

ELEMENTAL EVIL™



# ADVENTURERS LEAGUE

## ПЕПЕЛИЩЕ ЭЛЬМВУДА

Брошенный плот влывает в гавань Мулмастера и несет на себе молодую женщину. В бреду от голода она кажется способна произнести только два слова «огонь и пепел.» Единственной зацепкой о ее личности является витиеватая татуировка. Женщина сошла с ума или происходит что-то скверное? Приключение для персонажей 1-4 уровня.

**Код Приключения: DDEX2-2**

### УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

**Дизайн приключения:** Дэниел Хелмик

**Разработка и редактирование:** Клэр Хоффман, Крис Тулач, Трэвис Вудолл

**Организатор игр D&D:** Крис Тулач

**Исследователь игр D&D:** Грег Билсланд

**Команда Приключенческой лиги D&D - Волшебники побережья:** Грег Билсланд, Крис Линдсей, Шелли Маццанобль, Крис Тулач

**Администраторы Приключенческой лиги D&D:** Роберт Аддуччи, Билл Бенхэм, Трэвис Вудолл, Клэр Хоффман, Грег Маркс, Алан Патрик

### ПРЕВОД

**Переводчики:** Kitar, sctormung, stivie, Gumeg

**Редактор:** stivie

**Вёрстка:** r0ot35

**Версия:** 1.0



# EXPEDITIONS™

Премьера: 13 марта 2015 г.

Выпуск: 1 апреля 2015 г.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока*, *Бестиарий*, *Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, 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, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b> .....	3
Лига Искателей Приключений D&D.....	3
Подготовка к приключению.....	3
Перед началом игры.....	3
Изменение приключения.....	3
Проведение приключения.....	4
Предыстория приключения.....	5
Обзор приключения.....	6
Зацепки приключения.....	6
<b>Часть 1: Нарушая закон</b> .....	7
<b>Часть 2. Междоусобица</b> .....	10
<b>Часть 3. Пожар в Логове</b> .....	14
Заклучение.....	16
Награды.....	16
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП.....	18
Карта 1: Поместье Калкин.....	22
Карта 2: Здание Капитула Вечного Огня.....	23
Приложение мастера: сводка НИП.....	24



## ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - Пепелище Эльмвуда, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать готовых прегенеренных персонажей.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер.

## ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжают его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

## ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.

- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

## ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответствен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство для Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

## ИЗМЕНЕНИЕ 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 столкновений.

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

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 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 группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ГРУППЫ

Состав группы	Сила группы
3—4 персонажа, СУО равен	Слабая
3—4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6—7 персонажей, СУО равен	Сильная
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

## ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

**Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.**

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте 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 проходит все слишком легко или испытывает серьезные 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. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попробуйте отслеживать, как по времени проходит 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 относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

## ДНИ ПРОСТОЯ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений 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)
- Обучение

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также оплачивает 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 с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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 [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

### Преыстория послушника

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

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

## БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

### Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие Эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце 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 сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

### СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончат все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, 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 может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

#### **Мёртвый персонаж платит за 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, группа может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

**Группа оплачивает персонажу оживление.** То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

**Помощь фракции.** Если персонаж от 1 до 4 уровня, 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 прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

## Преыстория приключения

Лучше всего Мулмастер может быть охарактеризован как город прогрессирующего пессимизма. Город окутывает сильная негативная энергия, несмотря на производительный и трудолюбивый характер его людей. Мулмастерцы терпеливые, непреклонные, эксплуатируемые люди, борются за жизнь всеми силами в городе с волчьими законами, где широко распространена коррупция, а жизнь стоит дешево.

Сообщество фермеров Эльмвуда лежит в двух часах пути на запад от Мулмастера. Большинство владений в Эльмвуде принадлежат Дому Калкин, дворянскому дому Мулмастера.

До событий приключения Культ Вечного Огня планировал доставить *сферу опустошения* [devastation orb] - могущественный и разрушительный магический предмет - в секретное здание капитула культа в гетто Жентов Мулмастера. На пути к городу *сфера опустошения* [devastation orb] преждевременно детонировала в деревне Эльмвуд - сметя ее с лица земли. По иронии судьбы, культистка, которая контролировала транспортировку сферы оказалась единственной выжившей. Одним махом, целая деревня Эльмвуд пропала с карты, а следующие пять дней Равия пылала на куче обломков уничтоженного дома, то приходя в сознание, то отключаясь. В конце концов ее принесло в Бухту Мулмастера и спасла Городская Стража.

После коррумпированной Городской Стражи доклад, описывающий раненую молодую женщину, наконец добрался до Ястребов - тайной полиции Мулмастера. Один Ястреб, а именно Сарк Толливер узнал по описанию выжившей - фанатика культа, поскольку Толливер сам тайно служит Вечному Огню. Он отослал ее в приют под управлением мирских жрецов Иматера, а потом Толливер организовал охрану, чтобы никто не смог поговорить или добраться до Равии, пока ее не сочтут достаточно здоровой, чтобы заключить в камеру в тюрьме Толливера.

Раздраженная недостатком информации из Эльмвуда и хорошо знающая, что пленники Ястребов имеют вредную привычку исчезать, Зора Розалин Калкин разрабатывает план по освобождению выжившей в Эльмвуде из цепких когтей Ястребов, хотя совершенно очевидно, что та, кого она хочет спасти, причастна к разрушениям, которые уже так много стоили Зоре Калкин.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Пепелище Эльмвуда разделено на три части.

**Часть 1. Нарушая закон.** Зора Калкин просит искателей приключений освободить находящуюся без сознания Равию от ее охранников/лекарей в Доме Страданий около Крепости Южной Дороги, чтобы выслушать ее историю до того, как Ястребы заставят ее исчезнуть. После обмана или победы над стражниками, охраняющими Равию, искателей приключений замечают члены Городской Стражи, которых нанял Сарк Толливер, Ястреб предатель, который работает на Культ Огня. Вернувшись в Поместье Калкин, Зора Калкин и искатели приключений пытаются оживить Равию и выясняют, что она совсем без чувств и ей требуется еще время, чтобы отдохнуть и начать отвечать на вопросы.

**Часть 2. Междоусобица.** Толливер посылает группу шпионов и бандитов похитить восстанавливающуюся Равию посреди ночи. Затяжное сражение завязывается по всему поместью, и не менее трех групп оперативников желают укрыть от правосудия единственную выжившую из Эльмвуда. Предотвратить похищение Равии практически невозможно, но можно выследить или допросить пленного похитителя и узнать о месте в Гетто Жентов, куда наемникам было приказано доставить выздоравливающую женщину.

**Часть 3. Пожар в Логове.** Искатели приключений выслеживают похитителей до сгоревшего храма, который был посвящен Сайрику. Тщательный осмотр выявляет спрятанный храм внутри храма. После победы над стражем тайного храма Кульга Огня, могущественным азером, искатели приключений идут дальше и сталкиваются с главой храма: Равией, восстановившейся и в регалиях фанатика Кульга Элементального Огня. Только в этот момент искатели приключений узнают о смертельной угрозе Элементального Кульга в Мулмастере.

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи игроков могут быть вовлечены в историю несколькими способами, иногда с помощью фракции персонажа.

**На Помощь, На Помощь!** Большинство компаний местных искателей приключений из Мулмастера уже давно на службе у той или другой группы. Зора Калкин оказывается в противоречивом положении, так как не может доверять никому, кто ее знает. Поэтому она предпочитает нанять группу искателей приключений не из города, так как они скорее всего не вовлечены в уничтожение Эльмвуда. Калкин обошла таверны и трактиры по всему городу и расклеила объявления где попросила заинтересовавшихся «свободных художников» встретиться с ней в трактире Плащ Путешественника, рассудив, что высокие цены заведения отпугнут авантюристов второго сорта.

**Освобождение из-под Стражи.** Во время предыдущих приключений в Мулмастере один или несколько тайных заклинателей в группе могли колдовать в границах города, не будучи членами Плащей. Зора Калкин достаточно влиятельна, чтобы потянуть несколько ниточек и снять обвинения при обещании больше не творить несанкционированную тайную магию в черте города.

**Традиции Дворянства.** Зора Розалин Калкин - член **Альянса Лордов**, как и ее отец, как и дед до него. Хотя они и не находятся вне закона в Мулмастере, но члены фракции привыкли делать свои дела тихо, так как Верховный Клинок традиционно не одобряет вступление Клинков и дворян в не-Мулмастерские организации. Зора Калкин, решив нанять помощь извне, немедленно идет на контакт с Альянсом Лордов, чтобы те предоставили ей имена групп искателей приключений с самой лучшей репутацией. Естественно, это оказывается группа игроков. **Задача фракции:** Предать правосудию тех, кто ответственен за уничтожение Эльмвуда. **Условие выполнения:** Победа над культистами в спрятанном Здании Капитула Вечного Огня в Гетто Жентов.

**Те Кто Наблюдает.** Из-за разрушений причиненных Эльмвуду и уничтожения прилегающих лесов, **Изумрудный Анклав** озабочен мощью, которая вызвала подобную катастрофу и возможностью того, что это произойдет снова. Так как Зора Калкин владеет большинством частных земельных участков в деревне, то высшие чины Анклава требуют от членов фракции найти ответы, и возможно подозревают что сама Зора к этому причастна. **Задание фракции:** Выяснить как произошло уничтожение Эльмвуда и кто за это ответственен. **Условие выполнения:** Находка дневника Равии, в котором описано вмешательство Кульга Элементального Огня и использованные сферы опустошения [devastation orb].

## Часть 1: Нарушая закон

Приключение начинается, когда герои встречаются в Трактире Плащ Путешественника с Зорой Розалин Калкин, дворянкой Мулмастера. (К мужчинам и женщинам - главам дворянских домов в Мулмастере принято обращение зор и зора соответственно.)

### Мулмастер ночью

Приключение начинается в Мулмастере рано вечером.

#### Общие свойства

Общие свойства улиц Мулмастера в это время ночи следующие:

**Освещение.** На главных улицах и бульварах города комбинация масляных уличных фонарей и звездного света ночного неба дают то яркое то тусклое освещение в зависимости от положения. Если искатели приключений перемещаются только по аллеям и переулкам, то освещение тусклое или отсутствует вовсе, в зависимости от описываемой ситуации.

**Звуки.** Несмотря на все недостатки, Мулмастер никогда не спит. Преступления совершаются всюду, но вдали от глаз. Районы богатых резиденций очень тихи по ночам, а в рынках и бедняцких кварталах в доках делаются дела и удовольствия подаются всю ночь. Грубый смех, громкая танцевальная музыка или торговцы краденым: все это можно встретить в зависимости от маршрута, который выберут искатели приключений. Заведения, которые заплатили Городской Страже, имеют стражников на улице. В бедных кварталах такой роскоши нет.

### Плащ Путешественника

Плащ Путешественника это высококачественный трактир на границе Квартала Доков, который оглашает самые богатые резиденции Мулмастера. Трактир удовлетворяет условиям богатых торговцев и иностранных сановников, и цены это отражают - простые комнаты стоят 12 зм за ночь, а цена за одни из двух апартаментов трактира в пять раз выше.

Войти в Плащ Путешественника - это как попасть в другой мир из нищеты Доков. Барная стойка сделана из цельного куска полированного мрамора, а мебель в общем зале красиво вырезана из мореного дуба высшего качества.

Общую залу Плаща Путешественника ограничивает дюжина кабинок, лавки которых украшены плисовой обивкой. Каждая кабинка может закрываться тяжелыми бархатными занавесками для приватности, а изнутри можно звонить в небольшой колокольчик для вызова официанта.

В это время дня кабинки обычно пусты. Сегодня не исключение; искателей приключений гладко выбритый бармен направляет в дальний конец зала, где в кабинке с открытыми занавесками, между двумя пустыми кабинками, одинокая темноволосая фигура спокойно потягивает красное вино из кубка.

Это Зора Розалин Калкин. Она высокая худая женщина около 35 лет. У Зоры Калкин короткие черные как смоль волосы, которые обрамляют ее бледное лицо. Обычно она носит нагрудник, эмалированный цветами ее дома; красный и кремовый, и настолько же впечатляющую рапиру на бедре. Поверх доспеха она носит длинное отделанное мехом пальто из красивой красной и кремовой кожи. Сегодня погода позволила ей выйти без плаща, который она обычно носит. Она вежлива, но сдержанна; дружелюбна, но беспристрастна; и кроме всего прочего она поразительно красива внешне.

### Отыгрыш Зоры Розалин Калкин

Зора Калкин вполне отвечает представлениям о дворянке Мулмастера. Она вежлива хоть и слегка беспристрастна и конечно же, поразительно красива. Еще она весьма проницательна, может обрисовать удивительно детальную картину личности после небольшого разговора.

В Мулмастере нельзя дожить до почтенного возраста без здоровой подозрительности, а Калкин намеревается жить очень и очень долго. Говорят, что она действительно чувствует ответственность за людей, которые населяют ее владения, и напугана смертями, которые недавно произошли.

Игроки, успешно прошедшие проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечают, что крошечные золотые руны вышиты по воротничку ее блузки. Если указать на них, то Зора Калкин расскажет, что была членом Плащей в молодости, но после возвращения до главы Дома Калкин она покинула Плащей и перестала использовать магию (хотя она признает, что иногда использует заговоры). Однако, ей до сих пор нравится изучать теорию и другие знания по магии, и она до сих пор использует свои личные сигилы как подпись.

После того как гостям разливают вина, Калкин очерчивает ситуацию, подчеркнув следующее:

- Деревня Эльмвуд, изрядной частью которой владеет ее Дом, была сожжена дотла. Не было найдено ни физических ни магических признаков того, что вызвало разрушение. Никакая естественная причина не могла вызвать такое, и предполагается, что это было сделано неизвестной группой или группами.
- Одну молодую женщину принесло в Бухту Мулмастера через западные доки на самодельном плоту из бревен, досок и других материалов явно сохранившихся в разрушенном городе. Она могла только лихорадочно, нечленораздельно что-то бормотать. Ее взяла под стражу Солдатская Братия и поместила в Дом Страданий - приют под управлением жрецов Ильматера около Крепости Южной Дороги.
- Один из контактов Зоры Калкин в Городской Страже сообщил, что высокопоставленный Ястреб, член секретной полиции Мулмастера, установил вокруг выздоравливающей женщины охрану, до тех пор пока ей не станет лучше. После чего ее переведут под опеку Ястребов. Время на исходе; женщину необходимо выкрасть и спрятать подалеже сегодня ночью или Зора Калкин скорее всего никогда не узнает правду об уничтожении Эльмвуда.
- Зора Калкин подозревает, что когда женщина попадет под надзор Ястребов, то о ней больше никто ничего не услышит. Это не безосновательная паранойя; жителям Мулмастера известно, что Ястребы регулярно заставляют «исчезнуть» неугодных, которых признали дестабилизирующими элементами.
- Охранников из Городской Стражи не так легко снять с поста. Кроме того, Зора Калкин хотела бы, чтобы никто из них не погиб; это приведет к невообразимым беспорядкам, которые того не стоят.
- Жрецы могут начать протестовать, однако, Зора Калкин уверена, что их в целом гораздо легче убедить. Они знают какая судьба ожидает эту женщину в руках Ястребов, и скорее всего будут сотрудничать, если это будет в интересах женщины. В любом случае, им нельзя причинять вред никоим образом.
- Зора Калкин желает выяснить правду о разрушении любыми необходимыми способами, так как она считает себя стражем своих людей, а преступников должно придать правосудию.

Зора Калкин предлагает группе 150 зм за работу, если они приведут молодую женщину в Поместье Калкин - около Башни Тайной Мощи - до того как Ястребы возьмут ее под стражу для допроса. Она также советует очень благоразумно перемещаться по городу после освобождения девушек.

### Мой персонаж не стал бы такое делать!

Законопослушные по мировоззрению персонажи могут начать спорить по поводу этого задания. В таком случае, упомяните тот факт, что ключевые организации Мулмастера удерживают власть с помощью сильного запугивания своих жителей. Законопослушно-добрые и законопослушно-нейтральные персонажи обычно придерживаются выполнения тех законов, которые служат справедливости и общему благосостоянию, а не тех, что были приняты с единственной целью - защита карманов богачей.

Или вы можете дать группе увидеть глубину коррупции воочию, которая распространена среди Городской Стражи, которая регулярно занимается вымогательством через протекционистский рэкет. Стражники трясут жителей чаще просто так, а проблемы решают посредством грубой силы. Все это персонажи могут увидеть пока идут к Приюту.

## ДОМ СТРАДАНИЙ

Дом Страданий имеет следующие общие свойства:

### ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Общие свойства приюта следующие:

**Площадь.** Приют это большое прямоугольное здание 30 футов в ширину, 50 футов в длину и с потолками высотой 15 футов. Пол сделан из досок поверх твердой, плотной земли.

**Меблировка.** Все пространство здания заставлено раскладушками и другими самодельными кроватями. Больше чем на половине из них лежат раненые и немощные. Здесь мало сложного лечебного оборудования, хотя если персонажи захотят, то тут можно раздобыть достаточно материалов, чтобы сделать два зелья лечения [potion of healing], два комплекта целителя [healing kit] и два набора травника [herbalism kit]. Это, конечно же, вызовет подозрения.

**Освещение.** Свет в приюте дают в основном свечи от шести железных канделябров, стратегически расставленных по всему зданию. Внутри все залито ярким светом. Сейчас вечер, но темные и узкие улочки освещены светом фонарей.

**Звуки.** Здесь довольно много пациентов, тишина нарушается случайными разговорами жрецов, ходящих от одного пациента к другому, или грубым храпом спящего Городского Стражника. Стоны и плач больных и раненых.

**Запахи.** Болезненный запах смешивается с запахом горящего ладана на маленьком алтаре Илматера у южной стены приюта. Хоть приют и беден, но жрецы содержат его в максимально возможной частоте.

Двери приземистого кирпичного здания впереди вас открыты, встречая всех скудным комфортом, который предлагается внутри. Двое Городских Стражников у входа почти не обращают на вас внимания, когда вы заходите внутрь.

Внутри находится множество раскладушек и самодельных кроватей, больше половины которых занято. Шесть высоких железных канделябров дают яркий свет в скрупулезно вычищенном и скудно обставленном зале. Несколько людей одетых в серое с серыми тюбетейками ходят по помещению. Охранник из Городской Стражи стоит опершись на стену у кровати одной из пациенток, а его напарник присвоил себе один из нескольких стульев в комнате и храпит, закинув ноги на кровать пациентки. Его храп странно контрастирует со стонами из других областей зала.

## ЗДАНИЕ

Приют, который управляется жрецами Илматера (Бога Мученичества и Страдания), это очень не-ряшливое, но чистое убежище. Это довольно скудное пристанище для пациентов, у которых есть немногим более чем кровать и ночной горшок. У дальнего конца здания находится несколько келий 5 на 5 футов, в которых живут служащие жрецы. Легко заметить, что жрецов в 2 раза больше чем келий; скорее всего они делят кельи и работают и спят посменно. За кельями задняя дверь выводит на узкую аллею буквально в 5 футах от городской стены. Кучи грязных повязок связаны в тугие мотки - скорее всего их стирают или выбрасывают - и аккуратно сложены у двери.

## ОХРАННИКИ

В Доме Страданий находится всего четыре **стражника** [guard]. Двое стоят у входа лицом к Крепости Южной Дороги, а двое других стоят на посту у самой пациентки. Один из них вертит в руках колоду игральных карт, а другой громко храпит, положив ноги на кровать. Нужно сказать, что именно эту пациентку скорее всего разыскивают персонажи.

Убедить стражников покинуть свой пост будет достаточно трудно; им дали прямой приказ следить за девушкой, пока она не окрепнет и ее не переведут в Крепость Южной Дороги под стражу Ястребов. Любой персонаж, который успешно пройдет проверку Харизмы (Обман) Сл 12, сможет обмануть стражников и они передадут ее персонажам. Та же самая Сл нужна, чтобы убедить их или запугать, но персонажи делают броски с помехой на такие проверки; стражники не хотят послушаться приказа даже если хорошо их смотивировать. Однако, к счастью для искателей приключений, члены Городской Стражи Мулмастера не особенно принципиальны; они славятся своей продажностью. любая проверка Харизмы персонажем, который предлагает взятку в один золотой, делается с преимуществом. При успехе стражники покидают Дом Страданий. Однако, они вернутся через 15 минут, так как им объявят выговор за то, что они покинули пост. Если персонажи все еще в приюте по возвращении, то стражники попытаются их задержать. В таком случае персонажей забирают в Крепость Южной Дороги, откуда Зора Калкин вывозляет их под залог на следующее утро.

В любом случае, расположенные здесь стражники не ожидают абсолютно никаких неприятностей. При их возникновении они трубят тревогу; зовут подкрепление из сторожевого поста через дорогу. Подкрепление, состоящее из еще шестерых **стражников**, вступает в бой по инициативе в начале третьего раунда.

## НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Подкрепление не приходит
- **Слабая группа:** Только четыре стражника приходят на подмогу
- **Сильная группа:** Замените двух стражников на посту у входа на двух головорезов [thug]
- **Очень сильная группа:** Замените двух стражников на посту у входа на двух головорезов; замените двух стражников в патруле подкрепления на двух головорезов



## ПЕРСОНАЛ

Священники Илматера, восемь **обывателей** [commoner], работающие в приюте очень добрые и мягкие. Они переживают только о состоянии подопечных. То есть они сочувствуют планам персонажей забрать пациентку. Когда стражников убили, усмирили или разобрались с ними как-то еще, то они помогают персонажам приготовить девушку к путешествию. Они могут предоставить носилки, на которых ее можно нести по городу, но если у персонажей другие планы, то они помогут им в любом случае. Они, однако, не покидают приют вместе с персонажами; они помогают чем могут и остаются. У Илматерцев есть титулы кроме Брата и Сестры. Все они носят символ Илматера (две бледные руки с красной веревкой, обвязанной по запястьям) или на значке у сердца или на цепочке на шее.

Очень легко уговорить жрецов отпустить девушку, но персонажи должны убедить их, что с ней не случится ничего плохого в пути. Жрецы настаивают, что по крайней мере ее надо нести на носилках по улицам. Предоставьте персонажам возможность придумать как убедить жрецов в чем-то еще. Здесь нельзя заменить изобретательность бросками.

Персонажи скорее всего не будут нападать на безоружных и незащитных священников, но если они это сделают, то бой будет быстрым, жрецы не защищают себя и не атакуют персонажей - они лишь закрывают собой пациентов от искателей приключений, чтобы спасти больных. Если священник погибнет от руки персонажа, то это расценивается как предумышленное убийство.

## ПАЦИЕНТКА

Пациентка - это молодая девушка, у которой кроме множественных порезов и ушибов, присутствуют множественные ожоги правой стороны тела. Что хуже того, она похоже потеряла свой правый глаз судя по покрывающим его повязкам. Если спросить персонал о ее состоянии, то они ответят, что она в глубоком шоке и была сильно обезвожена когда ее нашли.

При тщательном рассмотрении ее тела можно обнаружить интересную татуировку, частично сожженную. Успешная проверка Интеллекта (Магии) Сл 15 покажет, что татуировка похоже является модифицированной Старой Чондатанской руной «пламя».

Девушка Равиа может быть излечена. Если использовать *лечение ран* [cure wounds], комплект целителя или любую другую способность, то она очнется. Однако, она все еще очень слаба и дезориентирована из-за травм, которые она пережила в последние несколько дней. Она похоже не понимает, что происходит и почти не разговаривает. Когда она говорит, то может прошептать лишь слова «огонь и пепел». Кроме того, она может ходить с чужой помощью, но очень медленно. Это позволит искателям приключений довести ее до Поместья Калкин с минимумом подозрений, если они скроют ее весьма и весьма очевидные раны.

## СОКРОВИЩА

Если стражники убиты или побеждены, то у них с собой всего 25 зм, а один из них носит золотую цепь стоимостью 50 зм. Из приюта можно забрать два *зелья лечения*, два набора травника и два комплекта целителя, хотя зелья и наборы скорее всего предназначались пациентам приюта и Илматерианцы на это сильно обидятся. Кроме того, если персонажи не убили никого из стражников в приюте, то Зора Калкин заплатит им дополнительно 25 зм.

## НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи очень умно разобрались со стражниками или смогли избежать сражения, то начислите каждому персонажу по 25 опыта.

## В ПУТИ

Искатели приключений вместе с бессознательной Равией должны пересечь город и попасть в Поместье Калкин. Зора Калкин проживает в примерно противоположной части города относительно Дома Страданий. Это будет долгое путешествие через районы разных социальных слоев, включая проход мимо Башни Клинков и Алтаря Черного Лорда.

### КАК ОНИ НАС ЗАМЕТИЛИ?

Несмотря на все меры предосторожности, искателей приключений все равно заметят на пути в Поместье Калкин. В городе слишком много глаз, чтобы избежать внимания, и слишком многие работают на Ястребов доносчиками за деньги. Любой может получить деньги от Ястребов, Плащей или Клинков в обмен на информацию. Любой. Это основная тема, которая скоро начнет проявляться при почти любом взаимодействии с НИП в игре.

Путь от приюта до Поместья Калкин должен казаться рискованным и опасным независимо от любых приговорений. Опишите пристальные взгляды прохожих на группу, не важно как они выглядят или как переносят девушку. Если они путешествуют пешком, то другие пешеходы и стражники замечают еле волочащую ноги девушку или девушку без сознания на носилках. Если они наняли повозку или фургон, то опишите как их недоброжелательно измеряют взглядом - как будто хотят ограбить или за ними последовать.

По готовности переходите к Части 2 ниже.

## Часть 2. Междоусобица

Пока искатели приключений переходят из более бедных районов в более богатые, они замечают, что Городскую Стражу все больше замещают члены Солдатской братии - холодные профессионалы в полированных доспехах и с хорошим вооружением.

К этому моменту слух о местонахождении искателей приключений добрался до ушей Сарка Толливера, который теперь готовит нападение на Помесье Калкин за несколько оставшихся ночных часов.

### Помесье Калкин

Помесье Калкин расположено в богатом районе около Башни Тайной Мощи в северо-западной части Мулмастера.

Когда персонажи добираются до Помесья Калкин, прочтите следующее.

Несмотря на тусклый вечерний свет и то, что местность вам незнакома, вы легко находите Помесье Калкин. Трехэтажный особняк по каждой стене украшен огромными кремовыми и красными знаменами, расписанными гербом Дома Калкин.

Как только вы ступаете на территорию Калкин, вы понимаете что все здесь хорошо освещено. Пара стражников стоит перед домом, открывает вам тяжелые дубовые двери и отходит в сторону, разрешая вам пройти. Очевидно, что вас ожидают.

По прибытии в поместье, искателей приключений встречает слуга Зоры Калкин - Досам. Он провожает персонажей в приватный кабинет Зоры Калкин на втором этаже. Он ведет непринужденную беседу, но не говорит ничего о договоренностях персонажей с его госпожой.

#### Отыгрыш Досама

Досам по всему его внешнему виду образцовый слуга, обращается к своей госпоже как «моя леди», а ко всем остальным как «сэр», «мадам» или «мисс». Досам - мужчина человек шестидесяти лет, почти шесть футов ростом, с короткими седыми волосами и лысиной.

Однако, у Досама есть секрет. Ему стало досажать наследие его семьи и он желает большего. Поэтому он принял предложение от Ястребов и шпионит за своей госпожой и ее делами с Альянсом Лордов. Из-за этого его обычное радушие подточено подозрением и беспокойством.

Несмотря на свое предательство он все еще любит Зору Калкин как члена семьи и заботиться о ее здоровье.

### Зора Калкин

Зора Розалин Калкин находится в своей библиотеке, просматривая книгу, когда входят искатели приключений.

В этой комнате стоят высокие книжные шкафы вдоль стен, каждая из которых содержит сотни книг, томов и свитков на сотни различных тем. Огромное кресло стоит в углу, а рядом находится столик с изысканной масляной лампой.

Зора Калкин пролистывает книгу, откинувшись в кресле, в момент вашего появления. «Рада, что вы вернулись» - говорит она и кладет книгу на стол. «Досам, пожалуйста, приготовьте комнаты молодой девушке и нашим гостям. А после этого, я уверена, что вы найдете для них что-то поесть.»

Досам удаляется выполнять поручение, а Зора Калкин просит одного или нескольких искателей приключений сопроводить его вместе с бессознательной девушкой и обезопасить место ее отдыха. Если кто-либо из персонажей остается, то она вкратце рассказывает о своих ожиданиях, в противном случае, она ожидает возвращения искателей приключений.

Из-за позднего часа Зора Калкин приглашает персонажей остаться в одной или нескольких из трех других неиспользуемых спален на втором этаже в качестве гостей. Она приготовила комнаты в предвкушении успехов своих планов, до того как ушла прислуга. Она не ждет никаких неприятностей от выжившей в Эльмвуде, но хотела бы, чтобы они были под рукой на случай, если та будет в негодовании, когда очнется. Зора Калкин уверяет персонажей, что награда ожидает их утром.

Учитывая поздний час, Досам готовит легкий ужин из мяса и сыра для Зоры Калкин и искателей приключений; он дополняет его вином, элем или чем-то еще, что желают выпить персонажи. У него даже есть бутылка охлажденного коровьего молока - большая редкость.

На остаток вечера у персонажей есть свободное время, которое они могут провести как пожелают. Вот несколько предположений.

- Любой персонаж с навыком Медицина или доступом к магическому лечению может посетить Равию, выдохнувшая от путешествия и уснувшая. Независимо от его успехов она все еще страдает; в лучшем случае она просыпается и шепчет «огонь и пепел» до того как снова уснуть.
- Зора Калкин искусная волшебница и любит обсудить магическую теорию. Те, кто желает потакать ее бесконечной болтовне, находят ее очень интересным собеседником.
- Кроме того, в доме есть хорошо оборудованная библиотека и у персонажей не будет недостатка в интересном чтиве.
- Кухня так же прекрасно оборудована и Досам рад приготовить им что угодно поесть или выпить.

Вне зависимости от того как они проводят свой вечер, Зора в конце концов уходит спать в свои покои. Она убеждается, что персонажи уяснили, что могут свободно перемещаться по ее владениям, но просит сильно не шуметь.

Искатели приключений могут ожидать неприятностей. В таком случае они могут выставить часовых. Отметьте, где и когда они это делают, так как это может быть важно во время начала нападения на поместье.

Когда персонажи улеглись спать, переходите к разделу Добро Пожаловать, Незванные Гости, ниже.

### Добро Пожаловать, Незванные Гости

Через три часа после того, как все легли спать, агенты Сарка Толливера и Культа Вечного Пламени осаждают Помесье Калкин, пытаются украсть оттуда Равию. Толливер имеет головорезов и бандитов под своим командованием, а Культ Вечного Огня предложил посильную помощь в возвращении Равии.

#### Общее описание

Помесье Калкин имеет следующие общие свойства.

**Площадь.** Само поместье - это довольно большой двухэтажный особняк с длиной стен около 100 футов, включая площадку перед домом.

**Освещение.** Интерьер Помесья Калкин хорошо освещен масляными лампами в канделябрах вдоль стен главного зала и лестниц.

**Звуки.** Никаких. Зора Калкин проживает в большом доме одна. Кроме ее деятельности и шаркания Досама, ее слуги, дом обычно совершенно тих. Запахи. Пыльный воздух. Готовка. Алхимический запах. Меблировка. Диваны, кресла и множество столов. Канделябры висят с потолка и множество гобеленов украшают стены. Что угодно из этого можно использовать для театральных эффектов во время нападения.

**Огонь.** Каждая область столкновения имеет несколько областей горячей мебели и вещей. Эти области считаются труднопроходимым ландшафтом. Кроме того, любые существа, которые входят или начинают ход в этой области, должны пройти спас бросок Ловкости Сл 13 или получить 3 (1кб) урона огнем.

Во предрассветные часы Культ Вечного Пламени атакует.

Тишина ночи нарушается громким треском где-то в особняке. Звуки криков и топаящих ботинок раздаются по всему дому.

Эти звуки издают агенты Сарка Толливера и Кюльта Вечного Огня, идущие забрать Равию. Во время осады персонажи вступают в три столкновения подряд, выбранные Мастером случайно или по предпочтению. Когда столкновения выбраны, персонажи могут определить, где они происходят без бросков.

### ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Персонажи начинают эту часть приключения либо спящими в одной из трех неиспользуемых спален особняка или не спящими в любом месте по их выбору. Однако, из-за очень позднего часа от игроков надо будет потребовать объяснить, почему персонаж не спит в кровати. Когда начинается осада, персонажи еще не отдохнули и не получают эффекты длинного отдыха. Заметьте, что штрафа персонажам за сон в доспехах нет, так как разумно предположить, что они будут это делать во время работы.

### КОМНАТА РАВИИ

Один или несколько персонажей могут захотеть остаться с девушкой. Позвольте им это сделать, однако тогда они должны «разделить группу», если хотят остановить агентов Толливера.

В таком случае вскоре показывается Досам в компании пары стражников дома в красных и кремовых цветах Дома Калкин. Проинструктировав искателей приключений, чтобы они спустились и отвадили тех, кто бы там ни был внизу, он со стражниками торопится в комнату Равии. Персонажи могут услышать щелчок замка на двери и звуки того, что может сойти за передвижение мебели для лучшей защиты Равии.

Персонажи не понимают, однако, что двое стражников это **шпионы** [spy], нанятые Сарком Толливером. Они здесь чтобы спасти Равию. Они конечно предпочитают остаться незамеченными для искателей приключений, но могут и напасть в подходящий момент (который может наступить, если группа разделится для охраны девушки и сражения с нарушителями внизу одновременно).

Оружия шпионов смазаны сонной смолой (смотри Врезку ниже). Если персонажи смогут избежать эффектов яда, то шпионы их не убивают, а только выводят из строя. Как расписано в «Перемещении между Столкновениями», выше, персонажи должны успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие), чтобы услышать друг друга, находясь в разных областях.

Если вся группа затаилась и осталась в комнате Равии, то два шпиона вместе с Досамом нападают. В то же время, враги содержащиеся в столкновении, выбранным Мастером, прорываются через дверь или окно комнаты (если это летающее существо). В конце четвертого раунда враги из второго столкновения вступают в бой, а потом и враги из третьего столкновения через четыре раунда после этого.

Когда шпионы остаются одни с Равией, они сбегают с ней через окно и спускаются вниз по веревке к ожидающему их фурунгу.

### СОННАЯ СМОЛА

Оружие шпионов покрыто густым и вязким ядом, который называют сонная смола. Когда цель получает по крайней мере 1 режущего или колющего урона от такого оружия, то она должна пройти спас бросок Телосложения СЛ 13 или стать отравленной на 10 минут. Цель теряет сознание при отравлении. Существо просыпается если получить урон или если другое существо действием его разбудит.

### СТОЛКНОВЕНИЯ

Большинство комнат особняка имеет вариант столкновения после начала осады. Персонажи не должны преодолевать их все. Вместо этого Мастер выбирает 3 столкновения, измененные, как указано ниже. Вскоре после того как искатели приключений завершили столкновение, начинается следующее. Из-за шума, вызванного существами в следующем столкновении, персонажи понимают куда идти дальше.

### НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень Слабая:** 3 простых столкновения
- **Слабая:** 2 простых столкновения, 1 среднее столкновение
- **Средняя:** 3 средних столкновения
- **Сильная:** 2 средних столкновения, 1 сложное столкновение
- **Очень Сильная:** 3 сложных столкновения

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ СТОЛКНОВЕНИЯМИ

Пока агенты Толливера пробиваются в дом в разных местах, персонажи должны перемещаться по дому между нападающими. Любой персонаж, который покидает комнату и идет в другую, тратит на это 2 раунда. Если место назначения на другом этаже, то время удваивается. Тут персонажи могут мыслить креативно. Если, например, персонаж находится на 2 этаже и бежит к столкновению на первом, то он может скатиться по перилам или просто спрыгнуть со второго этажа. В любом случае, распределите проверки характеристик или урон при надобности, но без излишеств. При успехе время на перемещение в следующую область уменьшается вдвое.

Если группа разделила свои силы, то чтобы услышать друг друга они должны пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, из-за расстояния между областями. Проверка совершается с помехой ввиду общего шума осады.

### ПОМЕСТЬЕ КАЛКИН (ПЕРВЫЙ ЭТАЖ)

Первый этаж усадьбы представляет из себя серию комнат расположенных вокруг просторной центральной галереи.

## 1. ГАЛЕРЕЯ (ЛЕГКОЕ)

Это просторная комната украшена бюстами, картинами и портьерами изображающими жизнь и историю Дома Калкин. Большая центральная лестница ведёт на лестничную площадку второго этажа. Канделябр из латуни и витиеватого хрусталя висит в центре комнаты около лестничной площадки второго этажа.

Группа из четырех **бандитов** [bandit] вошла в усадьбу через парадную дверь. Кроме своего обычного оружия, каждый из них несёт также факел (атака как у дубинки). Когда персонажи прибывают, бандиты заняты тем, что поджигают то, что висит на стенах и занавески. Нет никаких следов охраны, которая сторожила двери, когда персонажи входили в усадьбу.

## 2. БОЛЬШОЙ ЗАЛ (ЛЕГКОЕ)

Эта комната пуста за исключением большого фортепиано в углу у большого камина. Оно декорировано обычным для роскошного образа жизни образом.

Здесь присутствуют **головорез** [thug] и два **мастиффа** [mastiff]. На мастиффах кожаные доспехи, что увеличивает их КД до 13.

## 3. КУХНЯ (СРЕДНЕЕ)

Огонь горит в большом очаге на дальней стене комнаты. Широкая столешница идет вдоль стены, а на ней стоит множество горшков, кастрюль и другой кухонной утвари, расставленной и развешенной для удобства. Дверь слева ведет в небольшую кладовую, заставленную едой. Люк в полу кладовой ведет в подвал, где стоит несколько стоек с вином.

Культисты Вечного Огня призвали пять **дымных мейфитов** [smoke merhit] из горящей кухни. Они поджигают комнату и устраивают погром.

## 4. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ (СЛОЖНОЕ)

Это экстравагантный обеденный зал с большим камином у дальней стены и длинным столом из темного дерева в центре. Кремовые и красные гобелены висят по стенам. Бронзовая люстра с витиеватым хрусталем висит в центре комнаты.

Окованная железом повозка, несущая трех **огненных змеев** [fire snake], ведомая двумя паникующими лошадьми пробила стену обеденного зала. Огненные змеи вышли из повозки и начали крушить все и вся.

## 5. БИБЛИОТЕКА (СРЕДНЕЕ)

В этой комнате стоят высокие книжные полки вдоль стен, каждая из которых содержит сотни книг, томов и свитков на сотни различных тем. Огромное кресло стоит в углу, а рядом находится столик с изысканной масляной лампой.

Здесь находятся **фанатик культа** [cult fanatic] и четыре **культиста** [cultists]. Они ищут полезные книги, а все остальное поджигают. Когда персонажи сюда приходят, то большая часть полок и их содержимого горит. Горящую книгу можно использовать как импровизированное метательное оружие (1к4 дробящего урона плюс 1 урона огнем).

## 6. ГАРДЕРОБ (СРЕДНЕЕ)

Эта маленькая тесная комната содержит обычные частные вещи и красивый медный таз на столе, полный чистой воды. Едкие высушенные травы и надушенные портьеры скрывают все неприятные запахи, которые обычно возникают в такой комнате.

Трое **магминов** [magmin] выбрались из гардероба и находятся в коридоре, отделяющем библиотеку от кабинета. Они покрыты вонючими, горящими остатками того, через что они сюда добирались. Любое существо в 5 футах от магмина должно пройти спас бросок Телосложения Сл 10 или отравиться до тех пор, пока не перестанет находиться в 5 футах от магмина.

## 7. САЛОН (СЛОЖНОЕ)

Эта комната меблирована удобными диванами и креслами, покрытыми простынями от пыли. Очевидно, что у Зоры Калкин не было компании довольно давно.

Здесь находятся **ветеран** [veteran] и **головорез** [thug], и они утаскивают все, что могут найти. Каждый вооружен факелом в дополнение к обычному оружию (считать дубинкой). Они игнорируют спящую дворянку, но персонажи должны действовать аккуратно, чтобы не навредить ей в бою.

По тексту Зора спит в своих покоях 5, а Равия отдыхает на втором этаже в одной из комнат 1-4. В комнате не должно быть дворянки.

## ПОМЕСТЬЕ КАЛКИН (2 ЭТАЖ)

Второй этаж поместья похож на первый, но используется немного реже.

### 1, 2, 3 или 4 НЕИСПОЛЬЗУЕМАЯ СПАЛЬНЯ (ПРОСТОЕ)

Эта скромно обставленная спальня полна мебели, покрытой простынями для защиты от пыли и вредителей. В отличие от предыдущих комнат тут нет никаких декораций.

Здесь находятся три **паровых мейфита** [steam merhit], каждый из них держит факел и ликующе поджигает все вокруг.

### 5. ПОКОИ ЗОРЫ КАЛКИН

В этой большой комнате стоит красивая кровать с балдахином из темного дерева с прекрасными драпировками. С каждой стороны у изголовья стоит столик с масляной лампой. На одном столике лежит открытая книга страницами вниз.

В момент прихода персонажей Зора Калкин спит в кровати. Несмотря ни на какие попытки, они не могут ее разбудить. Персонажам не известно, что Досам подлил зелье в ее вино за ужином и погрузил ее в глубокий сон. Никакими толчками разбудить ее нельзя. Никакие заклинания и способности, которые лечат яды или болезни также не помогают.

Досам надеется, что она проспит все нападение и ей не причинят вреда.

### 6. ОФИС ЗОРЫ КАЛКИН (СЛОЖНОЕ)

Это хорошо обставленная комната со столом у окна, заваленным стопками бумаги и книг. В центре комнаты стоит еще один стол.

**Пылающий череп** [flameskull] был призван для поддержки нападения Сарка Толливера на поместье Калкин. Существо использует свой огненный луч, чтобы поджечь всё в комнате.

## СОЖЖЕНИЕ ДОМА

Во время столкновений огонь занимается по всему особняку. Стены вскоре покрываются огнем, воздух у потолка наполняется дымом и т.д.

После того как персонажи пережили все три столкновения, они возвращаются в комнату Равии и обнаруживают, что дверь закрыта и забаррикадирована. Никто не отвечает на стук. После достаточного количества попыток взлома и разбивания двери, они обнаруживают, что девушка пропала (вместе с Досамом и двумя стражниками дома, которые с ним были, если они использовались). Если персонажи возвращаются к Зоре Калкин, то обнаруживают ее спящей в кровати и в безопасности.

Через 5 минут (50 раундов) после начала нападения, дом начинает рушиться. Если по какой-то причине персонажи все еще в особняке, то они получают 3 (1кб) урона огнем каждый раунд и должны делать спас бросок Телосложения Сл 10 и получать один уровень истощения при провале от дыхания дымом, если они все еще внутри. Если искатели приключений в этот момент не вернутся за Зорой Калкин, то ее поглотит огонь и она умрет.

После того как все выбрались из огненного ада, персонажам нужно решить что делать дальше. Сейчас немногим позднее трех часов ночи, так что найти кровать и закончить долгий отдых было бы идеальным решением. Разрешите им самим принимать решение - оно мало на что повлияет.

Если персонажи чудесным образом смогли предотвратить похищение Равии агентами Толливера, то она просто исчезает во время неразберихи, вызванной пожаром. Последний персонаж, который ее видел, находит лишь кучу тлеющей золы на ее месте.

### ТУШЕНИЕ ПОЖАРА

Если персонажи потратят слишком много времени на тушение огня перед тем как идти к следующему столкновению, то огонь в следующей комнате разгорится сильнее. В таком случае немного может помочь им кроме заклинания *сотворение воды* [create water], а использование его обычно означает уменьшение количества лечения. Награжайте тех, кто мыслит быстро и нестандартно, и пытайтесь замедлить/остановить пожар дополнительной минутой за каждую удачную попытку, до того как дом начнет рушиться.

## НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи смогут остановить агентов Толливера или культа и не дать им заполучить Равию, то начислите каждому из них по 25 опыта.

## КУДА ЖЕ ТЕПЕРЬ?

На следующее утро Зора Калкин (если она мертва, то Пьерон Рэмдон) вручает группе дополнительно 100 зм за защиту поместья.

Зора Калкин (Пьерон) делится следующей информацией.

- Калкин (Пьерон) намерена вернуть Равию. К несчастью из-за наркотика, который ей поддали и ингаляции дымом (или, в случае Пьерона, его изувеченной ноги), она (он) не в состоянии сама выследить нападавших.
- Следы показывают, что повозка была припаркована под окном комнаты Равии. Они ведут от Поместья Калкин. Другие члены Альянса Лордов проследили путь повозки до Гетто Жентов на южном краю города.

- Там след обрывается. Несмотря на несколько часов поисков, им не удалось найти ни повозку ни ее обитателей.
- Выследить похитителей можно одним из двух самых очевидных способов: либо следовать по следам повозки либо расспросить любых диверсантов, которых искатели приключений взяли живьем во время нападения на особняк.

Если персонажи пощадили одного из преступников, то она разглашает следующую информацию.

- Ей заплатил посредник и она понятия не имеет на кого работала. Она ужаснулась, когда увидела, что какие-то монстры присоединились к нападению.
- Ее и других похитителей проинструктировали свалить девушку без сознания на кучу мусора в аллее позади неиспользуемого храма Сайрика.
- Пленная не знает зачем их послали привести девушку, только то, что им было приказано спалить после этого дом. «Старый дворецкий» должен был помочь им пробраться в дом поместья.

## ЧТО? ЗОРА КАЛКИН МЕРТВА?

Если Зора Калкин была убита во время нападения, то к искателям приключений подходит представитель Альянса Лордов, Пьерон Рэмдон.

### ОТЫГРЫШ ПЬЕРОНА РЭМДОНА

Пьерон Рэмдон - бывший солдат из Кормира, который переехал в район Лунного Моря в поисках богатства. Пьерон внушительный мужчина и сильно хромает из-за травмы полученной во время своей солдатской жизни.

С тех пор дела у него шли неплохо. Он выглядит более менее привлекательным мужчиной с темными волосами и глазами как и в молодости, разве что волосы стали более серыми, а пузо более круглым. У него рокошущий голос, который требует повиновения.

Переходите к «Часть 3. Пожар в Логове», когда искатели приключений готовы войти в Гетто Жентов.

## Часть 3. Пожар в Логове

Искатели бродят и идут по песчаным, убогим улочкам Гетто Жентов, чтобы найти единственную выжившую после разрушения Эльмвуда.

### Гетто Жентов

Когда Жентильская Твердыня была разрушена, многие Женты сбежали в Мулмастер в поисках убежища. Мулмастер, однако, не сильно заинтересовался в их поддержке. Несмотря на это, Совет Клинков в конце концов разрешил беженцам обосноваться в городе, хотя до сего дня, к ним все еще относятся как к чужакам. По большей части они проживают в самой южной части города в расползшихся гетто, которые прилегают к стенам Мулмастера. Их облагают большими налогами, отказывают в праве считаться гражданами города и их преследует правительство и население.

Когда искатели приключений узнают о старом храме Сайрика или просто охотятся за уликами, пытаясь выяснить местонахождение похитителей, им приходится говорить с местными жителями, чтобы это узнать, даже если это просто указания в направлении храма. Чужаку почти невозможно ориентироваться на улицах Гетто Жентов.

Разговорить местных может быть довольно трудно, но персонажи в конце концов выясняют куда идти. Однако, если время позволяет, это отличная возможность познакомиться с персонажами с этой частью Мулмастера. Вот некоторые советы по отыгрышу столкновений.

**Персонажи не из Жентарима, Благородные, Чужеземцы.** Попытки получить какие-то ответы от населения привлекают к персонажам злобные взгляды и даже плевков или два. Даже взятки похоже не помогают; местные выдумывают любую ложь, которую смогут, за шанс получить быстрые деньги. Если искатели приключений слишком светят деньгами, пока пытаются умаслить местных, то их даже могут привести в западню, где в темной аллее на них набросится банда из трех **бандитов** [bandit].

**Члены Жентарима, Преступники, Бродяги.** Эти персонажи выясняют, что к ним здесь относятся хорошо - за исключением Гордской Стражи, конечно.

**Прочие.** Личности такого рода чувствуют себя где-то посередине. Требуется слегка поспрашивать по округе, но если обронить пару монет, то их приводят к бывшему храму Сайрика без инцидентов.

Когда группа готова двигаться к заброшенному храму Сайрика и тайному Зданию Капитула Вечного Огня, расположенному внутри, переходите к разделу, озаглавленному «Дом Лжи».

### Дом Лжи

Маленький храм, посвященный Сайрику стоит разрушенный уже несколько десятилетий. Войти в храм Сайрика так же просто, как войти в постоялый двор. Каждое окно разбито несколько десятков лет назад и забито досками, а доски потом были сняты и сожжены в кострах, что пролило дневной свет в разрушенное здание. Церковные скамьи постигла та же судьба. Сейчас только следы на полу отмечают, где раньше стояли скамейки.

Лишь одно напоминает о поклонении Сайрику: священный алтарь бывшему Повелителю Убийств все еще здесь. Уничтожить скамейки это одно, но никто в своем уме не будет красть мраморный алтарь. Именно из-за веса нечестивой репутации Сайрика тайный храм под храмом избегал ограбления столько лет.

Найти тайный проход под алтарем оказывается на удивление просто. Любой персонаж, который осматривает помещение, видит вокруг алтаря знаки недавнего присутствия. Пыль вокруг него вся в отпечатках ног и кажется, что сам алтарь отъезжал в сторону. После этого легко заметить секретный рычаг позади мраморного алтаря. При его активации алтарь отъезжает в сторону и открывает лестницу, ведущую вниз.

### Здание Капитула Вечного Огня

Сразу же после попадания в секретный чертог под храмом Сайрика становится ясно, что архитектура здесь совершенно другая.

#### Общие свойства

Здание капитула имеет следующие общие свойства.

**Площадь.** Это зал 40 на 40 футов с тонкой архитектурой. Он кажется похож на дварфийскую архитектуру, но это не так - и дварфы замечают это сразу же. Несколько жаровен установлено в зале, они пустые и не горят.

**Руны.** Руны в фут шириной покрывают стену стройными рядами. Хотя они и кажется вырезанными в стене, при близком рассмотрении оказывается, что они выжжены в камне с невероятной точностью. Руны являлись формой Игнана; любой, кто может это прочесть, интерпретирует их как перечисление разных аспектов огня.

**Освещение.** Когда персонажи входят в тайное Здание Капитула, во входной комнате абсолютно темно, так что присутствует только то освещение, что они взяли с собой. Позже, когда здесь начнется столкновение, элементальные символы Огня начинают немного светиться, и дают тусклый свет по всему храму.

**Звуки.** Осыпаящаяся пыль. Стрекот вредителей. Треск Пламени.

**Запахи.** Горелая плоть и волосы. Тлеющие угли.

#### 1. Пламенная идеология

Пока искатели приключений приближаются к дальнему концу комнаты, они тут же замечают одну огромную, три фута в высоту, руну, нанесенную на то, что кажется дверью, вырезанной из цельного куска вулканического стекла, такой тонкой, что кажется почти прозрачной. Любой, кто может читать на Игнани, определяет символ как «Глаз Пламени».

Если персонажи пытаются коснуться или как-то еще взаимодействовать с каменной плитой, то алтарь в храме наверху внезапно скользит обратно на свое место и закрывает путь наверх.

Как по сигналу низкий, хриплый голос разносится по залу и говорит на Всеобщем. «КТО СПАЛИТ МИР ДОТЛА?»

Единственный правильный ответ на эту загадку - это пароль, который использует Култ, «Имикс, слуга Старшего Ока,» произнесенная на Игнани. Любой другой ответ вызывает появление группы мифитов, обязанных защищать тайный храм.

Жаровни в комнате вспыхивают огнем, а воздух наполняется едким дымом. Из тлеющих теперь чаш выползают несколько маленьких крылатых фигур и двигаются в вашу сторону, и злоба горит в их светящихся глазах.

Использование неверной фразы вызывает трех **магмовых мифитов** [magma merphit] и двух **дымных мифитов** [smoke merphit], которые нападают на группу.

### Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите двух магмовых мефитов и одного дымного мефита
- **Слабая группа:** Уберите двух магмовых мефитов
- **Сильная группа:** Добавьте одного магмового мефита и двух дымных мефитов
- **Очень сильная группа:** Добавьте трех магмовых мефитов и одного дымного мефита

После того как мефиты побеждены, огненная сущность рун загухает до цвета обычного камня и каменная плита открывается сама собой, и ведет дальше в Здание Капитула.

### Сокровища

Довольно странно, но после смерти в останках мефитов можно найти драгоценные камни. Они теплые на ощупь и стоят в сумме 50 зм.

### 2. КЕЛЬИ

Дверь ведет в коридор шириной 10 футов, с тремя комнатами по каждой стороне и двумя железными дверями на другом конце.

Исследование комнат показывает, что сейчас они используются как жилые. В каждой комнате есть грубая кровать из дерева и сена, стеллаж для оружия, стойка с доспехами и металлический сундук. Три сундука пусты. Два сундука не заперты и в них есть только одежда и в общей сложности 5 зм. Однако, сундук в последней комнате заперт. Любый персонаж, использующий набор инструментов вора и прошедший проверку Ловкости Сл 20 открывает сундук.

### Сокровища

Внутри лежат несколько наборов одежды, дневник обернутый в промасленную кожу, кучкой сложенные 95 зм и зелье лечения [potion of healing]. Равиа (смотри Область 3, ниже) носит с собой единственный ключ от этого сундука. Персонажи могут поломать сундук, но это очень сложно и вызовет ужасный шум (КД 19, 18 хитов).

Кроме сундука в комнате стоит *посох очарования* [staff of charming] Равии, прислоненный к стене.

Дневник представляется очень интересным. Это собственность самой Равии и в нем есть несколько важных записей.

- Две страницы относятся к *сфере опустошения* [devastation orb]. Равиа мало что знает о сферах, поэтому в дневнике нет ничего об их создании или использовании, но есть слух, что такие вещи могут вызвать невероятный разрушительный эффект как от огненного шторма или даже вулкана.
- На одной странице описано как Равиа планирует получить груз в Эльмвуде и доставить его в Мулмистер. Время визита Равии совпадает со временем уничтожения Эльмвуда.
- Несколько записей упоминают о плане по силовой вербовке в поклонники Вечного Огня через магический посох и ритуальный круг. Ранние эксперименты похоже привели к полному уничтожению сознания субъекта, но более поздние записи свидетельствуют, что процесс был доведен до совершенства.
- Одна запись упоминает «прирученного Ястреба», и намекает, что в организации есть предатель, который может сотрудничать с Культгом Вечного Огня.

Все что осталось в храме, расположено за двойными дверями в конце коридора. Железные двери не позволяют подслушать что там, но можно услышать как на другой стороне громко говорит женщина, хотя слова разобрать не удается.

### 3. ХРАМ ИМИКСА

Этот зал является главным во всем храме Имикса. Он профессионально высечен из того-же камня, но покрыт отчеканенными бронзовыми пластинами.

Искатели приключений появляются в сердце Здания Капитула, храма, посвященного Имиксу. Там несколько культистов в кожаных фартуках и бриджах, типичных для кузнецов, стоят вокруг жаровни. На платформе около Равии стоит работа всей их жизни; это кажется стилизованный бронзовый доспех.

Внутренний зал имеет странную форму, почти как язык пламени. У дальнего конца огромная, 10 футов в ширину жаровня яростно полыхает. Вокруг жаровни группа людей стоит и монотонно бубнит. Они одеты только в тяжелые кожаные фартуки и бриджи, а на голове у них толстые непрозрачные очки. Пот течет по их голым плечам в этой душной комнате. Знакомо выглядящая девушка стоит на поднятой платформе с дальней стороны жаровни. Около нее на платформе стоит нечто похожее на большой бронзовый доспех. Похоже он только что из кузницы, поскольку все еще раскален докрасна от жары.

Мужчина аккуратно делает шаг в сторону доспеха, но отскакивает из-за боли в последний момент - похоже что из-за сильного жара. Двое рабочих позади него, однако, предвидят такое поведение и впикивают его тело в доспех.

Раздается душераздирающий крик и запах горелой плоти и волос наполняет воздух пока обитатель костюма кричит в непостижимой агонии. Дым сочится и клубится из брешей в доспехе, а языки пламени появляются из шеи. Через несколько мгновений вся голова окутывается пламенем.

Дюжину ужасающих стуков сердца спустя последние крики затихают. Однако, к вашему удивлению, нечестивое существо оживает и прыгает в жаровню - достает оттуда огромный раскаленный докрасна боевой молот и бросается в вашу сторону!

Культист был «благословлен» Имиксом и стал **азером** [azer]. Азер нападает на группу вместе с пятью **культистами** [cultist] (включая Равию), которые здесь присутствуют. Все культисты сражаются насмерть.

### Легкий способ создания азера

Обычно азер создается с помощью части внутреннего огня создателя, которая потом вселяется в тело, которое создатель делает сам. Однако в этом случае, Имикс даровал культу способность заключать души давно умерших азеров в такие тела посредством жертв и молитв. Это несколько похоже на заклинание *восставший труп* [animate dead] - богохульство над естественным порядком вещей. Если бы какой-то азер увидел такое зверство, то его ярость была бы неутолимой.

### Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите пятерых культистов, так как их поглощает пламя во время оживления азера
- **Сильная группа:** Замените одного культиста на фанатика культа [cult fanatic]
- **Очень сильная группа:** уберите пятерых культистов, добавьте двух фанатиков культа

## СОКРОВИЩА

Персонажи находят железный ключ, который открывает сундук Равии на одном из культистов (или фанатиков культа).

### ОТЫГРЫШ РАВИИ

Равия - жестокая, вредная и совершенно убежденная в том, что ее нельзя остановить, женщина. Теперь, когда она вернулась в свой культ, она с наслаждением насмехается над искателями приключений и их потешными попытками, особенно если Зора Калкин была убита во время нападения на Поместье Калкин.

Чтобы заставить их паниковать, она также описывает в красочных деталях разрушение Эльмвуда *сферой опустошения* [devastation orb], которая у нее была.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Раскрытие и победа над Равией и ее культистами, а так же откровения, содержащиеся в дневнике, сразу же осматриваются нетерпеливым покровителем искателей приключений, будь то Зора Калкин или Пьерон Рэмдон.

- Если Калкин жива, то она приглашает персонажей остаться с ней на ночь, чтобы они смогли рассказать ей все детали расследования и чувствовали себя комфортно. Если Поместье Калкин выстояло, то она удваивает награду за освобождение Равии из приюта.
- Кроме того, Зора Калкин благодарна персонажам за собственное спасение. Любые персонажи заклинатели получают сюжетную награду «Носитель Плаща» (смотри Друзья и Враги, ниже).
- Если Поместье Калкин не выстояло, или с группой имеет дело Рэмдон, то Альянс Лордов дает Калкин или Рэмдону достаточно средств, чтобы выплатить начальную награду за спасение.
- Примерно пятнадцать минут спустя после начала обсуждения последних событий группой и покровителем, к ним прибывает Сарк Толливер в сопровождении пятнадцати членов Солдатской Братии (все ветераны [veteran]). Он немедленно требует отдать ему дневник для внутреннего расследования среди Ястребов. Зора Калкин так напугана, что отдает его незамедлительно. На самом же деле, Сарк Толливер уничтожает дневник сразу же после ухода, стирая все улики своего участия.

### ОТЫГРЫШ САРКА ТОЛЛИВЕРА

Сарк Толливер работает на Элементарные Культы, но не является их членом. У него есть сводный младший брат, которому промыли мозги в Культе Огня, и его удостоверили, что младший Толливер выживет, только если Сарк будет сотрудничать с лидерами Кulta. Это значит, что он активно шлет доклады лидерам Кulta и скрывает информацию, которая может указать на существование Кulta, его местонахождение и мотивы.

Сарк Толливер не любит бросаться угрозами или рубить с горяча. Любые угрозы он произносит нарочито мягким голосом, хотя ему редко приходится к ним обращаться, так как за ним стоит вес его организации. У него тяжелый взгляд и он видел несчетное множество ужасных вещей. На его хмуром, изможденном лице много морщин, но его возраст определить трудно, возможно из-за выбритой головы и лица. Его оружие потерто годами и выглядит скорее практичным, чем экзотичным.

## НАГРАДЫ

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

### ОПЫТ

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

### БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт за противника
Стражник [Guard]	25
Обыватель [Commoner]	10
Головорез [Thug]	100
Шпион [Spy]	200
Бандит [Bandit]	25
Дымный Мефит [Smoke mephit]	50
Огненный змей [Fire snake]	200
Мастифф [Mastiff]	25
Фанатик культа [Cult fanatic]	450
Культист [Cultist]	25
Магмин [Magmin]	100
Ветеран [Veteran]	700
Паровой Мефит [Steam mephit]	50
Пылающий череп [Flameskull]	1100
Магмовый Мефит [Magma mephit]	100
Азер [Azer]	450

### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Пощадили охранников в приюте	25
Уберегли Равию во время рейда	25
Зора Калкин осталась в живых	25

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта**.

**Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта**.

## СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

**Расходуемые магические предметы** следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходуемом магическом предмете, DM может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

**Постоянные магические предметы** делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.



## СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Зоры Калкин	150
Вещи стражников в приюте	25
Золотая цепь стражника в приюте	50
Не убили Городскую Стражу в приюте	25
Защитили поместье	100
Драгоценные камни из мефитов	50
Кельи культивистов	5
Клад монет в комнате Равии	95

## ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF HEALING]

*Зелье, обычное*

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

## ПОСОХ ОЧАРОВАНИЯ [STAFF OF CHARMING]

*Посох, редкий (требуется настройка)*

Этот посох выполнен из куска бледного белого дерева, с навершием в виде сокола, отлитого из серебра. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один из персонажей будет владеть перманентным магическим предметом, то этот персонаж получает предмет.
- В случае, если более одного персонажа желают получить такой магический предмет, его получает персонаж с наименьшим количеством перманентных магических вещей. Если общее количество перманентных магических предметов равно у всех претендующих персонажей, то владельца предмета определяет Мастер случайным образом.

## СЛАВА

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

Персонажи из **Альянса Лордов** [Lords' Alliance] получают **одно дополнительное очко славы** за разгром культивистов в Здании Капитула Вечного Огня в Гетто Жентов.

Персонажи **Изумрудного Анклава** получают **одно дополнительное очко славы** за доклад по информации из журнала Равии о вмешательстве Культа Элементального Огня и роли сферы опустошения [devastation orb] в уничтожении Эльмвуда.

## ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

Персонажи имеют возможность получить следующую сюжетную награду во время игры.

**Носитель Плаща.** Если ваш персонаж является арканным (не божественным) заклинателем, то Зора Калкин предлагает спонсировать ваше вступление в Братство Плаща. Хотя вступление в Плащи обязательно для любых тайных заклинателей, которые хотят остаться в Мулмастере на продолжительное время, и спонсорство не требуется, поддержка Зоры Калкин естественно принесет свою пользу.

## ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

## НАГРАДА МАСТЕРА

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

### ВНИМАНИЕ

Правила получения наград мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D (ALDMG)*.

# ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / НИП

## 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 Восприятие +2  
Чувства пассивное Восприятие 12  
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)  
Опасность 1/8 (25 опыта)

### Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

## ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10  
Хиты 4 (1к8)  
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10  
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)  
Опасность 0 (10 опыта)

### Действия

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

## ГОЛОВОРЕЗ [THUG]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)  
Хиты 32 (5к8+10)  
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2  
Чувства пассивное Восприятие 10  
Языки один любой язык (обычно Общий)  
Опасность 1/2 (100 опыта)

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

### Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

## ШПИОН [SPY]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12  
Хиты 27 (6к8)  
Скорость 30 фт.

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

Навыки Расследование +5, Восприятие +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5  
Чувства пассивное Восприятие 16  
Языки два любых языка  
Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое Действие. Шпион может в каждом своём ходу бонус действием совершить действие Отход, Рывок или Засада.

Скрытая Атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), когда попадает по цели атакой оружием, обладая преимуществом при броске атаки, или когда цель находится в пределах 5 фт. от боеспособного союзника шпиона, и у шпиона нет помехи к броску атаки.

### Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+2) колющего урона.

Ручной Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

## БАНДИТ [BANDIT]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)  
Хиты 11 (2к8+2)  
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10  
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)  
Опасность 1/8 (25 опыта)

### Действия

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

Лёгкий Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8+1) колющего урона.

## ДЫМОВОЙ МЕФИТ [SMOKE MERNIT]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12  
Хиты 22 (5к6+5)  
Скорость 30 фт., полет 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4  
Иммунитет к Урону огонь, яд  
Иммунитет к Состояниям отравлен  
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 12  
Языки Ауран, Игнан  
Опасность 1/4 (50 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда мефит умирает, он оставляет после себя сферу облака дыма с радиусом 5 футов. Видимость в сфере сильно затруднена. Ветер рассеивает облако, в другом случае оно стоит 1 минуту.

Врожденное Колдовство (1/День). Мефит с рождения может колдовать *пляшущие огоньки* [dancing lights] без использования материальных компонентов. Его врожденное колдовство основано на Харизме.

### Действия

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) рубящего урона.

Пепельное Дыхание (Перезарядка 6). Мефит изрыгает 15-футовый конус тлеющего пепла. Каждое существо в этой области должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 10, или ослепнуть до конца следующего хода мефита.

## ОГНЕННЫЙ ЗМЕЙ [FIRE SNAKE]

Средний элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14  
Хиты 22 (5к8)  
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	14(+2)	11(+0)	7(-2)	10(+0)	8(-1)

Уязвимость к Урону холод  
Соппротивление к Урону дробящий, колющий и режущий от немагического оружия  
Иммунитет к Урону огонь  
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10  
Языки понимает Игнан, но не может говорить  
Опасность 1 (200 опыта)

Горящее Тело. Существо, которое касается змея или бьет его рукопашной атакой с дистанции 5 футов, получает 3 (1к6) урона огнем.

### Действия

Мультиатака. Змей делает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) колющего урона плюс 3 (1к6) урона огнем.

Хвост. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона огнем.

## МАСТИФФ [MASTIFF]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12  
Хиты 5 (1к8+1)  
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	14(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	7(-2)

Навыки Восприятие +3  
Чувства пассивное Восприятие 13  
Языки --  
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый Слух и Нюх. Мастиф получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), опирающиеся на слух и обоняние.

### Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона. Если цель - существо, то оно должно успешно сделать спас бросок Силы Сл 11 или окажется сбитым с ног.

## ФАНАТИК КУЛЬТА [CULT FANATIC]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)  
Хиты 33 (6к8+6)  
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	13(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Убеждение +4, Религия +2  
Чувства пассивное Восприятие 10  
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)  
Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная Преданность. Фанатик получает преимущество на спас броски против очарования и страха.

Колдовство. Фанатик является заклинателем 4го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спас броска от заклинаний 11, +3 к попаданию заклинаниями). Фанатик обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [scared flame], *чудотворство* [thaumaturgy]  
1го уровня (4 ячейки): *приказ* [command], *нанесение ран* [inflict wounds], *щит веры* [shield of faith]  
2го уровня (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *божественное оружие* [spiritual weapon]

### Действия

Мультиатака. Фанатик совершает две атаки ближнего боя.

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

## КУЛЬТИСТ [CULTIST]

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

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 любой один (обычно Всеобщий)  
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная Преданность. Культист совершает с преимуществом спас броски от очарования и испуга.

### Действия

Скимитар. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 4 (1к6+1).

## МАГМИН [MAGMIN]

Маленький элементаль, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (естественная броня)  
Хиты 9 (2к6+2)  
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7(-2)	15(+2)	12(+1)	8(-1)	11(+0)	10(+0)

Сопротивление Урону дробящему, колющему и рубящему от немагического оружия  
Иммунитеты к Урону огонь  
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10  
Языки Игнан  
Опасность 1/2 (100 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда магмин умирает, он взрывается огнем и магмой. Каждое существо в 10 футах от него должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 11, и получает урон огнём 7 (2к6) при провале или половину этого урона при успехе. Поджигаемые объекты, которые никто не несет и ни на ком не надеты воспламеняются.

Огненное Освещение. Бонус действием магмин может поджечь или потушить себя. В зажженном состоянии он испускает яркий свет в радиусе 10 футов от себя и тусклый свет в радиусе еще 10 футов.

### Действия

Касание. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 7 (2к6), если цель это существо или поджигаемый объект, то он поджигается. Пока существо действием не потушит огонь, оно получает урон огнём 3 (1к6) в конце каждого своего хода.

## ВETERАН [VETERAN]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)  
Хиты 58 (9к8+18)  
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2  
Чувства пассивное Восприятие 12  
Языки один любой язык (обычно Всеобщий)  
Опасность 3 (700 опыта)

### Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него в руках и короткий меч, он совершает атаку и им.

Длинный Меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: рубящий урон 7 (1к8+3) или 8 (1к10+3), если использовать меч двумя руками.

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к10).

## ПАРОВОЙ МЕФИТ [STEAM MERMIT]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 10  
Хиты 21 (6к6)  
Скорость 30 фт., полет 30 фт.

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

Иммунитеты к Урону огонь, яд  
Иммунитет к Состоянию отравлен  
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10  
Языки Акван, Игнан  
Опасность 1/4 (50 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда мифит умирает, он взрывается облаком пара. Каждое существо в 5 футах от него делает спас бросок по Ловкости Сл 10, и получает урон огнём 4 (1к8) при провале.

Врожденное Колдовство (1/день). Мифит с рождения может колдовать *размытый образ* [blur] без использования материальных компонентов. Его врожденное колдовство основано на Харизме.

### 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). Мифит изрыгает 15-футовый конус обжигающего пара. Каждое существо в этой области должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 10, получая урон огнём 4 (1к8) при провале и половину этого урона при успехе.

## ПЫЛАЮЩИЙ ЧЕРЕП [FLAMESKULL]

Крошечная нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13  
Хиты 40 (9к4+18)  
Скорость 0 фт., полет 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Магия +5, Восприятие +2  
Сопrotивление к Урону электричество, некротический, колющий  
Иммунитет к Урону холод, огонь, яд  
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, парализован, отравлен  
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 12  
Языки Всеобщий  
Опасность 4 (1100 опыта)

Освещение. Огненный череп испускает тусклый свет в радиусе 15 футов или яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый еще на 15 футов. Он может переключать режимы освещения действием.

Сопrotивление Магии. Огненный череп имеет преимущество на все спас броски от заклинаний и других магических эффектов.

Омоложение. Если огненный череп уничтожен, то он восстанавливает все хиты через один час если его останки не окропить святой водой, или не сколдовать на них *рассеять магию* [dispel magic] или *снятие проклятия* [remove curse].

Колдовство. Огненный череп - заклинатель 5 уровня. Его заклинания основываются на Интеллекте (спас бросок от заклинаний Сл 13, +5 на попадание заклинаниями). Ему не требуются соматические или материальные компоненты для колдовства. Огненный череп имеет следующие приготовленные заклинания волшебника:

Заговор (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand]  
1 уровень (3 слота): *волшебная стрела* [magic missile], *щит* [shield]  
2 уровень (2 слота): *размытый образ* [blur], *пылающий шар* [flaming sphere]  
3 уровень (1 слот): *огненный шар* [fireball]

### Действия

Мультиатака. Огненный череп дважды использует Огненный Луч.

Огненный Луч. Дальнебойная Атака Заклинанием: +5 к попаданию, дальность 30 фт., одна цель. Попадание: 10 (3кб) урона огнем.

## МАГМОВЫЙ МЕФИТ [МАГМА МЕРНИТ]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11  
Хиты 22 (5к6+5)  
Скорость 30 фт., полет 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +3  
Уязвимость к Урону холод  
Иммунитет к Урону огонь, яд  
Иммунитет к Состоянию отравлен  
Чувства зрение в темноте 60 фт., пассивное Восприятие 10  
Языки Игнан, Терран  
Опасность 1/2 (100 опыта)

Смертельный Взрыв. Когда мефит умирает, он взрывается и выбрасывает лаву. Каждое существо в 5 футах от него делает спас бросок по Ловкости Сл 11, и получает урон огнём 7 (2кб) при провале или половину при успехе.

Обманчивая Внешность. Пока мефит не двигается его не отличить от обычной кучи магмы.

Врожденное Колдовство (1/день). Мефит с рождения может колдовать *раскаленный металл* [heat metal] (спас бросок Сл 10) без использования материальных компонентов. Его врожденное колдовство основано на Харизме.

### Действия

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) рубящего урона и 2 (1к4) урона огнем.

Огненное Дыхание (Перезарядка 6). Мефит изрыгает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 11, получая урон огнём 7 (2кб) при провале и половину этого урона при успехе.

## АЗЕР [AZER]

Средний элементаль, законопослушно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (естественная броня)  
Хиты 39 (6к8+12)  
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Тел +3  
Иммунитет к Урону огонь, яд  
Иммунитет к Состоянию отравлен  
Чувства пассивное Восприятие 11  
Языки Игнан  
Опасность 2 (450 опыта)

Горящее Тело. Существо, которое касается азера или бьет его рукопашной атакой с дистанции 5 футов, получает 5 (1к10) урона огнем.

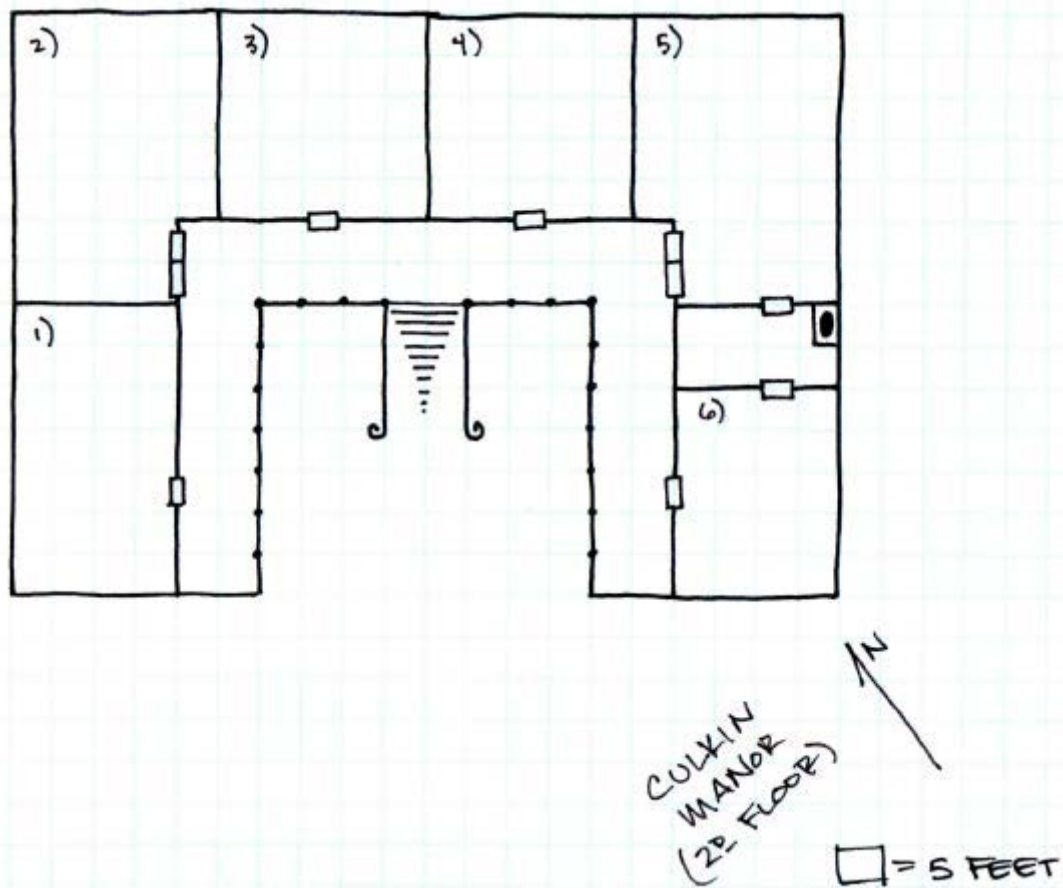
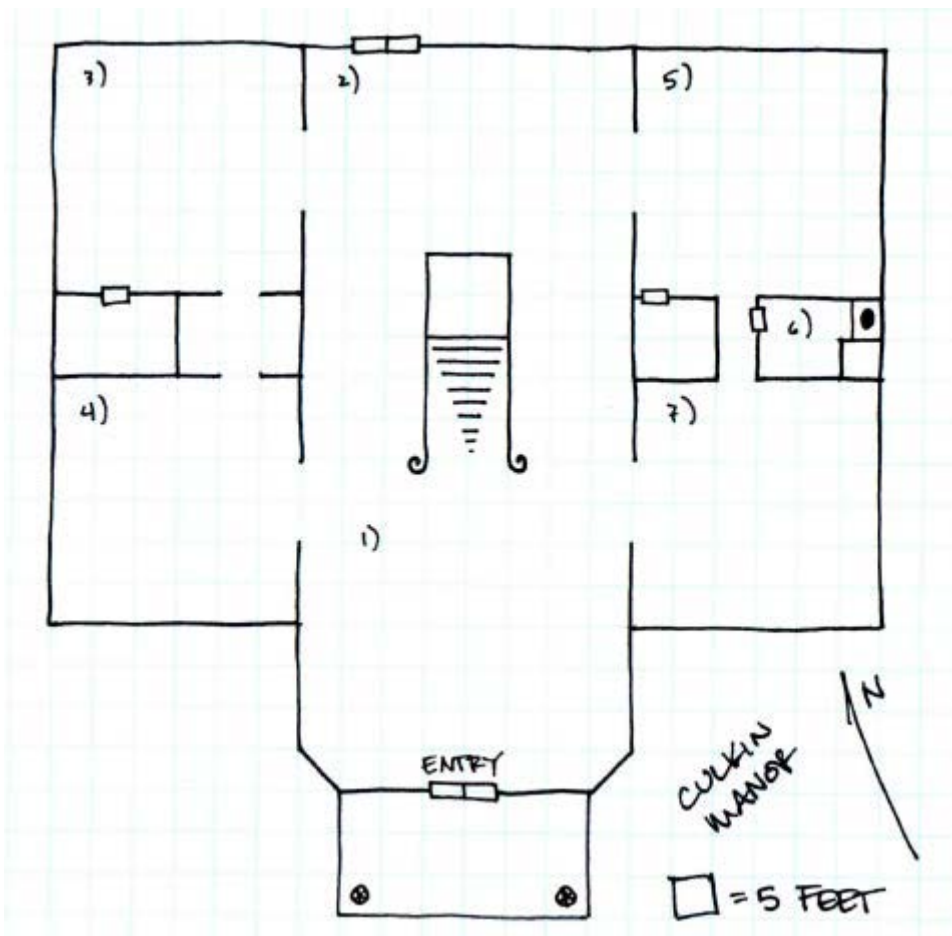
Горящее Оружие. Когда азер наносит попадает металлическим оружием ближнего боя, то наносит дополнительно 3 (1кб) урона огнем (включено в описание атаки).

Освещение. Азер испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов.

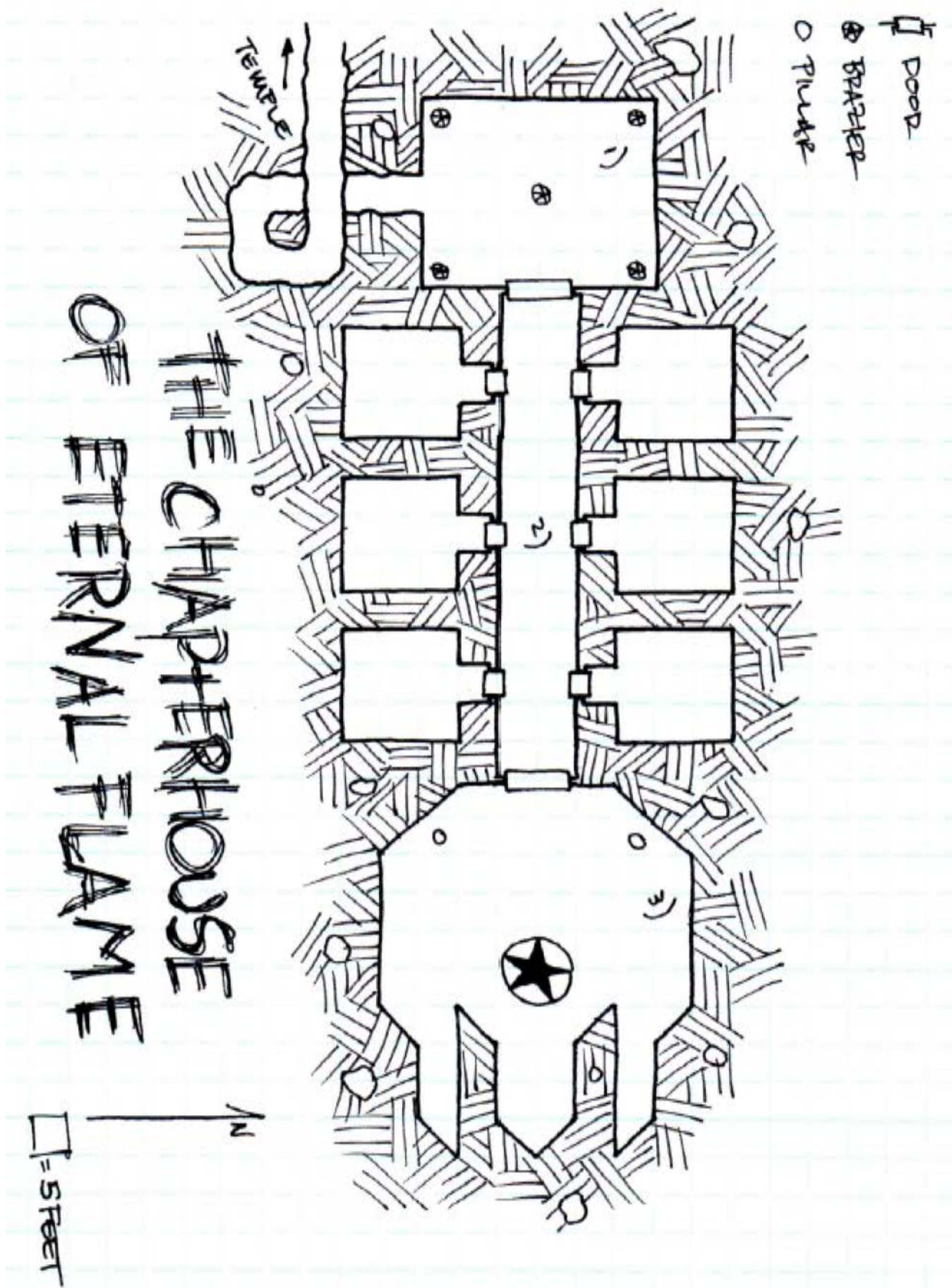
### Действия

Боевой Молот. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8+3) дробящего урона или 8 (1к10+3) дробящего урона при использовании двумя руками в ближнем бою плюс 3 (1кб) урона огнем.

# КАРТА 1: ПОМЕСТЬЕ КАЛКИН



# КАРТА 2: Здание Капитула Вечного Огня



## ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

### ***Зора Розалин Калкин (ЗО-ра роз-а-ЛИН КАЛ-кин).***

Женщина человек глава благородного дома Мулмастера с обширными владениями в ныне разрушенной деревне Эльмвуд. Цвета этого дома - кремовый и красный. Ей около тридцати пяти, она высока, с черными как смоль волосами и бледным цветом лица, была членом Плащей до возвышения до главы ее дома.

***Равиа (ра-ВИ-а).*** Женщина человек, сильно раненный член Культа Вечного Огня. Она перевозила сферу опустошения [devastation orb], когда та преждевременно детонировала в деревне Эльмвуд. Ее нашли плывущей на плоту из обломков и без сознания.

***Досам (ДО-сам).*** Мужчина человек дворецкий семьи Калкин. Несмотря на преданность Зоре Калкин, он принял предложение от Ястребов шпионить за своей семьей и их делами с Альянсом Лордов. Это заставило его подчиниться Сарку Толливеру (смотри ниже).

***Пьерон Рэмдон (ПЬЕР-он РЭМ-дон).*** Мужчина человек, родом из Кормира, член Альянса Лордов. Появляется только если погибает Зора Калкин. Сильно хромотает, темные волосы с проседью, имеет рокошущий голос.

***Сарк Толливер (САРК ТОЛЛ-и-вер).*** Мужчина человек член Ястребов (тайная полиция), работает на Элементальные Культы скорее по принуждению, а не ради веры. Его выбритая голова и изможденное лицо делают определение его возраста трудным, но взор его тяжел. Он командует мягким голосом и обычно получает мгновенное повиновение без лишних угроз.



# Код для РЕЗУЛЬТАТОВ: МАРТ - АПРЕЛЬ 2015

Если вы проводите это приключение в качестве Мастера в течение Марта - Апреля 2015, пожалуйста, покажите игрокам эту страницу. QR код ниже можно просканировать и написать свое мнение и результаты приключения, чтобы повлиять на историю в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста попросите его зайти на [dndadventurersleague.org/results](http://dndadventurersleague.org/results) чтобы ввести свои результаты.

