



ADVENTURERS LEAGUE™

СМЕРТЬ НА СТЕНЕ

Первый Лорд Торин Номерталь и несколько его советников собираются покинуть Хиллсфар, чтобы осмотреть Стену, и сопровождает их лишь небольшой контингент из Красных Перьев. Время для удара пришло! Вторая часть «Шести ножей для Торина Номерталя». Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня.

Код приключения: DDEX3-14

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Greg Marks

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

D&D Organized Play: Chris Lindsay, Chris Tulach

D&D Adventurers League Wizards Team: Mike Mearls, Chris Lindsay, Chris Tulach

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

Перевод и вёрстка: Майя Эверетт

Вычитка: Джей «J100p0r0m», Max Corpseater

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



EXPEDITIONS



Дебют: 5 февраля 2016

Публикация: 1 марта 2016

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2		
Введение	2		
Лига Приключенцев D&D	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	3		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Предыстория приключения	5		
Обзор приключения	5		
Зацепка приключения	5		
Начало: Остановка	6		
«Плещущийся плуг»	6		
Часть 1: Своевременный заговор	8		
Входят Красные Перья	8		
Полный рюкзак проблем	9		
Часть 2: Юлашская стена	10		
Общие черты	10		
1. Стена	10		
2. Сторожевые башни	11		
3. Псарня	11		
4. Святылище Темпуса	11		
5. Казармы	11		
6. Обеденная палатка	12		
7. Шатёр Первого Лорда	12		
8. Припасы	12		
9. Конюшня	12		
		10. Холм с видом на лагерь	12
		Планы, заговоры и интриги	13
		Хронология	14
		Часть 3: Шесть ножей для Торина Номерталя	16
		Общие черты	16
		А. Зал ожидания	17
		Б. Спальня	17
		В. Спальня Торина Номерталя	17
		Заключение	18
		Вознаграждение	19
		Опыт	19
		Сокровища	19
		Время простоя	20
		Слава	20
		Благосклонность и вражда	20
		Награда Мастера	20
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	21
		Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	24
		Раздаточный материал 1: Задания фракций	25
		Раздаточный материал 2: Полный рюкзак проблем	27
		Раздаточный материал 3: Сложенная записка	28
		Карта: Гарнизон Юлаша	29

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Смерть на стене», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Ярость Демонов*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Место действия приключения — регион Лунного моря во вселенной *Forgotten Realms*, возле города Хиллсфара.

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

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

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

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

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

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

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

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

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

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Всегда принимайте решения и суждения так, чтобы приключение приносило больше удовольствия.

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

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

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны

в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

В Хиллсфаре можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Чонтия, Ллиира, Майлики и Темпус.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ПЕРСОНАЖЕЙ

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

вещи могут произойти с ними.

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ, И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ

ЭФФЕКТЫ

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

СМЕРТЬ

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

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

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

Отряд оплачивает персонажу оживление.

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

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Жестокий режим Первого Лорда Хиллсфара, Торина Номерталя, породил восстание, в целом поддержанное фракциями и не-людьми из Эльфодрева. Несмотря на небольшую численность, движение окрепло благодаря притоку приключенцев и закалённых несчастьем беженцев из Флана. Подстёгиваемый распространяющимся по региону безумием, Хиллсфар ещё больше погряз во зле, а повстанцы осмелели; поражённые порчей умы обеих сторон подстёгивают из к более дерзким и крайним мерам, чем те, на которые бы они пошли без этого.

В части первой «Шести ножей для Торина Номерталя» (DDEX3-12 «Освобождение Хиллсфара») приключенцы, работающие на Эланиль Элассидиль, Вестницу Лунного Серебра из Эльфодрева, внедрили в город Хиллсфар. С помощью симпатизирующих восстанию членов Гильдии Плутлов приключенцы установили, что один из советников Первого Лорда был агентом огненных великанов Маэримидры. Ещё более ценным для движения стало то, что приключенцам удалось втайне завладеть копией расписания Первого Лорда на ближайшее будущее. Скоро Первый Лорд и все его старшие советники отправятся на инспекцию недавно построенной крепости у Пути Вниз [the Waydown]. Хотя он по-прежнему находится под усиленной охраной, он и его кабинет будут за пределами стен Хиллсфара. Зная, когда и где появится Первый Лорд, восстание разработало дерзкий план убийства. Учитывая, что при нём будет целая рота Красных Перьев и их вспомогательных войск, для большинства это задание станет самоубийственным, но среди повстанцев гуляет безумный настрой на то, чтобы встретить свой конец в служении общему делу.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

К моменту начала приключения в разделе «Начало» персонажам поручили быть в Остановке, чтобы проследить за передвижениями Красных Перьев в этой области и подготовить место, куда могла бы бежать часть ударных сил повстанцев, если дела пойдут плохо. У персонажей есть возможность завести друзей и узнать о текущих событиях, встретившись с местными жителями.

К началу *части 1* не предполагается, что именно персонажи будут теми, кто предпримет покушение на Первого Лорда, но всё меняется, когда Эланиль Элассидиль врывается через заднюю дверь гостиницы и бросает персонажам рюкзак, после чего убегает через входную дверь и скрывается на украденной лошади, а в погоню за ней скачет орда Красных Перьев. Из содержимого рюкзака персонажи узнают, что Первый Лорд и его министры отделились от основных войск и собираются в руины Юлаша, чтобы подписать торговое соглашение с Дамарой. По сравнению со столкновением в гарнизоне у Пути Вниз это куда лучший шанс покончить с угрозой хиллсфарского режима. К сожалению, Эланиль заметили до того, как она смогла встретиться с ударными силами повстанцев и перенаправить их, так что персонажи

— её единственная надежда.

Часть 2 описывает лагерь у руин Юлаша: его планировку, персонал и хронологию событий, происходящих до того, как Первый Лорд и его свита покинут лагерь и возможность для покушения будет потеряна. Чтобы добраться до Первого Лорда, персонажи могут предпринять расследование, внедрение, социализацию или атаку, в зависимости от предпочитаемых ими методов. Это столкновение должно занять большую часть игрового времени, пока персонажи формулируют и подготавливают свой план.

Когда персонажи готовы предпринять покушение на Первого Лорда, начинается *часть 3*. Если оно увенчается успехом, то смерть Торина Номерталя, агента Маэримидры и всех остальных министров может предоставить первый настоящий шанс освободить Хиллсфар от жестокой нетерпимости, которая характеризовала его историю.

ЗАЦЕПКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи начинают в «Плетущемся плуге» в Остановке. Во время дерзкой вылазки в Хиллсфар приключенцы добыли копию расписания Первого Лорда (DDEX3-12 «Освобождение Хиллсфара») и узнали, что он собирается на инспекцию недавно построенной крепости у Пути Вниз. Повстанцы составили план, по которому самые сильные из них нападут на гарнизон, когда придут Первый Лорд и его министры, с целью положить конец его тирании. Как части этой операции, персонажам поручено прибыть в Остановку и следить за передвижениями солдат и всем остальным, что может помешать плану.

Задания фракций: Каждой фракции было заранее дано отдельное задание. Выдайте каждому игроку соответствующую часть **Раздаточного материала 1**.

ОТ ПЕРЕВОДЧИЦЫ

Судя по всему, это приключение и первая часть диалоги, DDEX 3-12 «Освобождение Хиллсфара», публиковались в спешке, потому что в текстах обоих модулей присутствует большое количество фактических расхождений. Самых главных расхождений между модулями два:

1. В 3-12 персонажи узнают, что Первый Лорд через неделю собирается встретиться в Юлаше с делегацией Дамары. В 3-14 оказывается, что заговорщики узнали, что Первый Лорд собирается в крепость у Пути Вниз, а встреча с делегацией Дамары в Юлаше подаётся как неожиданное изменение планов Торина Номерталя, путающее карты заговорщиков. Если вы ведёте оба приключения как дилогию, имеет смысл изменить информацию, которую игроки узнают в 3-12, и сказать им, что Первый Лорд собирается выехать из города на инспекцию недавно построенной крепости у Пути Вниз.
2. В 3-12 стоит середина лета, а на балу царит жара. В 3-14 лежит снег, хотя действие происходит всего через неделю после 3-12. Если вы ведёте оба приключения как дилогию, используйте одно и то же время года для обеих частей.

НАЧАЛО: ОСТАНОВКА

Остановка [The Stop] — это караванная станция на полпути между Хиллсфаром и Юлашем, которая выросла в деревню, обслуживающую караваны и многие близлежащие фермы. Из-за того, что здесь часто проходят караваны, Остановка — достаточно космополитичное место по меркам окрестностей Хиллсфара. Многие беженцы из Флана переехали сюда после элементарного разрушения, которое привело к нехватке продовольствия в Мулмастере, в надежде найти припасы для помощи своим семьям, всё ещё находящимся в Городе Опасностей. Поскольку Остановка всё-таки находится недалеко от Хиллсфара, но охраняется лишь небольшим контингентом Красных Перьев, в неё часто навешиваются шпионы, разбойники и негодяи, занятые своим ремеслом.

Сейчас полдень, и персонажи уселись на обед в «Плетущемся плуге». Дайте персонажам возможность представиться и, если позволяет время, пообщаться с ПМ в таверне. В случае, если время ограничено, отведите на это общение не больше пяти минут.

«ПЛЕТУЩИЙСЯ ПЛУГ»

«Плетущийся плуг» — это одновременно гостиница и таверна, обслуживающая в основном местных жителей; практически весь день общий зал заполнен посетителями. Хозяйка заведения — женщина-дварф по имени Гленна Мунсмит, живущая в постоянном страхе того, что чиновники Хиллсфара отберут у неё её бизнес; из-за этого она не желает выступать против преступлений режима. Если жёстко потребовать у неё информацию, она нервно засмеётся и предложит бренди «Драконье пламя».

«Плетущийся плуг» — это приятная гостиница и таверна, где присутствуют разные расы и где торговые сделки заключаются за кружкой эля. Общие черты её следующие:

Потолки. Здесь пятнадцать футов (4,6 м) до высокого потолка с открытыми балками и распорками.

Свет. Сейчас солнечный полдень, и из окон льётся яркий свет.

Камин. В камине полыхает огонь. Те, кто входит в камин или заканчивают в нём свой ход, получают урон огнём 4 (1к8).

Сейчас, когда вы принимаетесь за полуденный обед, «Плетущийся плуг» не так заполнен народом, как обычно. Гленна, хозяйка гостиницы, предлагает вам поднос с напитками в дополнение к сытному обеду, а затем спешит обслужить другие заказы.

Возле входной двери группа из трёх полуросликов смеётся вместе с человеческим торговцем, а у барной стойки сидит мужчина-эльф в капюшоне, пьющий из большой кружки. В комнате тепло, и через окно светит солнце, отражаясь в свежавывающем снеге.^a

^aСм. врезку «От переводчицы».

ПОСЕТИТЕЛИ

Посетители делятся на две группы. Рядом с дверью сидят человек-мужчина и трое полуросликов, наслаждаясь напитками и смеясь, а в конце барной стойки сидит лесной эльф и ест тушёное мясо.

Рейилл Вернед (мужчина, человек): Рейилл — продавец овощей из Хиллсфара, который зарабатывает продажей продукции с ферм за пределами города. Он покупает продукцию нечеловеческих фермеров и переупаковывает её для тех жителей города, которые предпочитают не думать о том, кто выращивает их еду. Рейилл не разделяет расистских взглядов и счастлив быть в компании своих друзей-полуросликов, но он также достаточно прагматичен, чтобы понимать, что перед Красными Перьями и за стенами Хиллсфара не стоит слишком громко высказываться против Закона Человечества. До сих пор ему не хватало храбрости отстаивать свою позицию, но чем больше он видит жестокостей, вызванных Великим Законом, тем ближе наступает тот день, когда он всё-таки выступит против него.

Родж Эплвинк, Нарднер Ултуб и Гайлиан Штундтер (мужчины, полурослики): Родж, Нарднер и Гайлиан — фермеры, регулярно продающие свою продукцию Рейиллу. Они встречаются с зеленщиком, чтобы принять заказы на следующий сезон и определить, что лучше посадить. Будучи друзьями уже много лет, полурослики достигли некоторого успеха благодаря партнёрству с Рейиллом. Родж — самый большой и крепкий из них. Нарднер — немного нарушитель спокойствия, ему нравятся провоцировать других на реакции, которые часто приходится сглаживать Гайлиану — самому харизматичному из троих, с улыбкой под копной вьющихся ярко-рыжих волос.

Калесаэр (мужчина, лесной эльф): Калесаэр родом из Кормантора и держит путь в Пограничный лес в поисках своей сестры Аэлстрии, от которой он не слышал вестей уже больше года. Он не особенно заинтересован в том, чтобы заводить друзей, и держится поодаль от остальных, если только его не потревожат. Он осознает трудности путешествия через земли Хиллсфара и делает всё возможное, чтобы не привлекать к себе внимание.

СЛУХИ, ИСТОРИИ И РАССКАЗЫ

Если время позволяет, персонажи могут пообщаться с посетителями и узнать о том, что сейчас происходит. Мастер может вставлять в разговор следующие реплики, когда это уместно.

- «Плохи дела. Люди меняются. Сестрин сынок воеет на луну и волком себя считает. Сначала мы думали, что он оборотнем становится, но не. Просто чудной он».
- «Видел в окрестностях много друу, и они не одни. С ними другие эльфы, и, похоже, они союзники. Отродясь ничего подобного не видал».

- «А ещё кругом шастают странные гоблины. Многие из них похожи на диких, обезумевших налётчиков. Думаю, они поднимаются из Подземья. Кто знает, что ждёт нас дальше?»
- «Красные Перья опять повысили налоги для нечеловеческих фермеров. Скоро уже у нас ничего не останется, и мы все станем рабами, питающими город».
- «Слышал, в Эльфодреве организуется какое-то сопротивление властям Хиллсфара. Думаете, поднимется восстание?»
- «Видал вчера маленькую девочку. Вся грязная и по снегу¹ ходит босиком. И за ней ещё ходит такой чёрный лохматый козёл с молочно-белыми глазами. На меня глянул — у меня аж душа в пятки».
- «Много больных в последнее время. Какая только хворь в воздухе не летает».

Когда персонажи используют свою возможность представиться или поговорить с Гленной или посетителями, переходите к части 1.

¹См. врезку «От переводчицы».

Часть 1: Своевременный заговор

Когда персонажи усядутся, чтобы насладиться едой, прочтите следующий текст.

Раздаётся звук распахнутой двери, отдающийся эхом с кухни, а за ним слышится грохот копыт. Эльфийская женщина с рюкзаком, перекинутым через плечо, выбегает с кухни и перепрыгивает барную стойку, грациозно приземляясь в центре общего зала посреди удивленных посетителей. Она быстро осматривает комнату; её взгляд падает на вас, и она улыбается.

«Они меня заметили. Придётся действовать вам». Она бежит к двери и ловко запускает в вашу сторону рюкзак. Тот скользит по полу и врезается в ножку вашего стола, опрокидывая напиток. «Удачи, и не попадитесь!» — бросает она вам через плечо, выбегает во двор и прыгает на привязанную лошадь. Натренированным движением она обрезает привязь и разворачивает лошадь, уезжая в снег^a. За ней гонится взвод из более чем пятидесяти Красных Перьев, во главе которой скачет женщина в мантии.

«Но это была моя лошадь...» говорит всё ещё ошеломлённый человек, сидящий с полуросликами.

^aСм. врезку «От переводчицы».

Путешественница — это Эланиль Элассидиль, известный эльф-бард из Эльфодрева. Те, кто встречал её в предыдущих приключениях, немедленно узнают её как одну из предводителей местного восстания против Великого Закона Человечества Хиллсфара. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 10 позволит персонажу заметить на её рубашке заколку в форме арфы, частично прикрытую лямкой рюкзака.

Эланиль узнала жизненно важную информацию о Первом Лорде, но за ней в Эльфодрево последовала группа патрульных Красных Перьев. Она знает, что её единственная надежда — это вручить информацию кому-то из союзников и отвлечь на себя Красных Перьев и камергера Малкин Гренфельд. Эланиль не останавливается на разговоры — времени нет.

Персонажи, участвовавшие в событиях DDEX 3-12 «Освобождение Хиллсфара», узнают в женщине в мантии камергера Малкин Гренфельд, бывшего плаща и члена двора Первого Лорда Номерталя.

Отыгрыш Эланиль Элассидиль

Эланиль Элассидиль живёт в Эльфодреве, где она носит титул Вестницы Лунного Серебра. Она — бард, достаточно известный в окрестностях Хиллсфара.

Эланиль уверена в своих способностях и сильна духом. Она не боится высказывать свое мнение по разным вопросам, даже когда её не спрашивают. Она любит приводить в качестве доводов исторические подробности и не церемонится с теми, кто не подкрепляет своё мнение столь же весомыми аргументами.

Если обстановка слишком накаляется, у Эланиль есть наготове песня, способная успокоить спорящих и заставить их забыть о разногласиях. Она опытный дипломат и регулярно использует этот навык, будучи членом Арфистов.

Дайте каждому персонажу одно действие на то, чтобы отреагировать на эту ситуацию. Те, чья пассивная Внимательность равна 14 или выше, слышат, как сапоги и копыта хрустят в снегу позади «Плетущегося плуга». В остальной части этой сцены предполагается, что персонажи сталкиваются с Красными Перьями в общем зале «Плетущегося плуга». Если это не так, внесите необходимые коррективы.

Гленна Мунсмит пытается спрятаться в задней части таверны во время этой стрессовой ситуации и остаётся там, если только кто-то не начнёт наносить ущерб её заведению; в этом случае она осторожно выходит на разведку, крепко держа в руках кастрюлю.

Входят Красные Перья

Когда персонажи совершат по действию, в «Плетущийся плуг» через чёрный ход врываются десять **патрульных Красных Перьев**. Эта ситуация НЕ задумана как боевое столкновение, и Мастеру следует дать игрокам понять, что преимущество здесь не на стороне персонажей. Если персонажи всё-таки настаивают на насилии, это их выбор.

Красные Перья, выйдя из двери на кухню и достав оружие, заполняют собой общий зал и осматривают его. Один из них хватается эльфа у барной стойки и швыряет его на пол. «Что она тут делала, цветоед? Отвечай!» Эльф, из чьей губы идёт кровь, свирепо смотрит на него в ответ, но молчит. Другой из Красных Перьев приближается к полуросликам, подняв кулак и игнорируя сидящего с ними человека.

Полурослик с рыжими волосами поднимает руки. «Она побежала туда! Просто выбежала и не сказала ни слова. По-моему, она украла лошадь!»

Стражник поворачивается к вам. «Как насчёт вас? Вы видели, как она что-нибудь сделала?» Он с подозрением смотрит на пролитый напиток на вашем столе.

Всё внимание сейчас нацелено на персонажей, и их реакция определит, уйдут ли Красные Перья или останутся здесь для расследования. Если хотя бы один персонаж расскажет правдоподобную ложь, он может совершить проверку Харизмы (Обман) с преимуществом благодаря помощи посетителей. Если ложь не очень правдоподобна, или же персонаж пытается применить Запугивание, проверка совершается без преимущества. У патрульных пассивная Проницательность 10, поэтому их легко обмануть. Все посетители поддерживают отряд и не заинтересованы в том, чтобы помочь Красным Перьям кого-то задержать.

Если проверка проваливается, Красные Перья начинают осматривать комнату. Они начинают с того, что грубо бросают рюкзак Калесаэра на барную стойку и копаются в его вещах, а затем переходят к вещам других посетителей. Персонажи могут снова вмешаться, но на этот раз все социальные проверки совершаются без преимущества. Если они вновь потерпят неудачу или не попыта-

ются вмешаться, они могут попробовать спрятать рюкзак, но на них сосредоточено много взглядов. Проверки с целью что-либо спрятать совершаются с помехой против пассивной Внимательности 12 у Красных Перьев.

Поощряйте творческие планы и хороший отыгрыш. Это столкновение задумано как напряжённая ситуация, где преимущество не на стороне персонажей. Мало того, что Красных Перьев слишком много, они ищут драки, и если персонажи победят, другие Красные Перья хватятся этого патруля, местонахождение которого им хорошо известно. Хотя персонажи, скорее всего, уберутся из деревни до прибытия подкреплений, это навлечёт неприятности на Эльфодрево, и это следует подчеркнуть.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи вступают в сражение с Красными Перьями, те делают всё возможное, чтобы захватить персонажей живыми, но не преследуют их дальше двора гостиницы. Другие посетители могут прийти на помощь персонажам, если это повернёт ситуацию в их сторону. Используйте параметры **обывателей** [commoner], если необходимо.

Если половина Красных Перьев побеждена, остальные убегают за подмогой. Если их прогнали силой, гостиница ненадолго останется безопасным местом. Все посетители начнут собирать вещи, зная, что скоро вернётся ещё большая группа Красных Перьев.

Находящиеся в гостинице не очень рады такому повороту событий. Когда бой закончится, полурослик, чью лошадь угнала Эланиль¹, говорит: «Теперь хоть петли на наших шеях затягивай. Красные Перья скоро вернуться, и на этот раз они будут действовать жёстче».

ОПЫТ

Персонажи получают 75 опыта, если избегают сражения с Красными Перьями в Остановке.

ПОЛНЫЙ РЮКЗАК ПРОБЛЕМ

Когда персонажи получают возможность осмотреть рюкзак, оставленный Эланиль, они найдут там все предметы, описанные в **Раздаточном материале 2**. Вот эти предметы:

- Сам рюкзак.
- Сложенная записка; см. **Раздаточный материал 3**.
- 50-футовый моток пеньковой верёвки.
- Униформа Красных Перьев; предоставляет преимущество на проверки Харизмы (Убеждение) для того, чтобы выдать себя за солдата Красных Перьев. Униформа подходит человеку-мужчине среднего размера.
- Ломик, крюк-кошка и пара наручников (с ключами).
- Трутница и 5 фляг масла.

¹А выше о том, что у него украли лошадь, говорит не полурослик, а человек, сидящий с полуросликами.

- **Флакон простого яда**: контактный яд; при провале спасброска Телосложения со Сл 10 цель получает урон ядом 2 (1к4); преуспевшие в спасброске не получают урона.
- **Флакон змеиного яда**: контактный яд; при провале спасброска Телосложения со Сл 11 цель получает урон ядом 10 (3к6); преуспевшие в спасброске получают половину урона.
- **Флакон яда «кровь ассасина»**: поглощаемый яд; при провале спасброска Телосложения со Сл 10 цель получает урон ядом 6 (1к12) и становится отравленной на 24 часа; преуспевшие в спасброске получают половину урона и не становятся отравленными.

Яды можно опознать заклинанием *обнаружение болезней и яда* [detect poison and disease] или успешной проверкой Интеллекта (Природа) со Сл, равной Сл спасброска от яда. Простой яд отмечен одной зелёной точкой, змеиный яд — двумя зелёными точками, а кровь ассасина — жёлтой точкой.

Часть 2: Юлашская стена

Персонажи не знают, где ожидают остальные повстанцы, поэтому у них нет возможности доставить рюкзак остальным до того, как Первый Лорд покинет Юлаш. Если они верны идеям восстания, никто, кроме них, не сможет взяться за эту миссию. Судя по словам Эланиль «Придётся действовать вам», в этом и состояло её намерение.

Если персонажи отправятся в путь сейчас, они смогут дойти от Остановки до Юлаша после наступления ночи. Если они решат подождать, откорректируйте описание соответствующим образом.

Лагерь, окружающий руины Юлаша, виден с большого расстояния. Вокруг почти построенной стены в более чем три человеческих роста расставлены факелы. Эта стена была построена, чтобы не дать никому и ничему выбраться из Подземья через тоннели под деревней. В задней части огромного сооружения разведены десятки костров, освещающих палатки, небольшие здания и множество солдат.

Особенно привлекает внимание круглый шатёр, уставленный на возвышении. Над ним развевается на ветру флаг Хиллсфара.

Персонажи подошли незаметно с юго-востока. Они все еще довольно далеко и должны решить, как лучше действовать. Весь лагерь описан ниже. Невозможно предсказать план персонажей, но некоторые идеи описаны в разделе «Планы, разговоры и интриги». В частности, Мастер должен убедиться, что у персонажей есть шанс увидеть взаимодействие между именованными ПМ в лагере. Их помощь или отсутствие таковой, вероятно, будет иметь решающее значение в успехе или провале любого плана, который предпримут персонажи. Хорошие идеи следует вознаграждать. События, которые произойдут в лагере без вмешательства персонажей, описаны в разделе «Хронология».

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Следующие особенности описывают лагерь в целом. За спецификой обращайтесь к каждому из нумерованных разделов.

Свет. Когда персонажи прибывают, стоит ночь, и лагерь окутан тьмой. Костры и факелы дают тусклый свет. Приближается шторм, на следующий день небо затягивается облаками, а в следующую ночь падает снег¹.

Звук. Звуки солдат, рабочих и животных слышны постоянно, даже после наступления ночи.

Гарнизон. Ниже описаны несколько конкретных лиц. Кроме них, в лагере в общей сложности девятнадцать **стражников** [guard] (обычный гарнизон), двадцать четыре **обывателя** [commoner] (рабочие, строящие укрепления) и двадцать пять **патрульных Красных Перьев** (часть взвода

Первого Лорда, которая не погналась за Эланиль Элассидиль). Стражники и обыватели размещены в казармах, а патрульные Красных Перьев расставили вокруг казарм палатки.

Патрули. Большая часть укреплений лагеря сфокусирована на Пути Вниз², но присутствуют также два патруля, задача которых — защитить лагерь от всего, что могло бы перелезть через стену. Группа из трёх **стражников** обходит лагерь по часовой стрелке каждый час. Другая группа из двух **стражников** и **мастиффа** [mastiff] передвигается по лагерю случайным образом. Патрули не нападают сразу; вместо этого они требуют, чтобы неизвестные лица назвали себя.

Погода. В первую ночь и в первый день пасмурно, и в воздухе витает запах снега. Во вторую ночь приходит шторм с сильным ветром и снегопадом, слегка заслоняя [lightly obscure] всё на расстоянии более 10 футов. Успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 10, совершённая в любое время после прибытия персонажей, но до начала шторма, определяет, что к гарнизону медленно приближается серьёзная снежная буря. Любой персонаж, превзошедший Сл на 5 или более (то есть Сл 15), может точно определить, что шторм начнётся в следующую ночь.

РАСШИРЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если это приключение проводится в условиях достаточного времени, Мастер может дать игрокам больше времени на исследование лагеря и симпровизировать дополнительные осложнения. Если же времени мало, имеет смысл дать персонажам сразу встретить одного или более из именованных ПМ.

1. СТЕНА

Стена из крепких деревянных брёвен, укреплённых полосами железа, окружает руины Юлаша и вход в тоннели под ними. Вдоль верхней части стены равномерно распределены факелы, а прямо под ними по внешней стороне стены проходит дорожка.

Стена имеет двадцать футов (6 м) в высоту. В каждом промежутке между сторожевыми башнями к дорожке приставлена лестница, а в каждой башне построена деревянная лестница из ступеней. Внутри сидят четверо **стражников** [guard]. После нескольких произошедших инцидентов внимание стражников сосредоточено на руинах, и они совершают с помехой проверки Мудрости (Внимательность) на то, чтобы заметить активность в лагере.

²Ошибка в оригинале. Путь Вниз находится не в Юлаше. Туда изначально направлялся Первый Лорд, прежде чем свернуть к Юлашу.

¹См. врезку «От переводчицы».

2. СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ

Вокруг расщелины стоят четыре деревянные башни — по одной на каждую сторону света. Внимание стражников сосредоточено на другой стороне стены, и они лишь изредка оглядываются на лагерь.

Каждая из четырёх башен имеет двадцать пять футов (7,6 м) в высоту, увенчивая стену. На башню можно вскарабкаться по лестнице через люк в полу, а низкая стена обеспечивает укрытие двум **стражникам** [guard], которые дежурят на стене двенадцатичасовыми сменами. Внимание стражников сосредоточено на расщелине, и они совершают с помехой проверки Мудрости (Внимательность) на то, чтобы заметить активность в лагере позади себя.

В каждой сторожевой башне есть жаровня, которую её охрана может зажечь, если заметит опасность. Огонь хорошо виден в темноте, а грязное масло выделяет много дыма, который легко увидеть днём.

3. ПСАРНЯ

Из-под этого навеса можно услышать лай и рычание гончих. Несколько больших собак лежат в грязной соломе.

Это низкое строение вмещает четырёх **мастиффов** [mastiff], и в каждый момент времени один из них входит в состав патруля (см. абзац «Патрули» в разделе «Общие черты» выше). Мастиффы привязаны к перилам и не могут отойти от псарни более чем на 10 футов.

За собаками ухаживает Коралинн Винсэйл, грубая человеческая женщина (**обыватель** [commoner]). Она сосредоточена на своих собаках, и её не особенно интересуют политика и восстание. Те, кто наносит вред её питомцам, быстро становятся её врагами. Коралинн можно найти здесь 75% времени; она часто спит на соломе вместе с собаками, чтобы избежать нежелательного внимания со стороны приезжих солдат. Поведение вновь прибывших солдат по отношению к ней и её собакам не особенно расположило к ним Коралинн.

4. СВАТИЛИЩЕ ТЕМПУСА

На низком возвышении стоит беседка из вьющихся растений, навешенная балдахином. Потёртые в боях щиты развешены на деревянных столбах, поддерживающих крышу, а в снежную землю вокруг вогнаны ржавые мечи, копьё и топоры. Кроваво-красный деревянный щит, на котором нарисован пылающий серебряный меч, свисает с середины крыши, покачиваясь на ветру.

Это маленькое святилище служит духовным потребностям солдат и рабочих, трудящихся здесь. **Боевой страж Лорханна** находится здесь на закате солнца, когда она возносит молитвы Владыке Битв. Остальную часть дня она, суровая пожилая женщина, передвигается по лагерю, служа своей пастве.

Лорханна была сослана на стену за то, что публично выступала против политики Первого Лорда по принуждению не-людей к сражениям до смерти на арене. Как и многие жрецы Темпуса, она считает, что бесчестно заставлять неподготовленного воина сражаться до смерти (притом плохо) ради развлечения других. Такая смерть не приносит чести Темпусу. Хотя она не потворствует покушению на убийство, не потребуется много усилий, чтобы убедить её помочь в восстании против Торина Номертала; это сможет сделать любой персонаж, который выдвинет достаточно весомый аргумент и преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 11.

5. КАЗАРМЫ

Дым валит из труб бревенчатых казарм. Смех и дружеские крики слышны изнутри. Десятки палаток, окружающих костры, предоставляют дополнительное жильё для приезжих солдат.

В каждом из этих длинных зданий размещается до двадцати рабочих и стражников, половина из которых присутствует в любой момент времени, пытаясь согреться и отдохнуть перед следующей сменой. Когда прибывают персонажи, здесь находятся четыре **стражника** [guard] и шесть **обывателей** [commoner]. Из-за того, что вместе с Первым Лордом в лагерь нагрянуло много посетителей, они привыкли видеть незнакомые лица. Проверки Харизмы (Обман) для маскировки под рабочего или стражника выполняются с преимуществом.

Каждое из постоянных зданий окружено десятью или более палатками с пятью **патрульными Красных Перьев**, сгрудившимися вокруг костра; остальные находятся в составе патруля, посещают обеденную палатку, святилище или иным образом разбросаны по всему лагерю. Если сейчас уже поздняя ночь, большинство палаток заполнены спящими солдатами. Патрульные презирают тех, кто определён на Юлашскую стену, и игнорируют всех, кто не доставляет очевидных неприятностей.

В одной из казарм есть дополнительная комната, зарезервированная для предводителя лагеря: коменданта стражи Вума Йэстраля (используйте параметры **рыцаря** [knight]). Первоначально он отвечал за строительство гарнизонной крепости над Путём Вниз, и его успех в этом деле привёл к тому, что он был переназначен на строительство оборонительных сооружений в Юлаше. Его подчинённым неизвестно, он является членом Альянса Лордов. Из-за этого его больше интересует Закон Торговли, чем Закон Человечества.

Вум тратит половину своего времени бодрствования на встречи с Первым Лордом, информируя его о ходе строительства и описывая в подробностях встречи с существами, вылезавшими из тоннелей. Вторую половину дня он проводит в лагере, руководя повседневными операциями. С наступлением темноты он посещает службу в святилище Темпуса.

Отыгрыш Вума Йестралья

Комендант стражи Вум Йестраль — предводитель Красных Перьев, военного формирования, ответственного за безопасность Хиллсфара. Он громок и самоуверен, однако добр и очень предан гражданам Хиллсфара. Он является членом Альянса Лордов и стремится восстановить устойчивые торговые отношения, позволив не-людям посещать город только по делам и не оставаться там жить. Вум, человек шестидесяти с небольшим лет, по-прежнему имеет авторитет среди своих подчинённых.

6. ОБЕДЕННАЯ ПАЛАТКА

Эта большая палатка заполнена несколькими длинными столами, скамейками и местом для приготовления пищи. Складское здание из свежих брёвен без окон, закрытое на амбарный замок, находится в нескольких шагах от костра рядом с колодцем. Камни колодца старые и потрескавшиеся, что говорит о том, что они могли остаться от ранее стоявшей здесь деревни.

Три повара (люди-мужчины; используйте параметры **обывателей** [commoner]) — Бельморн, Джамри и Отибен — работают здесь большую часть дня, чтобы приготовить достаточно еды для рабочих. Поскольку голодных желудков временно стало ещё больше, они задерживаются здесь до позднего вечера, готовя пищу и растапливая снег ради воды. Повара хорошо разбираются в лицах, но избегают конфронтации, если только не видят, как кто-то шляется возле сарая. Слухи о том, что здесь есть бочка вина для приготовления пищи, привели к тому, что несколько солдат пытались прорваться внутрь.

У Бельморна, самого младшего из поваров, есть дальняя родственница-полуэльф (Констанция Гудрут из DDEX3-1 «Загнанные в Хиллсфаре»), и поэтому он симпатизирует не-людям. Если он случайно увидит не-человека, то тихо попытается отогнать его, предупреждая, как опасно для персонажа быть здесь. Если надавить на него, он может согласиться спрятать одного из персонажей в сарае.

7. ШАТЁР ПЕРВОГО ЛОРДА

Этот большой шатёр установлен на деревянном возвышении. Двое солдат стоят на страже у его входа по обе стороны от коротких деревянных ступеней. Рядом с палаткой стоит пустой фургон.

Шатёр находится на деревянной платформе, которая поднимается на один фут над землей. Перед входом поднимается короткая лестница из двух ступеней. У входа постоянно находятся двое **патрульных Красных Перьев** вдобавок ко всем стражникам внутри (скорректируйте относительно силы отряда, см. *часть 3*). Если персонажи посетят шатёр Первого Лорда и попытаются войти, переходите к части 3.

8. ПРИПАСЫ

Несколько груд припасов сложены под брезентом возле стены. Вдоль стены построена дюжина сараеподобных сооружений. Ветерок, в остальном свежий, приносит слабый запах отходов. Груды брёвен, верёвок, гвоздей и других строительных материалов завешены брезентом, чтобы защитить их от снега. В течение дня многие из простых людей приходят сюда и собирают материалы для дальнейшего укрепления стен и защитных сооружений.

Маленькие здания — это уборные, сливающие отходы непосредственно в тоннели под деревней и из-за этого остающиеся сравнительно чистыми.

9. КОНЮШНЯ

Несколько лошадей привязаны к столбам снаружи переполненной конюшни. Рядом в загонах стоят несколько других. Лошади топают и фыркают на морозе.

В сарае обычно содержатся десять лошадей и есть место ещё для шести, но на всех лошадей охраны Первого Лорда места не хватило.

Два человеческих мальчика (используйте параметры **обывателей** [commoner]) по имени Оди и Трилл спят и работают в конюшне. Оба они робкие и стараются не смотреть на собеседника при разговоре. Если на лагерь нападут, они спрячутся под ближайшей кучей соломы. Они не пожелают участвовать ни в каком плане, которые могут предложить персонажи, но их можно запугиванием заставить молчать о том, что они увидят.

10. ХОЛМ С ВИДОМ НА ЛАГЕРЬ

Небольшой лесистый холм высотой с хороший бросок копья находится в нескольких минутах ходьбы к юго-западу от лагеря.

Примерно в ста футах к юго-западу от лагеря, окружающего руины, находится невысокий холм. Этот холм, высотой шестьдесят футов и покрытый деревьями и кустами, является излюбленным местом среди тех солдат, которые стремятся уклониться от своих обязанностей — будь то послеобеденным сном, свиданием или бутылкой мёда. С него также открывается хороший вид на лагерь из укрытия. Если персонажи проведут здесь больше, чем несколько часов, они увидят, как подходит **стражник** [guard] Рой Уксио. Рой — наркоман, зависимый от шелкорня, и планирует уйти в уединённое место, чтобы предаться своему пороку. Из-за этого он проявляет подозрительное поведение: ёрзание, скрытые взгляды через плечо и т.д. Шелкорень — это вызывающий привыкание стимулятор, который также вызывает эйфорию; добывается он из корня растения, изначально росшего в Акануле. Также он вне закона. Рой боится, что его начальство узнает об этом и сурово накажет его, поэтому попытки запугать его или подкупить его обещаниями большего количества шелкорня совершаются с преимуществом. Будучи

в глубине души трусом, Рой не хочет никого убивать, но в остальном он помогает персонажам с их планом.

У Роя осталась только одна доза шелкорня, и он не будет сотрудничать, если персонажи её заберут. Однако, если его успешно запугать или подкупить (алкоголем, другими наркотиками, 25 зм), он может сказать персонажам, что покупает шелкорень у мужчины по имени Вентрия Грингласс из Гильдии Плуттов Хиллсфара.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Задание фракции Жентарим. Если член Жентарима убедит Роя выдать Вентрию Грингласса как своего поставщика шелкорня в Хиллсфаре, **он получит дополнительное очко славы.**

ПОПРАВКА ДЛЯ 8 СЕЗОНА

В 8 сезоне задания фракций не дают дополнительной славы.

ПЛАНЫ, ЗАГОВОРЫ И ИНТРИГИ

Существует множество возможных путей, которыми персонажи могут попытаться проникнуть в лагерь, собрать информацию, приблизиться к Первому Лорду или даже покуситься на его жизнь. Быть Мастером — это больше искусство, чем наука, но для этого приключения это верно как никогда. В лагере явно достаточно врагов, чтобы сокрушить персонажей. Цель приключения не в этом. Пусть игроки составят план и приведут его в исполнение. Наградите их счастливыми случаями за хорошие идеи и подготовку. Если ваши игроки менее опытные, пусть кто-нибудь из симпатизирующих им ПМ внесёт свои предложения. В конце концов, то, что предстоит сделать персонажам — это эпическое завершение сюжетной линии *Rage of Demons*™ для персонажей первого этапа. Оно должно быть захватывающим. Оно должно быть запоминающимся. Оно должно быть весёлым.

КАКОВ ПЛАН?

Вот несколько возможных планов действий, которые персонажи могут попробовать, и возможные их последствия.

Молниеносный удар! Вероятно, это худший выбор, который могут сделать игроки. Персонажи могут попытаться броситься в лагерь и атаковать павильон Первого Лорда. Возможно, что им это удастся, но их побег будет под сомнением. Если персонажи пойдут по этому пути, важно отметить, что весь лагерь не сможет ответить сразу. Ответные удары должны идти волнами, давая персонажам возможность отступить с боем или сбежать.

Принимаю вахту. Лагерь большой, и с таким множеством новых лиц людям или похожим на людей расам легко смешаться с толпой. Униформа Красных Перьев будет в этом подспорьем, но одетые по-граждански и не тяжело вооружённые

могут легко сойти за рабочих. Эта маскировка даст возможность перемещаться по всему лагерю, кроме шатра Первого Лорда, доступ к которому строго регулируется.

Ну разумеется, мы делегация Дамары. Творческие игроки могут заявить, что они — делегация из Дамары, чтобы оказаться в одной комнате с Первым Лордом. Это влечёт огромный риск, потому что они не знают, известно ли Первому Лорду, с кем ему предстоит встретиться. В этом случае им повезло, поскольку он не знает ничего, кроме того, что Хиллсфар ведёт переговоры о продаже драгоценных камней из дамаранских рудников. Если персонажи достаточно богато одеты (или притворяются солдатами или охранниками дипломатов), они потенциально могут обманом попасть на встречу.

Саботаж. Это хорошо сочетается со многими другими планами. Большая часть лагеря сделана из дерева или холста и легко воспламеняема. Любые пожары привлекают значительное внимание, и лагерь бросается на борьбу с огнём и пытается остановить его распространение. Другая возможность — отравление пищи. Повара стараются держать всех подальше от еды, но отравить её возможно, и это может привести к сбоям в расписании лагеря или даже сделать хорошую прелюдию к нападению. Отвлечение внимания — как из руин, так и снаружи — может также увести патрули от места действий. Стражники находятся на грани нервного срыва, учитывая постоянные нападения на гарнизон, охраняющий Путь Вниз, и они предполагают, что с Юлашем может случиться что-нибудь подобное. Поэтому лагерь пытается быстро и эффективно реагировать на атаки, особенно изнутри стены.

Тс-с-с. Оборона лагеря сосредоточена на руинах внутри него, поэтому через него можно пробраться незаметно. Однако по нему рыскают два патруля, и если они заметят кого-то, кто пытается спрятаться, они пойдут на конфронтацию, что поставит персонажа в опасное положение.

Завоевание друзей и оказание влияния на людей. Вполне возможно, что персонажи будут искать союзников в лагере. Вероятные кандидаты перечислены здесь, но Мастер может свободно импровизировать других потенциальных союзников в соответствии с планами игроков. В целом каждого из этих ПМ можно привлечь на свою сторону успешной проверкой Харизмы (Убеждение) со Сл 11. Мастеру стоит дать преимущество на эту проверку, если персонаж обращается к конкретным проблемам этого ПМ. По усмотрению Мастера могут быть назначены проверки других навыков.

- **Боевой страж Лорханна.** Жрица Темпуса — известный противник нынешнего режима, и её текущая должность вдали от города отражает это. Обращения к её чести или плачевному состоянию арены, скорее всего, завоюют её поддержку. Она готова помочь любой попытке свергнуть Первого Лорда с честью, но скрытные убийства она не оправдывает. Для неё приемлемо, если к Первому Лорду подберутся втайне, но закончиться это должно честным поединком —

чемпион на чемпиона. Хотя себя она таковым чемпионом не считает, она предлагает благословение Темпуса тому, кто согласится на эту роль. Она также может согласиться публично поговорить с солдатами гарнизона, потенциально убирая их из конфронтации с солдатами Первого Лорда. Если у персонажей нет чемпиона, она выражает поддержку коменданту стражи Вуму Йестралю.

- **Повар Бельморн.** Расовая тирания правительства Торина Номерталя повлияла на семью Бельморна, и высказывания о несправедливости Закона Человечества могут завоевать его поддержку. Бельморн не особенно полезен в бою, но он может спрятать персонажей в сарае, дать им доступ к еде или взять их с собой, чтобы доставить еду в шатёр Первого Лорда, пропустив их мимо стражи.
- **Коралинн Винсэйл.** Коралинн чувствует себя некомфортно в своей должности в лагере и в целом не любит новоприбывших солдат. Просьбы покинуть лагерь вместе с её собаками, скорее всего, найдут поддержку, в то время как планы, подвергающие её собак опасности, поддержки не найдут, хотя она может быть готова помочь устроить отвлекающий манёвр с помощью своих питомцев.
- **Комендант стражи Вум Йестраль.** Вум предан народу Хиллсфара и идее города как маяка для свободной торговли. Его членство в Альянсе Лордов также делает его активным сторонником обеспечения безопасности и цивилизации для всех. Он считает, что Закон Человечества вступает в противоречие с этими идеями, и поэтому его можно привлечь на свою сторону, апеллируя к идеалам торговли, а не фанатизму. Любой, кто апеллирует к нему, также будучи членом Альянса Лордов, также, скорее всего, получит его расположение. Он может приказать стражникам гарнизона, но не солдатам в распоряжении Первого Лорда, уйти со своих постов, чтобы персонажи безопасно прошли через лагерь. Он также может быть готов противостоять Первому Лорду в открытую.
- **Стражник Рой Уксио.** Рой боится, что его секрет раскроется. Любое обещание сохранить его тайну (Убеждение) или угроза выдать её (Запугивание), скорее всего, сработает. Будучи одним из стражников, Рой может дать персонажам униформы, припасы или информацию.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Задания Ордена Перчатки и Альянса Лордов. Если член Ордена Перчатки или Альянса Лордов успешно убедит боевого стража Лорханну или коменданта стражи Вума Йестраля принять власть над Хиллсфаром, **он получит дополнительное очко славы.**

ПОПРАВКА ДЛЯ 8 СЕЗОНА

В 8 сезоне задания фракций не дают дополнительной славы.

НЕУДАЧА!

Что произойдёт, если персонажей поймут? Возможно, персонажи попадут в неприятности, из которых не смогут выбраться, но это не означает, что приключение на этом закончится. Первый Лорд захочет взять персонажей живыми, чтобы отвезти их в Хиллсфар и допросить насчёт того, что они знают о восстании против его режима. Их свяжут цепями в палатке до подписания торгового договора. Это даст перечисленным выше ПМ, которые им симпатизируют, возможность организовать побег и дать им второй шанс!

ХРОНОЛОГИЯ

Если гарнизон остаётся в неведении относительно персонажей и их планов, жизнь в нём течёт как обычно. Ниже следует общая хронология событий для окружения Первого Лорда и лагеря, если персонажи не вмешиваются.

Вечер, 4 алтуриака. Взвод Первого Лорда прибывает без примерно пятидесяти всадников, отправившихся в погоню за Эланиль Элассидиль. Они устанавливают шатёр Первого Лорда и становятся лагерем. Когда прибывают приключенцы, в лагере ночь, и члены гарнизона разошлись по своим местам.¹

Рассвет, 5 алтуриака. Смена караула. Повара начинают готовить для всего гарнизона, что займёт у них весь день.

Середина утра, 5 алтуриака. Первый Лорд выходит из своего шатра в сопровождении своей охраны, а также коменданта стражи Вума Йестраля и боевого стража Лорханны. Они встречаются с некоторыми из стражников лагеря в обеденной палатке, обходят лагерь, поднимаются на одну из сторожевых башен и заканчивают обход в святилище Темпуса, после чего Первый Лорд возвращается в свой шатёр к середине дня.

Ранний день, 5 алтуриака. Дварф-торговец с фургоном, полным солёного мяса, прибывает в лагерь, намереваясь продать свой товар гарнизону. Неожиданно для него Красные Перья скачут навстречу тащат его и вместе с молодым слугой-человеком к Первому Лорду. Торин приказывает конфисковать мясо в пользу гарнизона, взять дварфа под стражу, чтобы выяснить, не знает ли он что-нибудь о восстании, а лошадь дварфа отдать его слуге в качестве компенсации.

Поздний день, 5 алтуриака. Группа из трёх дроу, охваченных распространившимся по Подземью безумием, пытаются вылезти из тоннелей под руинами и добраться до стены. Сначала комендант стражи Вум Йестраль приказывает задерживать и допрашивать их, но после того, как их берут под стражу, Первый Лорд Торин Номерталь приказывает казнить их и повесить их на кольях над руинами как предупреждение.

Наступление ночи, 5 алтуриака. Смена караула. Подаётся тушёное мясо — больше, чем

¹ Алтуриак — зимний месяц, хотя действие первой части диалога (DDEX 3-12) происходит летом. См. врезку «От переводчицы».

обычно. Начинается снегопад, который становится сильнее в течение ночи, и дует сильный ветер (дающий помеху на проверки Мудрости (Внимательность)). Боевой страж Лорханна читает молитвы Темпусу в святилище. В её проповеди говорится о том, что нужно действовать с честью и избегать таких грязных выходов, как разрушение домов, убийство семей, нападение на невинных торговцев или убой скота. Она явно имеет в виду инцидент с торговцем-дварфом.

Рассвет, 6 алтуриака. Смена караула. Прибывает остальная часть взвода Первого Лорда, которой не удалось поймать Эзаниль. Вскоре после этого прибывает делегация из Дамары в сопровождении ещё трёх дюжин солдат. Спустя час подписывается торговое соглашение.

Середина дня, 6 алтуриака. Шатёр Первого Лорда разбирают, и всё его сопровождение уезжает к Пути Вниз. Дамаранцы отправляются домой на север.

Часть 3: ШЕСТЬ НОЖЕЙ ДЛЯ ТОРИНА НОМЕРТАЛЯ

В конце концов персонажи приводят в действие свой план по свержению Первого Лорда. Это столкновение предполагает, что они делают это в шатре Первого Лорда. Если это не так, Мастеру следует внести соответствующие изменения, бросая врагов в бой волнами в те моменты, когда это имеет смысл.

У входа в шатёр постоянно дежурят двое **патрульных Красных Перьев** в дополнение к стражникам, находящимся внутри. Они не пускают внутрь никаких неожиданных гостей, кроме поваров, несущих еду, боевого стража Лорханны и коменданта стражи Вума Йестраля; те могут войти после того, как об их прибытии будет доложено. Если внутри начинается какое-либо нарушение спокойствия, они немедленно входят в шатёр, чтобы помочь, прибывая во втором раунде после начала сражения.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 патрульного Красных Перьев.
- **Слабая группа:** Замените 1 патрульного Красных Перьев на 1 стражника [guard].
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражников.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 патрульного Красных Перьев.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Большой шатёр разделён на три «комнаты» висащими листами брезента. Следующие черты присущи всем комнатам.

Потолки. Потолок приподнят в центре, где находится главный опорный столб, но в среднем имеет около пятнадцати футов (4,6 м) в высоту.

Свет. Жаровня в зале ожидания всё время отапливает шатёр, создавая свет. С наступлением ночи зажигаются светильники, заполняющие шатёр ярким светом. Поздним вечером светильники потушены, и свет во всех комнатах — тусклый.

Звук. Большую часть суток через стены шатра можно слышать разговоры. Среди обсуждаемых тем — отчёты о состоянии лагеря, столкновения с существами, лезущими из-под руин, интересные путники, проходившие мимо лагеря, и истории о жизни в Хиллсфаре.

Отопление. Шатёр постоянно отапливается. В зале ожидания есть большая металлическая жаровня, возвышающаяся над полом на металлических ножках; в ней разведён большой открытый огонь. В двух спальнях есть маленькие печи, дающие ещё больше тепла. Огни можно опрокинуть, преуспев в проверке Силы со Сл 12 (печи) или 15 (жаровня). Это наносит урон огнём 6 (2кб для печей) или 9 (3кб для жаровни) всем, кто находится рядом с огнём в тот момент, когда огонь опро-

кидывается в их направлении. Преуспевшие в спасброске Ловкости со Сл 10 не получают урона.

Палатка. Шатёр сделан из брезента (КД 11, 5 хитов у каждой 5-футовой секции), навешенного на столбах (КД 15, 18 хитов), которые продеваются через деревянный пол. Самый большой столб в центре (27 хитов) — это неразборная конструкция. Он вбит на несколько футов в землю, которая в это время года промёрзла¹. Края палатки через каждые два фута привязаны к деревянной платформе пеньковой верёвкой (КД 11, 8 хитов).

ДВОР ПЕРВОГО ЛОРДА ТОРИНА НОМЕРТАЛЯ

Канцлер Гарос Даунгер (Гарос Справедливый):

Канцлер, уполномоченный по связям с правительством. Даунгер получил своё прозвище отнюдь не за беспристрастность и заботливость. Он проницательный политик и делает всё, чтобы укрепить положение Первого Лорда на верхушке знатных домов Хиллсфара. Он говорит снисходительным тоном, и у него красивая, правильная речь; он использует свой огромный словарный запас, чтобы показать своё превосходство как над простым народом, так и над знатью.

Торгрейв Нидлбаум: Сенешаль, Глава Хозяйства. Очень дружелюбный и общительный, живёт своей мечтой. Он держит самый чистый дом во всём Хиллсфаре и гордится этим. Он никогда не унижает гостей за их неопрятность, а просто убирает за ними. Он любит слухи и сплетни. Благодаря этому он является источником информации для двора, и к нему часто обращаются за ней. Большинство не знает об этом, но он также является главой шпионской сети Красных Перьев.

Давон Малаэда: Ближайший советник и доверенное лицо Первого Лорда. Давон — брат Тессали Малаэды, дамы, к которой сватался Первый Лорд (*DDEX3-12 «Освобождение Хиллсфара»*). Его, однако, подменил собой инкуб по имени Руэксон — шпион из Маэримидры, посланный, чтобы внедриться во двор Первого Лорда и оказать влияние на его решения. Если персонажи убили инкуба, выдававшего себя за Давона, в *DDEX3-12*, вместо него для поддержания маскарада посылают другого инкуба.^a

Малкин Гренфельд: Камергер, контролирует доступ к Первому Лорду. Маг двора и в прошлом член Плащей Мулмастера; перед элементарной катастрофой, уничтожившей Мулмастер, её пригласили вступить в состав двора Первого Лорда. Она — талантливый и могущественный маг и использует свою силу для защиты своего господина любой ценой. Она бы бросилась огненным шаром и уничтожила комнату и всё в ней, если бы это означало, что Первый Лорд сможет уйти от опасности. Она придерживается протокола и закона, когда имеет дело с посетителями, и даже иностранным высокопоставленным чиновникам трудно получить аудиенцию у Первого Лорда. В этом приключении её нет; она ускакала с Красными Перьями на поиски Эланиль.

¹См. врезку «От переводчицы».

«Рельсы в худших традициях Лиги. Я считаю, что, если в 3-12 персонажи каким-то чудом убили этого уродца до того, как он успел сбежать через Эфирный Палан, то другого инкуба в 3-14 не должно быть — хотя бы потому, что персонажи по факту прошли более сложное столкновение, чем предписанное модулем, и должны быть за это вознаграждены. Тем более что в этом случае персонажи, скорее всего, смогут доказать сенешалю, что инкубом был именно Давон. — Прим. перев.

А. ЗАЛ ОЖИДАНИЯ

Над полом возвышается столб толщиной с человека, поддерживающий брезентовый потолок. Большой лист брезента проходит через заднюю часть зала ожидания; в нём вырезаны два откидных куска, служащие выходами — один ведёт направо от вас, другой налево. Вдоль одной стороны комнаты поставлен большой стол, заваленный бумагами и обставленный стульями. Возле другой стороны стоит большая жаровня, набитая горящими поленьями.

На столе лежат несколько стопок бумаг, каждая из которых придавлена камнем. Один из них — неограниченный фиолетовый драгоценный камень. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 15, понимают, что этот камень напитан *фаэрзрессом*. Одни бумаги — отчёты о строительстве, а другие относятся к предлагаемому договору о продаже дамаранских драгоценных камней через обширную торговую сеть Хиллсфара.

Канцлер Гарос Даунгер (**разведчик** [scout]) и Торгрейв Нидлбаум (**шпион** [spy]) проводят здесь много времени днём и ночью, обсуждая детали предстоящего торгового соглашения. Оставаясь в одиночестве, они также обсуждают вопросы разведки и безопасности. Если на них нападают, они защищаются, как могут, и в то же время будят тех, кто находится в других комнатах, или зовут их на помощь.

Если напасть на них во время сна, они тратят один раунд на то, чтобы взять оружие, после чего идут на помощь. В этом случае Гарос не носит свой кожаный доспех, и его КД уменьшается на 1.

СОКРОВИЩА

Гарос Даунгер носит *наручи стрельбы из лука* [bracers of archery]. Фиолетовый драгоценный камень стоит 50 зм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Задание фракции: Изумрудный Анклав. Если член Изумрудного Анклава успешно добудет фиолетовый драгоценный камень, **он получает дополнительное очко славы**. Кроме того, Изумрудный Анклав выплачивает награду в 50 зм.

Задание фракции: Арфисты. Если член Арфистов успешно захватит Торгрейва Нидлбаума живым и передаст его Арфистам, **он получает дополнительное очко славы**.

ПОПРАВКА ДЛЯ 8 СЕЗОНА

В 8 сезоне задания фракций не дают дополнительной славы.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения.

- **Очень слабая группа:** Замените 1 шпиона на 1 стражника [guard].
- **Слабая группа:** Замените 1 шпиона на 1 разведчика (всего их два).
- **Сильная группа:** Добавьте 1 стражника.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 патрульного Красных Перьев.

Б. СПАЛЬНЯ

Несколько покрытых мехом походных кроватей расставлены по всей длине этой отгороженной части палатки, образуя спальню для некоторых спутников Первого Лорда. Деревянный пол покрыт большими коврами, а в центре стоит небольшая железная печь, дающая тепло.

Эта комната используется остальной частью двора и офицерами высокого ранга. Под каждой кроватью лежит свёрток или сумка, наполненные одеждой и личными вещами. Здесь нет ничего ценного.

Если план персонажей не требует иного, по их прибытию в этой комнате находится Давон Малаэда (**инкуб** [incubus] Руэксон). Он спит (ночью) или пьёт чай (днём). Если в одной из других комнат идёт сражение, Давон телепатически спрашивает, что происходит, после чего пытается сбежать в поисках стражников неподалёку. Если на него напасть, он попытается использовать *очарование* на сильного рукопашного бойца и приказать этому персонажу защищать его. Если надавить на него дальше или загнать его в угол, он принимает форму исчадия для сражения; если он узнает, что Первый Лорд убит, он сбежит.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения.

- **Очень слабая группа:** Уменьшите хиты инкуба на 30, КД на 2 и не используйте *истошающий поцелуй*. Не используйте *очарование* после того, как один раз используете его успешно.
- **Слабая группа:** Уменьшите хиты инкуба на 20, КД на 1 и не используйте *истошающий поцелуй*.
- **Сильная группа:** Увеличьте хиты инкуба на 15 и урон на 1.
- **Очень сильная группа:** Увеличьте хиты инкуба на 20, Сл спасбросков на 1 и урон на 2.

В. СПАЛЬНЯ ТОРИНА НОМЕРТАЛЯ

Большая подушка, покрытая мехами, лежит на ковре на полу. Рядом с роскошной кроватью стоит большой сундук с крепким замком, а также маленькая железная печь, дающая тепло.

Самый привлекающий внимание предмет в этой комнате — большая подушка, покрытая одеялами

и мехами. Сундук закрыт на замок (Ловкость, Сл 15), и в нём присутствует ловушка — отравленная игла, которую можно обнаружить с помощью успешной проверки Интеллекта (Внимательность)¹ со Сл 20. Если открыть сундук без ключа, игла уколет открывшего, если только тот не преуспеет в спасброске Ловкости со Сл 13. Провалившие спасбросок получают колющий урон 1, и подвергаются воздействию яда. При провале спасброска Телосложения со Сл 10 цель получает урон ядом 2 (1к4); прошедшие спасбросок не получают урона.

Первый Лорд Торин Номерталь (**рыцарь** [knight]) находится в этой комнате, когда персонажи входят в шатёр, если только их план не предполагает иного. Он не присоединяется к сражению немедленно; вместо этого он собирает своё снаряжение и слушает, пытаясь составить план. Если он понимает, что в главной комнате идёт рукопашная драка, то во втором раунде он прорубает холщовую стену в комнату Б, чтобы объединиться с Давоном и выступить вместе с ним единым фронтом.

Если на Торина нападают, когда он спит, у него нет времени на то, чтобы надеть доспехи, и его КД уменьшается на 8 (до 10).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения.

- **Очень слабая группа:** Уменьшите КД Торина и его бонусы к попаданию и урону на 1. Уменьшите его хиты на 20.
- **Слабая группа:** Уменьшите КД Торина и его бонус к попаданию на 1. Уменьшите его хиты на 15.
- **Сильная группа:** Увеличьте бонусы Торина к попаданию и урону на 1. Увеличьте его хиты на 15.
- **Очень сильная группа:** Увеличьте КД Торина и его бонусы к попаданию и урону на 1. Увеличьте его хиты на 20.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если вашей группе нужна дополнительная сложность, или же они произвели при атаке слишком много шума и сбежали недостаточно быстро, Первый Лорд может криком позвать на помощь. В этом случае три **стражника** [guards] присоединятся к битве через три раунда после начала сражения с Первым Лордом.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 стражников.
- **Слабая группа:** Уберите 1 стражника.
- **Сильная группа:** Уберите 2 стражников, добавьте 1 патрульного Красных Перьев.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 патрульного Красных Перьев.

¹Так в оригинале.

СОКРОВИЩА

В сундуке лежит разная одежда, предметы ухода и кошель со 100 зм. Первый Лорд носит украшения стоимостью 150 зм.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Персонажи получают дополнительные 100 опыта, если все четыре члена двора (Первый Лорд Торин Номерталь, канцлер Гарос Даунгер, сенешаль Торгрейв Нидлбаум и Давон Малаэда/Руэксон) убиты или захвачены в плен. Персонажи получают дополнительные 50 опыта, если они смогли осуществить переворот, не подняв тревогу во всём лагере (если потревожены лишь несколько стражников или со-заговорщиков, это нормально).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

ПЕРСОНАЖИ УБИЛИ ИЛИ ПЛЕНИЛИ ВЕСЬ ДВОР

Вы сделали невозможное. Одним быстрым ударом, демонстрируя доблесть и славу, вы покончили с угрозой жестокого режима Торина Номерталя и навсегда изменили Лунное море. Никто точно не знает, какую форму примет новое правительство Хиллсфара, но оно точно будет лучше предыдущего. Повстанцы и не-люди по всему региону будут петь вам похвалы в течение многих лет!

За полный успех каждый персонаж получает дополнительно 50 опыта. Если персонажи помогли сделать кого-то новым правителем Хиллсфара, они получают благосклонность **«Друзья наверху»**.

ПЕРСОНАЖИ УБИЛИ ИЛИ ПЛЕНИЛИ ЧАСТЬ ДВОРА, НО ЧАСТЬ СБЕЖАЛА

Победа была близка, и вы нанесли двору Торина Нормента серьёзный удар. Многие представители преступного режима уже никогда не смогут притеснять не-людей. Пока неясно, смогут ли оставшиеся удержать власть. Вы стали известны по всему региону, и ваши имена часто звучат вместе с призывом к восстанию!

Если персонажи помогли сделать кого-то новым правителем Хиллсфара, они получают благосклонность **«Друзья наверху»**.

ПЕРСОНАЖИ ПОТЕРПЕЛИ НЕУДАЧУ

Шансов на успех было немного, но никто не может обвинить вас в том, что вы не выступили и не попытались вопреки всему. Возможно, вы не нанесли удар, на который надеялись, но сила и смелость ваших действий служат призывом к восстанию, объединяющим многих! Вскоре ваши ряды пополнятся, и угнетающая хватка Хиллсфара ослабнет!

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

ОПЫТ

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою.

Небоевые награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Инкуб	1 100
Мастифф	25
Обыватель	10
Патрульный Красных Перьев	200
Прислужник	50
Разведчик	100
Рыцарь	700
Стражник	25
Шпион	200

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Удалось избежать боя с Красными Перьями в Остановке	75
Все члены двора убиты или захвачены	100
Переворот совершён без поднятия тревоги в лагере	50

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **450 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **600 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расход-

ном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в ЗМ
Награда Изумрудного Анклава за драгоценный камень	50
Украшения Первого Лорда	150
Кошель из сундука Первого Лорда	100
Неограниченный фиолетовый драгоценный камень	50

КРОВЬ АССАСИНА [ASSASSIN'S BLOOD]

Яд

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗМЕИНЫЙ ЯД [SERPENT VENOM]

Яд

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Персонажи могут оставить себе или разделить все немагические предметы из рюкзака Эланиль.

НАРУЧИ СТРЕЛБЫ ИЗ ЛУКА [BRACERS OF

ARCHERY]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

По краям этих наручей протравлены слова на эльфийском: «Бей метко». Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

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

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

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

СЛАВА

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

Персонажи Ордена Перчатки получают **одно дополнительное очко славы**, если убедят боевого стража Лорханну или коменданта стражи Вума Йестраля принять власть над Хиллсфаром.

Персонажи Арфистов получают **одно дополнительное очко славы**, если успешно захватят Торгрейва Нидлбаума живым и передадут его Арфистам.

Персонажи Изумрудного Анклава получают **одно дополнительное очко славы**, если добудут фиолетовый драгоценный камень из шатра Первого Лорда.

Персонажи Альянса Лордов получают **одно дополнительное очко славы**, если убедят боевого стража Лорханну или коменданта стражи Вума Йестраля принять власть над Хиллсфаром.

Персонажи Жентарима получают **одно дополнительное очко славы**, если член Жентарима убедит Роя выдать своего поставщика шелкорня в Хиллсфаре — Вентрию Грингласса.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ И ВРАЖДА

Следующая благосклонность доступна в этом приключении.

Друзья наверху: Вы помогли свергнуть Первого Лорда Торина Номерталя. В качестве его преемника вы поддержали _____. Возможно, преемник сможет помочь вам в будущем.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм** и **пять дней простоя** за проведение этой сессии.

ПОПРАВКА ДЛЯ 8 СЕЗОНА

В 8 сезоне Лиги Приключенцев персонажи и Мастер получают по 2 очка продвижения, 2 очка сокровищ и 5 дней простоя, поскольку это двухчасовое приключение.

Очки славы начисляются согласно правилам сезона: по одному очку славы за каждые 4 очка продвижения, независимо от того, состоит ли персонаж во фракции. Представители фракций **не получают** дополнительной славы за выполнение фракционных заданий.

Все неиспользованные немагические предметы, найденные в этом приключении, исчезают в его конце.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

БОЕВОЙ СТРАЖ ЛОРХАННА (ПРИСЛУЖНИК)

Средний гуманоид (человек), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех, щит)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Медицина +4, Религия +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Лорханна является заклинателем 4 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

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

1 уровень (3 ячейки): *благословение* [bless], *лечение ран* [cure wounds], *направленный снаряд* [guiding bolt]

ДЕЙСТВИЯ

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

ИНКУБ

Среднее исчадие (перевёртыш), нейтрально-злое

Класс Доспеха 15

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Навыки Внимательность +5, Обман +9, Проницательность +5, Скрытность +7, Убеждение +9

Спротивление урону огонь, холод, электричество, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Бездны, Общий, Инфернальный, телепатия 60 фт.

Опасность 4 (1 100 опыта)

Телепатическая связь. Исчадие игнорирует ограничения дистанции телепатии, когда общается с очарованным существом. Более того, они не обязаны находиться на одном плане существования.

Перевёртыш. Исчадие может действием превратиться в гуманоида Среднего или Маленького размера или принять свой истинный облик. Будучи лишённым крыльев, исчадие теряет скорость полёта. За исключением размера и скорости, во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Оно принимает свой истинный облик, если умирает.

ДЕЙСТВИЯ

Коготь (только в облике исчадия). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Очарование. Один гуманоид, видимый исчадием в пределах 30 футов, должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе станет магическим образом очарованным на 1 день. Очарованная цель выполняет устные или телепатические команды исчадия. Если цель испытает вред или получит самоубийственную команду, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Если цель успешно спасается от эффекта или эффект на ней заканчивается, цель получает иммунитет к Очарованию этого исчадия на следующие 24 часа.

У исчадия может быть только одна очарованная цель одновременно. Если оно очарует новое существо, эффект на старом окончится.

Истощающий поцелуй. Исчадие целует очарованное им или просто согласное существо. Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15 от этой магии, получая урон психической энергией 32 (5к10 + 5) при провале или половину этого урона при успехе. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Эфирность. Исчадие магическим образом переходит с Материального Плана на Эфирный План или наоборот.

МАСТИФФ

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 Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Мاستифф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

ОБЫВАТЕЛЬ

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 пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

ПАТРУЛЬНЫЙ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +3, Тел +3

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Патрульный совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 5 (1к8 + 1).

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

Сеть. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 5/15 фт., одно существо. Попадание: Существо размером не больше Большого, в которое попадает сеть, становится опутанным. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы освободиться самому или освободить из сети другое существо, оканчивая эффект при успехе. Причинение сети рубящего урона 5 (КД 10) освобождает цель, не причиняя ей урон, и уничтожает сеть.

РЕАКЦИИ

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

РАЗВЕДЧИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивная Внимательность 15

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

РЫЦАРЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латный доспех)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

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

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

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

РЕАКЦИИ

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

СТРАЖНИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

ШПИОН

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 Анализ +5, Внимательность +6, Ловкость рук +4, Обман +5, Проницательность +4, Скрытность +4, Убеждение +5

Чувства пассивная Внимательность 16

Языки два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершать Засаду, Отход или Рывок.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника шпиона, и шпион совершал бросок атаки без помехи.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

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

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА ПМ

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

Бельморн. Мужчина, человек. Молодой повар и родственник полуэльфийки Констанции Гудрут. Ярый противник Закона Человечества, но боится действовать в одиночку.

Вум Йестраль. Мужчина, человек. Офицер Красных Перьев — военного формирования, ответственного за безопасность Хиллсфара. Добр и предан гражданам Хиллсфара (при условии, что это люди). Член Альянса Лордов. Ранее руководил строительством крепости у Пути Вниз; ныне комендант стражи на стене, окружающей Юлаш.

Гарос Даунгер. Канцлер, уполномоченный по связям с правительством. Даунгер получил своё прозвище отнюдь не за беспристрастность и заботливость. Он проникательный политик и делает всё, чтобы укрепить положение Первого Лорда на верхушке знатных домов Хиллсфара. Он говорит снисходительным тоном, и у него красивая, правильная речь; он использует свой огромный словарный запас, чтобы показать своё превосходство как над простым народом, так и над знатью. Любит охоту.

Гленна Мунсмит. Женщина, дварф. Хозяйка «Плетущегося плуга» в Остановке, боящаяся Красных Перьев.

Давон Малаэда. Ближайший советник и доверенное лицо Первого Лорда. Давон — брат Тессали Малаэды, дамы, к которой сватался Первый Лорд (DDEX3-12 «Освобождение Хиллсфара»). Его, однако, подменил собой инкуб по имени Руэксон — шпион из Маэримидры, посланный, чтобы внедриться во двор Первого Лорда и оказать влияние на его решения.

Калесаэр. Мужчина, лесной эльф из Кормантора. Держит путь в Пограничный лес в поисках своей сестры Аэлстрии, от которой он не слышал вестей уже больше года. Он не особенно заинтересован в том, чтобы заводить друзей, и держится поодаль от остальных, если только его не потревожат. Он осознает трудности путешествия через земли Хиллсфара и делает всё возможное, чтобы не привлекать к себе внимание.

Коралинн Винсэйл. Женщина, человек. Заведующая псарней; чувствует себя некомфортно среди людей и предана своим собакам. Не любит солдат.

Боевой страж Лорханна. Женщина, человек. Жрица Темпуса. Открыто выступает против политики принуждения не-людей к боям на арене. Готова поддержать свержение Первого Лорда.

Нардер Ултуб. Мужчина, полурослик. Нардер — фермер, регулярно продающий свою продукцию Рейиллу Вернеду. Нарушитель спокойствия, любящий провоцировать других.

Рейилл Вернед. Мужчина, человек. Рейилл — торговец овощами из Хиллсфара, продающий в городе продукцию с ферм за его пределами. Рейилл не разделяет расистских взглядов и счастлив быть в компании своих друзей-полуросликов.

Родж Эплвинк. Мужчина, полурослик. Родж — фермер, регулярно продающий свою продукцию Рейиллу Вернеду. Самый большой и крепкий из трёх полуросликов.

Стражник Рой Уксио. Мужчина, человек. Стражник с зависимостью от шелкорня.

Торгрейв Нидлбаум. Сенешаль и Глава Хозяйства. Очень дружелюбный и общительный, живёт своей мечтой. Он держит самый чистый дом во всём Хиллсфаре и гордится этим. Он никогда не унижает гостей за их неопрятность, а просто убивает за ними. Он любит слухи и сплетни. Благодаря этому он является источником информации для двора, и к нему часто обращаются за ней. Большинство не знает об этом, но он также является главой шпионской сети Красных Перьев.

Первый Лорд Торин Номерталь. Правитель Хиллсфара.

Эланиль Элассидиль. Женщина, эльф. Превосходный бард и член Арфистов.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: ЗАДАНИЯ ФРАКЦИЙ

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Жестокий режим Первого Лорда Хиллсфара, Торина Номерталя, породил восстание, поддержанное Орденом Перчатки. Благодаря дерзкой вылазке в Хиллсфар приключенцы раздобыли копию расписания Первого Лорда и узнали, что он собрался в путешествие, чтобы осмотреть недавно построенную крепость у Пути Вниз. Повстанцы составили план, по которому самые сильные из них нападут на гарнизон, когда придут Первый Лорд и его министры, с целью положить конец его тирании. Как части этой операции, вам следует прибыть в Остановку и следить за передвижениями солдат и всем остальным, что может помешать плану. Также готовьтесь к прибытию повстанцев, которые будут бежать к Остановке. Помимо этого, ваша фракция дала вам дополнительные указания.

Задание фракции: Если восстание увенчается успехом, у Хиллсфара не будет правителя, и как показывает опыт прошлого, он неспособен к самоуправлению без сильной руки. Вам требуется найти подходящую замену (желательно такую, которая поддерживает сильную веру и симпатизирует Ордену Перчатки) и убедить её принять власть.

АРФИСТЫ

Жестокий режим Первого Лорда Хиллсфара, Торина Номерталя, породил восстание, поддержанное Арфистами. Благодаря дерзкой вылазке в Хиллсфар приключенцы раздобыли копию расписания Первого Лорда и узнали, что он собрался в путешествие, чтобы осмотреть недавно построенную крепость у Пути Вниз. Повстанцы составили план, по которому самые сильные из них нападут на гарнизон, когда придут Первый Лорд и его министры, с целью положить конец его тирании. Как части этой операции, вам следует прибыть в Остановку и следить за передвижениями солдат и всем остальным, что может помешать плану. Также готовьтесь к прибытию повстанцев, которые будут бежать к Остановке. Помимо этого, ваша фракция дала вам дополнительные указания.

Задание фракции: Нам удалось выяснить, что Торгрейв Нидлбаум, привередливый сенешаль Первого Лорда, втайне является главой шпионской сети Красных Перьев. Если кто-то попытается сбежать при нападении на свиту Первого Лорда, то это будет он. Если вы встретите его, вы должны захватить его живым. Ему известна масса информации, которая будет полезна нам для приведения Хиллсфара в порядок.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Жестокий режим Первого Лорда Хиллсфара, Торина Номерталя, породил восстание, поддержанное Изумрудным Анклавом. Благодаря дерзкой вылазке в Хиллсфар приключенцы раздобыли копию расписания Первого Лорда и узнали, что он собрался в путешествие, чтобы осмотреть недавно построенную крепость у Пути Вниз. Повстанцы составили план, по которому самые сильные из них нападут на гарнизон, когда придут Первый Лорд и его министры, с целью положить конец его тирании. Как части этой операции, вам следует прибыть в Остановку и следить за передвижениями солдат и всем остальным, что может помешать плану. Также готовьтесь к прибытию повстанцев, которые будут бежать к Остановке. Помимо этого, ваша фракция дала вам дополнительные указания.

Задание фракции: Повсюду появляются странные фиолетовые самоцветы, которые не принадлежат миру поверхности. Те, кто их носит, судя по всему, склонны к безумию. Изумрудный Анклав ищет образцы этих камней, чтобы изучить их.

Альянс Лордов

Жестокий режим Первого Лорда Хиллсфара, Торина Номерталя, породил восстание, поддержанное Альянсом Лордов. Благодаря дерзкой вылазке в Хиллсфар приключенцы раздобыли копию расписания Первого Лорда и узнали, что он собрался в путешествие, чтобы осмотреть недавно построенную крепость у Пути Вниз. Повстанцы составили план, по которому самые сильные из них нападут на гарнизон, когда придут Первый Лорд и его министры, с целью положить конец его тирании. Как части этой операции, вам следует прибыть в Остановку и следить за передвижениями солдат и всем остальным, что может помешать плану. Также готовьтесь к прибытию повстанцев, которые будут бежать к Остановке. Помимо этого, ваша фракция дала вам дополнительные указания.

Задание фракции: Если восстание увенчается успехом, у Хиллсфара не будет правителя, и как показывает опыт прошлого, он неспособен к самоуправлению без сильной руки. Вам требуется найти подходящую замену (желательно такую, которая поддерживает Закон Торговли и симпатизирует Альянсу Лордов) и убедить её принять власть.

ЖЕНТАРИМ

Жестокий режим Первого Лорда Хиллсфара, Торина Номерталя, породил восстание, поддержанное Жентаримом. Благодаря дерзкой вылазке в Хиллсфар приключенцы раздобыли копию расписания Первого Лорда и узнали, что он собрался в путешествие, чтобы осмотреть недавно построенную крепость у Пути Вниз. Повстанцы составили план, по которому самые сильные из них нападут на гарнизон, когда придут Первый Лорд и его министры, с целью положить конец его тирании. Как части этой операции, вам следует прибыть в Остановку и следить за передвижениями солдат и всем остальным, что может помешать плану. Также готовьтесь к прибытию повстанцев, которые будут бежать к Остановке. Помимо этого, ваша фракция дала вам дополнительные указания.

Задание фракции: Как вы знаете, Жентарим — не благотворительная организация; нам нужны деньги, чтобы платить по счетам и заботиться о нашей семье. Один из самых ходовых наших товаров — это тонирующее средство под названием «шелкорень», хотя некоторые называют его «вуаль рыцаря». Раньше мы делали это лекарство из корня растения, росшего в Акануле, но поскольку Аканул и весь остальной Возвращённый Абейр больше не находятся на Ториле, это растение теперь очень редкое. Если вы сможете найти образцы шелкорня или узнать, где их найти, вы окажете огромную услугу тем, кому просто необходимо это важное лекарство.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: ПОЛНЫЙ РЮКЗАК ПРОБЛЕМ

В дополнение к самому рюкзаку в нём содержатся следующие предметы:

Сложенная записка.

50-футовый моток пеньковой верёвки.

Униформа Красных Перьев, которая на вид должна подойти мужчине-человеку среднего размера.

Ломик, крюк-кошка и пара наручников (с ключами).

Трутница и 5 фляг масла.

Три флакона: на одном нарисована зелёная точка, на другом — две зелёных точки, а на третьем — жёлтая точка.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3: СЛОЖЕННАЯ ЗАПИСКА

Боевой капеллан Ренд,

Я не знаю, дойдёт ли до вас эта записка и как мне вообще доставить её вам. Если вы каким-то образом получите её вовремя, знайте: планы изменились. Номерталь и его министры отделяются от основных войск и отправляются в Юлаш, чтобы встретиться с торговыми представителями Дамары. Мы знали, что нападение на крепость у Пути Вниз будет самоубийством, но теперь для этого нет нужды. Он будет в Юлаше, под открытым небом и лишь с небольшой долей своих войск. Вам нужно перенаправить свои усилия к Юлашу. Возможно, это наш единственный шанс подобраться к нему и его свите и покончить с этим раз и навсегда.

Эланиль

КАРТА: ГАРНИЗОН ЮЛАША

