



ADVENTURERS LEAGUE™

ОКОВЫ КРОВИ

Красные Перья усилили патрулирование в регионе, окружающем Хиллсфар, и за ними последовала череда исчезновений. Естественно, это вызвало подозрения у фракций. Присоединяйтесь к своим фракциям и выясните правду о пропавших фермерах. Четырехчасовое приключение для персонажей 1–4 уровней.

Код приключения: DDEX3-2

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Joshua Kelly

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: Shinji

Вёрстка: Козьма Прутков (Predator_sd), Майя Эверетт

Вычитка: brahidaktilia




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

Вступление	2	Часть 2: Путь к Хиллсфару	13
Введение	2	Поездка в Хиллсфар	13
Лига Приключенцев D&D	2	Встреча с Мэгс	14
Подготовка приключения	2	На арену!	14
Перед началом игры	2		
Изменение сложности приключения	3	Часть 3: Колокол в Пучине	17
Проведение приключения	3	Арена	17
Простой и образ жизни	3	Бойцы	18
Услуги заклинателей	4	Идущие на смерть	18
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Беспорядки на стадионе	19
Великое чародейство!	4	Великое чародейство!	19
Предыстория приключения	5	Заключение	20
Обзор приключения	5		
Зацепки приключения	5	Вознаграждение	21
		Опыт	21
Завязка: Предложение кукольника	7	Сокровища	21
		Дни простоя	22
Часть 1: Долина Тинфеллоу	8	Слава	22
Налёт на ферму Тинфеллоу	8	Награды Мастера	22
Местные жители	8		
Исследование фермы	9	Дополнение: Характеристики монстров/НИП 23	
Лагерь Красных Перьев	10	Дополнение для Мастера: Сводка НИП	28
Засада Деризель	11	Карта: Засада Деризель	29
Побег (несбыточная мечта)	12	Карта: Колокол на глубине	30

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Оковы крови», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Оковы крови*.

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

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, посетите домашнюю страницу 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 НАЧАЛОМ ИГРЫ

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 не тем же самым персонажем (если это возможно).

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 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 меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равный	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равный	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому прави-

лу, помните следующее:

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

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

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

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении 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 травмируются, заболевают или умирают. По завершении 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

Красные Перья — главная сила в Хиллсфаре, они столь же коррумпированы, сколь и жестоки, и регулярно обогащаются за счет простых людей в городе и его окрестностях.

Заключитель-полуорк по имени Брикс Вандермаст объединился с группой Красных Перьев под командованием капитана Эрлиха. Эти Перья начали совершать набеги на небольшие деревни вокруг Хиллсфара, похищая нелюдей и продавая их на Арену, где те отчаянно сражаются. Их самыми последними жертвами стали Тинфеллоу, семья полуросликов, связанная с Арфистами. Полуросликов держат в плену в нескольких фургонах-клетках в лагере, который Красные Перья разбили в лесу Кормантор.

То ли по собственной инициативе, то ли из-за недостатка осторожности персонажи попадают в плен к группе патруля Красных Перьев; возможно, их предал эльф, встреченный неподалеку от фермы. Однако, если повезет, они могут избежать поимки. Но их задача остается прежней: найти полуросликов и других пропавших фермеров и освободить их.

ТЯЖЕЛОЕ ОТКРЫТИЕ

Могут возникнуть некоторые разногласия по поводу засады Красных Перьев, которая происходит в начале приключения, и это правильно. Объясните значение этого происшествя; оно показывает, что Красные Перья перешли от простого выманивания нелюдей из города к нападениям и похищениям гуманоидов в окрестностях.

Персонажи могут узнать правду о причинах, а могут и не узнать. Короче говоря, Брикс взял на себя смелость подзаработать немного дополнительных денег, похищая местных жителей и продавая их Мэгс на арене. Капитан Эрлих подписал контракт в обмен на часть золота, вырученного от продажи, и на землю, принадлежащую похищенным фермерам, которую он планирует раздать своим многочисленным приспешникам.

Персонажи попадают на Арену либо в результате поимки, либо благодаря собственной изобретательности персонажи, где они должны принять участие в воссоздании древней исторической битвы. В последующем хаосе они должны бежать с Арены — и из города — со своим драгоценным грузом на буксире.

ХИЛЛСФАР

Хиллсфар, также известный как Город Торговли, соединяет защищенную бухту на Лунном море с двумя главными дорогами, ведущими на юг и восток через Лес Кормантор с третьим, который идет на запад, к Побережью Дракона. За его высокими стенами необработанную руду, древесину и меха обменивают на импортные товары, специи и предметы роскоши.

Хиллсфар — ксенофобный и тоталитарный город-государство, не терпящий нелюдей. Первый лорд Торин Номерталь является фактическим правителем Хиллсфара, несмотря на надзор беспомощного сената.

Номерталь — мужчина средних лет, который скрывает свои амбиции под хорошо продуманной отческой заботой. Он популярен среди жителей Хиллсфара, а те, кто его не любит, боятся возмездия Красных Перьев — городской стражи и регулярной армии. В последнее время жители Хиллсфара стали беспокойными, похотливыми и жадными. Они требуют новых зрелищ, чтобы удовлетворить свои гедонистические желания; желания, из которых Красные Перья только рады извлечь выгоду.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение состоит из введения и трех частей.

Введение. Персонажи знакомятся с Олисарой Лайтсонг в захолустной гостинице, и Арфисты нанимают их для расследования исчезновения нескольких фермерских семей между лесом Кормантор и Хиллсфаром.

Часть 1. Герои расследуют самое последнее из подозрительных исчезновений — исчезновение семьи Тинфеллоу. В процессе расследования они встречают эльфийку, которая на самом деле не та, за кого себя выдает. Отряд натывается на не слишком щепетильный патруль Красных Перьев. Если повезет, они, возможно, смогут уйти. В противном случае персонажи будут взяты под стражу.

Часть 2. Персонажи — либо из-за поражения, либо намеренно сдавшись — попадают в Хиллсфар с Красными Перьями. Когда они оказываются в Хиллсфаре, их покупают и отправляют на Арену. На Арене они видят знакомые лица.

Часть 3. Персонажи сталкиваются со смертоносной группой гладиаторов-полуросликов в инсценировке уничтожения Северной Твердыни, и если они выживут, они должны будут расправиться с Бриксом — чародеем, у которого на уме только деньги.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед началом приключения каждый персонаж получил персональное приглашение посетить театрализованное мероприятие «Кукольная история Хиллсфара», которое ставится всего один вечер в «Клеверной стене» — придорожном ресторане. Каждое тщательно оформленное приглашение было доставлено персонажам необычным способом: оно обнаружилось утром в ботинке персонажа, появилось на дне кружки с элем или даже было сброшено к его ногам необычной птицей.

Задание фракции (Арфисты). Всем персонажам, являющимся членами Арфистов, было поручено провести расследование в отношении пропавшей семьи полуросликов — Тинфеллоу — и выяснить их судьбу. Если потребуется, их нужно освободить. Для получения дополнительной информации их попросили пойти в придорожный ресторан «Клеверная Стена», чтобы встретиться с Олисарой Лайтсонг.

Герои Флана. Если персонажи участвовали в приключениях предыдущих сезонов, они могут быть осведомлены о бедственном положении горо-

да Флана, ныне завоеванного зеленым драконом Ворганшараксом, Изувеченной Злобой. Жители Флана бежали как в Мулмастер, так и в Хиллсфар — пусть и в меньшем количестве. Этим персонажей, всё ещё пытающихся помочь Флану, беженцы просят посетить мероприятие в Клеверной Стене в поисках потенциальных союзников, которые могли бы помочь либо накормить беженцев, либо вернуть Флан.

ЗАВЯЗКА: ПРЕДЛОЖЕНИЕ КУКОЛЬНИКА

Придорожный ресторан «Клеверная стена» — это ветхая двухэтажная таверна в дне езды к северо-западу от Хиллсфара. В ней можно найти еду и ночлег по разумным ценам, а владелец таверны работает в местной кузнице, где можно подковать лошадей и починить доспехи по мере необходимости. Главный зал таверны почти пуст, но из подвала доносятся звуки смеха. Широкоплечий человек из народа Шу (Гай) стоит в дверном проеме под плакатом с надписью «Кукольный домик». Он кратко здоровается с персонажами, принимает их приглашения и направляет их вниз по лестнице на представление. Без приглашения вход в подвал запрещен.

В этом низком подвале полно пустых скамеек, обращенных к богато украшенной сцене с ручными куклами. Воздух прохладный, затхлый и насыщенный запахом двух масляных ламп, которые горят рядом со сценой. Несколько кукол с человеческими лицами в шляпах с Красными Перьями отбиваются от других кукол с чертами эльфов, дварфов и полуросликов крошечными деревянными мечами.

Простенькое кукольное представление, в самую середину которого вы попали, рассказывает о недавней истории Хиллсфара. Марионеточные Красные Перья побуждают напыщенных эльфов, упрямых гномов и коварных полуросликов своими мечами.

Кульминацией кукольного представления становится появление куклы в золотых доспехах. Толпа марионеток взрывается радостными криками «Торин!» и «Лорд Номерталь!» Героическая кукла принимает ослепительную позу и покидает сцену. Необычная постановка окончена.

Не дожидаясь, пока персонажи решат, аплодировать им или нет, царственная эльфийка в простом плаще путешественницы выходит из-за сцены, сжимая в руке марионетку в золотых доспехах.

Отыгрыш Олисары Лайтсонг

Олисара — высокопоставленный агент Арфистов, хотя она лишь намекает на власть, которой обладает. Ее длинные белые волосы и бледная кожа контрастируют с пронзительными голубыми глазами. Ее манера поведения прямолинейна, чувство юмора сухое, и она демонстрирует почти сбивающий с толку объем знаний о тех, с кем она общается на публике. Она использует это, чтобы подчинить персонажей своим планам — в данном случае спасательной миссии.

Цитата: «О, привет. Я надеюсь, с вашей семьей все в порядке. Малышка Уилла оправилась от простуды?»

Олисару сопровождают Гай, мужчина-человек с дальнего Востока, и ее близкая подруга Элтрикс. Члены фракции Арфистов немедленно узнают в ней своего представителя в регионе Лунного моря. Если игроки не угрожают Олисаре, эти НИП остаются на заднем плане.

Пока персонажи задают вопросы, Олисара подробно рассказывает о сведениях, полученных Арфистами.

«Добро пожаловать, друзья. Меня зовут Олисара Лайтсонг. Я подумала, что беглый взгляд на пропаганду, которая в здешних краях считается развлечением, мог бы пролить свет на происходящее. Мы, те, кто играет на арфе, хотим заручиться вашими услугами.

”За последние пару месяцев несколько фермерских хозяйств между Хиллсфаром и Кормантором подверглись налетам; сами фермеры исчезли, и о них больше никогда ничего не было слышно. Последним пропавшим кланом были Тинфеллоу, семья полуросликов, которые помогали моим союзникам в прошлом. Мы бы наняли вас, чтобы выяснить, что стало с нашими друзьями, и спасти... или отомстить за них».

- За последние два месяца неизвестные совершили налеты на семь ферм. Сами фермеры исчезли, и больше их никто не видел и не слышал.
- Олисара не смогла найти ни одного свидетеля этих налетов в ходе своего краткого расследования и только недавно узнала об этих исчезновениях из слухов и сообщений, отправленных обеспокоенными родственниками.
- Большинство ферм находятся к северу и западу от Хиллсфара.
- Самая последняя — и, кстати, ближайшая пострадавшая — ферма принадлежит Тинфеллоу, семье полуросликов, в прошлом симпатизировавшей Арфистам. Их ферма расположена менее чем в дне пути отсюда, на границе леса Кормантор. Олисара указывает конкретное место.
- Персонажи станут первыми «полевыми агентами», представляющими Арфистов.
- В заключение Олисара раскрывает часть информации, которая, очевидно, касается ее самой. Она получала сообщения о том, что Красные Перья были замечены в похищении людей, но до недавнего времени отвергала это как небылицу; сказку, чтобы пугать детей, и ничего более.
- Однако недавние события придали этим сказкам некоторое правдоподобие. Олисара предполагает, что, если персонажи столкнутся с группой Красных Перьев, которые замышляют что-то нехорошее, это может стать возможностью выяснить, куда увозят их предполагаемых жертв.
- Так как отношения фракции с руководством Хиллсфара складываются и без того не очень простым образом, кровопролития лучше избегать.

Олисара предлагает 40 зм авансом, чтобы покрыть любые расходы и по 60 зм каждому по возвращении с отчетом о своих находках. Если персонажи спрашивают о помощи Флану, Олисара отвечает: «Арфисты всегда придут на помощь Флану, когда бы ни позвал его народ. До тех пор, пока жители не будут готовы вернуться домой, мой народ в Эльфодреве будет рад им. Конечно, друзья всегда отвечают взаимностью на услуги».

Часть 1: Долина Тинфеллоу

Тинфеллоу предъявили свои права на эту узкую долину более ста лет назад. Через находящуюся к северу от леса Кормантор, вытянутую на юг долину Тинфеллоу протекает чистая высокогорная река. Здесь полурослики разводили овец, выращивали корнеплоды и выносливые злаки, и по мере того, как их маленькая ферма процветала, в долине поселились и другие жители.

Налёт на ферму Тинфеллоу

За двенадцать дней до прибытия персонажей на ферму патруль Красных Перьев совершил налёт на усадьбу. Они прибыли с юга; сожгли большую часть домов, похитили дюжину полуросликов, а остальных загнали в дикую местность.

Пленников отвезли в лагерь Красных Перьев прямо в лесу.

Командир проводившего рейды отряда Красных Перьев, капитан Эрлих, отправил сообщение о ныне опустевшей долине своему обедневшему брату Дейрку. Младший Эрлих собрал свою семью, нанял плотника в счет будущих доходов и отправился пешком, чтобы заново заселить этот район. Он разбил небольшой рабочий лагерь у ручья и расчистил завалы на территории предыдущей фермы.

Отличительные особенности

Долина Тинфеллоу имеет следующие отличительные особенности:

Местность. Земля здесь ухоженная, пусть и слегка заросшая. Утрамбованная грунтовая дорога ведёт от скопления зданий на северо-восток, в сторону Хиллсфара. По всей долине разбросаны низкорослые фруктовые деревья и пшеничные поля. **Свет.** Погода ясная и мягкая, с рассеянными облаками. Долина ярко освещена днем и приглушенно по вечерам, благодаря Селунэ, дарящей яркий и насыщенный свет над головой. **Звуки.** Стройка. Блеяние овец. Пение птиц. **Запахи.** Пшеница и фруктовые деревья. Подстриженная трава. Трубочный табак.

Прибыв в долину Тинфеллоу, вы проезжаете справа от небольшой мельницы, колеса которой вращаются благодаря течению горной речушки.

Поднимаясь в саму долину, вы слышите звук распиливаемой древесины, а за поворотом видите основание новой бревенчатой хижины, возводимой в центре долины. По южному склону разбросано несколько разрушенных домов, представляющих собой не что иное, как низкие каменные стены, нагроможденные обгоревшими бревнами. В долине светло, но холодно, холмы покрыты колючим кустарником высотой по пояс и усеяны овцами.

Когда герои прибывают, Дейрк и его сыновья заняты строительством нового дома. Персонажи, которые преуспевают в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14 обращают внимание на седовла-

сую женщину — вдову Миллер, которая смотрит на них изнутри мельницы.

Местные жители

Фермеры в долине не являются солдатами или искателями приключений. Они просто ищут новый способ выжить на суровом севере. Большинство из них вооружены легким молотком или кинжалом, но они простолюдины; они убегают или молят о пощаде, если на них нападают.

Далее приведена информация, которую персонажи могут узнать в ходе разговора.

Дейрк Эрлих

У костлявого плечистого мужчины не хватает нескольких передних зубов.

- Дейрк родом из трущоб Хиллсфара и планирует послать за своей женой и дочерьми, когда его коттедж будет достроен.
- Дейрк утверждает, что его семья жила в этой долине много лет и десять дней назад подверглась нападению эльфов. Это наглая ложь; он и его семья приехали сюда, чтобы попытаться заявить права на усадьбу сразу после того, как Тинфеллоу были схвачены (Обман +2).

Грей, Чор и Джереми Эрлих

Сыновья Дейрка выглядят здоровее, но в семье наблюдаются признаки хронического недоедания. Им 13, 17 и 20 лет, соответственно.

- Мальчики обращаются с любимыми вопросами к своему отцу, Дейрку, у них есть веские причины бояться его.
- «Нам не разрешается разговаривать с такими, как вы».

Баар Творгейр

У волосатого плотника бочкообразная грудь и длинная рыжая борода.

- С момента приезда в лагерь он выяснил, что стройка идет на украденной земле, но он опасается репрессий со стороны Красных Перьев, если вызовет подозрения.

Вдова Миллер

Седовласая женщина, Вигдас Миллер, жила одна в мельничном доме с тех пор, как две зимы назад умер её муж.

- Она дружила с Тинфеллоу.
- В ночь налета Красные Перья приходили и к ней, но оставили ее невредимой.
- Она видела, как Красные Перья уезжают на север.

Деризаль Ретслеин

Эта эльфийская **разведчица** [scout] спряталась в низких зарослях долины. Она ждала, что кто-

нибудь придет искать пропавших полуросликов. Персонажи, преуспевающие в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, замечают её. В противном случае она подходит к персонажам позже, когда те исследуют окраины долины.

ИССЛЕДОВАНИЕ ФЕРМЫ

Персонажи, которые активно исследуют ферму и долину и успешно проходят соответствующие проверки навыков Сл 10, могут узнать следующее:

- **Мудрость (Выживание).** Красных Перьев можно отследить до их лагеря в лесу. Персонажи, успешно выполнившие эту проверку, обнаруживают следы тяжелых ботинок, которые сходятся возле амбара и ведут вверх через перевал на северном гребне. Персонажи, чей результат проверки выше Сл на 5 и более, замечают следы полуросликов вперемешку с отпечатками ботинок.
- **Интеллект (Расследование).** Персонажи, которые исследуют сгоревшие коттеджи и преуспевают в этой проверке, приходят к выводу, что эти коттеджи были построены для гуманоидов размером с полурослика. Судя по всему, повреждение произошло примерно десять дней назад.
- **Мудрость (Уход за животными).** Овцы пугливые. Они боятся любого гуманоида ростом более трех футов и держатся на расстоянии от высоких существ.
- **Мудрость (Восприятие).** Персонажи, которые исследуют окрестности и преуспевают в этой проверке, находят тело мужчины-полурослика в ручье, недалеко от источника. Это один из Тинфеллоу, у которого в спине торчит арбалетный болт. Последующая успешная проверка Интеллекта (Расследование) показывает, что головка болта была обработана каким-то ядом, а успешная проверка Мудрости (Медицина) позволяет понять, что полурослик подвергся отравлению, прежде чем утонул. Дериэль Ретслейн прячется поблизости и подходит к любому игроку, который осматривает это тело, но она прячется в кустах, чтобы оставаться скрытой от Эрлихов.

Если персонажи тратят время на проверки и изучение долины, Дейрк отправляет своего младшего сына добежать до лагеря Красных Перьев и предупредить их о присутствии персонажей.

ВСТРЕЧА С ДЕРИЭЛЬ РЕТСЛЕЙН

Эта женщина, **разведчик** [scout] лунных эльфов, живет среди деревьев и зверей леса Кормантор уже более ста лет. Много лет назад она влюбилась в живущего на поверхности торговца-дрюу по имени Арризз (*DDEX3-1 Загнанные в Хиллсфаре*). Для Арризза дела шли все хуже и хуже. Он оправился от своей болезни — грибковой болезни Подземья, известной как темно-бурая гниль — и сразу был схвачен Красными Перьями десять дней назад и отправлен на Арену Хиллсфара сражаться или умереть. Дериэль встретила с Красными Перьями и договорилась об обмене. Она обещала привести Красным Перьям достойных бойцов для продажи на арене в обмен на освобождение Арризза. Уви-

дев персонажей, она думает, что нашла способ выполнить свою часть сделки.

Если персонажи не найдут Дериэль первыми, она подойдет к героям, когда те исследуют окраины Долины Тинфеллоу. Она рассказывает им о налете Красных Перьев и о том, что она укрыла нескольких Тинфеллоу в безопасности в своем тайном лагере. Она просит героев помочь ей сопроводить этих беженцев в Эльфодрево, где они будут в безопасности.

Если персонажи решают последовать за Дериэль, она ведет их к тайной тропинке, которая ведет прочь из долины с запада и вниз, в густой лес, где ждёт засада. Также они могут отклонить её предложение и вместо этого проследить за Красными Перьями.

ОТЫГРЫШ ДЕРИЭЛЬ РЕТСЛЕЙН

Дериэль — низенькая для эльфийки, у нее бледная, почти голубая кожа и длинные черные волосы, завязанные в десятки узлов на макушке. У нее есть привычка грызть ноготь большого пальца, когда она слушает, что говорят другие, и у нее мало терпения для споров или размышлений. Дериэль ценит сохранение гармонии природы и защиту эльфийского народа.

Цитата: «Тебе здесь не место».

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

Если герои решат пойти по следу Красных Перьев вместо того, чтобы отправиться с Дериэль, попросите игрока, возглавляющего походный строй, совершить проверку Мудрости (Выживание) со следующими результатами:

РЕЗУЛЬТАТЫ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ

Результат проверки	Результат выслеживания
1	Персонажи безнадежно заблудились и после долгого и изнурительного марша забрели прямо на место засады. Красные Перья слышат их приближение и застают их врасплох.
2-7	Персонажи теряют след Красных Перьев. Дериэль находит их и пытается привести к месту засады.
8-15	Персонажам удаётся пройти по следу до самого лагеря Красных Перьев без происшествий.
16-19	Персонажи определяют местонахождение лагеря. По следам они также могут определить, что поблизости есть по меньшей мере дюжина солдат.
20+	Персонажи определяют местонахождение лагеря и обнаруживают следы, ведущие к месту засады. Они могут незамеченными приблизиться к месту засады с юга (смотрите засаду Дериэль ниже).

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи успешно отследят патруль Красных Перьев до места засады, наградите каждого персонажа по 100 опыта.

ЛАГЕРЬ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

Красные Перья разбили лагерь недалеко от того места, где колея от телег на тропе пересекает небольшую речку прямо на границе Леса Кормантор. У них есть четыре фургона, оснащенные большими клетками. Две повозки полны жалкого вида полуросликов — бедного клана Тинфеллоу, в третьей находится раздраженный кабан, а четвертая повозка пуста.

Брикс Вандермаст, довольно мерзкий чародей, проживает в основном в лагере, охраняемом шестью **патрульными Красных Перьев**. Брикс — фигура в плаще, заботливо ухаживающая за тлеющим огнем под маленьким медным чайником, хотя он очень старается не вдыхать пары из чайника.

Он готовит яд, который Красные Перья используют для ослабления своих жертв.

ОТЫГРЫШ БРИКСА ВАНДЕРМАСТА

Брикс — низенький злобный полуорк, в основе его порочности лежит его полноватое телосложение. Его длинные черные патлы и неприглядный внешний вид скрывают его истинное происхождение. Он умен и раздражающе самоуверен. Он скор на колкие оскорбления. Как неофициальный лидер этой группы, он участвует в этом ради денег. Если бы Первый Лорд узнал о деятельности его группы, навряд ли он был бы избавлен от довольно страшного наказания.

Его орочье происхождение является для него большой темой. Орочьи черты лица достаточно незначительны, чтобы с помощью набора для грима он мог довольно легко сойти за очень уродливого человека. Брикс имеет огромное предубеждение против нелюдей, но любой, кто указывает на «недостатки» его собственной родословной, мгновенно оказывается целью заклинания *электрошок* [*shocking grasp*], поскольку Брикс теряет все свое самообладание — кричит и плюется от ярости.

Чародей стоял за похищениями с самого начала. Он убедил капитана Эрлиха и его людей начать набег в лесу в поисках жертв и снабдил их ядом, чтобы упростить похищение. Чародей получает удовольствие от насилия на арене, и это побуждает его собирать жертвы для кровавого спорта.

У каждого патрульного есть сигнальный рожок, который можно использовать для вызова остальных Красных Перьев с их позиции к месту засады Деризель. При вызове вторая группа из шести **патрульных Красных Перьев** прибывает пятью раундами позже.

Замки на тележках-клетках можно открыть с помощью воровских инструментов при успешной проверке Ловкости Сл 15.

Если Деризель привела персонажей в засаду и сбежала, она здесь и умоляет Брикса освободить Арризза. Приближаясь, она выкрикивает приветствие, чтобы не застать охранников врасплох.

Если персонажи нападут на обитателей лагеря, она еще раз попытается сбежать. Если это возможно, Брикс должен избежать поимки и бежать к капитану Эрлиху и его людям.

КАБАН

Клетку, в которой находится кабан, можно отпереть при успешной проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Кабан зол и атакует случайную цель, прежде чем скрыться в лесу. Это станет отличным отвлекающим маневром, если персонажам удастся проникнуть в лагерь и навалиться на Красных Перьев как снег на голову. Мастеру стоит вознаградить персонажей, если они захотят использовать кабана в своих планах.

Если началось сражение и кабан не был освобожден, кабан вырывается из клетки в конце второго раунда и совершает атаку по ближайшему существу (+5 к атаке, 10 (2кб + 3) рубящего урона), прежде чем убежать в лес.

Если персонажи преуспеют в своей атаке против Красных Перьев и Брикса, они узнают обескураживающую информацию. У Брикса было с собой письмо, написанное неряшливыми каракулями и подписанное неразборчивой подписью, в котором ему приказывалось отправиться в земли, окружающие Хиллсфар, и собрать тех, кто подходит для службы на арене. Письмо предписывает поработать с сопровождающими его Красными Перьями, чтобы без промедления доставить пленников на арену и передать кому-то по имени «Мэгс», кто предоставит соответствующую компенсацию за его хлопоты.

ДОБЫЧА

В том маловероятном случае, если Брикс будет убит здесь, персонажи обнаружат, что он хранил свое земное богатство при себе. Он носит на удивление большое количество украшений общей стоимостью 250 зм. У него также есть свиток заклинания *переносящая дверь* [*dimension door*].

РАЗГОВОРЫ С ТИНФЕЛЛОУ

Тинфеллоу благодарны за спасение. Эльбус Тинфеллоу, патриарх клана, только рад рассказать персонажам историю их поимки и мучений.

- Клан разводил овец, выращивал корнеплоды и выносливые злаки, и по мере того, как их маленькая ферма процветала, другие полурослики стекались в долину, чтобы присоединиться к их ферме.
- Двенадцать дней назад патруль Красных Перьев совершил налет на ферму. Подъехав с юга, они подожгли дома, похитили семьи и увезли их в лагерь Красных Перьев прямо в лесу.
- Как ни странно, заклинатель-полуорк по имени Брикс работал с Красными Перьями под командованием капитана Эрлиха. Эльбус думает, что Красные Перья больше боятся Брикса, чем капитана Эрлиха.
- Он услышал, как один из солдат сказал, что Красные Перья похищают нелюдей и продают их на Арену, где они служат гладиаторами-рабами на местных играх.

ЗАСАДА ДЕРИЭЛЬ

Красные Перья бродили по всему лесу в поисках добычи и были счастливы, что Деризель приготовила для них ловушку с наживкой. Патруль прячется среди древних эльфийских руин в полудне пути от долины Тинфеллоу.

Взять живьем!

И лагерь Красных Перьев, и засада Деризель задуманы так, чтобы сокрушить отряд искателей приключений 3-го уровня. В обоих сценариях Красные Перья имеют численное преимущество и дают персонажам возможность сдаться. Они фокусируются в первую очередь на атаках оружием ближнего боя, чтобы избежать непреднамеренного убийства персонажей.

Если персонажи не принимают их предложение, любой персонаж, у которого из-за атак Красных Перьев количество хитов уменьшается до 0, теряет сознание, а не погибает. В том маловероятном случае, если у Красных Перьев нет возможности атаковать в рукопашную, капитан Эрлих дает павшему персонажу *зелье лечения* [*potion of healing*] и повторно предлагает сдаться.

Прежде всего обязательно подчеркните, что Красные Перья пленят тех, у кого количество хитов уменьшено до 0, а не убивают их — даже если это означает, что патрульный действием лечит персонажа, который был атакован дальнобойной атакой и находится при смерти. Пусть это будет очевидным; ваши игроки будут благодарны вам за это.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Эльфийские руины имеют следующие отличительные особенности:

Свет. Ветви деревьев преграждают большую часть солнечного света, проникающего к руинам внизу. Если встреча происходит днем, то здесь тусклое освещение. В противном случае здесь совершенно темно. Если засада происходит ночью, один из Красных Перьев в каждой группе в свой первый ход поджигает близлежащие заросли густого кустарника. Этот огонь обеспечивает тусклое освещение.

Местность. Земля здесь ровная, но заросшая, что создает труднопроходимую местность за пределами зданий.

Река. Река быстротечна, но достаточно мелководна, чтобы переходить ее вброд, не опасаясь, что вас унесет течением.

Густой кустарник. Кустарник скрывает любое существо, стоящее за ним (укрытие наполовину), являясь труднопроходимой местностью.

Запах. Полевые цветы. Свежесть после дождя.

Звуки. Певчие птицы. Журчащая вода. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18, слышат слабые звуки, похожие на звук натягиваемой арбалетной тетивы, и скрежет металлических доспехов по камню.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите четырёх патрульных Красных Перьев.
- **Слабая группа:** Уберите двух патрульных Красных Перьев.

ЗАСАДА

Дюжина патрульных Красных Перьев и их лидер — капитан Эрлих — находятся здесь, ожидая Деризель.

Когда она приближается к месту засады (отмеченному «X» на карте), Деризель сигнализирует о своем прибытии переливчатым свистом. Если ее спросят, она сообщает персонажам, что подает сигнал полуросликам о своем возвращении.

Как обычно, эту ложь можно обнаружить с помощью проверки Мудрости (Проницательность) против встречной проверки Харизмы (Обман) Деризель. При успехе становится понятно, что Деризель в чем-то не совсем честна.

Как только засада срабатывает, Деризель в свой ход прыгает в кусты, прячется и благополучно возвращается в лагерь Красных Перьев.

Эта засада задумана как чрезмерно сложная, но не настолько уж невозможная. Обратите внимание, что столкновение изменяется только для групп более низкого уровня. Цель состоит в том, чтобы персонажи были захвачены, но враги не должны быть настолько жесткими, чтобы другой исход встречи был невозможен. Хитрые и коварные персонажи должны быть вознаграждены.

ЯД КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

И Брикс, и патруль Красных Перьев используют усыпляющий яд, приготовленный Бриком. У каждого в патруле есть один отравленный болт, заряженный в арбалет. Действием они могут зарядить его в свой арбалет, хотя они не могут зарядить и выстрелить им одним действием. Добавьте следующее к первой успешной атаке патруля из их тяжелого арбалета:

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе она станет отравлена на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или более, цель также теряет сознание, будучи отравленной таким образом. Цель просыпается, если она получает урон или если другое существо действием разбудит её.

1. ХОЗЯЙСТВЕННАЯ ПОСТРОЙКА

У остатков этого флигеля размером 10 на 10 футов нет крыши. Вся восточная стена целиком, а также большая часть северной и южной стен обвалились.

Внутри. Здесь прячется **шпионка** [spy] Красных Перьев. Когда засада срабатывает, она дожидается второго раунда, чтобы выйти из укрытия, и атакует персонажей с использованием скрытной атаки.

Если персонажи нападают на шпионку, она пытается убежать в лес, чтобы предупредить Брикса Вандермаста.

2. РАЗРУШЕННЫЕ ДОМА

Эти два здания площадью 25 квадратных футов разделены «аллеей» шириной 5 футов между ними, которая сейчас заросла и усыпана упавшими остатками облицовки стен. Полностью обрушились восточные стены, как и южная стена южного здания. Каменная дверь северного здания все еще цела и закрыта, а дверь южного здания упала и разбилась вдребезги много веков назад.

Внутри. По трое **патрульных Красных Перьев** прячутся в каждом из двух домов, а **капитан Эрлих** прячется в северном из двух зданий. Если Деризэль подала сигнал (см. выше), они выскакивают из укрытия, когда засада срабатывает.

ОТЫГРЫШ КАПИТАНА ЭРЛИХА

Эрлих — неопытный командир с неприятным запахом изо рта, который скрывает свою слабость за угрозами насилия. Он боится Брикса, и его люди это знают. Любое послушание или уважение, которые может проявить патруль к капитану Эрлиху, проистекают из страха перед гневом Брикса, если он узнает, что они нарушили субординацию.

Цитата: «*Давай посмотрим, какого цвета твоя кровь*».

3. СКЛАД

Примерно половина этого здания размером 20 на 15 футов обрушилась. Каменная дверь всё ещё цела.

Внутри. Четверо **патрульных Красных Перьев** прячутся внутри этого здания. Если Деризэль подала сигнал (см. выше), они выскакивают из своего укрытия, как только персонажи достигают места засады (отмечено «X» на карте 1).

ЖЕРТВЫ СТАНОВЯТСЯ ОХОТНИКАМИ

Если персонажи успешно проследят за Красными Перьями до места засады и приблизятся с любой стороны, они смогут увидеть патрульных, прячущихся в руинах, с какой бы стороны дороги они ни приближались. Хотя персонажи, возможно, не сразу узнают точное количество патрульных, даже если они достаточно хорошо выследят их, но они, возможно, даже смогут избавиться от Красных Перьев, изменив ситуацию в свою пользу.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи сдадутся или иным образом позволят захватить себя в плен, наградите каждого персонажа 50 опыта.

ПОБЕГ (НЕСБЫТОЧНАЯ МЕЧТА)

Вполне возможно, что персонажи решат сбежать от Красных Перьев — либо просто спасаясь от засады, либо даже сразившись с ними и победив их. В таком случае они, возможно, пожелают сообщить Олисаре Лайтсонг о своих выводах. В противном случае им придется отправиться в сам город, чтобы найти дополнительную информацию. Последнее, однако, не только сложно, но и вряд ли

принесет какие-либо плоды. К тому времени, когда персонажи смогут войти в город, полурослики уже выйдут на арену, и персонажи должны найти способ проникнуть внутрь.

Если персонажам удалось не только найти, но и освободить пропавших Тинфеллоу, Олисара напоминает им, что другие дома также подверглись налетам, и судьба их жителей неизвестна. Тот факт, что Красные Перья упоминали арену, особенно беспокоит ее.

Олисара взволнована информацией, которую персонажи приносят, но благодарна им за то, что они смогли вернуться со своим отчетом. Она просит персонажей выяснить, куда увезли захваченных местных жителей, и освободить их. Олисара встревожена этим, так как знает, что они будут находиться под усиленной охраной, поэтому она рекомендует персонажам придумать тайный способ проникнуть в город и найти пленников. Атака в лоб была бы самоубийственной.

Если персонажи не придумают исключительно хороший план, Гай предложит, чтобы они сопроводили его к Хиллсфару под видом других захваченных фермеров. Если персонажи захотят выдать себя за Красных Перьев, они могут забрать пару пригодных к использованию мундиров у любых патрульных, которых они убили или вывели из строя ранее, хотя этого недостаточно для всей группы.

Предложение Гая оказывается хорошим; если персонажи ему последуют, они встречаются с другой группой Красных Перьев, которые перевозят недавно захваченных местных жителей, и, в свою очередь, берут их в плен.

Переходите к части 2.

Часть 2: Путь к Хиллсфару

После поимки у персонажей отбирают все их имущество; на них остается только одежда и доспехи, и их бросают в две пустые тележки-клетки. Красные Перья освобождают место в третьей тележке, зажарив и съев кабана.

Персонажей приковывают к полу тележки, а их руки связывают за спиной веревкой. Персонажам, которые, как выясняется, являются заклинателями, затыкают рты тряпками, а их пальцы связывают серией сложных узлов, что делает невозможным выполнение каких-либо соматических компонентов заклинания. Перья особенно внимательно следят за компонентами заклинаний и воровскими инструментами, и любой персонаж, обнаруженный с оборудованием для вскрытия замков, считается преступником и избивается, получая при этом 5 (1к10) дробящего урона.

Как только заключенные будут надежно зафиксированы, капитан Эрлих приказывает каравану идти в Хиллсфар (если только он не был убит персонажами ранее, в этом случае другой капитан Красных Перьев занимает его место).

Поездка в Хиллсфар

После праздничного ужина из кабана персонажей доставляют в Хиллсфар связанными. Попутно Красные Перья особенно оскорбляют заключенных-нелюдей.

Отличительные особенности

Хиллсфар и его окрестности имеют следующие особенности:

Местность. Земля за пределами Хиллсфара представляет собой плоские холмистые равнины. Дорога хорошо заезжена и изрыта колеями, но сухая, и передвигаться по ней легко. За городскими воротами дороги вымощены булыжником.

Свет. Солнце стоит высоко в небе, и погода ясная. Территория хорошо освещена.

Запахи. Городская жизнь: гниющий мусор, ночной грунт, грязная вода. Рынок изобилует запахами еды: как выпечки, так и сушеных продуктов, а также свежих продуктов.

Звуки. Стук колес фургона, крики людей, детский смех, торг.

Путешествие

Поездка в Хиллсфар занимает три изнурительных дня. Заключенным не дают ничего, кроме воды и обрезков гниющего хлеба. Красные Перья постоянно следят за каждой повозкой, тыча в пленников палками, чтобы скоротать время. Плененные полурослики не оказывают никакого сопротивления своим мучителям и молча страдают в своих клетках-фургонах.

Путешествие проходит в тесноте и дискомфорте; если персонажи не смогут убедить своих охранников дать им надлежащий рацион и поз-

волить отдохнуть, каждый персонаж получает степень истощения к тому времени, когда они достигают Хиллсфара. При успешном спасброске Телосложения Сл 10 истощения можно избежать. При успешной проверке Харизмы Сл 17 персонаж находит аргументы, чтобы его обеспечили нормальными условиями, поскольку из здоровых рабов получают лучшие гладиаторы, упоминание более высоких цен может дать преимущество при проверке.

В конце второго дня Красные Перья ставят обоз на обочине дороги, чтобы разбить лагерь на широком и чистом пастбище. Красные Перья "реквизируют" бочонок зля в ближайшей придорожной забегаловке, и после нескольких пинтов на каждого они образуют грубый борцовский круг и по очереди валят друг друга в грязь. Любой герой, который захочет показать свою силу, сражаясь с патрульными, может заслужить их уважение (встречная проверка Силы (Атлетика)), а вместе с этим достаточное количество говядины и зля, чтобы вылечить персонажей от истощения до их прибытия в Хиллсфар.

Брикс Вандермаст

Если Брикс все еще жив, то он сейчас с караваном, возвращающимся в Хиллсфар. На протяжении всего обратного путешествия он радостно объясняет все ужасные вещи, которые произойдут с персонажами, как только они будут проданы и выведены на арену. Он потчует их историями о прошлых событиях — обычно связанными с событиями, когда нелюди были убиты особенно отвратительными способами.

Любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие или Проницательность) Сл 15, понимает, что Брикс на самом деле полуорк, замаскированный под человека. Если это упомянуть, он яростно отрицает это, и тот, кто раскрыл его уловку, становится мишенью его гнева на протяжении оставшейся части поездки.

Отыгрыш Брикса Вандермаста

Брикс — низенький злобный полуорк, в основе его порочности лежит его полноватое телосложение. Его длинные черные патлы и неприглядный внешний вид скрывают его истинное происхождение. Он умен и раздражающе самоуверен. Он скор на колкие оскорбления. Как неофициальный лидер этой группы, он участвует в этом ради денег. Если бы Первый Лорд узнал о деятельности его группы, навряд ли он был бы избавлен от довольно страшного наказания.

Его орочье происхождение является для него большой темой. Орочьи черты лица достаточно незначительны, чтобы с помощью набора для грима он мог довольно легко сойти за очень уродливого человека. Брикс имеет огромное предубеждение против нелюдей, но любой, кто указывает на «недостатки» его собственной

родословной, мгновенно оказывается целью заклинания *электрошок* [shocking grasp], поскольку Брикс теряет все свое самообладание — кричит и плюется от ярости.

ПРИБЫТИЕ

Утром третьего дня обоз прибывает к массивным воротам Хиллсфара. Караваны с юга, груженные готовой продукцией, присоединяются к телегам, груженным рыбой и лесом из доков. Красные Перья заставляют свои фургоны обгонять торговые караваны, и их быстро пропускают через таможенные контрольно-пропускные пункты в город.

Простые люди боятся Красных Перьев и быстро расступаются перед их строем, избегая зрительно-го контакта с патрульными.

ХИЛЛСФАР, ГОРОД ГРЕХА?

Недавно Хиллсфар оказался в муках сверхъестественной развращенности. Граждан охватил прилив гедонизма, и эта распутная атмосфера очевидна персонажам из их клеток. **Описывая масштабы этих извращений, учитывайте своих игроков и уровень их комфорта.** Не выходите за рамки приемлемого игроками.

Любые герои, которые бывали в Хиллсфаре раньше, не узнают шумных сцен, которые проходят мимо. Находясь внутри клеток, персонажи могут наблюдать за любым из следующих событий:

- Толстый мужчина в грязных шелковых одеждах, бормочущий и выкрикивающий всякую чушь всем, кто находится в пределах слышимости. Он потрясает шестипалым кулаком в направлении персонажей.
- Две беременные женщины, каждая с ребёнком на руках, спорят из-за ограниченного запаса молока у продавца.
- Таверна, битком набитая нетрезвыми жителями Хиллсфара.
- Двое мужчин в великолепных, но одинаковых красных бархатных накидках стоят лицом к лицу, готовые подраться на улице.
- «Праздничный зал» (бордель) с очередью нетерпеливых покупателей, которая тянется за угол.
- Хранилище Мечей подвергается дорогостоящей реконструкции: на внешний фасад, ранее выдержанный в стиле стоицизма, наклеивают рельефные золотые пластины.

ВСТРЕЧА С МЭГС

Героев и других заключенных подводят к огромным стенам арены, где на открытой площади был устроен импровизированный рынок рабов. Рынок функционирует на основе партнерства между Ареной и коалицией торговцев и букмекеров, выступающих за Гильдию разбойников. Жрецы Темпуса, похоже, не особенно довольны ситуацией, когда рабов заставляют сражаться, но все еще служат новоиспеченным гладиаторам и поощряют их сражаться, чтобы они могли найти место в загробной жизни вместе с Тем-пусом.

Бойцы на арене — либо хорошо оплачиваемые люди, которые сражаются на возмездной

основе, либо «гости» Арены — пленённые нею, которые сражаются, чтобы остаться в живых. Люди-пленники Красных Перьев также могут быть проданы на арену в качестве «гостей» в крайних случаях, при этом их доходы идут городу до тех пор, пока те не выплатят сумму штрафа или не погибнут. Гости, которые выживают и процветают на Арене, могут повысить свой статус и обеспечить себе более комфортный уровень жизни в стенах Арены, но остаются заключенными на всю оставшуюся жизнь. Брикс начинает разговор с женщиной с волосами цвета воронова крыла в ярко-синем платье, Марджери "Мэгс" Триер.

ОТЫГРЫШ МЭГС

Мэгс — женщина средних лет с прямой осанкой, которая управляет финансами Арены. Ее сопровождают невысокий мужчина со шрамом по имени Хорак и голиаф с голым торсом.

Молчаливый голиаф носит ошейник на шее на поводке, конец которого прикреплен к широкому кожаному поясу Мэгс. Мэгс прямолинейна и дерзка и уважает тех, кто откровенен с ней.

Цитата: «Десять за такого? Да вы, должно быть, сошли с ума!»

Мэгс внимательно осматривает всех заключенных, расспрашивая тех, кто кажется ей интригующим. Дёрнув за привязь, Мэгс заставляет голиафа прыгнуть на ближайшую клетку с пленником, угрожающе рыча. Так Мэгс проверяет характер заключенного. После этой демонстрации Мэгс, Хорак и Брикс вступают в ожесточенные переговоры. Брикс настаивает, чтобы она купила полуросликов вместе с другими персонажами. Мэгс в конце концов признает, что у нее уже есть группа особенно неприятных полуросликов и ей не нужна еще одна — особенно такие жилистые полурослики, как эти. Однако в конце концов они приходят к соглашению. Хорак расплачивается, и всё расходятся.

НА АРЕНУ!

Хорак командует тремя **ветеранами** [veteran], которые по отдельности освобождают и заковывают в кандалы каждого заключенного до тех пор, пока все персонажи и полурослики не будут скованы вместе в одну линию. Сами кандалы представляют собой хитроумное изделие из железа, посредством которого кандалы застегиваются на шее и запястьях за спиной заключенного и соединяются с оковами следующего заключенного одной цепью, продетой через обруч сбоку кандалов.

Снаряжение персонажей хранится в большом сундуке рядом с их клеткой.

Для снятия оков понадобятся воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 15. Также их можно открыть при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Однако из-за конструкции кандалов любая проверка, совершаемая персонажем, пытающимся открыть свои собственные оковы, совершается с помехой.

ТРЕВОГА!

При поднятии тревоги две группы по дюжине **стражей арены** [arena guard] в каждой реагируют в начале пятого раунда. Одна группа входит через ворота, а другая — через зрительскую зону наверху. Как всегда, трое **ветеранов** [veteran] несут вахту возле клетки.

Если заключенные, находящиеся на их попечении, нападают, или если персонажи сбегают из клетки, стражи и ветераны нападают на них с ликованием, но осторожно, чтобы не повредить товар безвозвратно. Все противники, у которых количество хитов уменьшено до 0, теряют сознание.

Персонажи, выведенные из строя таким образом, бросаются в клетку, описанную ниже (в начале части 3), и их поят *зельем лечения* [potion of healing]. Стражи арены в зрительской зоне не прыгают вниз на арену, расположенную ниже. Они стоят на страже на случай, если персонажи попытаются сбежать, карабкаясь по стенам. Если это происходит, они заготавливают действие, чтобы атаковать персонажей ниже копьями (с преимуществом, предполагая, что цель карабкается). Если кажется, что персонажи берут верх над ветеранами и стражами арены на арене ниже, они используют свои арбалеты. Добавьте следующее к первой успешной атаке стража арены из тяжелого арбалета:

Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе она станет отравлена на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или более, цель также теряет сознание, будучи отравленной таким образом. Цель просыпается, если она получает урон или если другое существо действием разбудит её.

Персонажей ведут по серии извилистых туннелей и коридоров, содержащих бесчисленные камеры, в которых содержатся различные виды экзотических существ и личностей. Непосредственно перед выходом на уровень арены полуросликов отсоединяют от цепи, сковывающей всю группу, и бросают в маленькую камеру. Персонажей проводят через большие ворота стадиона на саму арену. Там их сажают в клетку размером 15 на 30 футов с железной решеткой.

Замок клетки высокого качества, и для его открытия понадобятся воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 20. Замок также можно открыть при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 20 или сломать, разбив его (КД 18, 20 хитов, иммунитет к яду и урону психической энергией). Однако и то, и другое происходит довольно громко и привлекает внимание ветеранов (которые сидели в кругу, бросая кости и хвастаясь своим мастерством на ринге (смотрите вставку «Тревога!»). Выбравшись из клетки, персонажи попадают из огня да в полымя. Стены арены имеют высоту целых 20 футов идеально гладкие из полированного дерева (хотя и умеренно липкие из-за обилия нанесенного на них водоотталкивающего покрытия). Для лазания по стене потребуются успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 20. Ворота арены нельзя отпереть, так как они заперты с другой стороны. Их придется выломать; для этого потребуются успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 25.

Персонажам приказывают пройти в заднюю часть клетки, где с них снимают кандалы. После этого персонажи остаются в клетке, а команда арены приступает к работе по подготовке арены к следующему представлению.

На полу арены бригада рабочих занята возведением множества сложных деревянных конструкций в его центре, а другие рабочие наносят толстый слой какой-то дряни на внутренние стены. У любого персонажа с предысторией «моряк» создается впечатление, что так стены защищают от воды.

Солнце уже в зените, когда охранники арены завешивают клетку грязной парусиной, а также бросают внутрь бочонок питьевой воды и ящик заплесневелого печенья. Этого достаточно, чтобы снять одну степень истощения для каждого персонажа при отдыхе.

ДЕРИЗЭЛЬ

Когда солнце начнет клониться к закату, прочитайте:

Когда последние лучи солнца исчезают за верхними восточными стенами арены, на арену выходит пара охранников, волоча за собой сопротивляющуюся эльфийку.

«Вы, гниломордые ублюдки! Вы обещали!» Она корчится и кричит, когда Красные Перья отодвигают ткань, закрывающую вашу клетку, и бросают ее внутрь. «Где он? Где Арризз!?»

Красные Перья смеются и уходят прочь.

Если персонажи уже встречались с Деризэль (см. Часть 1, выше), она сразу же узнает их и оставляет между собой и персонажами столько пространства, сколько может. Она сразу же начинает извиняться за свое предательство и делится следующей информацией:

- В Корманторе Деризэль встретила и впоследствии влюбилась в дроу по имени Арризз.
- Когда однажды он необъяснимо исчез, она отследила его до маленькой свекольной фермы, кишашей патрульными Красных Перьев.
- Однако Арризза там не было, и Деризэль, застав капитана Эрлиха в ванне, с кинжалом у горла приказала ему освободить ее любовника.
- Эрлих пообещал выпустить Арризза с арены, если Деризэль будет помогать ему и его людям в поисках свежего мяса для арены.
- Деризэль была вынуждена согласиться, и в конце концов, когда она больше не была нужна Красным Перьям, ее притащили на арену, чтобы она умерла вместе с остальными нелюдьми.
- Если кто-либо из персонажей участвовал в событиях *DDEX3-1 Загнанные в Хиллсфаре*, в частности, в задании 2: Рост, они вспоминают дроу Арризза как дроу, зараженного странной грибковой болезнью. Если убедить Деризэль, что он жив, она обрадуется и поможет в битве на следующий день. Ее характеристики можно найти в приложении ниже.

СОСТОЯНИЕ ДЕРИЭЛЬ

Красные перья предали Дериэль и бросили в клетки с несчастными душами, которых она помогала похищать. Она парализована отчаянием и ненавистью к себе. Она знает, что другие заключенные ненавидят ее, и боится жестокого возмездия, хотя и не поднимет руку, чтобы защитить себя. Если кто-то из героев проявляет сочувствие и доброту, Дериэль заливается слезами и просит у них прощения.

Если у неё не будет уверенности в том, что Арризз жив (см. заключительный абзац выше), Дериэль пребывает в унынии в часы и минуты, предшествующие битве (смотрите часть 3 ниже). Когда клетку открывают, она прыгает в воду и погибает в зубах квипперов.

После своего признания Дериэль отдает единственный ценный предмет, который у неё остался — меч, подаренный ей Арриззом. Из-под своего доспеха она осторожно извлекает тёмно-синюю *рапиру +1 [+1 rapier]*, которую ей удивительным образом удалось спрятать от охранников, и отдает её персонажам. Затем она забирается в угол клетки и сворачивается калачиком — подавленная и ни на что не реагирующая. С этого момента она отказывается разговаривать с персонажами.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Стук молотков и крики рабочих бригад продолжают в течение всего дня. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, подслушивают несколько фрагментов разговора рабочих.

- «Покрытие на дверях должно быть толще, иначе давление откроет их».
- «Принеси сюда колокольчик! Нет, не трогай это, ты, жалкий орк, ты разрушишь чары».
- «Осторожно, Хорак, они откусят тебе лицо, если ты подойдешь слишком близко».

В ночь перед битвой на арене охранники вбрасывают в клетку имущество персонажей (включая деньги, но исключая все воровские инструменты, которые были конфискованы) в клетку. Это дает всем заклинателям в группе возможность отдохнуть и нормально подготовить свои заклинания.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи будут мирно относиться к Дериэль и успокоят ее по поводу Арризза, наградите каждого персонажа 50 опыта.

СОКРОВИЩА

Если разговаривать Дериэль, персонажи получают *рапиру +1 [+1 rapier]*. Если эльфийка убита, персонажи находят оружие при ней, спрятанное под ее доспехом. Если Дериэль была убита во время событий, предшествовавших засаде или последовавших за ней, ее *рапира +1* находится среди снаряжения, брошенного в клетку — стражи либо не заметили ее, либо просто не потрудились разобрать экипировку.

Часть 3: Колокол в Пучине

На следующий день герои обнаруживают, что их втянули в бой в инсценировке падения Северной Твердыни — легендарной битвы, уничтожившей первую человеческую цивилизацию на Лунном море. Те, кто преуспел в проверке Интеллекта (История) Сл 10, вспоминают информацию во вставке ниже.

РАЗРУШЕНИЕ СЕВЕРНОЙ ТВЕРДЫНИ

Построенная в 348 году до н.э., Северная Твердыня была городом на острове недалеко от южного берега Лунного моря — примерно на полпути между современными Эльфодревом и Эльмвудом. Всего полвека спустя город был осаждён Тёмным альянсом — огромной нечеловеческой армией, возглавляемой чёрным драконом Иирауротом. Чтобы закрепить свою победу, около 40 000 нечеловеческих жрецов и магов ритуалом вызвали и обрушили на людей гнев Груумша, который разрушил город и отправил его под воду.

Битва закончилась волной разрушений, в результате которой Северная Твердыня погрузилась в морские глубины. Остатки самого высокого здания в городе — колокольни — по-прежнему видны под водой проплывающим мимо кораблям — призрачное напоминание, известное теперь как Колокол в Пучине.

АРЕНА

Арена Хиллсфара представляет собой грубый овал шириной 120 футов и длиной 210 футов со стенами высотой 20 футов, увенчанными перилами высотой 5 футов. Стены арены были закрыты и опечатаны, а городские акведуки были проложены в рамках подготовки к затоплению Арены. Прилегающий стадион вмещает более 8000 зрителей.

Утром в день боя Мэгс будит героев, её Голиаф дергивает парусину с клетки. Клетки поднимаются с земли и опускаются на соответствующую им пусковую вышку. Дверцы клеток привязаны веревками, которые проходят по стенам арены. Сцена теперь закончена, и герои впервые видят полноценную боевую арену, включая колокол и бочки, в которых когда-то содержались голодные рыбы, кишасшие в воде.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Арена имеет следующие отличительные особенности:

Местность. Арена состоит из пяти сооружений:

- **Колокольня.** Самый нижний уровень этого сооружения находится на высоте 10 футов над поверхностью воды. Из воды наверх ведут четыре лестницы. Это ловушка: перекладки выкрашены в цвет тускло-серого железа, но на самом деле сделаны из легкого дерева. Если кто-то тяжелее 10 фунтов (4,5 кг) попытается взобраться по ним, перекладки сломаются. Заметить

подделку можно только в радиусе 5 футов от лестницы, и для этого потребуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10. Железные лестницы ведут с нижнего уровня на верхний, который находится на высоте 20 футов над поверхностью воды. В центре верхнего уровня висит большой железный колокол. Рядом с ним на веревке висит деревянный молоток. К внутренней стороне колокола прикреплена небольшая железная коробочка. Она не заперта. Внутри нее находится зелье лечения. Как только раздаётся звук, коробочка отрывается и падает к ногам того, кто звонит в колокол. Затем колокольня начинает погружаться в воду. В конце каждого раунда (включая раунд, в котором прозвенел колокол) она опускается на 10 футов. К концу третьего раунда он оказывается на дне арены - на глубине 10 футов под поверхностью воды.

- **Штурмовые башни.** Верхний уровень этой башни находится на высоте 20 футов над водой и имеет площадь 5 квадратных футов. Он оборудован шестом высотой 10 футов, к которому прикреплена веревка, ведущая на нижний уровень колокольни. Две лестницы ведут вниз, на средний уровень (10 футов над водой). Башню окружают три нижние платформы (на уровне воды). Для подъема по лестницам проверка не требуется.
- **Пусковые башни.** Верхний уровень (помеченный надписями "Люди" и "Темный альянс" на карте) этих башен находится на высоте 10 футов над водой. Лестница на каждом конце башни ведет вниз, на небольшую платформу площадью 10 квадратных футов, расположенную на уровне поверхности воды. В переднюю часть каждой пусковой башни встроен парпет высотой 3 фута. Эти короткие стены обеспечивают половину прикрытия существу среднего размера, стоящему за ними, три четверти прикрытия маленькому существу, стоящему за ними, и полное прикрытия любому существу, лежащему ничком позади них.

Верёвка. Эта веревка ведет с самой высокой точки Штурмовой башни до самой нижней точки колокольни. Действием существо может переместиться по всей длине веревки. В качестве бонусного действия существо, использующее веревку, может совершить атаку без оружия, чтобы ударить существо в радиусе 5 футов от точки, где верёвка заканчивается на нижнем уровне Колокольни. Атакующее существо получает бонус +5 к своему броску урона.

Поручни. На двух стенах штурмовых башен есть поручни, ведущие на их средние уровни. Подъем по поручням требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10.

Лестницы. При подъеме по лестницам проверка не требуется, хотя при подъеме каждые 5 футов

перемещения считаются за 10 футов

Свет. Битва происходит в полдень, и солнце стоит высоко в небе. Вся территория ярко освещена.

Вода. Вода на глубине целых 10 футов заполнена осадком с пола арены. Любая проверка Мудрости (Восприятие), проводимая для того, чтобы заметить что-либо под водой, совершается с помехой. Вода кишит квипперами (смотрите ниже). Каждый раз, когда существо входит в воду, бросайте кубик. Если результат четный, один из **роёв квипперов** [swarm of quippers] находится в пределах 20 футов от существа и может атаковать его в свой ход в этом раунде (если только оно уже не ушло). В противном случае он находится дальше от существа и должен переместиться к нему и догнать в следующем раунде.

Запахи и звуки. Крики, визг и вопли боли, радости и гнева. Кровь. Вода. Закуски, продаваемые на арене.

Бойцы

Как для персонажей, так и для их противников были выбраны конкретные роли, а именно:

Хорошие парни

Персонажи были выбраны для того, чтобы представлять человеческие силы Северной Твердыни, даже если среди группы есть нелюди.

Плохие парни

Группа пленных полуросликов (не из тех, кого захватили на фермах) была выбрана для встречи с персонажами в качестве представителей Тёмного альянса. Полурослики были одеты в неподходящие костюмы орков, гоблинов и кобольдов. Результат получился комичным, если не сказать немного отталкивающим, поскольку полурослики полностью вжились в свой характер. Когда начинается битва, полурослики рычат и воют в притворной ярости.

Идущие на смерть

Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, может заметить, как Мэгс со своего места в ложе коротко показывает персонажам «большие пальцы вверх»; ее рука сжата в кулак вокруг чего-то, что кажется пригоршней билетов для ставок.

Трибуны постепенно заполняются зрителями. Продавцы продают эль и мясные пироги. Любители ставок следят за персонажами, а букмекеры называют коэффициенты для них. Толпа вскакивает на ноги, когда входит и занимает свое место в роскошной ложе первый лорд Торин Номерталь, окруженный двумя дюжинами Красных Перьев. Простые люди обходят Красных Перьев стороной, боясь нарушить высший закон Хиллсфара. Персонажи могут видеть свое снаряжение, сложенное вне досягаемости.

Толстый комментатор объявляет о начале игр своим магически усиленным голосом:

«Северная Твердыня! Первый город людей на Лунном море. Их судьба известна, но сегодня мы пересказываем их историю, чтобы праведники могли восторжествовать! Я представляю вам защитников Северной Твердыни!»

Толпа приветственно орет, и Первый Лорд поворачивается в вашем направлении.

Мгновение спустя комментатор продолжает:

«Но будьте осторожны! Ибо мерзких полукровных рас легион, их сердца скованы злобой. Представляю вам... Тёмный альянс!»

Диктор указывает на противоположную башню, где яростно воеет и рычит группа существ, похожих на гоблинов, кобольдов и других низкорослых чудовищных гуманоидов.

Под улюлюканье толпы комментатор продолжает:

«Между ними возвышается Колокольня! То, что мы знаем сегодня как Колокол В Пучине! Кто первым позвонит в колокол? Какая награда уготована тому, кто это сделает?»

Замок на вашей клетке внезапно открывается потайной пружиной, и дверцы широко распахиваются. Толпа ревет! Игры начались.

Враги и тактика

В общей сложности в воде обитает четыре **роя квипперов**. Каждый раз, когда существо входит в воду, бросайте кубик. Если результат четный, рой находится достаточно близко к существу, чтобы атаковать его в свой ход (при условии, что существо не покинуло воду до этого).

«Тёмный альянс» — это группа полуросликов, находящаяся в конце особенно длинной победной серии игр. Всего полуросликов семеро: пятеро **головорезов** [thug] и **шпион** [spy] во главе с **друидом** [druid].

Головорезы направляются прямо к колоколу, в то время как шпион держится в стороне и сосредотачивается в основном на дальних атаках; используя свою хитрость, он прячется за парашютом стартовой башни Тёмного Альянса. Друид сначала оказывает помощь с помощью заклинаний дальнего боя, прежде чем перейти в ближний бой после наложения заклинания *дубовая кора* [barkskin]. Друид использует *громовую волну* [thunderwave], чтобы сбрасывать персонажей с башен в воду, где их поджидают квипперы.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного шпиона и друида.
- **Слабая группа:** Уберите одного шпиона.
- **Сильная группа:** Добавьте двух головорезов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух головорезов и одного шпиона.

Воление толпы

По мере развития боя толпа на арене все больше впадает в кровожадное неистовство. Это можно отследить с помощью оценки волнения толпы, которая начинается с 0. Добавляйте 1 к значению каждый раз, когда происходит любое из следующих действий:

- Критический удар, нанесенный любым бойцом.
- Хиты любого бойца снижается до 0.
- Любой участник боевых действий умышленно входит в воду.
- Существо впервые использует веревку.
- Каждый раз, когда участник боя звонит в колокол в первый раз.
- Любое действие, которое вы как Мастер сочтете достаточно захватывающим, чтобы взволновать толпу.
- В конце каждого раунда после первого.

В качестве бонусного действия каждый персонаж может попытаться сыграть на публику. В свой ход персонаж может совершить проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 10 с бонусом, равным оценке волнения толпы. При успехе персонаж получает кость бардовского вдохновения. После этого персонаж может повторить попытку, но уже действием, и Сл увеличивается на 5 каждый раз после первого. Персонаж, первым позвонивший в колокол, совершает это бесплатно и без увеличения Сл, если этот персонаж ранее играл перед публикой. Если игроки не используют эту механику, четко опишите, как это делает другая команда, и предложите им попробовать тоже.

Точно так же, как зрители любят хорошее шоу, они точно ненавидят плохое. Любого персонажа, который игнорирует шоу (прячется или откачивается передвигаться по арене), осыпают свистом, шипением, а иногда и кусочком подгнившего фрукта (даже самому низкому простоянину время от времени выпадает удачный бросок). Персонаж должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 10, иначе каждый из членов команды соперника получит преимущество игры на публику, как указано выше. Это может произойти только один раз для каждого персонажа.

Максимум **оценки волнения толпы** составляет 8 + количество персонажей. Как только накал страстей достигает максимума, если какая-либо из сторон терпит полное поражение, или когда в игровой сессии наступает подходящее время, толпа поддается своим низменным эмоциям и начинает устраивать беспорядки.

Переходите к разделу «Беспорядки на стадионе» ниже.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажам удастся позвонить в колокол, до того как «Темный Альянс» сделает это, наградите каждого персонажа 100 очками опыта. Персонажи дополнительно получают 100 опыта за обезвреживание или доведения до бессознательного состояния вместо убийства халфлингов гладиаторов. Персонажи получают обычный опыт за каждого халфлинга убитого рыбами-убийцами.

БЕСПОРЯДКИ НА СТАДИОНЕ

Сверхъестественная страсть, просачивающаяся с улиц Хиллсфара, соединилась с кровавой яростью арены и вылилась в откровенное безумие зрителей. Зрители переворачивают тележки с едой и

набрасываются на мясные пироги, разбросанные по земле. Драки между пьяными зрителями вспыхивают в десятке мест на стадионе. Толпы людей устремляются прочь от этой опасности на щиты Красных Перьев. Секция перил ломается под тяжестью толпы, и десятки зрителей с криками падают в воду. Стойки для ставок оказываются затоптаны в погоне за золотом.

Красные Перья выпускают залп арбалетных болтов в толпу. В ответ на эту провокацию толпа с удвоенной силой насаждает на Красных Перьев. Красные Перья годами третируют жителей Хиллсфара, и теперь толпа жаждет мести. Первый Лорд Номерталь спешит к личному выходу, пока отряд охраны безуспешно пытается сдержать толпу, которая в конечном счёте полностью сметает и затаптывает Красных Перьев.

На нижних этажах инженеры открывают в полу арены дренажные трубы, которые опорожняют её за 4 раунда, оставляя квипперов барахтаться, задыхаться и умирать на грязном полу.

ВЕЛИКОЕ ЧАРОДЕЙСТВО!

Брикс Вандермаст наслаждается мыслью о том, что на арене гибнут нелюди. Поскольку битва сорвана, чародей хочет завершить начатое самостоятельно. Брикс использует свиток заклинания *переносящая дверь* [*dimension door*], чтобы телепортироваться со своего наблюдательного пункта на зрительских местах на арену перед героями.

В суматохе бунта на вашу группу нисходит чувство тревожного спокойствия — безмятежный глаз бури в окружающем хаосе. В первую очередь приходит запах; зловоние немытого тела, смешанное с серой. Полуорк беззаботно выходит из болезненного чёрно-зелёного облака, которое появляется перед вами из ниоткуда. Он облачен в обугленную и почерневшую броню, и отвратительный дым, окружающий существо, сливается в зазубренный клинок из чёрно-зелёного металла.

Кривая усмешка появляется на его губах, когда он крепко сжимает клинок руками в перчатках.

«Время посеять ваши внутренности в грязи и удобрить их вашей же кровью».

При виде чародея четверо стражей арены присоединяются к нему в борьбе с персонажами. Перед боем Брикс наложил на себя заклинание *доспехи мага* [*mage armor*] и использует свой первый ход, чтобы наложить *ускорение* [*haste*]. Полностью охваченные безумием, Брикс и стражи сражаются насмерть.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите двух стражей; замените Брикса Вандермаста злым чародеем [*evil sorcerer*]. Злой чародей начинает бой с активированными *доспехами мага*.
- **Слабая группа:** Замените стражей двумя головорезами; замените Брикса Вандермаста злым чародеем. Злой чародей начинает бой с активированными

доспехами мага.

- **Сильная группа:** Замените стражей тремя головорезами [thug].
- **Очень сильная группа:** Замените стражей двумя головорезами, добавьте трёх шпионов [spy].

Если персонажи находятся в плохой форме после боя на арене, и вы опасаетесь, что они могут не выжить, один или двое из убегающих полуросликов могут вернуться и помочь им — особенно если персонажи были милосердны и никого не убили в битве.

СОКРОВИЩА

Брикс хранил свое мирское богатство при себе. Он носит на удивление большое количество украшений общей стоимостью 250 зм. Персонажи также находят сломанный свиток заклинания *переносящая дверь* [dimension door] (который Брикс использовал для телепортации к персонажам).

Один из киосков для азартных игр был опрокинут на пол арены и превратился в грудку сломанных досок. Сундук букмекера под ним открылся, и наружу выпали ценности на 200 зм в различных монетах и долговых расписках.

Наконец, у полуросликов обнаруживается в общей сложности различных сокровищ, включая монеты и ювелирные украшения, на 50 зм.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Теперь, когда пол арены очищен, а стража стадиона разогнана, у персонажей есть несколько вариантов побега. Персонажам на удивление легко ускользнуть в хаосе, который царит вокруг. Оказавшись за пределами арены, нужно всего лишь найти канализацию, повозку уходящего торговца или даже попасться патрулю Красных Перьев (не возглавляемому жадным чародеем-полуорком) и быть вывезенными из города. Позвольте игрокам проявить здесь свое воображение.

Если кто-то из персонажей будет искать Арриза и несчастных Тинфеллоу, те легко обнаруживаются и освобождаются. Кроме того, персонажи находят еще дюжину фермеров из окрестностей — все они нелюди.

При возвращении в свои дома полурослики и другие фермеры дают персонажам торговых товаров, монет и драгоценных камней, которые они нашли во время побега, в общей сложности на 150 зм. Если попросить, они также соглашаются отправить часть своего урожая фланским беженцам в Эльфодрево или Мулмастер. Арризм счастлив воссоединиться с Деризель — при условии, что она все еще жива, — но впадает в уныние, если это не так.

Если Арризм узнает кого-либо из персонажей (по *DDEX3-1 Загнанные в Хиллсфаре*), он благодарит их за то, что они еще раз спасли его, и клянется, что однажды оплатит им за доброту.

Что бы ни случилось дальше, поскольку жители Хиллсфара открыто восстали против власти Красных Перьев, будущее этого опасного и могущественного города далеко не однозначно.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи не забудут освободить фермеров и помогут им сбежать из города и в конечном итоге вернуться в свои дома, наградите каждого персонажа 200 опыта.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

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

ОПЫТ

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

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт
Разведчик	100
Кабан	50
Злой чародей	200
Патрульный Красных Перьев	200
Шпион	200
Капитан Эрлих	700
Ветеран	700
Брикс Вандермаст	700
Страж арены	25
Головорез	100
Друид	1 450

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задания или достижения	Опыт
Сдаться Красным Перьям	50
Выследить Красных Перьев до засады	100
Уладить дело миром с Деризель	50
Пощадить гладиаторов-полуросликов	100
Позвонить в колокол первыми	100
Вернуть Тинфеллоу живыми	200

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

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **1200 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Задания или достижения	Опыт
Аванс Олисары	40
Имущество Брикса	250
Киоск букмекера	200
Имущество полуросликов Тёмного альянса	50
Награда за возвращение Тинфеллоу	150
Итоговая награда Олисары	60

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРЕНОСЯЩАЯ ДВЕРЬ

[DIMENSION DOOR]

Свиток, необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАПИРА +1

Оружие (рапира), необычное

Это оружие весит вдвое меньше обычной рапиры и изготовлено из темно-синего металла с выгравированными изображениями пауков и паутины. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

D&D Adventurers League имеет систему распределения постоянных магических предметов в конце сессии. Все листы персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

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

Дни простоя

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

Слава

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

Арфисты получают **одно дополнительное очко славы**, если они нашли Тинфеллоу, освободили их из Хиллсфара и вернули домой.

Награды Мастера

Вы получаете **200 опыта, 100 зм** и **десять дней простоя** за проведение этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

РАЗВЕДЧИК [SCOUT]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

ПАТРУЛЬНЫЙ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ [RED

PLUME PATROL]

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +3, Тел +3

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Патрульный совершает две рукопашные атаки.

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

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

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

РЕАКЦИИ

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

ШПИОН [SPY]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивная Внимательность 16

Языки Два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашных атаки.

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

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

БРИКС ВАНДЕРМАСТ [BREEK

VANDERMAST]

Средний гуманоид (полуорк), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (нагрудник)

Хиты 71 (11к8 + 21)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Уход за животными +2, Атлетика +5, Обман +4, Убеждение +4

Чувства Темное зрение 60 фут., пассивная Внимательность 10

Языки Бездный, Общий, Орочий

Опасность 3 (700 опыта)

Неутомимость (1/продолжительный отдых). Когда хиты Брикса снижаются до 0, но это не убивает его сразу, вместо этого у него остаётся 1 хит.

Жестокая атака. Когда Брикс наносит критический удар с помощью атаки оружием ближнего боя, он может бросить один из кубиков урона от оружия ещё один раз и добавить его к дополнительному урону от критического удара.

Использование заклинаний. Брикс является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Брикс знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *ледящее прикосновение [chill touch], огненный снаряд [fire bolt], сообщение [message], отражения [minor image], электрошок [shocking grasp]*

1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat], падение пёрышком [feather fall], усыпление [sleep]*

2 уровень (3 ячейки): *Размытый образ [blur], туманный шаг [misty step]*

3 уровень (2 ячейки): *ускорение [haste]*

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Брикс совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 рубящего урона (2к6 + 3).

РЕАКЦИИ

Парирование. Брикс добавляет 2 к своему КД против одной атаки ближнего боя, которая поразила бы его. Чтобы сделать это, Брикс должен видеть нападающего и держать в руках оружие ближнего боя.

ЗЛОЙ ЧАРОДЕЙ [EVIL SORCERER]

Средний гуманоид (полуорк), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки Магия +5, История +5

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Общий, Драконий, Дварфийский, Эльфийский

Опасность 1 (200 опыта)

Неустанная выносливость (1 раз в длительный отдых.

Когда очки жизни Злого чародея уменьшены до 0, но не убит сразу, вместо этого они могут упасть до 1 очка жизни.

Жестокая атака. Когда Злой чародей наносит критический удар оружием ближнего боя, он может бросить один из кубиков урона оружия еще один раз и добавить его к дополнительному урону от критического удара.

Использование заклинаний. Злой чародей является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Злой чародей знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [firebolt]*,

сообщение [message], *электрошок [shocking grasp]*

1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat]*, *доспехи мага [mage armor]*, *щит [shield]*

2 уровень (3 ячейки): *Размытый образ [blur]*, *туманный шаг [misty step]*

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнебольшая атака оружием:

+4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 колющего урона (1к4 + 2).

КАПИТАН ЭРЛИХ [CAPTAIN ERLICH]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 20 (латы, щит)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +4, Мдр +2

Чувства Темное зрение 60 фут., пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан Эрлих совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 рубящего урона (1к8 + 3).

Отравленный тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* 5 колющего урона (1к10).

Боевой клич (1 раз в день). Каждое существо по выбору капитана Эрлиха, находящееся в радиусе 30 фт. от него, которое может слышать его и еще не подверглось воздействию Боевого клича, получает преимущество на броски атаки до начала следующего хода капитана Эрлиха. Затем капитан Эрлих может совершить одну атаку бонусным действием.

КАБАН [BOAR]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природная броня)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Чувства пассивная Внимательность 9

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Наскок. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой клыком, цель получит от атаки дополнительный рубящий урон 3 (1к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске СИЛ со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает 7 урона или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Клык. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 4 рубящего урона (1к6 + 1).

СТРАЖ АРЕНЫ [ARENA GUARD]

Средний гуманиод (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 дистанционная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 4 колющего урона (1к6 + 1).

Сеть. Дистанционная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5/15 фт., одна цель. Существо Большого размера или меньше, попавшее в сеть, удерживается до тех пор, пока оно не освободится. Существо может использовать действием совершить проверку Силы Сл 10, при успехе освобождая себя или другое существо, находящееся в пределах его досягаемости. Нанесение сети 5 или более рубящего урона также освобождает существо.

РОЙ КВИППЕРОВ [SWARM OF QUIPPERS]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 28 (8к8 - 8)

Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Спротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

Кровавое бешенство. Рой совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотного квиппера. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., одно существо в пространстве роя. **Попадание:** колющий урон 14 (4к6), или колющий урон 7 (2к6), если у роя половина хитов или меньше.

ВETERAN [VETERAN]

Средний гуманиод (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 рубящего урона (1к8 + 3) или 8 (1к18 + 3) если использовать меч двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 рубящего урона (1к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** 5 колющего урона (1к10).

Друид [DRUID]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (16 с дубовой корой [barkskin])

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Медицина +4, Природа +3, Восприятие +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Друидический, плюс два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Друид является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): дубинка [shillelagh], искусство друидов [druidcraft], сотворение пламени [produce flame] 1-й уровень (4 ячейки): волна грома [thunderwave], опутывание [entangle], разговор с животными [speak with animals], скороход [longstrider]

2-й уровень (3 ячейки): дубовая кора [barkskin], почтовое животное [animal messenger]

ДЕЙСТВИЯ

Посох. Рукопашная атака оружием: +2 (+4 с заклинанием дубинка) к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 3 (1к6) или дробящий урон 4 (1к8), если используется двумя руками или с заклинанием дубинка.

Головорез [THUG]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 дробящего урона (1к6 + 2).

Тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** 5 колющего урона (1к10).

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

Баар Творгейр. Мужчина, человек, кроткий плотник.

Брикс Вандермаст. Мужчина, полуорк, чародей, злобный отравитель, работорговец и любитель кровавого спорта. Использует набор для грима, чтобы скрыть свои расовые особенности; способен сойти за очень, очень уродливого человека.

Капитан Хаакон Ирлих. Мужчина, человек, расист, капитан Красных Перьев, трус.

Дейрк Эрлих. Мужчина, человек, расист, житель трущоб, ставший фермером, брат капитана Эрлиха и отец Грея (13), Чора (17) и Джереми (20).

Деризль Ретслейн. Женщина, лунный эльф, нетерпеливый следопыт из леса Кормантор и возлюбленная друу Арризза, вынужденная выдать персонажей Красным Перьям, чтобы освободить своего любимого с арены.

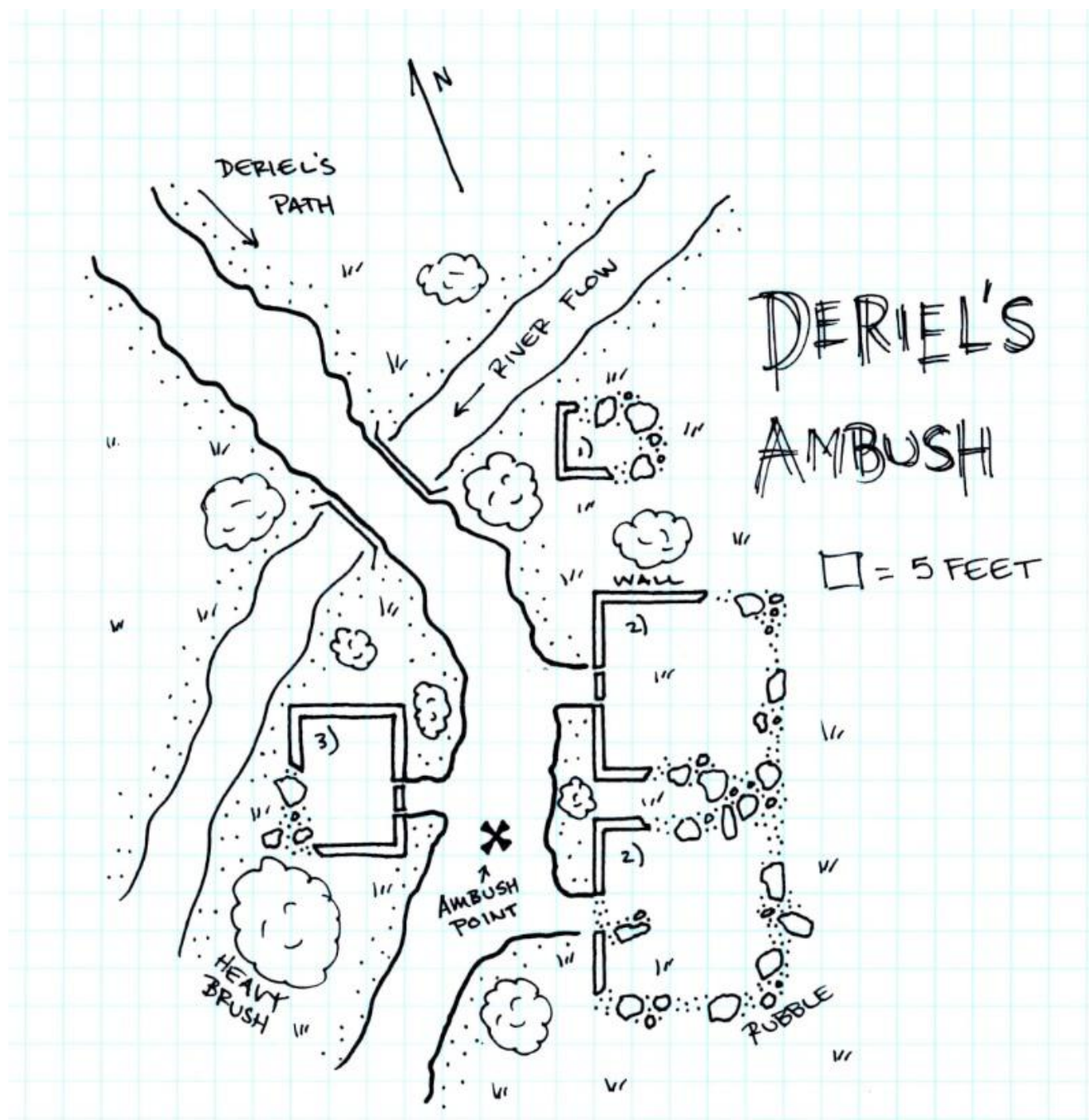
Эльбус Тинфеллоу. Мужчина, полурослик, фермер, прямолинейный союзник Арфистов, нуждающийся в спасении.

Маргери "Монетка" Триер. Женщина, человек, дерзкая рабовладелица на арене, всегда с невысоким мужчиной со шрамом по имени Хорак и голоторсым Голиафом. Покупает персонажей, а затем делает на них ставки.

Олисара Лайтсонг. Женщина, лунный эльф, Арфист, представитель фракции в регионе Лунного моря. Обладает сухим чувством юмора и любит сбивать с толку других, демонстрируя, как много она о них знает.

Вдова Вигдас Миллер. Женщина, человек, друг Тинфеллоу, боится Красных Перьев, но помогает им.

КАРТА: ЗАСАДА ДЕРИЭЛЬ



КАРТА: КОЛОКОЛ НА ГЛУБИНЕ

