в своих убеждениях. Чтобы дварф отказался от Кодекса, героям необходимо преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 20.

Если персонажи овладевают Кодексом и у них есть время изучить его, и таким образом активировать, они сразу же почувствуют притяжение под землю. Из описания Кодекса они знают, что эта тяга, вероятно, приведёт их к области активной элементарной энергии.

Тоннели. Если герои решают покинуть город, то их может проводить контакт, хорошо ориентирующийся в сети тоннелей под городом. Для того, чтобы держаться как можно дальше от города, они уходят глубоко под землю.

Если они решают следовать тяге Кодекса, их контакт может показать им тоннели, которые, как известно, уводят в глубину ко входу в Подземье.

Часть 3: Молоты Морадина

Герои сталкиваются с группой dwarфов во время перемещения по тоннелям Мулмастера к верхним уровням Подземья. Все dwarфы — бойцы, священнослужители и паладины Морадина из dwarфского города Иарфаста. Они хотят вернуть их реликвию — Кодекс Стихий.

Пещера

Dwarфы владеют заколдованным магнитом, который указывает путь к Кодексу. Не понимая, за кем они на самом деле гонятся, за исключением Фергиса, dwarфы выходят к группе в маленькой пещере.

Основные особенности

Большая пещера имеет два входа несколько выступов, рассеянных повсюду. Пещера имеет следующие особенности:

Потолки. Потолки пещеры высотой 30 футов.

Свет. Здесь нет света, за исключением того, что принесли с собой персонажи.

Прочитайте:

Путешествуя через тоннели под Мулмастером, вы зашли довольно глубоко. Вы попали в пещеру. Из темноты на краю света от факела обнаруживаются неясные тени.

Группа хорошо-экипированных dwarфов становится перед вами. Dwarф впереди держит в руке магнит, свисающий с цепи. Камень пульсирует и указывает по направлению к Кодексу Стихий, игнорируя притяжение мира. «Во имя бороды моего отца, я — Кальда Пьюрфист, Рыцарь-Кузнец Первой Наковальни и лидер Молотов Морадина. Мы заберём то, что по праву наше, Фергис!»

В отряд Молотов Морадина входят Кальда Пьюрфист (**рыцарь**), Борри мак Рогни (**жрец**), Бредна мак Хильда (два dwarфских **разведчика**), Санни мак Грунна и Торбал Лонгстон (два Молота Морадина, использующие статистику **головорезов**).

Отыгрыш Кальды Пьюрфист

Кальда — паладин Морадина, и данные ею обеты сопровождают каждый её шаг. Однако она понимает, что никто не придаёт религии такое же значение, что и она, и не ожидает, что другие будут жить согласно её принципам, потому что знает, что большинство не сможет этого сделать. Она больше уважает тех, кто руководствуется своими собственными принципами, чем тех, кто готов за монету отказаться от своих убеждений.

Информация о dwarфах Иарфаста. Успешная проверка Интеллекта (История) раскроет следующую информацию:

- **Сл 10.** Каждый dwarф в Иарфасте чтит своих родителей и героев, поэтому каждый носит имя своего отца или матери, следующее за словом «мак», которое означает сына или дочь кого-то. Dwarфы отрывают головы и делают из них трофеи.

- **Сл 15.** В Иарфасте тишина — это добродетель. Dwarфы ценят честь и порядок.

Молоты Морадина. Успешный бросок на Интеллект (История или Религия) раскроет следующую информацию:

- **Сл 10.** Молоты Морадина — военный орден, поклоняющийся dwarфскому богу Морадину.
- **Сл 15.** Молоты часто действуют за пределами регулярной dwarфской армии, отправляясь на особые миссии лордов кланов. Они могут метать свои боевые молоты.
- **Сл 20.** Некоторые Молоты Морадина могут бросать свои молоты и заставлять их вернуться. Также, благодаря поклонению создателю dwarфов, они могут получить дополнительную магию, связанную с землёй.

Развитие событий

Здесь герои сталкиваются с дилеммой; dwarфы хотят получить и Фергиса и Кодекс. Они сначала вызывают к чувству чести героев и рассказывают историю о том, как Фергис забрал Кодекс. До dwarфов доходили слухи, что Фергис имеет ментальную силу, но они не подозревали, что он владеет *медальоном мыслей*. Если возвания к чести героев не сработают, dwarфы предложат заплатить персонажам 100 зм, за передачу им Фергиса и Кодекса.

Фергис утверждает, что лидер клана, Астор мак Хастор, дал ему Кодекс по собственному желанию; однако Фергис соглашается раскрыть происхождение своей миссии и то, для чего ему нужен Кодекс, при успешной проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15.

Некоторые герои могут захотеть отдать его dwarфам, в то время как другие, руководствуясь своими принципами, могут не захотеть этого. Пусть игроки попробуют обыграть этот момент самостоятельно. Если покажется, что мнения группы разделились, dwarфы начинают напрягаться и требовать, чтобы им отдали Фергиса и Кодекс.

Атака Чёрной Земли. Во время переговоров на группу нападает культ Чёрной Земли, который пытается украсть Кодекс. Если покажется, будто группа не может определиться с тем, что делать, культ начинает атаку. Если группа стремится защищать Фергиса, культ атакует до боя. Если группа решит передать Фергиса, то культ атакует после того, как совершится обмен.

Сокровища

Если герои отдадут Фергиса и Кодекс dwarфам, Кальда даст героям один платиновый слиток стоимостью 10 пм (100 зм).

Нападение Чёрной Земли

В какой-то момент переговоров с dwarфами культ Чёрной Земли атакует группу в поисках Кодекса.

Без предупреждения с потолка падает чудовищное существо, вооружённое крюком, приземляясь с оглушающим рёвом. Каменный джинази следует за существом с криками «Чёрная Земля» и «Огремох».

Крюкастый ужас и пять **культистов** [cultist] Чёрной Земли набрасываются на персонажей. То же количество нападает на dwarфов.

Дварфы начинают сражаться с культистами. Герои отмечают, что dwarфы сражаются в тишине, иногда с их губ срывается брюзжание, но стереотипное изобилие боевых кличей и боевые стенания отсутствуют.

Во время третьего раунда битвы, **молодой зорн** со **стражем Чёрной Земли** у себя на спине прорывается через несущую стену пещеры позади. Всадник спрыгивает, вступая в бой. Зорн чувствует драгоценные камни, украшающие обложку Кодекса, и пытается схватить того, кто его носит.

Сделав это, зорн пытается прорыть ход в полу вместе с добычей в руках — книгой и Фергисом (или кем угодно, кто держит Кодекс). Если книгу держит кто-то другой, кроме персонажей, то он выпускает её из рук, когда его хватает зорн.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** уберите 1 крюкастого ужаса, 1 стража Чёрной Земли и 4 культистов, добавьте 2 пронзателей.
- **Слабая группа:** уберите 1 стража Чёрной Земли и 4 культистов.
- **Сильная группа:** добавьте 1 стража Чёрной Земли.
- **Очень сильная группа:** добавьте 1 стража Чёрной Земли и 1 элементалю земли.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Что произойдёт дальше, в первую очередь зависит от исхода битвы.

Кодекс Стихий захвачен. Дварфы дорого расплачиваются за битву. В конце выживают только два dwarфа — Борри мак Рогни и воин по имени Санни мак Грунна. Они понимают, что не способны выследить или давать отпор культистам Чёрной Земли. Дварфы будут признательны героям и подкрепят признательность 125 зм, если те выследят и вернут Кодекс из лап культистов Чёрной Земли. В помощь они дадут магнит.

Кодекс Стихий не захвачен. Если Фергис выживает в битве или если герой всё ещё обладает Кодексом, Фергис раскрывает настоящую причину, зачем ему нужен Кодекс: земляная сфера. После расшифровки некоторых глав Кодекса тот укажет на место, где «источник стихийной силы сочетается с несметными сокровищами». Фергис планирует встретить компаньона в тоннелях, которому он планирует помочь получить доступ к этому месту и разбогатеть. Фергис оставляет героев, чтобы встретить его, используя Кодекс. Если Фергис не выживает, то герои находят записку с личными записями Фергиса, спрятанную среди страниц Кодекса. Записка содержит информацию,

изложенную выше.

ЗАХВАЧЕННЫЙ КУЛЬТИСТ

Если персонажи поймают кого-либо из культистов, среди них будет земляная дженази по имени Эвелина Плаксина. Если герои преуспеют в проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 10, то Эвелина расскажет героям следующую информацию:

- Она — часть культа Чёрной Земли. Культ поклоняется Огремоху.¹
- Культ уже долгое время ищет Кодекс, чтобы найти известный элементальный узел.
- Если Культ сможет найти узел, то они могут сделать сферу опустошения, чтобы уничтожить Мулмастер.
- Предводитель культа — Егор, жрец Чёрной Земли.

СОКРОВИЩА

У Фергиса есть Медальон Мыслей. Если он (Фергис) передаётся Молотам Морадина, то его похитители отдадут медальон персонажам. Если герои отказываются отдать его, то он отдаёт медальон героям, как плату за их доброту.

¹ *Огремох* [Ogrémoch] — Принц Злой Земли, один из четырёх великих элементалей, которым поклоняются культы Элементального Зла. Подробнее о нём можно прочитать в главе 7 книжного приключения «Принцы апокалипсиса».

ЧАСТЬ 4: ЗЕМЛЯНАЯ СФЕРА

Если герои соглашаются на предложение dwarфов и следуют за Кодексом Стихий, то они путешествуют какое-то время по Подземью туда-обратно до тех пор, пока они не найдут проход, который поведёт их в нужном направлении.

В итоге они приходят в большую пещеру. В конце пещеры находится сфера из странного ранжево-красного камня, который покрывает вход в дальнюю пещеру, полностью блокируя проход туда. Кажется, камень только недавно поставили туда, так как маленький ручей, который пересекает пещеру, протекает под каменную стену и выходит из берегов. Магнит указывает прямо на земляную сферу.

Кульг Чёрной Земли обнаружил древний элементальный узел земли с защитной сферой вокруг него.

ПУТЕШЕСТВИЕ К СФЕРЕ

Осматривая пространство в поисках других выходов, герои находят похожие камни, которые закрывают другие тоннели и пещеры. Из-за размещения других пластов камня группа может отметить, что сфера имеет яйцевидную форму.

Когда герои будут изучать камень, позвольте им узнать, что камень, кажется, имеет природную магию, наполнен элементальными энергиями и выглядит как медленно текущая жидкость. Атаки камней, похоже, не оказывают большого эффекта. Отдельные лица могут иметь классовые характеристики или другие характеристики, позволяющие им проходить через камень, но на этом уровне никто из группы не может сделать этого.

Изучая камень и обыскивая местность, вы мало что обнаруживаете и начинаете задаваться вопросом, как вы пройдёте через каменную стену, чтобы увидеть, что находится за ее пределами.

В тот момент вы чувствуете, как будто воздух высасывается из комнаты. Рядом с вами из ничего материализуются два тёмных эльфа. Один из них — старый дроу с глазами, затуманенными катарактой. Он держит в руках обсидиановый посох и облачён в искусно выделанную чёрно-красную мантию. Тёмный эльф поворачивается к группе, затем обратно к другому дроу и говорит «это там, куда ты хочешь пойти». После этого он телепортируется прочь.

Другой дроу моложе. Он носит не мантию мага, а более практичную одежду, хотя у него, кажется, есть несколько амулетов и различных мешочков, а также посох. Его кожа очень тёмная, почти фиолетовая, он носит коротко стриженные серебристые волосы и хорошо уложенные бакенбарды. Его самая поразительная черта — зелёные глаза, что довольно необычно для тёмного эльфа.

Дроу-маг представился как Мерсвейяс Дурнииф. Борри (и Фергис, если он всё ещё с героями), кажется, признаёт Мерсвейяса. Оба рассказывают, откуда они знают дроу. Что касается Фергиса, то Мерсвейяс помог ему укрыться после того, как dwarфы Иарфаста прогнали тёмных эльфов.

Борри познакомился с дроу, когда тот пришёл к старейшинам, чтобы попросить Кодекс.

Дроу объясняет всем, почему он хочет получить Кодекс. Его дом — подземный форпост Сзит Моркейн — стал опасным местом, захватываемый демонами и их приспешниками, огненными великанами. Мейсвейяр считает, что ритуалы, содержащиеся в Кодексе, помогут ему защитить свой народ.

Если эльфа спросят, как он нашёл их, то развитие ситуации следующее. Дроу подходит к Фергису и снимает с него ботинок (с некоторым усилием). Из ботинка он достаёт небольшого размера драгоценный камень, помещённый в золотую оправу. Он показывает камень героям, а затем убирает в карман, объясняя, что с помощью ритуала смог отследить его. Если Фергис больше не с героями, он обнаруживает магнитный камень, так похожий на магнит Борри. Dwarф начинает лихорадочно хлопать по карманам, чтобы убедиться, что камень ещё с ним.

Мерсвейяс утверждает, что он может провести группу через каменную стену. В обмен на помощь он просит возможность скопировать необходимые ритуалы из Кодекса. Группе должно быть ясно, что они не смогут попасть в узел без помощи дроу или могущественного культиста.

ОТЫГРЫШ МЕРСВЕЙЯСА ДУРНИИФА

Мерсвейяс — достаточно умный, но безрассудный тёмный эльф. На пороге Сзит Моркейна стоят огненные великаны, поэтому ему необходимо сотрудничество с героями. Он очень практичен и осторожен с обитателями поверхности.

Несмотря на свою утончённость, он очень хаотичный и злой. Доброта и законность — слабости, которые он использует для собственной выгоды и удовольствия. Он знает, когда держать рот на замке.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

С этого момента помощь Мерсвейяса зависит от того, согласятся ли герои и dwarфы с его условиями.

Группа соглашается. Dwarфы соглашаются с условиями Мерсвейяса, понимая, что другого выхода нет. Мерсвейяс проводит ритуал и группа может перейти через каменную стену. Борри проводит ритуал, который делает обычное оружие трёх героев магическим на время путешествия в земляной сфере (чтобы противостоять сопротивлению зорна). Опишите ритуал жреца Морадина настолько подробно, насколько позволяет время.

Группа не соглашается. Если группа по некоторым причинам становится враждебной, дроу накладывает *высшую невидимость* [greater invisibility] и просто уходит, полный решимости отобрать кодекс у кульга после того, как тот уничтожит героев и dwarфов. Если Фергис всё ещё с

героями, он очень расстраивается из-за их отказа. Мерсвейяс накладывает *невидимость* [invisibility] на двоих (используя ячейку заклинаний 3 уровня и выбирая Фергиса целью), и они с Фергисом уходят вместе.

Борри предупреждает всех, что он может подготовить заклинание, которое позволит группе попасть внутрь сферы, однако он должен совершить продолжительный отдых. Это даёт культу возможность призвать горгулью в качестве защиты.

После того, как Мерсвейяс (или Борри) завершает ритуал, группа может легко пройти через каменную стену. Когда они касаются стены, они чувствуют, что камень становится вязким, как желатин, и затягивает персонажей внутрь. Когда они проходят через стену, магический эффект заканчивается и она снова становится твёрдой.

ВНУТРИ СФЕРЫ

Культисты отчаянно пытаются удержать элементальный узел, но герои из Мулмастера раз за разом дают отпор культуре. Они сражаются до смерти, используя всю свою силу, чтобы победить героев.

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Внутри земляной сферы прохладно. Сфера имеет следующие особенности.

Свет. В воздухе парят несколько аморфных камней; они проливают мерцающий зелёный свет. В целом пещера тускло освещена.

Звук. Даже малейшие движения вызывают эхо от стен земляной сферы. Слышно пение на Терранском языке.

Пещера внутри земляной сферы наполнена фантастической концентрацией элементальной энергии. В воздухе парят жидкие камни, несколько даже излучают странный тусклый свет. Каменные колонны, сталактиты и сталагмиты вырастают из пола и свисают с потолка. Каменные плиты выступают из земли или плавают в воздухе, а в некоторых местах соединены каменными мостами. В некоторых местах каменные руки протягиваются из плато и не соединяются больше ни с чем.

В центре яйцевидной сферы, на парящем в воздухе плато стоит алтарь. Несмотря на то, что, кажется, нет прямого пути к центральному плато, каменные мосты парят в воздухе над ним. На вершине парящего плато находится земляной дженази в жреческих одеждах в окружении культистов.

Остатки ручья протекают через пещеру, его дно усеяно полудрагоценными камнями. Стоя на коленях у края ручья, трёхное и трёхрукое существо зачерпывает камни и бросает их в пасть на голове. Существо останавливается на мгновение и, почувствовав ваше присутствие в пещере, начинает выть.

Внутри пузыря Егор (**жрец Чёрной Земли**) становится рядом с алтарём вместе с двумя **культистами Чёрной Земли**. **Монах Священного Камня** стоит на каменном мосту. Молодой **зорн** находится у русла ручья, копя драгоценные камни, чтобы поесть.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** удалите 1 молодого зорна, 1 монаха священного камня и 1 жреца Чёрной Земли. Добавьте 1 горгулью.
- **Слабая группа:** замените 1 молодого зорна на 1 горгулью.
- **Сильная группа:** замените 1 монаха священного камня на 1 стонмелдера.
- **Очень сильная группа:** удалите 1 молодого зорна, 1 монаха священного камня и 2-х культистов; добавьте 1 зорна, 1 земного элементала и 1 стонмелдера.

СОКРОВИЩА

Если герои потратят час на поиск, то они найдут полудрагоценные камни стоимостью в 200 зм, разбросанные по всей пещере.

Кроме того, потратив необходимое количество дней простоя, герои могут скопировать заклинания из Кодекса Стихий: на каждый уровень скопированного заклинания они должны потратить 50 зм и 2 часа. День простоя может быть потрачен на 8 часов копирования. Доступны следующие заклинания (заклинания, помеченные звёздочкой, можно найти в документе «Стихийное Зло — Путеводитель игрока»).

1-й уровень: *дрожь земли* [earth tremor]*, *невидимое письмо* [illusory script], *поглощение стихий* [absorb elements]*, *тревога* [alarm]

2-й уровень: *волшебные уста* [magic mouth], *земляная хватка Максимилиана* [Maximilian's earthen grasp]*, *тишина* [silence]

3-й уровень: *извержение земли* [erupting earth]*, *Мельфовы маленькие метеоры* [Melf's minute meteors]*, *слияние с камнем* [meld into stone]

4-й уровень: *преобразование камня* [transmute rock]*

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После битвы оставшиеся в живых дварфы разрушают узел с помощью Кодекса. Если было заключено соглашение с Мерсвейясом Дурниифом, то они держат своё слово и позволяют ему скопировать несколько глав. Дварфы отказываются добровольно вернуть Кодекс героям. Никакие попытки запугать или убедить дварфов не заставят их изменить своё мнение; такие попытки автоматически проваливаются.

Герои могут попытаться взять его силой, в этом случае оставшиеся Молоты Морадина защищаются. Что персонажи будут делать с Кодексом, решать им. Они могут сохранить его у себя или передать фракции, но не смогут продать; они просто не найдут покупателя.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки отмечают свои награды в журналах приключений. Укажите свое имя и номер DCI (если применимо), чтобы игроки могли записать, кто провел сеанс.

ОПЫТ

Подсчитайте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указаны для каждого персонажа. Дайте всем персонажам в группе награды небоевого опыта, если не указано иное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт
Культист	25
Жрец Сокрушительной Волны	450
Разбойник Сокрушительной Волны	100
Призыватель Сокрушительной Волны	1 100
Гигантский осьминог	200
Рыцарь Чёрного Прилива	700
Водный элементаль	1 1 800
Водная аномалия	700
Стражник	25
Рыцарь	700
Жрец	1 450
Разведчик	100
Головорез	100
Страж Чёрной Земли	450
Жрец Чёрной Земли	700
Монах священного камня	100
Земляной элементаль	1 800
Горгуля	450
Пронзатель	100
Крюкастый ужас	700
Молодой зорн	700
Зорн	1 800

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт
Заручиться помощью Остера Айронхэнда	50
Заручиться помощью Йолиана Риакин	50
Заручиться помощью Радомира Панина	50
Заручиться помощью Влады Рябикофф	50
Заручиться помощью Фроси Шуваловой	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **900 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **1 200 опыта**.

СОКРОВИЩА

Герои могут получить следующие сокровища, разделённые на всех членов группы. Герои должны, по-возможности, разделить сокровища поровну. Золотые монеты. Стоимость золотых монет за продаваемое снаряжение рассчитывается по цене продажи, а не по цене покупки.

Расходные магические предметы должны быть разделены, как группа посчитает нужным. Если в группе больше одного персонажа заинтересованы в конкретном магическом предмете, ДМ может определить, кто получит его, случайным образом, если группа не может решить.

Постоянные магические предметы распределяются по системе. См. Боковую панель, если в приключении есть постоянные магические предметы.

НАГРАЖДЕНИЕ ЗА ЗАДАНИЯ

Имя нанимателя	Количество ЗМ
Плата Фергиса	125
Плата Кальды	100
Плата Барри	125
Полудрагоценные камни в пузыре	200

МЕДАЛЬОН МЫСЛЕЙ

Чудесный предмет, необычный (требует настройки)

Называется также Мудрость Арамешы. Серебряный медальон украшен красивой гравировкой на Небесном языке — это короткое стихотворение, известное как «Надежда Арамешы».

ЗАКЛИНАНИЯ КОДЕКСА СТИХИЙ

Потратив необходимое количество дней простоя, герои могут переписать следующие заклинания из Кодекса Стихий:

1-й уровень: *дрожь земли [earth tremor]*, невидимое письмо [illusory script], поглощение стихий [absorb elements]*, тревога [alarm]*

2-й уровень: *волшебные уста [magic mouth], земляная хватка Максимилиана [Maximilian's earthen grasp]*, тишина [silence]*

3-й уровень: *извержение земли [erupting earth]*, Мельфовы маленькие метеоры [Melf's minute meteors]*, слияние с камнем [meld into stone]*

4-й уровень: *преобразование камня [transmute rock]**

СЛАВА

Все члены группы зарабатывают по **одному очку славы** за участие в этом приключении.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **10 дней простоя** в конце приключения.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ И НЕПРИЯЗНЬ

У героев есть возможность заработать сюжетную награду во время игры.

Друзья из глубин. Вы встретили дроу-мага из Сзит Моркейна. Если вы позволили ему переписать некоторые необходимые для него вещи из Кодекса Стихий, он будет к вам благосклонен. Возможно, настанет день, когда он сможет (и захочет) вернуть должок.

НАГРАДЫ МАСТЕРА

Вы получаете **200 опыта, 100 зм и 10 дней простоя** за прохождение этой сессии.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ/НИП

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 пассивное Восприятие 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., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1к6+1).

ПРИЗЫВАТЕЛЬ СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ

[CRUSHING WAVE SUMMONER]

Средний гуманоид (водный дженази), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (14 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4

Чувства пассивное восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Амфибия. Призыватель Сокрушительной Волны может дышать воздухом и под водой.

Врождённое колдовство. Врожденная колдовская способность призывателя — Телосложение (Сл. спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию с помощью заклинаний). Он может накладывать заклинания от рождения.

По желанию: форма воды 1 раз в день: Сотворение или уничтожение воды

Использование заклинаний. Призыватель Сокрушительной Волны является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой заклинаний является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию атакми заклинаниями). Ему известны следующие заклинания чародея (заклинания, помеченные звёздочкой есть в этом приложении):

Заговоры (неограниченно): брызги кислоты [acid splash], дружба [friends], ледящее прикосновение [chill touch], луч холода [ray of frost], фокусы [prestidigitation]

1-й уровень (4 ячейки): волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], маскировка [disguise self]

2-й уровень (3 ячейки): туманный шаг [misty step], удержание личности [hold person]

3-й уровень (2 ячейки): приливная волна [tidal wave]*

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальняя атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 3 (1к4 + 1).

ЖРЕЦ СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ

[CRUSHING WAVE PRIEST]

Средний гуманоид (человек), 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 Акван, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

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

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *леденящее 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 получат 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.

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

ГРЯЗЕВОЙ МЕФИТ [MUD MERMIT]

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 успешно пройти спасбросок 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. Попадание: дробящий урон 4 (1к6+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 успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11, иначе станет опутанной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

ГИГАНТСКИЙ ОСЬМИНОГ [GIANT OCTOPUS]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 52 (8к10 + 8)

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

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

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки - -

Опасность 1 (200 опыта)

СПОСОБНОСТИ

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 1 час.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда находится под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

СПОСОБНОСТИ

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она становится захваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Чернильное облако с радиусом 20 фт. исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслоненной на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

РЫЦАРЬ ТЁМНОГО ПРИЛИВА [DARK TIDE KNIGHT]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Навыки Атлетика +7, Скрытность +7

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Связь с верховым животным. Рыцарь магически связан с животным с врождённой скоростью плавания, которое было обучено нести всадника. Пока рыцарь сидит верхом на таком скакуне, он получает все чувства животного и может дышать под водой. Связанное животное подчиняется приказам рыцаря. Если животное умирает, рыцарь может обучить нового скакуна, получая те же преимущества. Этот процесс занимает месяц.

Скрытая атака. Рыцарь наносит дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершенной с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника рыцаря и рыцарь совершал бросок атаки без помехи.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рыцарь совершает две атаки коротким мечом.

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

Длинное копьё. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (1к12 + 3).

РЕАКЦИИ

Невероятное уклонение. Когда нападающий, которого рыцарь может видеть, попадает по нему атакой, он может реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый ему этой атакой.

ВОДНАЯ АНОМАЛИЯ [WATER WEIRD]

Большой элементарь, нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 58 (9к10 + 9)

Скорость 0 фт., плавающая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление урону огонь; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак damageimmunities=яд conditionimmunities=бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног senses=слепое зрение 30 фт, пассивная Внимательность 10

Чувства —

Языки понимает Акван, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

СПОСОБНОСТИ

Невидимость в воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожается.

ДЕЙСТВИЯ

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 13 (3к6 + 3). Если размер цели не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 13) и подтягивается на 5 фт. к водной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водная аномалия пытается ее утопить, и аномалия не может сжимать другую цель.

ВОДЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ [WATER ELEMENTAL]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 0 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Сопrotивление урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию Сбивание с ног, Паралич, Отравление, Опутанность, Окаменение, Истощение, Захват, Бессознательность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Акван

Опасность 5 (1 800 опыта)

Водяное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Замерзание. Если элементаль получает урон холодом, он частично замерзает; его скорость уменьшается на 20 фт. до конца его следующего хода.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Захлёт (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Если размер цели не больше Большого, она также становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и не может дышать, если только не может дышать под водой. Если спасбросок был успешным, цель выталкивается из пространства элементаля. Элементаль может одновременно держать в захвате одно существо Большого размера или до двух существ Среднего размера. В начале каждого хода элементаля каждая схваченная им цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Существо, находящееся в пределах 5 фт. от элементаля, может вытянуть существо или предмет, если совершит действием проверку Силы со Сл 14 и преуспеет.

ПАРОВОЙ МЕФИТ [STEAM MERMIT]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 10

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Игнан

Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Все существа в пределах 5 футов от мефита должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе получают урон огнём 4 (1к8).

Врожденное колдовство (1/день). Мефит может накладывать размытый образ [blur], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 2 (1к4) и урон огнём 2 (1к4).

Паровое дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает обжигающий пар 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, получая урон огнём 4 (1к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

СТРАЖНИК [GUARD]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

РЫЦАРЬ [KNIGHT]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 52 (8к8 + 16) хита

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

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

Тяжёлый арбалет. Дальнебойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

РЕАКЦИИ

Парирование. Рыцарь добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

СВЯЩЕННИК [PRIEST]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 25 фт.

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

Навыки Медицина +7, Религия +4, Убеждение +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

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

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него 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

Булава. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к6).

РАЗВЕДЧИК [SCOUT]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

Длинный Лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к8+2).

ГОЛОВОРЕЗ [THUG]

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

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

КРЮКАСТЫЙ УЖАС [HOOK HORROR]

Большой монстр, нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 10 фт., пассивное Восприятие 13

Языки язык Крюкастых ужасов

Опасность 3 (700 опыта)

Эхолокация. Крюкастый ужас не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

Острый слух. Крюкастый ужас совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бандит совершает две рукопашные атаки.

Крюк. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6 + 4).

ПРОНЗАТЕЛЬ [PIERCER]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Навыки Скрытность +5

Чувства слепое зрение 30 фт., темное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки –

Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пронзатель остаётся без движения на потолке, он неотличим от обычного сталакти-та.

Пауье лазание. Пронзатель может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Падение. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, одно существо, находящееся точно под пронзателем. Попадание: колющий урон 3 (1к6) за каждые 10 фт. падения, вплоть до 21 (6к6). Промач: Пронзатель получает половину обычного урона за падение.

СТРАЖ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ [BLACK EARTH GUARD]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Страж совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющий урон.

РЕАКЦИИ

Непоколебимость. Когда на стража воздействует эффект, который должен передвинуть его, сбить с ног или сделать и то, и другое, он может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

МЕРСВЕЙЯС ДУРНИИФ, МАГ [MURSSVAYAS DNUURNIV, MAGE]

Средний гуманоид (эльф), законно-злой

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

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки Внимательность +4, Магия +6, Обман +5, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Драконий, Инфернальный, Общий, Эльфийский
Опасность 6 (2 300 опыта)

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

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Мерсвейяса является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]

1/день каждое: *левитация* [levitate] (только на себя), *огонь фей* [faerie fire], *тьма* [darkness]

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

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost], *малая иллюзия* [minor illusion], *ядовитые брызги* [poison spray]

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

2 уровень (3 ячейки): *невидимость* [invisibility], *паутина* [web], *смена обличья* [alter self], *туманный шаг* [misty step]

3 уровень (3 ячейки): *огненный шар* [fireball], *полёт* [fly], *ускорение* [haste]

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles]

5 уровень (2 ячейки): *облако смерти* [cloudkill]

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

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 2 (1к4 + 2).

ЖРЕЦ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ [BLACK EARTH PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +5, Религия +3, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Терран

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания с * описаны в приложении В):

Заговоры (по желанию): *брызги кислоты* [acid splash], *защита от оружия* [blade ward], *свет* [light], *починка* [mending], *лепка земли** [mold earth]

1-й уровень (4 ячейки): *дрожь земли** [earth tremor], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *щит* [shield]

2-й уровень (3 ячейки): *дребезги* [shatter], *паучье лазание* [spider climb]

3-й уровень (3 ячейки): *замедление* [slow]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки.

Глефа. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к10 + 2).

РЕАКЦИИ

Непоколебимость. Когда на жреца воздействует эффект, который должен передвинуть его, сбить с ног или сделать и то, и другое, он может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

МОНАХ СВЯЩЕННОГО КАМНЯ [SACRED STONE MONK]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Восприятие +4

Чувства чувство вибрации 10 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Защита без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, в его КД включается модификатор Мудрости (уже учтено).

Движение без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, скорость его передвижения увеличивается на 10 фт. (уже учтено).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2).

РЕАКЦИИ

Парирование. Монах добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной или дальнобойной атаки оружием, которая должна была попасть по нему. Для этого монах должен видеть атакующего.

ВАЯТЕЛЬ КАМНЯ [STONEMELDER]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Навыки Запугивание +5, Восприятие +2

Чувства чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Терран

Опасность 4 (1 100 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда ваятель камня умирает, он превращается в камень, после чего взрывается кучей осколков, осыпаясь дымящейся грудой щебня. Каждое существо в 10 футах от взрывающегося ваятеля должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. При провале существо получает дробящий урон 11 (2к10), а при успехе — - половину этого урона.

Использование заклинаний. Ваятель камня является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания с * описаны в приложении В):

Заговоры (по желанию): *брызги кислоты* [acid splash], *защита от оружия* [blade ward], *свет* [light], *починка* [mending], *лепка земли** [mold earth]

1-й уровень (4 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *псевдожизнь* [false life], *щит* [shield]

2-й уровень (3 ячейки): *земляная хватка Максимилиана** [Maximilian's earthen grasp], *дребезги* [shatter]

3-й уровень (3 ячейки): *извержение земли** [erupting earth], *слияние с камнем* [meld into stone]

4-й уровень (1 ячейки): *каменная кожа* [stoneskin]

ДЕЙСТВИЯ

Жезл Чёрной Земли. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2). Ваятель также может использовать ячейку заклинания, чтобы нанести дополнительный дробящий урон 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс ещё 1к8 урона за каждый уровень ячейки выше 1.

ГОРГУЛЬЯ [GARGOYLE]

Средний элементаль, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Спротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, Терран

Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока горгулья остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Горгулья совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 5 (1к6 + 2).

ЗЕМЛЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ [EARTH ELEMENTAL]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 126 (12к10 + 60)

Скорость 30 фт., копая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Уязвимость к урону звук

Спротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, истощение, окаменение, отравление, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Терран

Опасность 5 (1 800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Элементаль может перемещаться, копая сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Осадное чудовище. Элементаль причиняет двойной урон предметам и строениям.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 14 (2к8 + 5).

МОЛОДОЙ ЗОРН [YOUNG HORN]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 50 (5к8 + 25)

Скорость 20 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +3

Спротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Терран

Опасность 3 (700 опыта)

Скольжение сквозь землю. Зорн может перемещаться копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Каменный камуфляж. Зорн совершает с преимуществом

проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Нюх на сокровища. Зорн может определять по запаху местонахождение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и огранённые драгоценные камни, в пределах 60 футов от себя.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зорн совершает три атаки когтями и одну атаку укусом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 4 (1к4 + 2).

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

ЗОРН [HORN]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 73 (7к8 + 42)

Скорость 20 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +3

Спротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адамантина

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Терран

Опасность 5 (1 800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Зорн может перемещаться, копая сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом зорн не беспокоит материал, через который перемещается.

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

Нюх на сокровища. Зорн может определять по запаху местонахождение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и огранённые драгоценные камни, в пределах 60 футов от себя.

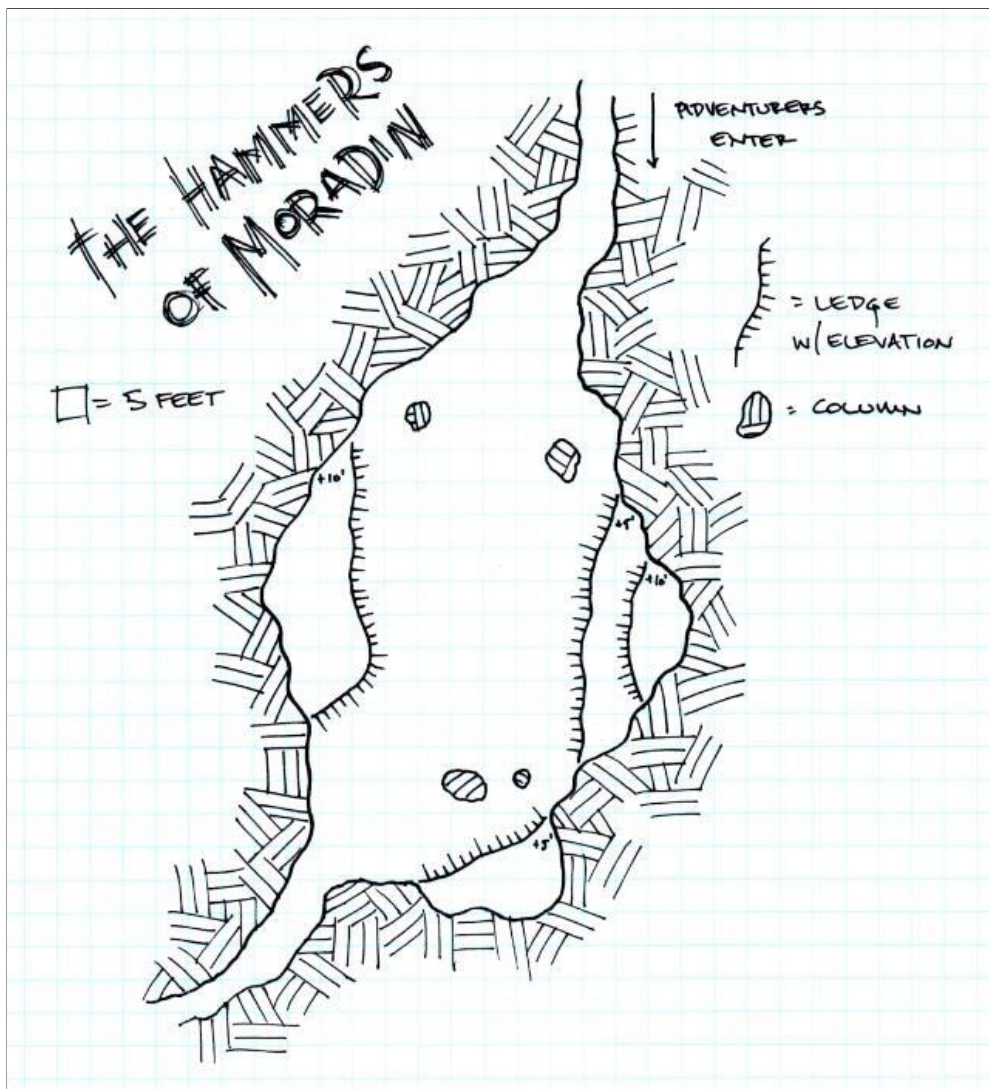
ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зорн совершает три атаки когтями и одну атаку укусом.

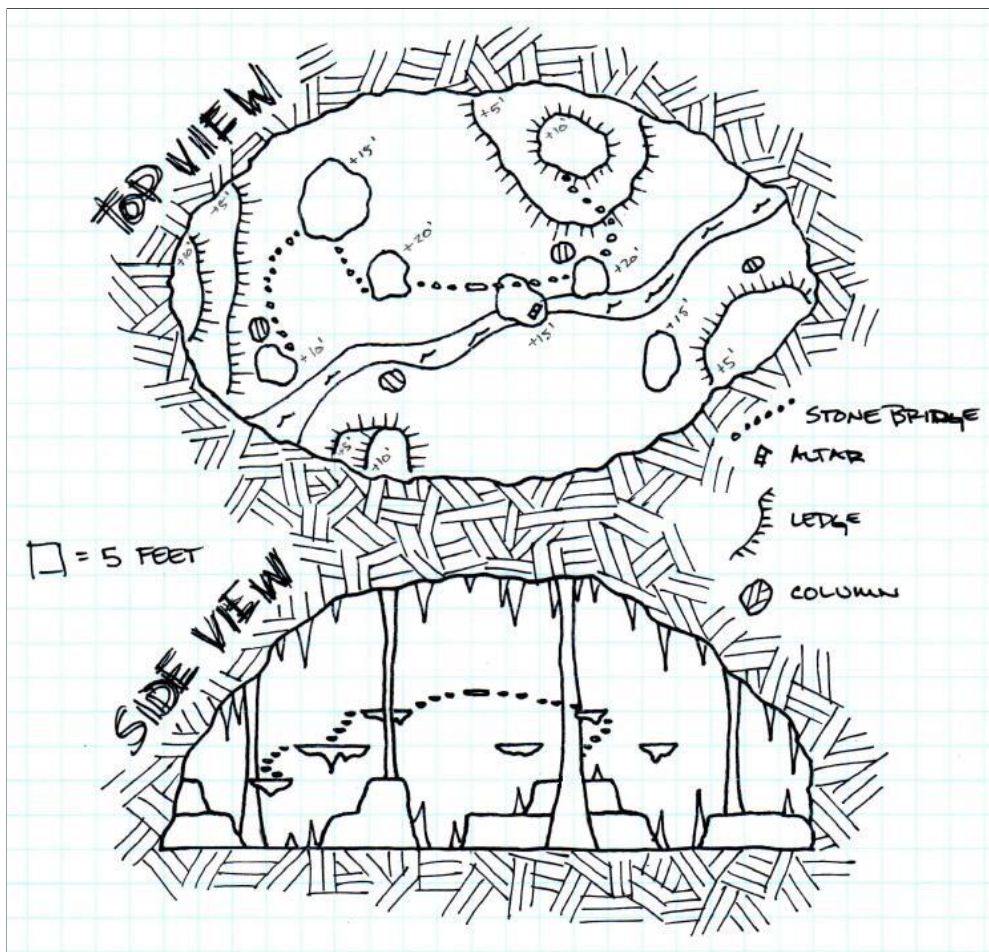
Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 13 (3к6 + 3).

КАРТА: МОЛОТЫ МОРАДИНА



КАРТА: СФЕРА



ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

Фергис Болтсмелтер (ФЕР-гис). Фергис — мужчина-дварф, он шантажировал главу дварфского клана и сбежал из Иарфаста с Кодексом Стихий. Он носит медальон мыслей, известный как Мудрость Арамеша.

Мерсвейяс Дурниф (мер-СВЕЙ-яс дур-НИИФ) Мерсвейяс — достаточно умный, но безрасудный тёмный эльф. На пороге Сзит Моркейна стоят огненные великаны, поэтому ему необходимо сотрудничество с героями. Он очень практичен и осторожен с обитателями поверхности.

Кальда Пюрфист (КАЛЬ-да) Кальда — женщина-дварф, состоит в группировке Молотов Морадина. Она с честью служит Железному Лорду Иарфаста и Морадину. Она стремится обезопасить своих двафров, но готова пожертвовать ими всеми, чтобы выполнить свою задачу.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Остер Айронхэнд (О-стер). Остер Айронхэнд — мужчина-дварф, на вид выглядит грубым, но имеет мягкий голос. Он владеет Конюшнями Остера в районе путешественников. Он может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Он предлагает помощь в обмен на услугу в будущем.

Йолиан Ряхин (ЙО-ли-ан РЯ-хин). Йолиан — жалкая садовница с тихим голосом, которую можно найти в парке в благородном районе. Она может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Она предлагает помощь в обмен на услугу в будущем.

Радомир Панин (РАД-о-мир па-НИН). Радомир — худой полурослик, который, кажется, имеет привычку баловаться Шёлковым Путём (наркотик). Радомир может быть найден в районе доков, наблюдающий за работниками доков. Он может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Он предлагает помощь в обмен на услугу в будущем.

Влада Рябикофф (ВЛА-да РЯ-би-кофф). Влада — одна из солдат, находящихся на Штормовых воротах. Она — угрюмая мулмастерчанка, которая думает, что её город может жить лучше. Она может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Она предлагает помощь им в обмен на услугу в будущем.

Фрося Шувалова (ФРО-ся Шу-ВА-ло-ва). Фрося — толковый бард со склонностью к точным играм в районе торговцев. Она может спрятать героев и помочь им выбраться из города. Она предлагает помощь им в обмен на услугу в будущем.

Егор, Жрец Чёрной Земли (Е-гор). Егор — жрец культа Чёрной Земли. Его отряд атакует героев в туннелях под Мулмастером. Он хочет разрушить Мулмастер, поскольку культ потерпел неудачу ранее.