



# ADVENTURERS LEAGUE™

## ЗАГНАННЫЕ В ХИЛЛСФАРЕ

В деревне Эльфодрево, что недалеко от гнетущего своей атмосферой города Хиллсфара, недавно стали происходить странные и неприятные вещи, что поставило местных жителей практически на грань между жизнью и смертью. Пять знаменитых фракций собрались на границе леса Кормантор, чтобы узнать, что же здесь происходит. Происки ли это правителей Хиллсфара, или же нечто большее?

**Код приключения: DDEX3-1**

### УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

**Adventure Design:** Shawn Merwin

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

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

**D&D Adventurers League Wizards Team:** Adam Lee, Chris Lindsay, Matt Sernett, Chris Tulach

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

**Перевод:** Kestel, Майя Эверетт, Gumeg, Lola\_Step, DUNGEONS\_GUEST, LsdForEver

**Вёрстка:** Майя Эверетт




# EXPEDITIONS



Дебют: 30 июля 2015

Публикация: 1 сентября 2015

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

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Вступление</b>	<b>2</b>	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	22
Введение	2	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	23
Лига Приключенцев D&D	2	Карта: Рост	24
Подготовка приключения	2	<b>Миссия 3: Жизнь</b>	<b>25</b>
Перед игрой	2	Первая жертва	25
Изменение сложности приключения	3	Ужасная неизвестность	25
Проведение приключения	3	Следующие жертвы	26
Простой и образ жизни	3	Бой с шакальниками	26
Услуги заклинателей	4	У родника	27
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Вознаграждение	28
Предыстория приключения	5	Опыт	28
Обзор приключения	5	Сокровища	28
Зацепка приключения	5	Слава	28
Короткое вступление	5	Время простоя	28
Длинное вступление	6	Награда Мастера	28
Раздаточный материал для игроков 1: Пророчество сумасшедшего	7	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	29
Раздаточный материал для игроков 2: Пророчество сумасшедшего	8	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	31
<b>Миссия 1: Рождение</b>	<b>9</b>	Карта: Следующие жертвы	32
Дом на ферме	9	<b>Миссия 4: Смерть</b>	<b>33</b>
Спасение Пинрота	10	Охраняющие статуи	33
Демонические козы	11	Бездонная пасть	34
Вознаграждение	13	Создание демона	34
Опыт	13	Вознаграждение	35
Сокровища	13	Опыт	35
Слава	13	Сокровища	35
Время простоя	13	Слава	35
Награда Мастера	13	Время простоя	35
Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	14	Награда Мастера	35
Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	15	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	36
Карта: Демонические козы...?	16	Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	37
<b>Миссия 2: Рост</b>	<b>17</b>	Карта: Смерть	38
Дроу	18	<b>Миссия 5: Загробный мир</b>	<b>39</b>
Возвращение Перьев	19	Среди надгробий	39
Судьба Арризза	20	Склеп Вокин	39
Вознаграждение	21	Вознаграждение	41
Опыт	21	Опыт	41
Сокровища	21	Сокровища	41
Слава	21	Слава	41
Время простоя	21	Время простоя	41
Награда Мастера	21	Награда Мастера	41
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	42
		Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	43
		Карта: Склеп Вокин	44

## ВВЕДЕНИЕ

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

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

Приключение проходит на побережье Лунного моря в мире *Forgotten Realms*, в городе Хиллсфар и его окрестностях.

## 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 дождаться конца приключения или эпизода.

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

## ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

**Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 1 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 равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
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, усиливающие удовольствие от приключения.**

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

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаи-

модействует 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	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебн лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

### ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

В 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

Как и многие другие большие и малые города Лунного моря, Хиллсфар перенёс свою долю войн и потрясений. Военные действия с эльфами Кормантора, с Жентильской твердыней, с Шадоварами и с собственным руководством изводили Хиллсфар больше столетия.

Впервые за долгое время жители Хиллсфара, глядя со своих стен, не видят за воротами города страшной угрозы. Или, по крайней мере, никаких очевидных угроз.

Безудержная ксенофобия, пропитанная годами неоправданного страха и насилия, привела граждан не просто к недоверию к любым не-людям, но также и к ряду законов, прямо запрещающих быть гражданами Хиллсфара всем, кроме людей. Из-за законов Хиллсфара и настроения его человеческих граждан не-люди разрешаются в городе только в качестве рабов, и большинство из них сражается за свои жизни на Арене, где над ними с удовольствием гаумятся люди.

Из-за этих законов предместья и деревни вокруг Хиллсфара наполнены не-человеческими беженцами, многие из которых потеряли всё, когда их выселили из их домов в городе. Некоторые из этих беженцев планируют заговор против властей их бывшего родного города, но большинство просто пытается выжить, пробуя себя в торговле, сельском хозяйстве и других законных и незаконных делах.

Когда слухи о происходящем в Хиллсфаре достигли пяти фракций, представители каждой из них установили лагеря возле деревни Эльфодрево. С этих баз фракции отправляют агентов расследовать эти странные рассказы, надеясь предотвратить серьёзные бедствия или получить от них пользу.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение «Загнанные в Хиллсфаре» разбито на пять мини-приключений, каждое из которых рассчитано на **один-два часа игры**. Поэтому, если вы пытаетесь провести все пять миссий на одном собрании, вам понадобится минимум пять часов (а на самом деле, вероятно, намного больше). Если это приключение проводится как часть мероприятия, на котором игроки быстро сменяют друг друга, Мастера должны быть знакомы с мини-приключениями, которые он хочет провести.

На публичных мероприятиях часто самым важным фактором является время. Введите игроков в мини-приключение настолько быстро, насколько это возможно, следите за временем и предпринимайте меры по сокращению приключения, нужные, чтобы уложиться в график. Напомните игрокам об ограниченном времени и подтолкните их к прохождению приключения как есть, без поисков каких-либо скрытых сюжетов или побочных заданий.

Если времени достаточно, позвольте персонажам провести больше времени во взаимодействии с ПМ в мини-приключениях. Нет необходимости

проходить миссии по порядку, хотя некоторое снаряжение, найденное в более ранних миссиях, может помочь в более поздних.

Если приключенцы завершили все пять миссий, у них в руках окажется полный текст секретного сообщения, которое даст им подсказку касательно одного из секретов в этом сезоне Экспедиций.

## ЗАЦЕПКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если вы проводите это приключение как одну большую игру, а не как отдельные миссии, вы можете использовать длинную зацепку, которая даст немного дополнительных возможностей для отыгрыша и сбора информации.

Если вы проводите отдельные миссии, а не полное приключение, имеет смысл использовать короткую зацепку приключения. Использование длинной зацепки для отдельных миссий может занять больше времени, чем хотелось бы.

Фракции вовлечены в поиски источника странных происшествий вокруг Хиллсфара. Каждая фракция разбила свой лагерь рядом с деревней Эльфодрево на границе Корманторского леса недалеко от Хиллсфара. Лагеря служат фракциям базами для операций.

Персонажи, уже зачисленные в какую-либо из фракций, получили от представителя своей группы информацию о том, что необходима помощь в области Хиллсфара. Инструкции были просты: потратить немного времени на разведку окрестностей Хиллсфара; расследовать всё странное, с чем доведётся столкнуться; после полного расследования вернуться в лагерь фракции и отчитаться.

**Членам фракции также было сказано не мешать расследованию других фракций и не прерывать его. Более того, поскольку помощь другой фракции часто даёт более полную информацию, предписывается, насколько возможно, сотрудничать с другими фракциями.**

Персонажи, ещё не являющиеся членами фракции, могут вступить в одну из них в любое время, и они получат возможность взаимодействовать с представителем каждой фракции во время одной из миссий. Предполагается, что эти бесфракционные персонажи просто путешествуют или ищут приключений в области вокруг Хиллсфара, следуя слухам о странных происшествиях.

## КОРОТКОЕ ВСТУПЛЕНИЕ

Когда персонажи будут готовы, прочтите:

Смутные и странные слухи привели вас в Хиллсфар. Слухи разнились от сведений о лепреконах, засыпающих путешественников золотом, до рассказов о полчищах нежити, штурмующих подворья хиллсфарцев.

Одна дикая сплетня, которую вы слышали, оказалась правдой: все жители Хиллсфара, кроме людей, были выслены за стены города. Единственные не-люди, оставшиеся в городе — это сражающиеся на Арене рабы. Говорят, что бои ведутся насмерть. Ни одного не-человека не пускают через ворота Хиллсфара, единственный путь в город.

В ваших странствиях вы и ваша группа нашли на дороге

бедного, страдающего человека — грязного, истощённого и, очевидно, безумного. Его болтовня сперва казалась бредом поражённого разума. Но когда человек умер у ваших ног, что-то в его словах вам откликнулось — они показались вам более пророчеством, чем бредом. После расследования вы установили что слова сумасшедшего относятся к пяти местам в области Хиллсфара. Если пойти по следу, хуже не будет, верно?

Выдайте игрокам **Раздаточный материал 1**, который содержит слова сумасшедшего и несколько замечаний о местах, связанных с каждым из пяти стихов пророчества.

У игроков могут быть вопросы об этих областях. Если время поджимает, нет необходимости давать игрокам никакую информацию, кроме их местонахождения. Введите персонажей в миссию и позвольте им с этого и начать расследование.

Если вы не ограничены временем, дайте игрокам любую информацию об этих местах, какую пожелаете, основываясь на деталях, данных в описании миссий.

## Длинное вступление

Когда игроки будут готовы, прочитайте:

Слухи о странных происшествиях привели вас в район Хиллсфара. Непонятные и причудливые слухи варьировались от сведений о лепреконах, засыпающих путешественников золотом, до рассказов о полчищах нежити, штурмующих подворья хиллсфарцев.

Одна из этих сплетен — пожалуй, самая дикая из них — всё-таки оказалась правдой: все жители Хиллсфара, кроме людей, были выселены за стены города. Единственные люди, оставшиеся в городе — это сражающиеся на Арене рабы. Говорят, что бои ведутся насмерть. Ни одного нечеловека не пускают через врата Хиллсфара, единственный путь в город.

Вы двигаетесь на север по Дороге к Лунному морю — часто используемому торговому тракту, к югу от Хиллсфара, также ведущему через обширный лес Кормантор. Остальные [другие персонажи] путешествуют вместе с вами или рядом с вами.

Из рощи деревьев в стороне от дороги доносится приглушённый крик, и к вам подходит, пошатываясь, человеческий старик в порванной и окровавленной одежде. Кровь на его одежде вызвана малыми порезами и царапинами, а не каким-нибудь серьёзным ранением. Он направляется к вам медленно и тяжело; его трясёт. Прежде чем вы успеете вытащить оружие или приготовить заклинания он падает в траву. Он по-прежнему кричит, однако его голос затухает с каждым мгновением.

Любой приблизившийся может увидеть, что он старый, но не дряхлый; ранен, но не смертельно; и, кажется, страдает без всякой видимой причины. Он кричит одни и те же слова, как мантру, снова и снова. Его предложение длинные и бессвязные. По какой то причине его слова западают в памяти игроков.

Ни проверки Медицины, ни магическое лечение не успокаивают боль старика, и он умирает у ног персонажей после того, как повторяет сообщение несколько раз. У него нет ни вещей, ни каких-либо

отличительных черт. Успешная проверка Интеллекта (Магия или Религия) со Сл 20 показывает, что на него оказывала затяжное воздействие inferнальная магия.

Здесь у вас, как у Мастера, есть выбор. Если вы хотите, чтобы ваши игроки сразу перешли к приключению, выдайте им **Раздаточный материал 1**. Этот материал включает текст пророчества сумасшедшего, а также заметки, которые персонажи добавляют «за кадром», собирая слухи, расспрашивая местных жителей и опираясь на свои собственные знания. Эти заметки позволяют вам прыгнуть прямо в какую нибудь миссию.

Если вы предпочитаете отыграть сбор информации, касающийся слов сумасшедшего, вы можете предоставить **Раздаточный материал 2**<sup>1</sup>, который включает в себя только текст пророчества сумасшедшего. После этого вы можете создать своих ПМ, основываясь на действиях персонажей, собирающих нужную им информацию по частям.

<sup>1</sup>В оригинальном модуле нет Раздаточного материала 2, несмотря на то, что в тексте он упоминается. Он добавлен в переведённую версию согласно имеющемуся в тексте описанию того, что он должен содержать.

## РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 1: ПРОРОЧЕСТВО СУМАСШЕДШЕГО

Есть послание от нового хозяина этой земли, но его пять частей спрятаны.

---

### Новый хозяин?

Первая находится там, где одуванчики поднимаются и накрывают людей. Зрелое и заразное могут быть одним и тем же. Тот, что украшен адом, потерян, но найдены несколько других.

---

### Фермы Фарбау. Это явно они!

Вторая красна от крови корней там, где наследница лжёт и скрывает свою боль в длинных деревянных ящиках. Она скрывает и кое-что ещё, но лишь затем, чтобы сохранить то, что ей принадлежит.

---

### Свёкла? Может, Гудрупты?

Третья — это родник благословенной жизни, где призраки защищают, а защитники призрачны. Вода, конечно же, всё бежит и бежит, и должна быть свободна для всех.

---

### Родник Благословенной Жизни. По слухам, там водятся привидения.

В четвёртой содержатся великие громовые звери, но звери ушли, уступив место ещё более великому громовому зверю со смертью в глазах. Они ждут в месте древнего эльфийского зла.

---

### Ропэ? Нежить?

Пятая лежит там, где древние покоятся под мрамором ночи, забытые, но не ушедшие. Потерянное богатство забытых времён теперь приносит ужасные барыши.

---

### Храм Вокин? Точно не Тиморы...



## РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ 2: ПРОРОЧЕСТВО СУМАСШЕДШЕГО

Есть послание от нового хозяина этой земли, но его пять частей спрятаны.

Первая находится там, где одуванчики поднимаются и накрывают людей. Зрелое и заразное могут быть одним и тем же. Тот, что украшен адом, потерян, но найдены несколько других.

Вторая красна от крови корней там, где наследница лжёт и скрывает свою боль в длинных деревянных ящиках. Она скрывает и кое-что ещё, но лишь затем, чтобы сохранить то, что ей принадлежит.

Третья — это родник благословенной жизни, где призраки защищают, а защитники призрачны. Вода, конечно же, всё бежит и бежит, и должна быть свободна для всех.

В четвёртой содержатся великие громовые звери, но звери ушли, уступив место ещё более великому громовому зверю со смертью в глазах. Они ждут в месте древнего эльфийского зла.

Пятая лежит там, где древние покоятся под мрамором ночи, забытые, но не ушедшие. Потерянное богатство забытых времён теперь приносит ужасные барыши.

# Миссия 1: РОЖДЕНИЕ

Первый ключ, содержащийся в словах сумасшедшего, приводит персонажей в усадьбу Эбенза и Би Фарбау — супружеской пары владельцев фермы на окраине Хиллсфара, где они в основном разводят коз и кур.

Когда персонажи приблизятся к ферме, прочитайте:

Слова сумасшедшего говорили о фермах Фарбау. Дом, сарай и амбары, к которым ведёт дорога, соответствуют описанию из пророчества сумасшедшего. Их выкрашенные зелёным стены и жёлтые крыши делают здания похожими на большие одуванчики, проросшие в полях.

Пара низких фигур несет хлюпающие вёдра от ближайшего ручья к одному из сараев. Из дома слышен сильный шум, как будто одновременно кричит толпа разъярённых людей.

Когда персонажи подходят, они понимают, что две маленькие фигуры, несущие вёдра, — это молодая девочка-полуорк и молодая девочка-дварф. Девочки уклоняются от персонажей, но не бегут. Они не дают никакой информации, кроме своих имён: полуорка зовут Грона, а дварфа — Бридд. На любые другие вопросы они отвечают «Спросите маму и папу» и показывают в сторону шумного дома.

Поговорив с персонажами, они продолжают работать — поят скот и вычищают сарай. Если кто-либо из персонажей попытается последовать за ними или иным способом их побеспокоить, они нервно отходят в дом к своим приемным родителям. Присутствие в отряде людей заставляет их ещё больше нервничать, что может заметить персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 10.

## ДОМ НА ФЕРМЕ

Когда персонажи заглянут в дом, прочитайте:

За открытой дверью, подпёртой воткнутыми в сено вилами, вы наблюдаете бурную сцену. Более 20 человек суетятся на шумной кухне. По крайней мере 10 из них — дети различных нечеловеческих рас. Взрослые, однако, — все люди.

Женщина средних лет выделяется криком из общего шума. Одной рукой она укачивает человеческого младенца, в то время как другой младенец отдыхает в слинге у неё на поясе. Трое других взрослых людей и один молодой не-человек держат других человеческих новорождённых. Всего у женщины и тех, кто ей помогает, на попечении по меньшей мере шесть человеческих младенцев.

Двое старших на ферме — это Эбез и Би Фарбау, владельцы фермы. 10 нечеловеческих детей — это их приёмши, а 6 младенцев — это шестерня, которых Би недавно родила. Остальные взрослые люди — работники на ферме и слуги.

Нечеловеческие дети (всего на ферме их 12) жили в «Доме сирот мадам Далилы» в Хиллсфаре пару лет до этого. С принятием закона, изгнавшего из города всех не-людей, Красные Перья силой

изъяли детей из приюта мадам Далилы. Фарбау, у которых не было своих детей, с радостью согласились взять выгнанных сирот.

## ВЕЛИКИЙ ЗАКОН ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Во время своего правления Первый Лорд Маалтиир постановил, что в городе разрешено находиться только людям. С его смертью Второй Великий Закон перестал применяться, пока новый Первый Лорд Торин Номерталь не вернул старую практику.

В настоящий момент не-людей в Хиллсфаре можно найти только на Арене, где их бросают на убой ради удовольствия толпы.

Однако через год после массового усыновления Би оказалась беременна, но не одним ребёнком, а целыми шестью. Все шестеро чудом родились здоровыми, хотя у каждого ребёнка на каждой руке и ноге есть шестой палец.

Хаос кормления в доме моментально исчезает, когда обитатели фермы замечают персонажей. Би, размахивая деревянной ложкой, обращается к персонажам:

«Если вы здесь, чтобы поесть, захватите несколько картофеля из ящика и почистите, и тогда мы приготовим их для вас. Ещё можете поймать и ощипать курицу.

Однако перед едой лучше сделайте что-нибудь полезное. Кто-то должен пойти и забрать Пинрота — спросите двух девочек снаружи, куда пошёл мальчик. Если кто-то из вас разбирается в животноводстве, сбегайте в козий сарай и посмотрите, готова ли Джови рожать. Вернер, возьми этих людей и представь их Джови. Когда управитесь со всем этим, возвращайтесь, и мы поедим.

Би и остальные на ферме не будут отвечать на вопросы персонажей до тех пор, пока те не сделают дела по хозяйству, возложенные на них Би.

Вернер — молодой парень-халфлинг, слабый на вид и низкорослый даже по меркам халфлингов. Он мрачен из-за того, что его только что заставили сделать до ужина ещё больше дел. Он отвечает на вопросы приключенцев с хрюканьем и закатыванием глаз, хотя его расположение духа меняется, когда он видит, в каком состоянии находится Джови.

## ГДЕ ПИНРОТ?

Пинрот — мальчик-тифлинг, один из тех сирот. В настоящее время в нём разыгрались бунтарские настроения. Ему сказали не приближаться к дальнему пастбищу, потому что в последнее время там видели опасных существ. Поэтому, как положено юному бунтарю, он сразу же туда и пошел.

Две девочки, с которыми персонажи столкнулись ранее, знают куда пошел их сводный брат, но они боятся, что их будут ругать за то что они не остановили его и сразу не рассказали Фарбау о его непослушании.

Если спросить их о Пинроте прямо, то они попытаются солгать, говоря, что не знают где он находится. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 5 раскрывает их ложь.

Успешная проверка Харизмы (Убеждение, Запутывание или Обман) со Сл 10 склоняет их к раскрытию правды. Люди получают помеху на проверки Убеждения, но преимущество на проверки Запутывания: девочки опасаются людей, потому что люди жестоко обходились с ними в прошлом. Персонажи их расы (дварф или полуорк) совершают проверки с преимуществом.

Если проверка Харизмы успешна с первой попытки, персонажи получают преимущество на проверки инициативы в бою с дикими собаками. Они также знают, что юноша пошёл на дальнее пастбище только потому, что ему запретили туда ходить. На дальнем пастбище рабочие столкнулись со странными и ужасными существами, которые только выглядят как нормальные, но ведут себя необычно, а их глаза светятся красным во тьме ночи.

Если первоначальная проверка Харизмы проваливается более чем на 5, у персонажей уходит много времени на то, чтобы разговаривать девочек. Когда они наконец раскалываются, они говорят только о Пинроте и никак не упоминают о странных существах. Все проверки инициативы в столкновениях с дикими собаками совершаются с помехой.

Независимо от исхода проверок персонажи в конечном итоге понимают, куда направился Пинрот, и могут приступить к его поискам.

### Что не так с Джови?

Когда Вернер приводит персонажей в козий сарай, прочитайте:

Пронзительные вопли страха и паники встречают вас, когда вы входите в сарай. В сарае находится пара десятков коз, но большинство из них ютятся по углам, уклоняясь от одной козы в центре. Ужасно растянутое брюхо указывает на то, что она беременна, но она просто огромная. Даже те из вас, кто имел дело с родами животных в прошлом, никогда не видели ничего подобного.

Не требуется проверки, чтобы понять, что это что то необычное. Вернер кричит и бросается к страдающей козе, но останавливается в ужасе до того, как достигнет её. Он рассказывает персонажам, что, когда он проверял её сегодня утром, она была большая, но не настолько, как сейчас. Он просит персонажей, чтобы они помогли Джови.

Джови рождает, но с затруднениями, которые вот-вот станут очевидными. Персонажи должны преуспеть в проверке Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Природа) со Сл 10, чтобы успешно вытащить из Джови первого детёныша. Если персонажи решат успокоить Джови, они могут попытаться пройти проверку Мудрости (Уход за животными) со Сл 10. Успех даст персонажам возможность сделать проверку при родах с преимуществом.

Если первая проверка успешна, первый детёныш выходит из Джови, и она (пока что) остаётся

жива. Если нет, Джови умирает во время родов. Независимо от того, жива она или мертва, её дети рождаются здоровыми, но «другими».

Первенец козы выходит, и мгновенно становится ясно, в чём была проблема. Детёныш гораздо больше обычного, его шерсть ярко-красная, и у него две головы, которые смотрят на вас со смесью любопытства и презрения. Он сразу же встает и раскачивается с пренебрежительным «Бееееэ», звук которого глубокий и долгий, и это немного тревожит.

Прежде чем вы успеете среагировать, из Джови выходит ещё один детёныш с красной шерстью. Вы знаете, что для коз не редкость иметь близнецов, но козлята продолжают появляться друг за другом. Почти моментально еще пять детёнышей вылезают на землю возле своей матери, в общей сумме шесть — тот ещё феномен.

Джови, если она ещё жива, падает и начинает биться в конвульсиях. Вернер тревожно вскрикивает и подбегает к ней, ещё раз прося персонажей вступить. Джови не выживет, если персонажи немедленно не преуспеют в проверке Мудрости (Медицина) со Сл 15 или не наложат на козу исцеляющую магию. Если персонажи спасают большую мать-козу, то предстоящий бой с демоническими козами будет проще.

Персонажи, желающие изучить новорождённых козлят без проверок, понимают, что они очень необычны. Успешная проверка Интеллекта (Магия или Религия) со Сл 20 позволяет понять, что козлята определенно наполнены какой то нечестивой сущностью. Успешная проверка Интеллекта (Магия или Религия) со Сл 20 показывает, что козлята подвержены остаточному воздействию магии — возможно, inferнальной<sup>1</sup>. Способности вроде *обнаружения магии* или *божественного чувства* покажут это без необходимости проходить проверки.

Если персонажи вслух помышляют об убийстве козлят или показывают своими действиями, что собираются это сделать, Вернер бросается между персонажами и их жертвой и просит персонажей не вредить козлятам.

Если персонажи отказываются прислушаться к молодому халфлингу, приступите к бою с демоническими козами, описанному ниже. В этом случае персонажи сражаются со всеми козами, даже если они спасли жизнь Джови.

### Награждение опытом

Если персонажи спасли Джови, выдайте каждому персонажу по 25 опыта.

### Спасение Пинрота

Узнав, куда пошел Пинрот, персонажи должны найти молодого тифлинга, если они хотят получить ответы на свои вопросы (и обещанную еду).

Следуя по тропе длиной в милю, по которой шёл молодой тифлинг, персонажи прибывают

<sup>1</sup>Да, так в оригинале — две одинаковые проверки, и обе со Сл 20. Непонятно, предлагается ли делать две проверки подряд.

на дальнейшее пастбище. Когда они его догоняют, прочтите:

Обогнув чащу больших ив, вы видите пастбище. Обычный сельский вид портит стая диких собак, окруживших две фигуры, в страхе жмущиеся друг к другу. Большая фигура — одетый в кожаную броню полуэльф, неуклюже размахивающий серпом, чтобы отгонять лающих собак. Другой рукой полуэльф укрывает мальчика-тифлинга, предположительно Пинрота. Порванный плащ полуэльфа и кровь на его руке говорят о том что дикие собаки настроены серьезно.

Молодой тифлинг прячется за Беральтом, членом Изумрудного Анклава. Беральт носит на своей броне олений символ Изумрудного Анклава, который немедленно могут узнать члены этой фракции. Он отгоняет диких собак серпом, защищая мальчика.

Пять **диких собак** окружают пару, выжидая благоприятную возможность для атаки. Они также пытаются заманить свою добычу в ловушку, пока не прибудет возглавляющий их **вожак диких собак**.

Вожак скрывается среди низко висящих веток в роще плакучих ив. Он ждёт, пока персонажи не займутся остальными дикими собаками, поменьше, а затем рвётся вперёд и атакует. Вожак атакует в конце первого раунда либо того раунда, в котором персонажи займутся остальными собаками. Большая дикая собака скрыта до тех пор, пока не атакует, либо пока персонажи не преуспеют в проверке Мудрости (Внимательность). Если проверка проваливается, вожак совершает свою первую атаку с преимуществом.

#### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Слабая группа:** Уберите 3 дикие собаки. Большая дикая собака не прячется в начале сражения.
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте 3 дикие собаки.

#### ТАКТИКА

Собаки осаждают полуэльфа и тифлинга до тех пор, пока персонажи не атакуют их или не подойдут вплотную к собакам или их жертвам. С этого момента все собаки нападают на персонажей, оставляя пойманную пару в покое.

Полуэльф не атакует собак, вместо этого он сосредотачивает свои усилия на защите мальчика. Если персонаж упадёт и ему будет грозить опасность умереть, Беральт использует *зелье лечения*, чтобы оживить приключенца.

Если большая дикая собака и как минимум 50% остальных собак побеждены, оставшиеся собаки выходят из боя и убегают.

#### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как столкновение с собаками завершается, полуэльф представляется персонажам как Беральт, новобранец Изумрудного Анклава. Полуэльф готовится стать друидом; его отправил сюда

учитель, чтобы расследовать слухи о том, что некоторые дикие животные в округе стали вести себя странно. Он выслеживал эту стаю диких собак, пока не увидел их нападающими на мальчика.

Если персонажи расскажут о странных козах на ферме (или даже детях с дополнительными пальцами), Беральт подтвердит, что он наблюдает похожие явления в этой местности: многоплодные роды, существа, растущие до огромных размеров, существа, рождённые с дополнительными пальцами или конечностями, и т.д. Некоторые даже показали следы какой-то разновидности inferнального наследия.

За спасение себя и мальчика Беральт даёт персонажам *зелье лечения* (если ещё не использовал его в бою) и флакон алхимического огня. Он также предлагает серебряный серп стоимостью 50 зм, и обещает дать им хорошую рекомендацию в Изумрудном Анклаве, если они захотят в него вступить. После этого он оставляет Пинрота на попечение персонажам и уходит своей дорогой.

Наконец, если персонажи, не состоящие ни в какой фракции, желают присоединиться к Изумрудному Анклаву, Беральт с радостью принимает их во фракцию.

#### СОКРОВИЩА

Беральт даёт персонажам *зелье лечения* (если ещё не использовал его в бою) и серебряный серп.

#### ДЕМОНИЧЕСКИЕ КОЗЫ

Это столкновение подразумевает, что персонажи убивают козлят сразу же после их рождения. Если они попытались это сделать, козлята, кажется, растут прямо на глазах. Проведите столкновение как есть, но дайте персонажам преимущество на их первые атаки, пока козы не встали на ноги.

Персонажи могут сопроводить Пинрота обратно на ферму. Когда они достигают ее, они видят, что мутировавшая дикая природа преподносит им ещё один сюрприз:

Ферма выглядит такой же, какой вы ее оставили. По крайней мере до тех пор, пока вы не слышите крик из козьего сарая. Вернер быстро выбегает из сарая, прихрамывая на больную ногу. Его преследуют две козы с красной шерстью, производя мучительные скрипучие звуки, каким можно было бы ожидать услышать где-нибудь в Бездне. Спустя несколько мгновений появляются братья и сёстры красношёрстных коз. Вдалеке за ними выходит двухголовый козёл; с тех пор, как вы покинули сарай, он вырос до размеров лошади. Недавно отросшие у него рога выглядят как изогнутые вилы.

Если персонажи смогли спасти Джови от смерти, уберите 3 козы из столкновения, так как они скорее останутся со своей матерью, чем будут сражаться.

В противном случае, войдя на скотный двор, персонажи сталкиваются с одним **гигантским двухголовым козлом** и шестью **козами**. Персонажи начинают примерно в 40 футах от коз после того, как звери выходят из сарая.

### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Слабая группа:** Уберите 4 козы.
- **Сильная или очень сильная группа:** Удвойте хиты гигантского двухголового козла.

### ТАКТИКА

Козы, включая гигантского козла, пытаются по максимуму использовать *атаку в броске*, чтобы получить преимущество от атак тараном. Во время боя большой козёл продолжает издавать звук низкого, демонического рычания.

### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Услышав шум, жители фермы выбегают на улицу и наблюдают за сражением. Они, понятное дело, не винят персонажей за их борьбу с явно затронутыми порчей демоническими козами.

### СОКРОВИЩА

За помощь и за спасение фермы от бед Би предлагает персонажам различные товары домашнего изготовления, всего 15 штук: красивые одеяла, пару бочонков домашнего сидра, семейную реликвию, ожерелье, корзину с малиной и другие овощи и фрукты. Всё вместе может быть продано за 150 зм, но если персонажи хотят сохранить что-то для себя, то каждая отдельная вещь стоит 10 зм.

## 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. Если вы проводите все миссии как одно приключение или играете в несколько миссий за одно собрание, вы можете подождать и выдать награды за все пройденные миссии в конце игры.

### 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
Дикая собака	25
Вожак диких собак	200
Коза	10
Гигантский двухголовый козёл	100

#### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Спасти Джови	25

#### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **75 опыта**.

**Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **100 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 расходном 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
Серебряный серп	50
Предметы от Фарбау	150

### ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

### АЛХИМИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Описание этого предмета можно найти в *Книге игрока*.

### СЛАВА

**Только члены Изумрудного Анклава** получают **одно очко славы** за победу над дикими собаками.

### ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

### НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта**, **50 зм** и **пять дней простоя** за проведение этого мини-приключения.

## ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

### ДИКАЯ СОБАКА

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.** Дикая собака 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).

### ВОЖАК ДИКИХ СОБАК

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

**Острый слух и тонкий нюх.** Вожак диких собак совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

**Тактика стаи.** Вожак диких собак совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник вожака.

**Наскок.** Если вожак диких собак переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой укусом, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, вожак диких собак может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

**Прыжок с разбега.** При разбеге в 10 футов вожак диких собак может прыгнуть в длину на 25 футов.

### ДЕЙСТВИЯ

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

### КОЗА

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 0 (10 опыта)

**Атака в броске.** Если коза переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 2 (1к4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбита с ног.

**Устойчивый.** Коза совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих её с ног.

### ДЕЙСТВИЯ

**Таран.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 3 (1к4 + 1).

### ГИГАНТСКИЙ ДВУХГОЛОВЫЙ КОЗЁЛ

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

**Атака в броске.** Если козёл переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 2 (1к4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, иначе будет сбита с ног.

**Устойчивый.** Козёл совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Двухголовый козёл совершает две атаки тараном. Они должны быть направлены против разных целей.

**Таран.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 8 (2к4 + 3).

## ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: Сводка ПМ

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

**Эбенз и Би Фарбау.** Женатая пара. Би недавно родила шестерняшек. У пары также есть куча усыновленных детей.

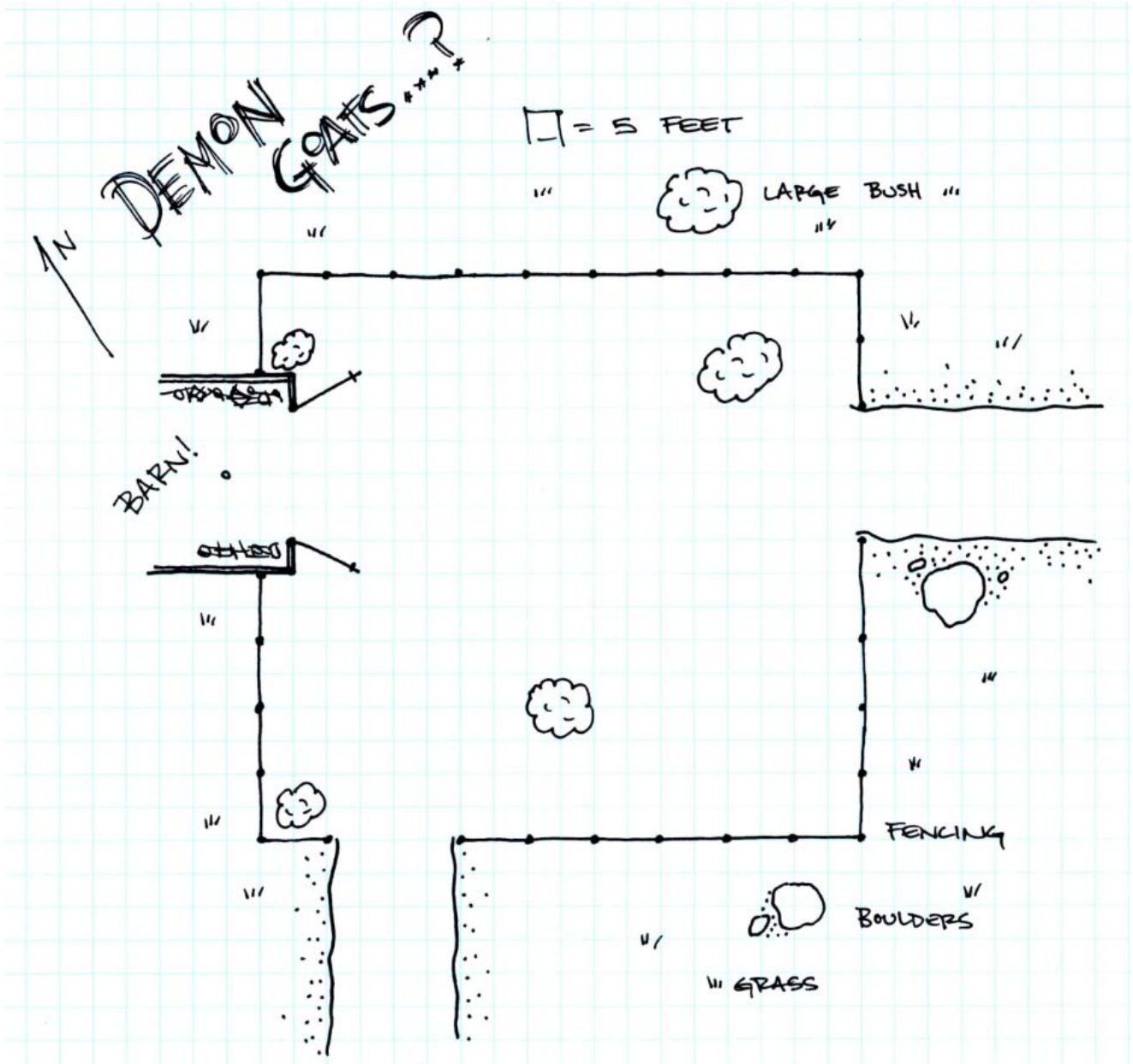
**Пинрот.** Молодой тифлинг, мальчик, бунтарь.

**Джови.** Беременная коза.

**Беральт.** Полуэльф, мужчина. Член Изумрудного Анклава. Расследует порчу существ в районе фермы Фарбау.



КАРТА: ДЕМОНИЧЕСКИЕ КОЗЫ...?



## Миссия 2: Рост

Второй ключ из бреда сумасшедшего приводит персонажей на ферму Гудрутов — место, известное своим удивительным урожаем свёклы. Прямо сейчас за фермой присматривает дочь хозяев, полуэльф Констанция, пока её родители отсутствуют.

Когда персонажи дойдут до фермы, прочтите:

Слова сумасшедшего говорят о Гудрутах. Поля вокруг этой фермы кишат рабочими, в большинстве своём не-людьми, занятыми сбором свёклы. Некоторые из собранных свёкол, которые вы видите, в два раза больше головы халфлинга, и это о чём-то да говорит!

На крыльце дома четыре солдата в красных плащах, кольчужных рубашках и шлемах, украшенных красными перьями, окружили девушку-полуэльфа. Она определенно не взрослая, но тем не менее она стоит вызывающе, оперев руки в бока и давая четырем людям понять, что она о них думает, несмотря на копья и щиты.

Высокий мускулистый капитан по имени Дессандра возглавляет солдат Красных Перьев, официальных стражников и блюстителей порядка города Хиллсфара. Их боятся и ненавидят многие жители Хиллсфара, особенно нечеловеческое население.

В данный момент четыре **стражника Красных Перьев** пришли сюда за восемью бочками красной краски, производимой Гудрутами из свекольного сока. Девушка-полуэльф по имени Констанция Гудрут — дочь владельцев фермы.

Когда персонажи подходят, обозначая свое присутствие, они слышат конец спора.

Девушка заканчивает говорить, когда вы приближаетесь. Предводитель стражников выплёвывает грубое предупреждение: «Скажи своим родителям, что им приказано именем закона приготовить для нас 8 бочек краски до завтрашнего рассвета. Если партия не будет готова, Красные Перья согласно приказу Первого Лорда завладеют фермой ввиду нарушения контракта». Сказав это, четыре стражника поворачиваются и уходят с крыльца.

### ОБЩЕНИЕ С КРАСНЫМИ ПЕРЬЯМИ

Красные Перья и их предводительница Дессандра игнорируют персонажей до тех пор, пока те не включатся в конфликт. Дессандра игнорирует большинство комментариев и вопросов от персонажей. Если она вынуждена говорить с ними, её ответ будет в духе: *«Если вы не являетесь законным представителем свекольной фермы Гудрутов, мне нечего сказать вам. Идите своей дорогой, или будете арестованы».*

#### КРАСНЫЕ ПЕРЬЯ

Красные Перья — наёмная армия первоначального правителя Хиллсфара, Первого Лорда Маалтира — были изгнаны из города после его бегства и последующего исчезновения.

После поражения нетерильцев у врат Хиллсфара

выжившие гвардейцы цитадели — прежняя военная сила Хиллсфара — были переименованы в Красных Перьев. Первый Лорд Торин Номерталь уполномочил их следить за выполнением Великого Закона Человечества как внутри города, так и вокруг него.

Население считает их не более чем официально санкционированными хулиганами. Однако, поскольку Хиллсфар — довольно богатый город (благодаря развитой торговле), Красные Перья многочисленны и исключительно хорошо вооружены, и большинство нарушителей спокойствия знает, что с ними лучше не связываться.

Пока персонажи не делают ничего, что может быть расценено как нападение на Красных Перьев (кроме угроз), никаких инцидентов не происходит. Если один из приключенцев нападает или угрожает, солдаты пытаются арестовать персонажа — сначала мирно. Любого другого, кто попытается помочь персонажу-нарушителю, аналогичным образом арестуют. Если персонажи отвечают силой, стражники защищаются.

Прежде чем игрок предпримет действия, которые могут привести к аресту, довести до сведения игроков, что эти солдаты — стражи порядка Хиллсфара, и они не потерпят неуважительного или агрессивного отношения к себе. Если игрок по-прежнему желает, чтобы его персонаж вёл себя именно так, позвольте игроку ощутить последствия в виде дубины или меча. С теми, кто готов с ними сотрудничать, Красные Перья обращаются грубо, но в остальном честно; они не наказывают тех, кто просто оказался в плохой компании.

Если завязывается бой и персонажи убивают солдат, Констанция приходит в ужас. Она знает, что правители Хиллсфара ищут любой повод, чтобы захватить ферму, и этот случай непременно приведёт к такому исходу. Так как это нападение происходит на открытой местности, несколько рабочих на ферме видят бой. Один из них приводит отряд из почти двух десятков солдат (смотрите раздел «Возвращение Перьев», ниже), которые появляются в конце миссии.

### ОПРОС КОНСТАНЦИИ

Пророчество должно дать персонажам хорошее представление о том что на ферме что-то не так. Также ясно, что Констанция по уши влипла в неприятности.

Когда персонажи задают ей вопросы, она пытается рассказать им, что её родители просто уехали навестить родственников в Даггердейле, но это очевидная ложь. Если персонажи усомнятся в её истории, она разрыдается в слезах.

Девушка рыдает на мгновение, выглядя разбито и потерянно. Затем на её лице появляется надежда: «Может быть, вы посланы в ответ на мои молитвы. Может, вас привела сюда Чонтиа?» Она

глядит мимо вас, в поле, где продолжается уборка свёклы. «Если вы последуете за мной, может быть, мы сможем друг другу помочь».

Констанция заводит персонажей в дом и затем спускается вниз в большой подвал по крутой деревянной лестнице. Из главного подвала ведёт множество дверей. Место заполнено бочками разных размеров и контейнерами с различными полезными веществами для сельского хозяйства и для консервирования и изготовления краски.

Констанция готова показать кое-что ужасное:

Констанция зажигает фонарь и ведёт вас вниз в огромный подвал под домом, который, кажется, занимают кладовая консервированной еды, оборудование для сельского хозяйства и изготовления краски, и бочки, наполненные разными веществами, используемыми в этой деятельности.

Она идёт в угол подвала к паре длинных деревянных ящиков. Она колеблется и серьёзно смотрит на вас. «Мне жаль,» — говорит она и открывает ящик. В нём лежат два тела полуэльфов, завернутых в брезент. Они выглядят умиротворённо, за исключением того, что их лица поражены некрасивыми наростами, которые вздуты под кожей и в некоторых местах прорваны ужасными фиолетовыми язвами.

«Я знаю, это выглядит ужасно, но это не то, что вы думаете. Я нашла их в этом состоянии. Я спрятала их, потому что они сами сказали мне так поступить. Как вы видите, я сейчас недостаточно взрослая, чтобы унаследовать от них ферму. Если власти узнают, что они мертвы, Хиллсфар захватит ферму и выгонит меня. Если я смогу скрыть их смерть ещё всего несколько месяцев, я буду достаточно взрослой, чтобы унаследовать ферму». Она кусает губу. «Есть кое-что ещё».

Подведя вас к другой двери в подвале, Констанция убирает крепкий дубовый засов. Прежде чем открыть дверь, она говорит: «Когда я нашла родителей здесь в подвале, они были не одни. Он был с ними». Она открывает дверь и освещает фонарём тёмную комнату. В комнате находятся пустые бочки, придвинутые к стенам. В дальнем углу, прислонившись к стене, лежит эльф-дроу. Его лицо и руки покрыты ужасными наростами, как у родителей Констанции. Он по-прежнему жив, но его дыхание слабое.

## Дроу

**Потолки.** Потолки имеют приблизительно 10 футов в высоту.

**Свет.** Комнату освещает только фонарь Констанции. Нет никаких других источников света, кроме тех, что персонажи принесли с собой.

Дроу находится без сознания и совершенно определённо видел лучшие дни. Он, очевидно, страдает от той же болезни, что и Гудруты.

Констанция не знает, кто он такой. Она никогда не видела его до того, как нашла своих умирающих родителей и его бесчувственное тело три дня назад. Её родители много с кем заключали контракты, но, насколько она знает, среди их клиентов не было дроу. Она давала ему воду и пыталась поговорить с ним, но он по-прежнему остаётся без сознания.

Успешная проверка Мудрости (Природа) со Сл 15 позволяет понять, что эта болезнь — *тёмно-*

*бурая гниль*, грибковое заболевание, которое быстро овладевает жертвой. Болезнь происходит из Подземья, и естественного лекарства для неё не существует. Даже магия и способности малого восстановления против неё не помогают. Тело жертвы либо борется с инфекцией, либо нет. В противном случае удаление инфекции требует заклинание *высшее восстановление* или более сильную магию. К счастью, ни персонажи, ни Констанция не рискуют заразиться.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 10 позволяет найти в кармане одежды дроу свёрнутый пергамент. На нём на общем языке записан контракт между свекольной фермой и дроу по имени Арризз, который проживает в этом районе и действует в качестве связующего звена с неназванным городом свирфнеблинов в Подземье. Контракт регламентирует обмен золота за свёклу и продукты из свёклы. В самом договоре нет ничего странного или незаконного.

Успешная проверка Мудрости (Медицина) со Сл 15 позволит привести Арризза в сознание, и он сможет ответить на вопросы. В основном он рассказывает ту же самую информацию, что написана в контракте. Он контрабандист, действующий как посредник между заинтересованными сторонами над и под землей. Он тайно договаривался с Гудрутами о поставке продуктов из свёклы кому-то из его клиентов. За два дня, которые он провёл здесь, прячась в подвале от солнечного света, он и Гудруты подхватили эту ужасную болезнь. Дроу остаётся в сознании пять минут, после чего снова отключается.

После того, как персонажи воспользовались возможностью осмотреть дроу (и допросить его, если им удастся его разбудить), их прерывают.

## Охотники за головами

Позвольте каждому персонажу попытаться пройти проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15. В случае успеха они слышат шаркающий звук незадолго до начала боя, не застаются врасплох и могут действовать в первом раунде боя после того, как погаснет свет.

Без предупреждения дверь комнаты подвала захлопывается и фонарь вылетает из рук Констанции, погружая комнату в темноту. Констанция вопит.

Два **дуэргара**, охотники за головами, были направлены сюда благородным домом далёкого города дроу, чтобы захватить (или убить) дроу Арризза, который предал свой дом и вычеркнул себя из него.

Дуэргары — женщина по имени Джила и мужчина по имени Гритт — используют *невидимость*, чтобы войти в комнату и занять позицию, не будучи замеченными. Один выбивает фонарь из рук Констанции, чтобы погасить его, а другой закрывает дверь. С их тёмным зрением они могут видеть в темноте и воспользоваться своим преимуществом перед персонажами, лишёнными тёмного зрения.

## ТАКТИКА

Дуэргары здесь затем, чтобы захватить дроу, но они считают, что сначала должны убить персонажей. Они используют свою способность *увеличение* сразу, как только получают такую возможность. Способность дуэргаров требует концентрации; таким образом, любой нанесённый им урон требует от них сбросок Телосложения (Сл равна 10 или половине полученного урона; выбирается большее значение).

Тушение фонаря и закрытие двери не являются атаками; таким образом, они сохраняют *невидимость* до тех пор, пока не нападут, и персонажам, действующим в первом раунде, проблематично найти цель, даже если кто-то создаст свет.

Ни дроу, ни Констанция не совершают в бою никаких действий, только сжимаются (или, в случае бедного, бедного Арриза, остаются без сознания).

### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Слабая группа:** Дуэргары уже использовали способность *увеличение* и не могут применить её в бою.
- **Сильная или очень сильная группа:** Дайте каждому дуэргару 20 дополнительных хитов.

## РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда персонажи покидают комнату и возвращаются в центр подвала, они видят большой мешок, которого здесь раньше не было. В мешке лежит без сознания женщина-гном в униформе Жентарима. Если привести гнома в чувство, она представляется как Джоелла. Она столкнулась с дроу после неудачной попытки её отряда ограбить подземный караван дроу, и за её голову была назначена награда. Её выследили и захватили в плен дуэргары. Если персонажи освободят её, она отчитывается начальству Жентарима о роли персонажей в её освобождении.

Если какой-то персонаж, не состоящий ни в какой фракции, желает вступить в Жентарим, Джоелла ручается за его способности и организует его вступление во фракцию.

## СОКРОВИЩА

В дополнение к своему оружию и доспехам дуэргары несли хорошо сделанные наручники, монеты и драгоценные камни общей стоимостью 200 зм. У них также можно найти плакат, написанный на подземном языке, с подробным описанием преступлений и внешности дроу Арриза. Если вкратце, то его преступление сводится к покиданию своего дома дроу без разрешения.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ ПЕРЬЕВ

Когда проблемы с дроу и дуэргарами остаются позади, у персонажей возникают проблемы с Красными Перьями и Констанцией. Из-за смерти её родителей процесс производства краски значи-

тельно замедлился. Констанции нужно больше времени, чтобы подготовить краску, но Красные Перья ожидают её отгрузки следующим утром.

Если персонажи ранее напали на Красных Перьев, то, выйдя из дома, они обнаруживают отряд из 20 Красных Перьев, пришедших, чтобы их арестовать. Здесь нет необходимости разыгрывать сражение. Последствия настигают только тех персонажей, которые принимали активное участие в нападении на Красных Перьев.

- Если персонажи сопротивляются аресту, их убивают.
- Если персонажи только напали на предыдущую группу солдат или угрожали им, никого не убив, и сдаются без боя, их признают виновными. Они должны потратить 10 дней простоя, отбывая наказание, и всё их денежное имущество изымается (снаряжение возвращается им после освобождения). Персонажи с менее чем 10 днями простоя остаются в тюрьме, пока не получат дни простоя другим способом (например, через награды Мастера).
- Если персонажи убили кого-то из предыдущей группы солдат и сдаются, их признают виновными. Сперва они должны потратить свои первые 20 дней простоя, отбывая тюремный срок, и всё их имущество (кроме снаряжения) изымается. Однако, прежде чем они будут казнены, Джоелла и кто-то из её друзей в Жентариме освобождают персонажей из камеры ночью. (Если персонажи принадлежат к другой фракции, при этом присутствует также представитель их фракции). Сделайте заметку об этом в журнале персонажа, поскольку это может всплыть в будущих приключениях. Персонажи с менее чем 20 днями простоя остаются в тюрьме, пока не получат дни простоя другим способом (например, через награды Мастера).

Если персонажи не запятнали себя глупой атакой на первую группу солдат Красных Перьев, Констанция просит их помочь скрыть смерть её родителей и сохранить за собой ферму.

То, как персонажи это сделают, зависит от их творческого подхода и от того, как вы рассудите их действия. Если они попытаются обмануть или убедить Красных Перьев, Сл проверки равна 10. Они могут работать всю ночь, чтобы приготовить партию краски. Персонажи могут использовать Атлетику, Природу или другие навыки, чтобы отыграть работу на полях, смешивание свекольного сока с другими веществами, чтобы получить краску, или латание чанов и бочек, в которых она будет храниться. Взятка капитану Красных Перьев в размере 25 зм также сработает на ура.

Констанция не согласится с решениями, которые включают вступление в брак с персонажем (она ещё не достигла совершеннолетия, в противном случае она бы уже получила ферму), продажу фермы персонажам и т.д. Хотя персонажи помогли ей, она не знает их достаточно хорошо, чтобы настолько им довериться. Подделка документов, с другой стороны, вполне может сработать.

Если персонажи смогли помочь Констанции сохранить ферму за собой, или даже если они прила-

гают к этому серьёзные усилия, но терпят неудачу, она благодарит их и предлагает им за старания *зелье огненного дыхания* и 2 флакона кислоты. Если нет, она убегает при первой же возможности в надежде как-то прожить одной. (Персонажи могут сказать ей о ферме Фарбау из миссии 1, которая может послужить ей убежищем...)

## СУДЬБА АРРИЗЗА

---

Арриzz недостаточно хорошо себя чувствует, чтобы совершить побег, однако со временем он приходит в сознание и в конечном итоге восстанавливается.

Персонажи, которые подумывают о том, чтобы выдать дроу и получить за него награду, должны быть предупреждены о том, что для получения награды им нужно будет отправиться в далёкую и абсолютно злую империю дроу, где, вероятно, лучшая судьба, которая их ждёт — это взятие в рабство. Персонажи, которые по-прежнему настаивают на этом, могут потратить 10 дней простоя, во время которого Арриzz совершает побег, оставляя персонажей без перспективы вознаграждения. Однако для них не всё потеряно. Персонажи в конце концов набредают на купеческий караван, который платит им 20 золотых за их услуги. Но время, проведённое в Подземье, не проходит для них бесследно.

Сводящая с ума тьма Подземья в сочетании с ужасами, встреченными в пути, сеет хаос среди неподготовленных. Если какой-либо из персонажей рискнёт войти в Подземье в поисках вознаграждения за возвращение Арриzza, они не возвращаются полностью невредимыми. Каждый персонаж, отправившийся в это путешествие, должен преуспеть в проверке Мудрости со Сл 10, иначе этот персонаж подхватит в путешествии незначительные причуды, не имеющие существенного механического эффекта. Вот примеры:

- Любовь к насекомым
- Разговор с самим собой
- Страшные сны
- Склонность к недоваренной/переваренной пище
- Слышание голосов
- Лёгкая депрессия

Эти эффекты действуют на персонажа, до тех пор пока он не проведёт 10 дней простоя, восстанавливаясь от последствий путешествия.

## 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. Если вы проводите все миссии как одно приключение или играете в несколько миссий за одно собрание, вы можете подождать и выдать награды за все пройденные миссии в конце игры.

### 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
Стражник	25
Дуэргар	200

#### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Помочь Констанции сохранить ферму	25

#### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **75 опыта**.

**Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **100 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 расходном 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
Золото дуэргаров	200

#### ЗЕЛЬЕ ОГНЕННОГО ДЫХАНИЯ

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

#### ФЛАКОН КИСЛОТЫ

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или в *Книге игрока*.

### СЛАВА

**Только персонажи Жентарима** получают **одно очко славы** за спасение Джоеллы от дуэргарских охотников за головами.

### ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

### НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм и пять дней простоя** за проведение этого мини-приключения.

## ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

### ДУЭРГАР

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

**Класс Доспеха** 16 (чешуйчатый доспех, щит)

**Хиты** 26 (4к8 + 8)

**Скорость** 25 фт.

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

**Сопrotивление урону** яд

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

**Языки** Дварфский, Подземный

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Дуэргарская устойчивость.** Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

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

### ДЕЙСТВИЯ

**Увеличение (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха).** На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии дуэргар Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

**Боевая кирка.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к8 + 2), или колющий урон 11 (2к8 + 2) в увеличенной форме.

**Метательное копьё.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1кб + 2), или колющий урон 9 (2кб + 2) в увеличенной форме.

**Невидимость (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха).** Дуэргар магическим образом становится невидимым, пока не атакует, не наложит заклинание, не использует Увеличение, или пока не окончится его концентрация, но не более 1 часа (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое дуэргар несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

### 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 (1кб + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

## ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: Сводка ПМ

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

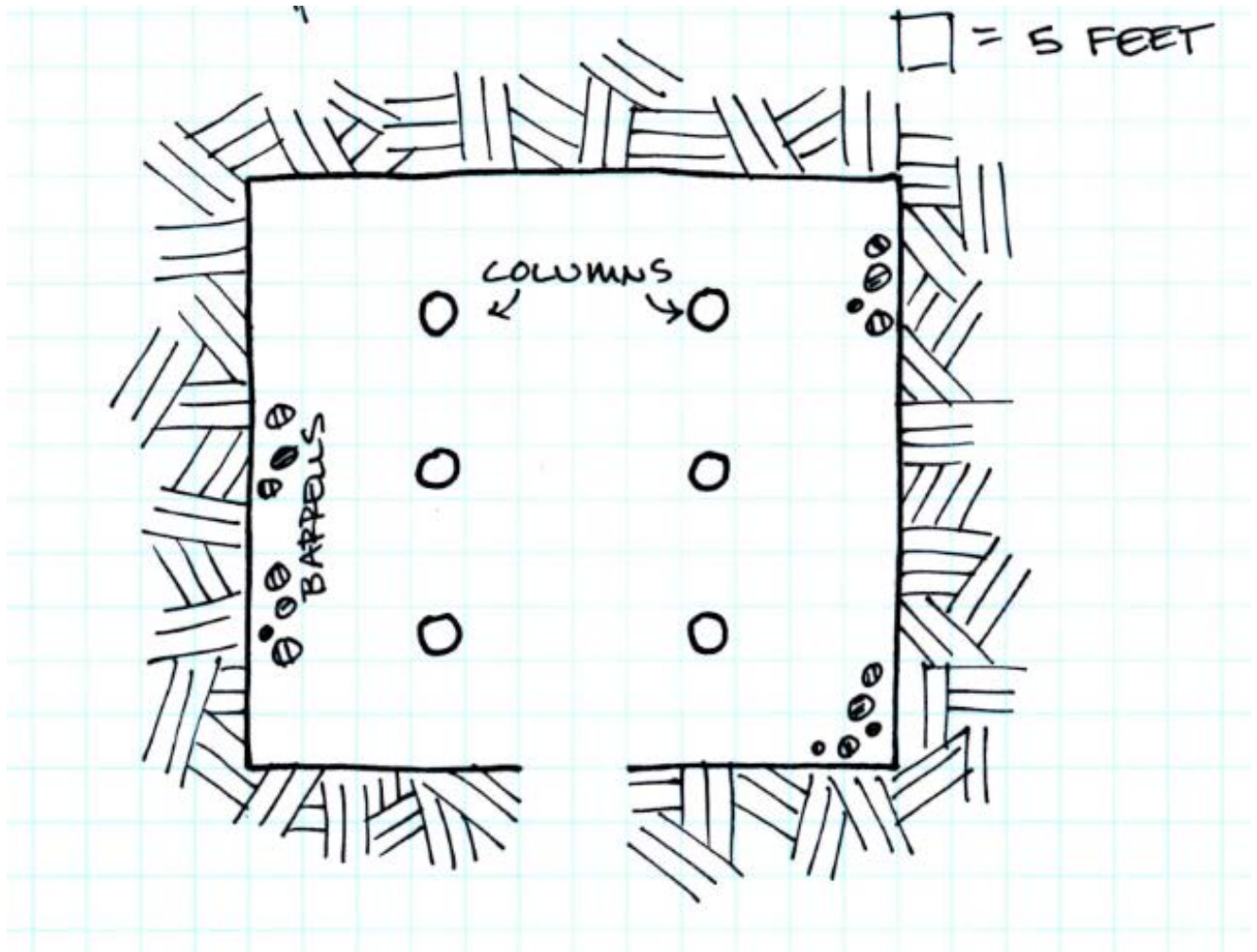
**Констанция Гудрут.** Девушка-полуэльф. Дочь владельцев фермы Гудрутов. Ведёт дела на ферме в отсутствие родителей. Нашла дроу, который прятался в подвале.

**Дессандра.** Человек, капитан патруля Красных Перьев. Приобрела красную краску у Гудрутов.

**Арризз.** Мужчина-дроу. Сбежал из своего дома в Подземье и подхватил странную грибковую инфекцию во время путешествия. Случайно оказался на ферме Гудрутов и спрятался в подвале, чтобы выздороветь.



КАРТА: РОСТ



# Миссия 3: Жизнь

Третий ключ из бреда сумасшедшего приводит персонажей на границу Корманторского леса. Слухи о привидениях, странных огнях и шумах и более чем о нескольких исчезновениях держат большую часть народа вдали от этого места.

В этом месте есть священный дья эльфов и людей родник. Родник находится внутри леса, но достаточно близко к его границе, на территории, часто оспариваемой между эльфами Кормантора и людьми Хиллсфара. Из-за этого здесь действует неписанный договор: паломников, направляющихся к роднику, не трогают ни люди, ни эльфы.

Из за трудностей, с которыми столкнутся персонажи в бою с шакальниками, рекомендуется, чтобы они до этого уже прошли Миссию 1 и Миссию 2.

Слова сумасшедшего говорили о Роднике Благословенной Жизни. Местные легенды утверждают, что те, кто пьёт из родника перед каким-то важным событием — например, перед родами, браком, наступлением совершеннолетия, — получат хорошее здоровье и добрую удачу на долгие годы.

Однако последние слухи говорят, что вокруг родника были замечены призраки, из-за которых он стал непригласивым. Сверхъестественные явления приводят паломников к безумию во время поисков родника; на какое-то время, они слепнут, пока ищут родник, и несколько из них не вернулись из паломничества.

Вы оказываетесь на краю Корманторского леса, продвигаясь вперёд по тропе, ведущей в лес к роднику благословенной жизни. Тропа хорошо обозначена, и видно, что по ней часто путешествуют.

Здесь обосновалось семейство шакальников. Они убивают и пожирают тех, кто приходит сюда в поисках родника, и крадут подношения, которые оставляют здесь паломники. Их способность менять форму вводит народ в заблуждение, а их иммунитет к обычному оружию делает невозможным простому народу их победить.

Богиня Майлики (нейтрально-добрая богиня лесов) поручила жёлтому волшебному дракончику по имени Зук защищать это место. Однако Зук не хватает сил победить шакальников, так что вместо этого она отпугивает паломников своей магией. Она надеется на то, что, если она будет отгонять слабых посетителей, более сильные приключенцы могут прийти сюда с расследованием и одолеть шакальников.

## Отыгрыш Зук, волшебного дракончика

По меркам волшебных дракончиков Зук имеет довольно мрачный взгляд на жизнь. Это не означает, что ей не нравятся хорошие шутки — она просто не смеётся долго. В компании ей немного лучше, но необходимость пугать народ заставляет её чувствовать себя значительно хуже.

## ПЕРВАЯ ЖЕРТВА

Двигаясь по пути к роднику, персонажи находят прогулку приятной, а тропу удобной. Однако вскоре это меняется.

Когда навес плотнеет, не давая солнечному свету пробиться через него, чувство тьмы и предчувствие беды наполняют это место. Щебетание мелких птиц затихает, и густой туман накрывает землю.

Впереди вас рядом с тропинкой лежит мужчина-человек. Он со стоном пытается подняться на ноги, но снова падает.

Это Виттел, возница, который перевозит товары между фермами и городом. Он и его жена Дотти узнали, что она беременна их первенцем, так что они решили прийти в лес, к роднику.

В данный момент Виттел находится в сознании, но избит. Он помнит, что путешествовал, а потом несколько фигур выпрыгнули из леса и напали. Они выглядели как дикие собаки, но один из нападавших был определенно больше собаки. Придя в сознание, он увидел, что его жена пропала.

Виттел держит старый посеребрённый скимитар, принадлежавший его отцу. Он взял его для защиты, но не обучен им сражаться. Если персонажи осмотрят скимитар, они увидят немного крови на лезвии.

Виттел настаивает на том, чтобы сопровождать персонажей в поисках его жены, и рад позволить искусному воину носить скимитар. Он отказывается от исцеления, говоря, что будет в порядке, а Дотти оно может понадобиться больше, чем ему.

## УЖАСНАЯ НЕИЗВЕСТНОСТЬ

Пока персонажи путешествуют в глубь леса, Зук пытается отогнать их с помощью магии. В дополнение к заклинаниям и способностям, которые обычно доступны Зук, Майлики предоставила ей некоторую дополнительную силу из своего арсенала. Она использует эту силу только затем, чтобы напугать и сбить с толку невинных, но не затем, чтобы навредить им.

Углубляясь в лес, вы понимаете, что здесь что-то не так. Солнце ненадолго появляется, позволяя вам определить направление к роднику, но позже появляется другом месте, показывая, что вы каким-то образом развернулись, несмотря на ваши навыки в ориентировании. Наверняка здесь замешана магия.

Внезапно из-за деревьев доносится сверхъестественный вопль, и попытка установить его источник ни к чему не приводит. В стороне от пути ваше внимание привлекают странные огни, но они исчезают, как только вы подбираетесь достаточно близко в попытках найти их источник.

## ЯМЫ-ЛОВУШКИ

Позвольте персонажу, который ведёт группу через лес, пройти проверку Мудрости (Внимательность)

со Сл 15. Успех позволит обнаружить яму-ловушку 20 футов глубиной в середине тропы, умело укрытую ветками, листьями и травой. В случае провала персонаж, ведущий группу, должен пройти спасбросок Ловкости со Сл 15, иначе он падает в яму и получает дробящий урон 2кб.

В нижней части ямы лежит скелет эльфа, на котором нет ничего ценного. Его возраст — несколько столетий; Зук поместила его в яму, чтобы она казалась более страшной. Шакальники вырыли эту яму (и остальные), чтобы ловить добычу.

Пока персонажи разбираются с ямой, либо выбираясь из неё, либо исследуя её, Зук невидимо летает над персонажем, который кажется ей наиболее восприимчивым к *благодарному дыханию* (нацеливаясь на того, кто похож на большого тупого воина), и дышит. Если приключенец проваливает спасбросок, он видит ужасную волну смерти, приближающуюся к группе. Приключенец начинает бежать в случайном направлении через лес, чтобы избежать смерти.

Пострадавший приключенец бежит прямо к другой 20-футовой яме-ловушке и должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15 без возможности увидеть яму заранее. Любые персонажи, погнавшиеся за этим приключенцем, должны пройти такой же спасбросок (но с преимуществом) или упасть в яму.

## СЛЕДУЮЩИЕ ЖЕРТВЫ

Когда персонажи углубляются в лес, приближаясь к Роднику Благословенной Жизни, странные явления усиливаются и становятся более частыми.

Странные огни, звуки и неестественные эффекты усиливаются по мере того, как вы пробираетесь через Корманторский лес. На границе тумана иногда плавают призрачные формы, но при ближайшем рассмотрении они тают. Трудно сказать даже, в каком направлении вы сейчас продвигаетесь.

Неожиданно тропа выходит на маленькую поляну. В её центре открывается жуткая сцена из погибших и искалеченных тел; все они человеческие. Их раны похожи на следы множества укусов, сделанных маленькими клыкастыми существами.

Как только вы начинаете осматриваться, вас прерывает шум. С другой стороны на поляну вбегают двое людей, мужчина и женщина. Они покрыты потом и дышат так, как будто бежали; вы видите панику в их глазах.

Эти два изменивших форму шакальника называют себя Франческа и Вольц. Они надеются заслужить доверие персонажей, пока ведут их в ловушку, состоящую из всего клана шакальников в нескольких милях отсюда.

Несколько часов назад они убили этих паломников, вытащили два тела, чтобы полакомиться, надели их одежду, а затем вернулись за остальными телами. Теперь, когда появились персонажи, они притворяются оставшимися в живых после нападения.

Если персонажи исследуют тела на земле, они узнают, что все эти люди носят символ Майлики, и у них нет никакого снаряжения, типичного для

приключенцев. Никаких особо ценных вещей у них тоже нет, вместо этого они несут вещи природной красоты и значимости, которые они хотели предложить в качестве жертвоприношения богу природы: экзотические цветы и растения, кости животных и т.д. Однако одно из тел всё ещё цепляется за фонарь, и в его вещах можно найти 10 флаконов масла. Это масло может позже пригодиться в бою в оборотнях.

Если персонажи расспрашивают пару, они рассказывают убедительную историю: они были в числе шестерых последователей Майлики, которые пришли сюда, чтобы оставить подношения у Родника Благословенной Жизни. Несколько собакоподобных тварей атаковали, но эта пара спаслась, убежав в туман. Персонажи должны преуспеть в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 15, чтобы получить хотя бы намёк на то, что что-то здесь неладно — паломники всего-навсего кажутся нервными, что естественно для их ситуации. Только проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 20 даст персонажам почувствовать, что пара лукавит.

Если персонажи не поймают их на обмане, они утверждают, что знают путь к роднику, умоляя персонажей помочь им. Они также говорят, что слышали, как с той стороны доносился женский крик о помощи, из-за чего Виттел загорается ещё более отчаянным желанием добраться туда поскорее.

В этом случае оборотни ведут отряд глубже в лес — к роднику, но также к ожидающей их западне целого клана шакальников. Чувствуя, что вот-вот произойдёт, Зук вмешивается. Она начинает незаметно преследовать оборотней, заставляя их размахивать руками и ругаться — после чего они рычат и, впав в ярость и расстройство, немедленно принимают свою гибридную форму. В этом случае бой начинается с оборотнями уже в гибридной форме, и они застают персонажей врасплох.

## БОЙ С ШАКАЛЬНИКАМИ

Если персонажи обнаруживают уловку до того, как Зук вмешается, два **шакальника** должны потратить первый раунд боя на изменение формы. На это они тратят действие; таким образом, они не могут атаковать в этот раунд.

Во время второго раунда шакальники рычат и громко шипят, призывая в бой трёх **шакалов**. Эти три шакала прибывают и нападают в конце второго раунда. В конце третьего раунда прибывают и вступают в бой ещё три **шакала**.

### УСПЯЮЩИЙ ВЗГЛЯД И НАСЛЕДИЕ ФЕЙ

Усыпляющий взгляд оборотней — это магический эффект сна. Таким образом, персонажи с наследием фей имеют иммунитет к этому эффекту.

## ТАКТИКА

Шакальников нельзя повредить обычным оружием. Это создаёт сложности для игроков, не имеющих

посеребрённого оружия или не способных причинять повреждения магией.

Если миссии играют по порядку, персонажи уже должны иметь флакон алхимического огня и серебряный серп из Миссии 1, а также *зелье огненного дыхания* и 2 банки с кислотой из Миссии 2. Используя посеребрённый скимитар Виттела, найденный ранее (см. главу «Первая жертва» выше), магические атаки и флаконы с маслом, персонажи смогут успешно провести этот бой.

Во время столкновения вместо того, чтобы думать нестандартно, некоторые игроки могут жаловаться и сердиться. Если это произойдёт, напомните игрокам о других тактиках, которые они могут применить: помощь другим персонажам, чтобы дать им преимущество при атаке, захват и сбивание с ног оборотней, или же нападение на обычных шакалов чтобы защитить от них заклинателей, способных причинить урон оборотням.

#### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Слабая группа:** Один шакальник убегает в начале боя и возвращается в конце третьего раунда.
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте шакальника и трёх шакалов. Они появляются в конце третьего раунда боя.

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИТТЕЛА И ЗУК

В вашем распоряжении как Мастера есть и другие козыри, если бой складывается не в пользу персонажей: Зук и Виттел. Если битва идет плохо для персонажей, Зук может им помочь. Волшебный дракончик не должна стать героиней истории, но она может помочь персонажам: ослепить оборотней *цветными брызгами*, отвлечь их магией или даже предоставить какой-то другой вид помощи на ваше усмотрение. Например, используя силу, дарованную ей Майлики, она может заставить немагический меч воина сиять в течение 1 раунда, если воин пожертвует 2 (1к4) хитами. Эта рана позволит воину в течении одного раунда при попадании причинить урон излучением.

Виттел менее эффективен в бою, чем Зук, но он отчаянно пытается спасти свою жену и ради этого будет готов пожертвовать собой. В случае, если приключенец поддается *усыпляющему взгляду* шакальника, Виттел будит этого приключенца в свой ход. В более сложных ситуациях он может стабилизировать приключенца или даже броситься на пути атаки, хотя в этом случае он, скорее всего, умрёт.

#### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

У шакальников есть 4 золотых серьги стоимостью 25 зм каждая, но кроме этого, у них нет никакого снаряжения или ценных вещей.

Когда битва заканчивается, Зук показывает себя и летит над персонажами, пытаясь заставить их следовать за ней до родника, где жена Виттела лежит без сознания. Если кто-то из персонажей го-

ворит на драконьем языке или сильване, Зук объясняет ситуацию. Она предостерегает персонажей от боя со всем кланом шакальников, поскольку их много по всему лесу. Чтобы разобраться с ними, понадобятся большие силы.

#### У РОДНИКА

Когда персонажи добираются до Родника Благословенной Жизни, они находят жену Виттела Дотти лежащей без сознания на мху. Её может восстановить исцеляющая магия или проверка Мудрости (Медицина) со Сл 5.

Зук держит здесь небольшой тайник с сокровищами, которые она собирала в течение нескольких лет. Тайник содержит игрушки, безделушки и монеты стоимостью 100 зм. Также там находится *свиток понимания языков*, который Зук позволяет взять персонажам.

Вознеся молитву Майлики и выпив воды из родника, любой незлой персонаж получит небольшое благословение. Следующую миссию или следующее приключение этот персонаж начнёт с вдохновением. Злые персонажи получают это благословение только в том случае, если они не сделали или не сказали в этом лесу ничего такого, что может быть истолковано как зло (на усмотрение Мастера). Это вдохновение должно быть записано в журнале приключений до тех пор, пока оно не будет использовано или пока персонаж не завершит все миссии это приключения.

Кроме того, Зук — союзница Арфистов, и в отчёте своим связным во фракции она с похвалой отзовется о персонажах, которые входят или хотят войти в эту фракцию.

## 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. Если вы проводите все миссии как одно приключение или играете в несколько миссий за одно собрание, вы можете подождать и выдать награды за все пройденные миссии в конце игры.

### 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
Шакал	10
Шакальник	100

#### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Пережить ямы-ловушки	50

#### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **75 опыта**.

**Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **100 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 расходном 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
Серьги шакальников	100
Тайник Зук	100

#### СВИТОК ПОНИМАНИЯ ЯЗЫКОВ

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

### СЛАВА

**Только персонажи из Арфистов** получают **одно очко славы** за победу над шакальниками.

### ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

### НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта**, **50 зм** и **пять дней простоя** за проведение этого мини-приключения.

## ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

### ШАКАА

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 3 (1к6)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Навыки** Внимательность +3

**Чувства** пассивная Внимательность 13

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

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

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

### ДЕЙСТВИЯ

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

### ШАКАЛЬНИК

Средний гуманоид (перевёртыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 18 (4к8)

Скорость 40 фт.

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

**Навыки** Внимательность +2, Обман +4, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, кроме посеребрённого оружия

**Чувства** пассивная Внимательность 12

**Языки** Общий (не может говорить в форме шакала)

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Перевёртыш.** Шакальник может действием превратиться в конкретного человека Среднего размера или в гибрид шакала и гуманоида, или же принять свой истинный облик (шакал Маленького размера). За исключением размера, во всех обликах его характеристики остаются одними и теми же. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

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

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

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус (только в облике шакала или гибридном облике).**

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

**Скимитар (только в облике человека или гибридном облике).** **Рукопашная атака оружием:** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 5 (1к6 + 2).

**Усыпляющий взгляд.** Шакальник пристально смотрит на одно существо, видимое в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. При провале цель впадает в магическую дрему и теряет сознание на 10 минут, или пока кто-нибудь не разбудит её действием. Успешно спасшееся от этого эффекта существо получает иммунитет к взгляду этого шакальника на следующие 24 часа. Нежить и существа, обладающие иммунитетом к очарованию, не попадают под его действие.

## ВОЛШЕБНЫЙ ДРАКОНЧИК (ЖЁЛТЫЙ)

*Крохотный дракон, хаотично-добрый*

Класс Доспеха 15

Хиты 14 (4к4 + 4)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Внимательность +3, Магия +4, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Драконий, Сильван

Опасность 1 (200 опыта)

**Превосходная невидимость.** Дракон может бонусным действием магическим образом стать невидимым, пока концентрируется (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое дракон несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

**Ограниченная телепатия.** При помощи телепатии дракон может магическим образом общаться со всеми другими волшебными дракончиками в пределах 60 футов.

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

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой дракона является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать некоторые заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах. У жёлтого волшебного дракончика есть заклинания, приведённые ниже.

1/день каждое: *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *отражения* [mirror image], *пляшущие огоньки* [dancing lights], *сверкающие брызги* [color spray]

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** *Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 1.*

**Благодушное дыхание (перезарядка 5–6).** Дракон выдыхает облако газа, вызывающего эйфорию, на одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 11, иначе в течение 1 минуты не сможет совершать реакции и в начале каждого своего хода должна будет бросать кб, чтобы определить своё поведение на этом ходу:

**1–4.** Цель не совершает ни действия, ни бонусные действия, и всё своё перемещение тратит на перемещение в случайным образом выбранном направлении.

**5–6.** Цель не перемещается, и единственное, что может делать в этом ходу, — это совершение спасброска Мудрости со Сл 11. При успехе эффект заканчивается.

## ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: Сводка ПМ

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

**Зук.** Жёлтый волшебный дракон, несколько утрюмая. По поручению Майлики охраняет эти места, но проблема с шакальниками оказалась за пределами её возможностей. Вместо этого она прибегла к отпугиванию их потенциальных жертв.

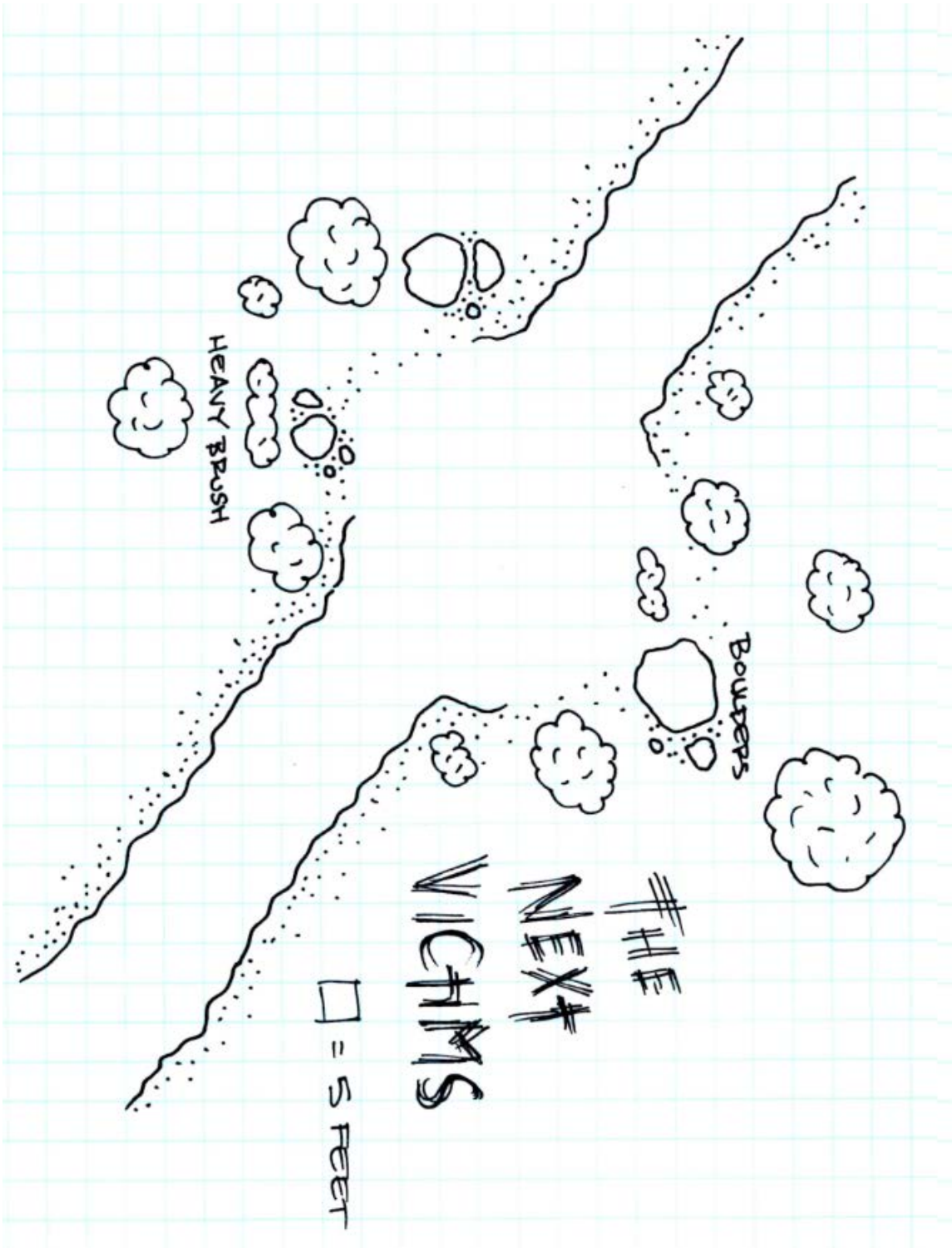
**Виттел.** Человек, мужчина, погонщик. На него и его жену Дотти напали существа. Нападавшие оставили Виттела умирать и похитили его жену.

**Дотти.** Человек, женщина. Беременная жена Виттела. Была похищена шакальниками.

**Франческа и Вольц.** Шакальники. Плохие новости.



КАРТА: СЛЕДУЮЩИЕ ЖЕРТВЫ



# Миссия 4: СМЕРТЬ

Четвёртый ключ бреда сумасшедшего приводит персонажей на ферму ротэ Аллана. Ротэ [rothé] — большой зверь, распространённый в этой местности, источник мяса и иногда ездовое животное. Конкретно эта ферма — одна из крупнейших заведений по разведению ротэ в окрестностях Хиллсфара. К сожалению, ферма была построена на месте древнего зла.

Один из рабочих, высший эльф по имени Сеп-премис, узнал, что здесь когда то была застава, которую использовали фей’ри — существа эльфийского происхождения (главным образом от солнечных эльфов дома Длардрагет), которые совокуплялись с inferнальными созданиями, чтобы укрепить свою кровь. После некоторых поисков он нашёл секретный проход в подземный комплекс, который фей’ри использовали для ритуалов.

Он исследовал место и узнал несколько их секретов. При помощи этого мерзкого знания он решил попытаться провести ритуалы, которые, как он верит, должны были принести ему силу и богатство. Чтобы провести эти ритуалы, он убил всех, в том числе ротэ. Персонажи видят ритуалы в процессе.

Слова сумасшедшего говорили о ротэ и, вероятно, о нежити. Безошибочный запах смерти наполняет ваши чувства, когда вы приближаетесь к ферме ротэ Аллана, куда завело вас пророчество сумасшедшего. На пастбищах за сараями и фермой гниют большие пушистые кучи. Множество ротэ, старых и молодых, разбросаны по полю. У некоторых не хватает головы или ноги.

Тщательный осмотр фермы и окрестностей не показывает никаких признаков их жителей, живых или мертвых. Приблизительно 20 человек должны жить и работать на ферме, и вы видите следы борьбы, но в жилых помещениях и сараях нет следов крови.

Когда вы уже готовы отказаться от расследования из-за отсутствия доказательств, вы замечаете несколько свежих отметин, которые оканчиваются в середине пола в одном из больших сараев.

Чтобы найти и открыть люк в полу сарая, не требуется никакая проверка. Открытие показывает вертикальную шахту и деревянные ступеньки на стенах, образующие лестницу. Древесина свежая и совсем не постарела.

Шахта спускается на несколько сотен футов, заканчиваясь тёмным коридором. Пол внизу шахты скользкий от крови — должно быть, свежей, раз она ещё не полностью высохла. Коридор продолжается ещё почти мило, прежде чем заканчивается в большой комнате.

## ЛЕДИ ИНЕДРА

Когда персонажи готовятся спускаться, они слышат окрик. К ним обращается эльфийская женщина в одежде учёного. Она представляется как леди Инеддра и говорит, что она из Корманторского леса.

Недавно она услышала, что эльф, работающий

на этой ферме, по слухам, изучает историю фей’ри — глупых эльфов, которые скрещивались с демонами и дьяволами много лет назад, чтобы получить силу и могущество. Она боится, что изучение этих существ и их истории приведёт только к страданиям. Она также считает, что это место когда-то было заставой фей’ри, и пришла изучить его.

Несмотря на то, что она не желает сопровождать персонажей (она не приключенец), она предлагает 100 зм, если персонажи исследуют это место и доложат о результатах. Кроме того, она носит булавку, указывающую на то, что она член Альянса Лордов.

## ОХРАНЯЮЩИЕ СТАТУИ

**Свет.** Комната не освещена.

Комната перед вами обставлена в очень странном стиле. Барельеф и каменная кладка сработаны искусно, судя по всему, в эльфийском стиле. Однако изображённые сцены ужасны и шокирующие: лучшее слово для их описания — это «демонические».

Шесть массивных статуй возвышаются в центре комнаты. Три северные статуи изображают эльфов, в то время как на трёх южных изображены демоны. Два типа статуй обращены друг к другу, и в каждой из пар есть какое-то сходство между эльфом и демоном. Первая пара вооружена неприятными на вид мечами, вторая пара выделяется змеями и пауками, последняя пара держит в руках плеть и магический жезл.

На полу вытравлена фраза на эльфийском, которая также, видимо, была недавно переведена на общий: «Чтобы пройти, вы должны произнести титул каждого из трёх, разделённых на три».

Дальше на полу вытравлена длинная строка букв «УРЕБДДИВИЙЕАЦНГАОО–МНЛ–ИОЛЯ».

Восточный и западный квадрат безопасны для прохода персонажей. Если они наступают на другой квадрат, это приводит к срабатыванию ловушки.

## СТАТУЯ-ЛОВУШКА

Если персонажи проходят мимо какой-либо статуи, не сказав предварительно её название статуи, статуя оживает и нападает. Для каждой статуи требуется свой спасбросок. Успешно прошедшие проверку получают половинный урон.

- Проверка Ловкости 10: дробящий урон 3 (1к6).
- Проверка Телосложения 10: урон ядом 3 (1к6).
- Проверка Харизмы 10: урон психической энергией 2 (1к4).

Титулы демонов, изображённых на статуях, и соответствующих им эльфийских покровителей смешались в строку символов. Каждая третья буква соединяется в слова: УБИЙЦА, ЛОРД ВЕНОМ, ЛЕДИ АГОНИЯ. Если персонажи произнесут названия верно, статуи оживают в лёгком поклоне, когда персонажи проходят мимо них.

Дайте игрокам пару минут и посмотрите, найдут ли они ответ. Если нет, скажите им, что они могут развернуться и уйти или продолжить путь через комнату и получить урон.

## БЕЗДОННАЯ ПАСТЬ

Когда персонажи зайдут в комнату, прочтите:

Эта комната продолжает тему смешения эльфов и демонов. Девять разинутых демонических пастей украшают стены комнаты, каждая с номером: от одного до девяти. Пасты — это дыры в стене, в которые можно залезть, но они заполнены магической тьмой, скрывающей то, что находится с другой стороны.

Пол и стены образуют мозаику, которая, очевидно, изображает Бездну, родину демонов. Бесконечные уровни этого ужасающего места изображены здесь с захватывающей и страшной красотой.

Никакой навык или заклинание не может различить пасты, и ничего не происходит, если персонажи касаются пасты или бросают туда камень. Что-то случится, только если приключенец целиком пройдет через пасту.

Персонажи, шагнувшие в пасту с меткой 8 (символом, представляющим бесконечность Бездны), находят коридор в последнюю комнату.

Приключенец, шагнувший через любую другую пасту, выплёвывается назад и получает урон некротической энергией 3. Затем паста магически закрывается, делая этот вариант недоступным.

Если персонажи затрудняются определить, куда нужно двигаться, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, может заметить, что пыль на полу перед порталом 8 потревожена — скорее всего, проходившими здесь неизвестными персонами.

## СОЗДАНИЕ ДЕМОНА

**Потолки.** Десять футов высотой.

**Свет.** Яркий свет фонарей и факелов.

**Звук.** Пение.

Шагнув в правильную пасту, персонажи достигают конечного зала комплекса, где Сепремис пытается оживить демона гористро.

Этот просторный зал поддерживается четырьмя толстыми колоннами из пурпурного камня. К каждой из них привязано тело мёртвого человека. Пузырящиеся котлы мерзкой слизи стоят на огне в четырёх углах комнаты, из которых торчат какие-то странные руки или ноги.

В центре комнаты на пурпурной каменной плите покоится какая-то нелепая фигура. Похоже, что голова ротэ была присоединена к телу человека.

За столом стоит эльф, руки и лицо которого покрыты кровью, и безумно хохочет при вашем появлении. «Идеально. Когда моё творение поднимется, вы будете его первым блюдом!»

Из каждой из четырёх колонн появляется напоминающий гуманоида холм плоти, а из котлов выпрыгивают обезьяноподобные демоны и угрожающе движутся на вас.

Мясистые существа из колонн — 4 **мэйна**, а обезьяноподобные существа — 4 **дретча**. Характеристики Сепремиса не имеют значения, он обычный обыватель. Он, однако, уже завершил свою часть ритуала. Если преуспеть в атаке на него, он просто умрёт, но ритуал продолжится без его участия.

### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Слабая группа:** Уберите 1 дретча и 1 мэйна.
- **Сильная или очень сильная группа:** Без изменений.

### ТАКТИКА

Мэйны **не нападают на персонажей**. Вместо этого они просто движутся в сторону каменной плиты и используют действие, чтобы стать топливом для ритуала. По существу, они исчезают во вспышке света и тошнотворного дыма и поглощаются мёртвым телом, лежащим на плите.

Дретчи атакуют персонажей, стараясь держать их вдали от центра комнаты.

Если в совокупности 12 мэйнов послужат топливом для трупа до того, как персонажи смогут убить всех дретчей и по крайней мере 4 мэйна, гористро призывается из Бездны. Если нет, ритуал проваливается.

### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

В начале следующего раунда после того, как исчезает какой-либо мэйн, появляется ещё один. Затем, как последние существа, действующие в раунде, мэйны двигаются к трупу, если только не лишены возможности это сделать.

**Котлы.** Котлы больше не являются частью ритуала. Их уничтожение или переворачивание ни к чему не приводит.

**Труп гористро.** Мёртвая вещь, лежащая на плите, оживёт, только если в совокупности 12 мэйнов послужат для него топливом. Пока этого не случилось, она просто лежит. Она привязана к плите 4 цепями с хорошими замками. Если тело убрать с плиты с помощью 4 успешных проверок Ловкости (воровские инструменты) со Сл 15 и проверки Силы (Атлетика) со Сл 15, ритуал будет остановлен. Цепи имеют КД 18 и 10 хитов. Они имеют иммунитет к яду и психической энергии. Если ритуал завершается успехом, прочтите:

Как только двенадцатое существо из плоти поглощается трупом, громкий взрыв сотрясает комнату, отправляя вас всех в полёт. На том месте, где до этого просто покоился труп, сейчас находится существо, ужаснее которого вы никогда не видели. Высотой с великана и с головой быка, оно излучает злую энергию и жжёт ваши глаза, временно ослепляя вас. Оно смотрит на вас красными глазами, а затем исчезает. Что-то ужасное было выпущено на волю в ничего не подозревающий мир.

Возвратившись на поверхность, персонажи могут поделиться тем, что они обнаружили, с леди Инедрой. В этом случае она платит 100 зм, как и обещала, и в качестве дополнительной награды также предлагает *свиток псевдожизни*.

## 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. Если вы проводите все миссии как одно приключение или играете в несколько миссий за одно собрание, вы можете подождать и выдать награды за все пройденные миссии в конце игры.

## 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
Дретч	50
Мэйн	25

### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Разгадать головоломку со статуями	20
Пережить пасти	20
Остановить призыв	20

### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **75 опыта**.

**Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **100 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 расходном 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
Компоненты ритуала	100
Плата леди Инеддры	100

### СВИТОК ПСЕВДОЖИЗНИ

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

## СЛАВА

**Только персонажи Альянса Лордов** получают **одно очко славы** за отчёт леди Инеддре о том, что они нашли.

## ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

## НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта, 50 зм и пять дней простоя** за проведение этого мини-приключения.

## ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

### ДРЕТЧ

*Маленькое исчадие (демон), хаотично-злое*

**Класс Доспеха** 11 (природный доспех)

**Хиты** 18 (4к6 + 4)

**Скорость** 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

**Сопrotивление урону** огонь, холод, электричество

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравление

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

**Языки** Бездны, телепатия 60 фт. (работает только с существами, понимающими язык Бездны)

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дретч совершает две атаки: одну укусом, и одну когтями.

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

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

**Зловонное облако (1/день).** От дретча исходит облако отвратительного зелёного газа с радиусом 10 футов. Этот газ огибает углы, и его пространство является слабо заслонённой местностью. Облако существует 1 минуту, или пока сильный ветер его не развеет. Все существа, начинающие ход в этой области, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. Будучи отравленной таким образом, цель может в свой ход совершать либо действие, либо бонусное действие, но не то и другое, и не может совершать реакции.

### МЭЙН

*Маленькое исчадие (демон), хаотично-злое*

**Класс Доспеха** 9

**Хиты** 9 (2к6 + 2)

**Скорость** 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	4 (-3)

**Сопrotивление урону** огонь, холод, электричество

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** испуг, отравление, очарование

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

**Языки** понимает язык Бездны, но не говорит

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

### ДЕЙСТВИЯ

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

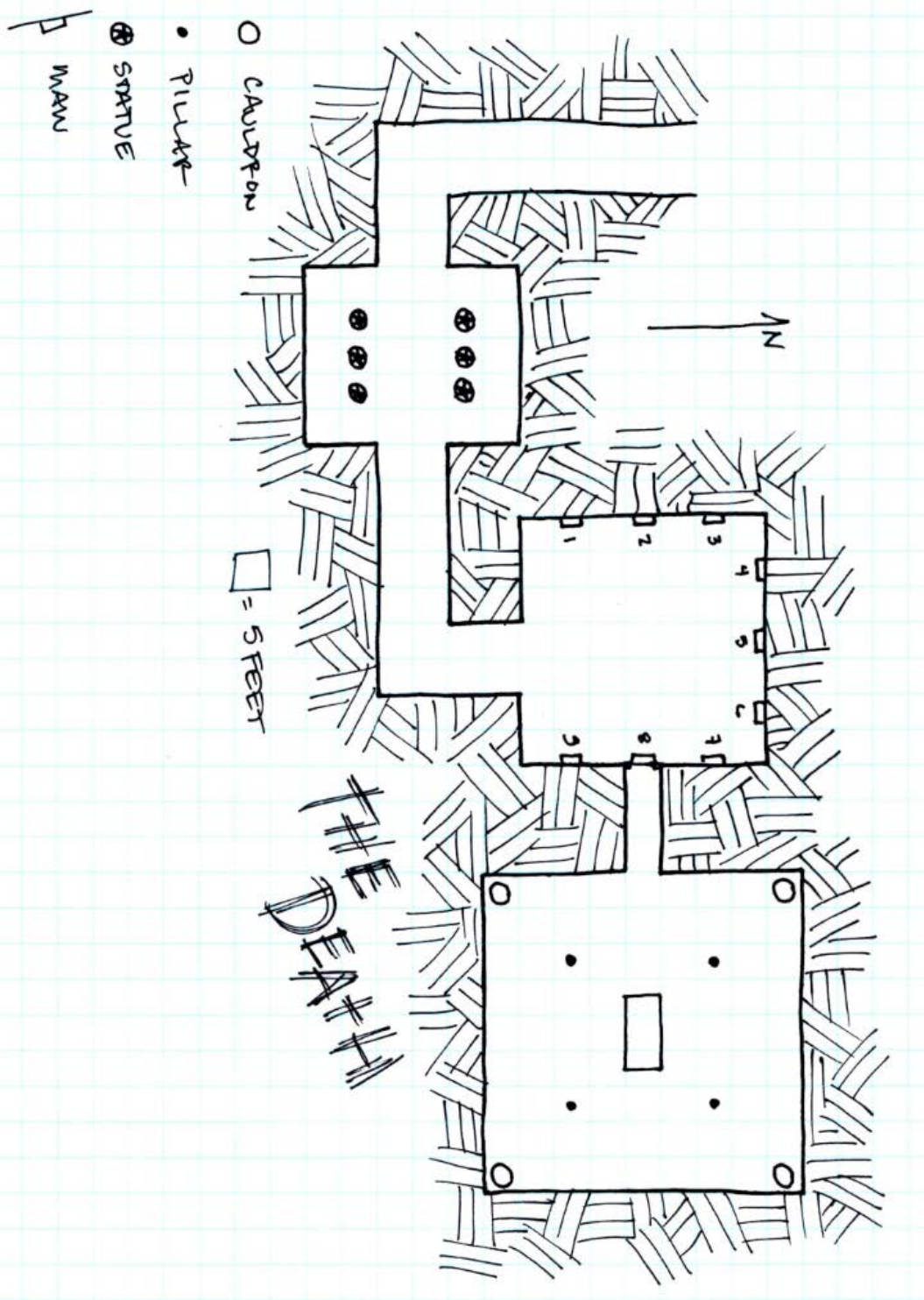
## ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: Сводка ПМ

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

**Сепремис.** Мужчина, высший эльф. Батрак на ферме Аллано. Замыслил пойти по стопам фей'ри и вступить в контакт с демонами ради личного могущества.

**Леди Инедра.** Женщина, высший эльф из Кормантора. Ищет эльфа, который изучал фей'ри.

# КАРТА: СМЕРТЬ



# Миссия 5: ЗАГРОБНЫЙ МИР

Пятый ключ из бреда сумасшедшего приводит персонажей на заброшенное кладбище и покинутую церковь Вокин (нейтральное божество коммерции, торговли и богатства). Церковь была основана некоторыми из первых людей, поселившимися в этой области, и жрец Джергала (законно-нейтрального божества фатализма и надлежащего погребения) по имени Эрве недавно прибыл сюда, чтобы провести инвентаризацию захороненных на церковном кладбище и склепе.

К несчастью, старая церковь хранит ужасную тайну. Некоторые из первых основателей церкви тайно поклонялись лорду демонов Граз'зту, Тёмному Принцу. Душа их предводителя осталась в ловушке в церковном склепе. Недавние события освободили душу, и она овладела телом жреца Джергала. Одержимый жрец при помощи привлечённых сюда других последователей Граз'зта готовится поднять обитателей склепа и кладбища и выступить в поисках Граз'зта.

Заброшенная церковь и заросшее кладбище оказались именно там, где вам сказали. Последние пророческие слова сумасшедшего привели вас сюда.

Удивительно, но это место нельзя назвать необитаемым. Двое людей в свободной крестьянской одежде ходят среди надгробий, сделанных из черного мрамора. Они ведут двух неуклюжих ротэ, к которым прикреплены упряжь. Трудно сказать, что эти смотрители делают: пытаются ли привести в порядок надгробия, вытащить их, или что-то совершенно другое.

## СРЕДИ НАДГРОБИЙ

Эти «смотрители» — два **культиста**, выкапывающие трупы. Ротэ, которыми они управляют — два ротэ-зомби, созданные одержимым Эрве.

Когда персонажи подойдут, позвольте каждому приключенцу пройти проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 10. Те, кто пройдёт проверку, замечают, что ротэ сшиты из кусков, и у них полностью белые глаза. Кроме того, «смотрители» скрывают под одеждой скимитары. Тех, кто провалит проверку, считаются застанными врасплох и не могут действовать в первом раунде, когда нападают культисты и ротэ-зомби.

### ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Слабая группа:** Уберите одного ротэ-зомби.
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте двух культистов.

## ТАКТИКА

Бой должен начаться, когда первый приключенец подойдет к монстрам на расстояние 40 футов. Это позволит ротэ-зомби наброситься. Культисты не

ожидают посетителей и боятся, что об их планах расскажут, если персонажи не замолчат навсегда.

## РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

У культистов нет никаких сокровищ, но у одного из них есть связка ключей, выглядящая недавно использованной. Единственное здание неподалёку — заброшенная церковь, так что персонажи могут логически заключить, что ключи как-то связаны с церковью.

Если персонажи захватывают и пытаются культистов, они быстро раскрывают, что были посланы сюда Тёмным Принцем и что скоро земля света сожгётся под мощью их хозяина. Они не выдают никакой другой информации, однако, как порядочные культисты, они весьма безумны.

## СКЛЕП ВОКИН

**Потолки.** Все потолки в склепе 10 футов высотой.

**Свет.** Комнаты склепа ярко освещены факелами, фонарями и жаровнями.

**Звук.** Не считая редкого эха ударов камня о камень — отзвуков работы культисты и Эрве, — в склепе тихо.

Церковь находится в ужасном состоянии. Большая часть кладки обрушена, а мелкие вещи, обычно украшающие храм Вокин, уже давно разграблены.

Тем не менее в задней части заброшенной церкви есть мраморные ступени, спускающиеся вниз к большой железной двери с недавно смазанным замком. Ключи, которые персонажи нашли у культистов, подходят к этому замку.

Открыв дверь, персонажи видят склеп:

Большая железная дверь открывается в огромный склеп. В каждой стене несколько ниш, в которых покоятся скелеты давно умерших. Склеп также полон каменных комнат поменьше с каменными дверями — очевидно, это места последнего упокоения более богатых и влиятельных членов церкви.

Прямо перед вами стоит человек в одежде жреца Джергала, бога погребения и захоронения, хранителя Книги Мертвых. Его очки покосились, и странное тёмное свечение на нем размывает его образ.

«Ещё тела для армии моего хозяина», — говорит голос из жреца, но это определенно не его собственный голос. «Защищайте жаровни!» говорит он кому-то или чему-то, что вы не можете увидеть в глубине комнаты.

Жрец одержим **тенью**. Шесть **культистов** скрываются за маленькими каменными комнатками.

## ТАКТИКА

Тень нельзя повредить, пока горит хоть одна жаровня, хотя её можно атаковать. Если персонажи повреждают тело Эрве, становится очевидно, что всё, что они делают — это убивают невиновного



человека, одержимого внешней силой. Если они повреждают Эрве два и более раз, Эрве не может быть спасён после того, как тень покинет его тело.

После первой атаки на одержимого Эрве персонажам нужно также сказать, что четыре **жаровни**, расположенные в комнате, магически защищают существо завладевшее жрецом. Пока приключенцы не погасят жаровни, они не смогут победить существо. Обратите внимание, что, пока тень находится внутри тела жреца, её скорость равна 20 футам, и она не может использовать свои способности *аморфный* или *скрытность в тени*.

Культисты пытаются защитить жаровни, сперва скрываясь и стреляя в персонажей из пращей, а затем прибегая к ближнему бою, когда персонажи подходят близко к жаровне.

**Жаровни Бездны.** Чтобы снять защиту с тени, нужно перевернуть или потушить 4 жаровни. Тушение требует либо проверку Интеллекта (Магия или Религия) со Сл 10 бонусным действием на расстоянии 30 футов от жаровни, либо действие от существа, вплотную подошедшего к жаровне, чтобы перевернуть её физически. Физическое воздействие на жаровню причиняет урон некротической энергией 1к4, также как и провал вышеупомянутых проверок.

После того, как 2 жаровни деактивированы, тень больше не накладывает при попадании штраф к Силе. После того, как деактивированы все 4 жаровни, тень вынуждена покинуть тело Эрве и теряет все свои сопротивления.

#### **ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ**

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

- **Слабая группа:** Уберите двух культистов и самую дальнюю от двери жаровню.
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте четырёх культистов и поднимите урон, наносимый жаровнями, до урона некротической энергией 1к6.

#### **РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ**

Эрве несёт с собой 4 флакона святой воды для тех редких случаев, когда мёртвые, которых он записывает, не совсем мертвы. Он рад предложить эти флаконы персонажам, если они спасли его, или они могут взять их себе, если убили его. Если он выживает, он также предлагает персонажам 200 зм за своё спасение.

Ни при ком из мёртвых в этом склепе нет никаких ценных вещей — все они были разграблены за долгие годы.

Если Эрве умирает от рук персонажей, они находят книгу для каталогизирования умерших. В книге содержится надпись с просьбой вернуть книгу начальнику Эрве. Персонажи, которые вернут книгу, получают 100 зм в качестве награды (так как они не получают 200 зм от Эрве непосредственно) и контакт с Орденом Перчатки.

## 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. Если вы проводите все миссии как одно приключение или играете в несколько миссий за одно собрание, вы можете подождать и выдать награды за все пройденные миссии в конце игры.

## 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
Культист	25
Ротэ-зомби	100
Тень	100

### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Спасти Эрве от смерти	20

### НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

**Минимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **75 опыта**.

**Максимальная** итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **100 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 расходном 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 Эрве	200 (или 100)

### СВЯТАЯ ВОДА

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

### СЛАВА

**Только персонажи Ордена Перчатки** получают **одно очко славы** за спасение Эрве или возвращение фракции его книги, если он мёртв.

### ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

### НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта**, **50 зм** и **пять дней простоя** за проведение этого мини-приключения.

## ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

### КУЛЬТИСТ

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

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

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

### ДЕЙСТВИЯ

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

### РОТЭ-ЗОМБИ

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	6 (−2)	16 (+3)	2 (−4)	6 (−2)	6 (−2)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

**Атака в броске.** Если ротэ-зомби переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой тараном, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 5 (2к4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

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

### ДЕЙСТВИЯ

**Таран.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (2к4 + 3).

### ТЕНЬ

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом освещении и в темноте)

Уязвимость к урону излучение

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

**Аморфный.** Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

**Скрытность в тени.** Находясь в области тусклого света или тьмы, тень может совершать действие Засада бонусным действием.

**Слабость на солнечном свете.** Находясь на солнечном свете, тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

### ДЕЙСТВИЯ

**Вытягивание силы.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон некротической энергией 9 (2к6 + 2), и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если её Сила уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.

Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

## ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: Сводка ПМ

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

**Эрец.** Мужчина, человек, жрец Джергала. Одержим тенью.

# КАРТА: СКЛЕП ВОКИН

