



ADVENTURERS LEAGUE™

ГРОЗА ТОРГОВЫХ ПУТЕЙ

Тяжела ныне жизнь в окрестностях Хиллсфара, особенно для тех, у кого нечеловеческое происхождение. Недобросовестные купцы в сговоре с ненавистными Красными Перьями выжимают последние соки из местных фермеров и ремесленников. Может быть, некоторые из гружённых товарами караванов, направляющихся в Хиллсфар и из него, стоит «освободить»? Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня.

Код приключения: DDEX3-5

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Robert Alaniz

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

D&D Organized Play: Chris Lindsay, Chris Tulach

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

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

Перевод: Kestel

Вёрстка и редактирование: Майя Эверетт

Вычитка: Андрей Панышин, Джей «J100porom»




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		
Введение	2		
Лига Приключенцев D&D	2		
Подготовка приключения	2		
Перед игрой	2		
Изменение сложности приключения	3		
Проведение приключения	3		
Простой и образ жизни	3		
Услуги заклинателей	4		
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4		
Предыстория приключения	4		
Обзор приключения	5		
Зацепки приключения	5		
Часть 1: Решение	6		
Засада у Кривого Ручья	6		
А. Победа Красных Перьев	7		
В. Помощь бандитам	7		
С. Ничего не делать	8		
Часть 2: Погоня	9		
Общие черты	9		
Проведение погони	9		
		Осложнения погони	10
		А. Охрана каравана	11
		В. Нападение на караван	12
		Развитие событий	12
		Часть 3: Придорожный Храм	13
		А. Караван перехвачен	13
		В. Караван уходит от преследования	14
		Прибытие дуэргаров	15
		Заключение	16
		Вознаграждение	17
		Опыт	17
		Сокровища	17
		Слава	18
		Время простоя	18
		Сюжетные награды	18
		Награда Мастера	18
		Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	19
		Дополнение для Мастера: Сводка ПМ	24
		Карта: Придорожный Храм	25

ВВЕДЕНИЕ

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

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

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

ЛИГА ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

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

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

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

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

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

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

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- 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 этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

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

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

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

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

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

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

Всегда принимайте решения и суждения, которые сделают приключение более интересным для всех.

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

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

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться. 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

В городе Хиллсфаре торговля первостепенна. Чтобы упрочить своё положение, торговцы избрали совет, куда вошли представители тридцати одной купеческой гильдии города. Некогда эта

группа действовала как сенат и контролировала город. Однако их правление с позиции прибыли и собственного интереса продлилось недолго — до того, как Первый Лорд Торин Номерталь получил власть.

Из-за недавнего возрождения старых законов, запрещающих не-людям присутствовать в городе Хиллсфаре, многие переселились в окрестности города. В связи с исчезновением военных угроз с запада и севера множество переселенцев из Хиллсфара и новоприбывшие из Флана пробуют свои силы в фермерстве. Так как ранее опасные земли стали безопасными, а городу требовалась еда, это казалось вполне естественным.

Однако некоторые Красные Перья, не довольствуясь солдатским жалованьем, ищут способ набить свои карманы. Следуя городским предрассудкам, они терроризируют жителей окрестностей, думавших, что за пределами города их не тронут. В частности, одна группа Красных Перьев, ведомая патрульным по имени Реджинальд, захватила группу провинциальных фермеров с намерением продать их работарговцам-дуэргарам.

Некоторые местные жители устали от угнетения со стороны Красных Перьев и купцов, которым они служат, и решили устроить засаду на их караваны, наняв для этого бандитов. Они услышали слухи об особенно интересном караване бронированных фургонов и взяли прицел на него.

Город торговли

Прошлое Хиллсфара древнее и легендарное. Первоначально он был основан как торговый форпост для эльфов Корманторского леса и жителей региона Лунного моря. Разорвав связи с правящим советом, Маалтиир разорил Хиллсфар и превратил его в независимый город-государство.

После этого были приняты два великих закона: Великий Закон Торговли и Великий Закон Человечества

- **Торговля.** Не мешайте законной торговле.
- **Человечество.** Только людям разрешено находиться внутри Хиллсфара.

В конечном счете Маалтиир был отстранён от власти, и его сменил нынешний Первый Лорд, Торин Номерталь. Однако вскоре после прихода к власти Номерталь возродил два этих Великих Закона, и те не-люди, которые проживали в городе, были ещё раз очернены в глазах общественности и изгнаны.

Военная сила Хиллсфара, Красные Перья, начала навязывать Великие Законы вне городских стен; эти действия вдохновили привилегированных людей-горожан и вселили страх в сердца не-людей, живущих снаружи.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение состоит из трёх частей.

Часть 1. Персонажи сталкиваются с патрулём Красных Перьев, который попал в засаду бандитов. В зависимости от того, кому персонажи помогут (или никому), они могут выбрать, кому будут содействовать в дальнейшем: бандитам или

Красным Перьям.

Часть 2. Персонажи действуют как стражи каравана или сопровождают группу бандитов, защищая или атакуя караван, транспортирующий в качестве груза пленных местных жителей к месту встречи дальше по дороге.

Часть 3. Независимо от выбора персонажей Красные Перья открывают истинную сущность груза, и персонажи становятся вынуждены сразиться с новоприобретенными деловыми партнерами.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

До того, как начнётся приключение, каждый персонаж прибывает в область по какой-то причине. Например:

Посланник фракции. Персонажей просят через их связи в Эльфодреве выполнить небольшое задание. Не имея действующих контактов в городе в связи с недавним созданием лагерей рядом с Эльфодревом, лидеры фракций просто хотят получить отчёт о состоянии дел в небольшом, но финансово и географически важном городке Остановка [The Stop]. Прибытие беженцев из Флана увеличило нужду в продовольствии, но поставки идут медленными темпами. Это задание является результатом совместных усилий фракций, и информация должна быть доведена до всех руководителей. Авантюристам советуют помнить идеалы фракций и действовать соответственно. Также они могут принимать любые гонорары, которые не противоречат их заданию.

Ваш долг никогда не закончится. Персонажи с предысториями «хиллсфарский купец» или «торговый шериф» получают информацию об участившихся нападениях бандитов на караваны. Им поручено найти источник проблем и снова сделать дороги безопасными.

Обращаться только по важным делам. Некоторые персонажи могут узнать, что местные фермеры к северу от Остановки платят звонкой монетой людям, готовым рискнуть своей жизнью в попытке помешать Красным Перьям. Обращаться только по важным делам.

Задание фракции (Альянс Лордов). Несмотря на то, что за Альянсом Лордов закрепились репутация сторонников местного самоуправления, фракция устала от потока докладов о коррупции среди городской стражи. До них доходят слухи о движении запрещённых товаров по торговому тракту при содействии самих Красных Перьев. Расследуйте эти слухи и убедитесь, что над виновными незамедлительно свершится правосудие.

Задание фракции (Жентарим). Слухи о рабовладельцах распространились среди Чёрной Сети. Хотя они не против работарговли, у Жентарима есть основания полагать, что некоторые из их агентов входят в число тех, кто был недавно продан. Узнайте правду о судьбе похищенных агентов Жентарима.

Пропавший агент описывается как мужчина-полуэльф, блондин с жутким шрамом на щеке.

ЧАСТЬ 1: РЕШЕНИЕ

Приключение начинается во время путешествия приключенцев в городок Остановка, что к северу от Хиллсфара.

За три дня вы прошли полпути из Эльфодрева в Остановку и проезжаете Хиллсфар. Хотя вы не видите вход в город, не-люди в вашей группе все же волнуются о том, что вы проезжаете слишком близко. Даже люди посмеиваются над тем, что путешествуют в такой сомнительной компании. К счастью, Хиллсфар исчезает за вашей спиной.

Вдруг вы слышите грохот копыт приближающихся сзади лошадей. Группа роскошно одетых всадников ураганом мчится мимо вас, не удостоив вас даже взглядом и не прилагая никаких усилий чтобы вас объехать. Их блестящие чёрные скакуны в сверкающей броне явно снаряжены для битвы. Багровые накидки Хиллсфара и ярко красные перья на шлемах заставляют вас обратить внимание на их прекрасные доспехи. Всадники исчезают так же быстро, как и появляются.

Используйте этот момент, чтоб ввести игроков в курс дела:

- Позвольте им представить своих персонажей и объясните, что они ищут в области Хиллсфара.
- Объясните их отношения и положение дел в Хиллсфаре.
- Определите, какие персонажи имеют средства передвижения.

КРАСНЫЕ ПЕРЬЯ

Красные Перья — наёмная армия первоначального правителя Хиллсфара, Первого Лорда Маалтира — были вытеснены из города после его бегства и последовавшей смерти.

После поражения нетерильцев у врат Хиллсфара выжившие гвардейцы цитадели — прежняя военная сила города — стали именовать себя Красными Перьями. Они были уполномочены Первым Лордом Торинном Номерталем принуждать выполнять Великие Законы Человечества и Торговли как внутри города, так и вокруг него.

Население считает их не более чем рэкетирами на службе у правительства. Хиллсфар — довольно богатый город (во многом благодаря развитой торговле), и, поскольку Красные Перья многочисленны и хорошо вооружены, большинство нарушителей спокойствия знают, что с ними лучше не связываться.

ЗАСАДА У КРИВОГО РУЧЬЯ

Поднимаясь на небольшой холм, вы слышите звон металла, проносающийся эхом по лесу. Заехав на холм, вы видите за небольшим ручьём группу Красных Перьев, вовлечённых в бой с несколькими нападшими на них не-людьми, очевидно, устроившими на них засаду. Один неудачливый солдат висит в петле, пойманный за шею привязанным к ветке лассо. Его лицо уже синее, он быстро дёргает ногами

в ужасных конвульсиях.

Лошади в пополах Красных Перьев бегают неподалёку. Несколько безжизненных тел валяются на земле.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Это столкновение происходит примерно в 10 милях от городка Остановка.

Местность. Сельская местность, в основном холмистая. Часто встречаются лесные области, в одной из которых происходит столкновение. Поблизости нет ни домов ни ферм. Приключенцы находятся на расстоянии 60 футов от боя.

Свет. Сейчас полдень, и местность освещена солнечным светом.

Ручей. Ручей очень мелкий, около 6 дюймов в глубину и 10 футов в ширину. Из-за илистого дна и движущейся воды эта местность труднопроходима.

Лошади. По верховой лошади с седлом и уздечкой на каждого персонажа в отряде. Они уклоняются от боя, но не убегают далеко.

Ветви деревьев. Ветка, с которой свисает солдат, находится в 20 футах над землёй. На такой же высоте растут другие ветки, и среди них прячутся бандиты. Солдат висит на высоте 15 футов и умирает в конце второго раунда, если не перерезать верёвку (КД 10, 5 хитов, иммунитет к яду и психическому урону).

Четверо **патрульных Красных Перьев** и 2 **кавалерийских офицера Красных Перьев** попали в засаду восьми **головорезов** [thug]. Головорезов наняли местные фермеры, доведённые до отчаяния репрессиями и решившие взять дело в свои руки. Солдаты направились к Остановке, когда фермеры узнали об этом и решили устроить на них засаду.

Обе стороны — и бандиты, и солдаты — кричат приключенцам, чтобы те им помогли. Представьте сцену беспристрастно, насколько это возможно, и позвольте приключенцам выбрать курс действий.

Красные Перья и бандиты в количестве, равном числу персонажей, уже побеждены. Их лошади доступны для персонажей в случае, если у тех нет скакунов.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 4 головорезов; замените патрульных на стражей [guards], а кавалерийских офицеров на патрульных.
- **Слабая группа:** Уберите 2 головорезов и 2 патрульных.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 головорезов и 2 патрульных.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 3 головорезов и 3 патрульных.

А. ПОБЕДА КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

Если приключенцы помогают Красным Перьям, бандиты сражаются, но убегают, когда у трёх или больше из них хиты падают до 0. Красные Перья не бросаются в погоню, поскольку у них есть незавершённое задание. Они признательны приключенцам и позволяют взять свободных лошадей, а сами готовятся ехать дальше.

Их командир, сержант Реджинальд (один из кавалерийских офицеров Красных Перьев), говорит, что благодарен за спасение и предлагает приключенцам задание, обещая награду за его выполнение. Он может рассказать следующее:

- Они — передовая группа каравана, направляющегося в место под названием Придорожный Храм, которое находится на полпути между Остановкой и Юлашем.
- Караван везет жизненно важные припасы, которые будут распределены между местными торговыми постами и деревнями (это ложь).
- В области усилилась активность бандитов, и он со своим отрядом был вызван из Хиллсфара, чтобы сопровождать караван.
- Бандиты совершили серьёзное преступление, грабя местных фермеров и убивая солдат Красных Перьев на торговом пути. Если их поймут, они понесут суровое наказание.

Если персонажи согласятся помочь ему в сопровождении каравана в безопасности до Храма, они дополнительно получают награду в 50 зм по прибытии.

ОТЫГРЫШ СЕРЖАНТА РЕДЖИНАЛЬДА

Сержант Реджинальд очарователен и учтив. На первый взгляд он — полная противоположность общему мнению о Красных Перьях.

Реджинальд — настоящий профессионал своего дела. Он вежлив и любезен с приключенцами, но его манеры скрывают его истинную сущность. Он жаден и амбициозен и использует своё положение, чтобы воздействовать на других для собственной выгоды.

Цитата: «Здравствуйте. Чем я могу вам помочь?»

СОКРОВИЩА

Наиболее ценные сокровища здесь — это скакуны. Число доступных ездовых лошадей равно числу персонажей. Среди имущества бандитов персонажи находят *зелье лечения* и *зелье героизма*.

Кроме того, Реджинальд даёт персонажам мешочек с 50 золотыми монетами хиллсфарской чеканки.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ЖЕНТАРИМ

Сержант Реджинальд не знает о судьбе похищенных агентов Жентарима, однако у него появляются смутные подозрения, что Черная Сеть заинтересовалась событиями, происходящими в этой области.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Переходите к **Части 2, Столкновение А: Охрана каравана.**

В. ПОМОЩЬ БАНДИТАМ

Если приключенцы решают помочь бандитам, то солдаты сражаются, но бегут в лес, когда хиты двух или больше из них опускаются до нуля. Несколько бандитов преследуют бегущих, не давая им остановиться, а остальные остаются на месте и переводят дух. Выживших они не оставляют.

Как только последний солдат падает, вы видите как остальные бандиты появляются из укрытия в лесу. Они быстро работают, оттаскивая трупы солдат с дороги, ловя лошадей и собирая всё снаряжение и ценности. Один из них, дварф, наклоняется над одним из солдат, срезает с его пояса кошелек и бросает вам. «Вот могу предложить немного за проблему... и её благоразумное решение. Признаться, выглядит это всё погано, но на то у нас серьезные причины. Мы могли бы использовать парней вроде вас. Там, дальше на дороге караван Красных Перьев и наша цель остановить его. Вы с нами?»

Это Карл, местный дварф-фермер. Если приключенцы попытаются получить объяснения или ответы на вопросы, он предлагает обсудить это на лесной тропе, по пути к дороге. *«Нет времени. Караван идёт, каждый миг дорог. Мы заплатим вам, если вы пойдёте с нами.»*

После этого Карл ведёт их тайными тропами назад к дороге. Когда персонажи и бандиты прорываются через леса, он, тяжело дыша, рассказывает следующее:

- Заниматься фермерством в этой области — выгодное дело, но недавно купеческие представители в Остановке перестали платить им за собранный урожай прежнюю цену.
- К людям-фермерам, кажется, относятся лучше — обычно в форме более высокой платы за урожай.
- К сожалению, продажа урожая представителям купцов — единственный вариант для нечеловеческих фермеров, поскольку им запрещён вход в город.
- Гильдия предлагает кредиты под залог их ферм, чтобы позволить им оплатить посадки в следующем сезоне.
- С некоторых пор Красные Перья куплены купцами.
- Карл узнал об отправке важных товаров два дня назад. Он не знает, что перевозится, но везут это в бронированных фургонах. Точно не мешки с зерном.

ОТЫГРЫШ ТУПОГО КАРЛА

Некрасивый мужчина — холмовой дварф, поставляющий много зерна на продажу в Хиллсфар. Его имя — это на самом деле ироничная кличка, данная ему местными жителями. Несмотря на простоватую речь, он на самом деле довольно сообразителен, что становится очевидным очень быстро. Он сыплет малоизвестными фактами на любую тему, которая кажется ему привлекательной.

Цитата: «Забавно, что вы упомянули об этом. Давайте я расскажу вам кое-что ещё».

СОКРОВИЩА

Наиболее ценные сокровища здесь — это скакуны. Число доступных ездовых лошадей равно числу персонажей. Среди имущества Красных Перьев персонажи находят *зелье лечения* и *зелье героизма*.

Кроме того, Карл даёт персонажам мешочек, содержащий деньги убитых Красных Перьев, общей суммой 50 зм.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ЖЕНТАРИМ

Тупой Карл не знает о судьбе похищенных агентов Жентарима, однако у него появляются смутные подозрения, что Черная Сеть заинтересовалась событиями, происходящими в этой области.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Переходите к **Части 2, Столкновение В: Нападение на караван**.

С. НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

Если приключенцы просто смотрят на бой, не раскрывая своего присутствия и не предпринимая действий, кратко опишите сражение и бросьте кость. В одном случае побеждают Красные Перья, в другом бандиты одолевают солдат.

Прочтите:

Как только последний боец падает, победители быстро обирают трупы побеждённых, сгребая оружие и ценные вещи. Раненые среди победителей лежат на земле и стонут, тяжело дыша.

Продолжите со столкновения А или В в зависимости от того, кто победил в бою. Опишите столкновение как обычно.

Если персонажи отказались помочь победителям, продолжите диалог с соответствующим описанием:

НЕ ПОМОГАИ БАНДИТАМ

Если бандиты победили, а персонажи отказались им помочь, они упрекают персонажей в трусости. Прочтите:

Спустя несколько мгновений после того, как бандиты уходят, из ветвей выбирается офицер Красных Перьев. Видя бойню вокруг вас, он уныло вздыхает.

«Это было ужасно», — говорит он, шаря по карманам убитых бандитов. — «Хотя мне грустно, что вы позволили этим бандитам убить моих братьев по оружию, хорошо, что вы решили по крайней мере не помогать им убивать. Во имя Первого Лорда я награжу каждого из вас, если вы решите помочь мне».

Это сержант Реджинальд. Он открывает информацию в Столкновении А выше. В обмен на

помощь персонажей он предлагает им только половину награды, экономя городскую казну.

Переходите к **Части 2, Столкновение А. Охрана каравана**.

СОКРОВИЩА

Наиболее ценные сокровища здесь — это скакуны. Число доступных ездовых лошадей равно числу персонажей. Среди имущества бандитов персонажи находят *зелье лечения* и *зелье героизма*.

Кроме того, сержант Реджинальд даёт персонажам половину собранных трофеев с убитых бандитов, общей суммой 25 зм.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ЖЕНТАРИМ

Сержант Реджинальд не знает о судьбе похищенных агентов Жентарима, однако у него появляются смутные подозрения, что Черная Сеть заинтересовалась событиями, происходящими в этой области.

НЕ ПОМОГАИ КРАСНЫМ ПЕРЬЯМ

Если Красные Перья победили, а персонажи отказались им помочь, солдаты упрекают персонажей в трусости. Прочтите:

Несколько мгновений спустя после того как последний из Красных Перьев уходит, дварф выходит из ветвей. Видя окружающую бойню он хмурится.

«Что здесь, во имя всех Девяти Адов, стряслось?!» — говорит он, обшаривая карманы убитых Красных Перьев. — «Хоть и тяжко мне, что вы допустили, чтоб моих товарищей порубали, но ведь и чёртовым Красным Перьям не стали помогать. Как насчёт того, чтоб их окоротить, а заодно и монетами разжиться?»

Карл открывает информацию в Столкновении Б. В обмен на помощь персонажей он предлагает им только половину награды, прикармливая остальное.

Переходите к **Части 2, Столкновение В: Нападение на караван**.

СОКРОВИЩА

Наиболее ценные сокровища здесь — это скакуны. Число доступных ездовых лошадей равно числу персонажей. Среди имущества бандитов персонажи находят *зелье лечения* и *зелье героизма*.

Кроме того, Тупой Карл даёт персонажам половину собранных трофеев с убитых бандитов, общей суммой 25 зм.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ЖЕНТАРИМ

Тупой Карл не знает о судьбе похищенных агентов Жентарима, однако у него появляются смутные подозрения, что Черная Сеть заинтересовалась событиями, происходящими в этой области.

Часть 2: Погоня

Это столкновение происходит на торговом пути к северо-западу от Остановки. Каким образом происходит погоня, зависит от того, какую сторону приняли приключенцы в Части 1.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Местность. Сельская местность, в основном холмистая. Часто встречаются лесные области.

Дистанция. Погоня начинается, когда преследователи выходят на дорогу в 15 футах позади последнего фургона.

Свет. Ночь. Очень яркая полная луна. Тусклый свет.

Дорога. Дорога пыльная, но широкая и ровная, с редкими поворотами. Она имеет приблизительно 20 футов в ширину (достаточно, чтобы с каждой стороны фургона оставалось по 5 футов).

Укрытие. Водители фургонов и пассажиры в них получают бонус от половинного укрытия (+2 КД) от атак, сделанных сбоку или сзади. Стальные юбки, окружающие упряжь, обеспечивают лошадям половинное укрытие.

Фургоны. Караван состоит из трёх **укреплённых фургонов**. Каждый фургон имеет 10 футов в длину и запряжён 4 огромными упряжными лошадьми, обвешанными бронёй. Хотя лошади являются Большими существами, они способны бежать (но не сражаться) в одном 10-футовом пространстве. Если лошади вступают в битву, их атаки и спасброски Ловкости совершаются с помехой.

Содержимое фургонов. Гильдейский маг внутри фургона 1 (впереди каравана) сидит в одиночестве со своим фамильяром. Фургон может провезти 3 дополнительных пассажиров, если это необходимо. Фургоны 2 и 3 перевозят ящики прессованного инжира, которыми заставлены потайные отсеки фургонов, с четырьмя связанными пленниками в каждом. Рты пленников заткнуты кляпами.

Каждый фургон вмещает одного водителя и одного пассажира впереди и одного или двух пассажиров в грузовом отсеке. Каждый фургон тянут 4 **упряжных лошади** [draft horse]¹, обвешанных бронёй. Вся оснастка имеет 30 футов в длину, включая лошадей.

До столкновения

Для того, чтобы погоня была более захватывающей и прошла гладко, подготовьтесь к ней до её начала.

- Установите походный или ездовой порядок.
- Объясните дополнительные действия, доступные персонажам.
- Сделайте бросок инициативы для каждого фур-

¹ В оригинале — боевые кони [warhorse], но скорее всего, это опечатка, потому что во всём остальном тексте говорится об упряжных лошадях.

гона. Пассажиры фургона действуют в порядке инициативы их фургона, и на них влияют осложнения из предыдущего хода в порядке инициативы.

Советы для отображения погони

Фургоны и все скакуны двигаются примерно с одной и той же скоростью. Измерять передвижение для каждого индивидуально было бы утомительно, и делать это не нужно. Тем не менее некоторые действия (или их отсутствие) позволяют им «**двигаться вперёд**», «**отставать**» или «**останавливаться**». Это всё абстрактные позиции, позволяющие осуществлять дополнительные действия.

Если используется сетка, можно разделить её на четыре области: остановлено, сзади, рядом и впереди. Просто поместите миниатюры в нужные места.

Проведение погони

В дополнение к обычным правилам верхового боя следующие ниже правила применяются к стражам и бандитам.

Эта схватка должна быть захватывающей и драматичной. Поощряйте нестандартное мышление и быстрые решения с обеих сторон. Поддерживайте темп!

Истощение. Каждая лошадь или группа лошадей бежит полным ходом только некоторое время. Начиная с пятого раунда погони, лошади начинают проверки на истощение. В конце хода требуется успешная проверка Телосложения со Сл 10. Лошадь или группа лошадей, которые проваливают проверку, становятся истощёнными, и Сл этой проверки увеличивается на 1 за каждый последующий раунд после пятого. Совершайте одну проверку для группы лошадей каждого фургона. Любая лошадь или группа лошадей, провалившая проверку, отстаёт и совершает все последующие проверки для движения вперёд с помехой.

Падение. Если существо падает с фургона или лошади во время погони, оно получает дробящий урон 3 (1к6), сбивается с ног, и его ход заканчивается. Если оно ехало верхом, его скакун также останавливается. Существо, упавшее с фургона, не в состоянии вернуться в погоню до тех пор, пока не найдет скакуна, на которого сможет забраться.

Дополнительные действия. В дополнение к стандартным действиям персонаж в фургоне может делать следующее:

- **Отставание.** Бонусным действием в свой ход персонаж, ведущий фургон или едущий верхом, может управлять фургоном или скакуном так, чтобы вызвать **отставание**. Не требует проверок.
- **Продвижение вперёд.** Бонусным действием в свой ход персонаж, ведущий фургон или едущий верхом, может попытаться получить прилив скорости от ведомой им лошади. Успешная проверка Мудрости (Уход за животными) со Сл

10 позволит **продвинуться вперёд**. Провал вместо этого изматывает животных и приводит к **отставанию**.

- **Таран.** Действием персонаж, ведущий фургон, может попытаться совершить проверку Мудрости (наземный транспорт) со Сл 13, чтобы протаранить другой фургон или скакуна, идущего с ним в ногу. Хотя это не наносит никакого урона, пребывающие в фургоне-цели должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале, любые атаки, спасброски Ловкости, проверки Ловкости и проверки Мудрости (Уход за животными или наземный транспорт), которые цель совершает до начала своего следующего хода, совершаются с помехой. Если спасбросок проваливается на 5 или более, цель (фургон или скакун) получает дробящий урон 5 (1к10) и **отстаёт**.
- **Затоптывание.** Действием персонаж, ведущий **отстающий** фургон, может попытаться затоптать существо впереди него. Только скакуны и их наездники могут быть затоптаны. Если персонаж, пытающийся затоптать существо, преуспевает в проверке Мудрости (Уход за животными) со Сл 13, то фургон немедленно **продвигается вперёд**, и одна из лошадей совершает свободную атаку копытами по цели. Если атака попадает, цель получает обычный урон, падает ничком и **останавливается**.
- **Прыжок.** Действием персонаж или бандит может попытаться прыгнуть с лошади или фургона на примыкающий фургон. Это требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) со Сл 10. Упавший персонаж получает дробящий урон 3 (1к6) и **останавливается**.
- **Создание препятствия.** Персонаж может попытаться кинуть что либо (ящик, тележку, другое существо и т.д.) на путь преследователей, чтобы воспрепятствовать их движению. Персонаж, преуспевший в проверке Силы (Атлетика) со Сл 13, попадает в цель, и её следующая проверка характеристики или спасбросок совершается с помехой.

Уничтожение фургона. Фургон уничтожается во время погони, если его хиты падают до 0 или если убита одна из лошадей (он падает и опрокидывается). Уничтоженный фургон останавливается, и все пассажиры получают дробящий урон 7 (2к6) и падают ничком рядом с фургоном. Если разбивается фургон 2 или 3, разрушение приводит к обнаружению секретного грузового отсека и пленников внутри него. Если разбивается любой фургон, остальные **останавливаются** в попытке защитить его, и погоня завершается.

ПОСАДКА В СЕДЛО И СПЕШИВАНИЕ

Один раз во время перемещения вы можете сесть в седло существа, находящегося в пределах 5 футов от вас, или, наоборот, спешиться. Это стоит количество перемещения, равного половине скорости. Например, если ваша скорость 30 футов, вы должны потратить 15 футов перемещения на посадку в седло лошади. Кроме того, вы не можете сесть в седло, если у вас осталось

меньше 15 футов перемещения или если ваша скорость равна 0.

Если некий эффект перемещает вашего скакуна против его воли, пока вы находитесь на нём, вы должны пруспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе вы упадёте со скакуна, падая ничком в пространстве в пределах 5 футов от него. Если вас собьют с ног, пока вы находитесь верхом, вы должны совершить этот же спасбросок.

КОНТРОЛИРОВАНИЕ СКАКУНА

Пока вы находитесь верхом, у вас есть два варианта. Вы можете либо контролировать скакуна, либо позволить ему действовать независимо. Разумные существа, такие как драконы, действуют независимо.

Вы можете контролировать скакуна, только если он обучен принимать всадника. Подразумевается, что домашние лошади, ослы и подобные животные уже прошли такое обучение. Инициатива контролируемого скакуна совпадает с вашей, пока вы скачете на нём. Оно перемещается так, как выберете вы, и у него есть только три варианта действий: Отход, Рывок и Уклонение. Контролируемый скакун может перемещаться и действовать даже в том ходу, на котором вы взобрались на него. Независимый скакун сохраняет своё место в порядке инициативы. Всадник при этом не ограничивает действия скакуна, и он перемещается и действует, как пожелает. Он может сбежать из сражения, ринуться в атаку и сожрать раненого врага, или как-то иначе подействовать против вашей воли.

В любом случае, если ваш скакун провоцирует атаку, атакующий может нацелиться или на вас, или на скакуна.

СНАРЯЖЕНИЕ

Укреплённый фургон

Большое наземное средство передвижения

Класс Доспеха 15

Хиты 40

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Укреплённый фургон — намного больше, чем обычный фургон. Колеса, оси и борта усилены листовым железом. Защищенная скамья дает водителю и переднему пассажиру укрытие на три четверти (+5 КД) от атак, совершаемых сзади, и половинное укрытие (+2 КД) от атак сбоку. Укреплённые фургоны тянет группа из четырех тягловых лошадей, наполовину закованных в броню. Чтобы тянуть фургон, необходимы минимум две лошади.

Убийство лошадей и лишение их сознания **не приносит опыта**; они не делают ничего, кроме как тянут фургоны, и не считаются противниками в этом столкновении.

ОСЛОЖНЕНИЯ ПОГОНИ

Как и в любой хорошей сцене погони, здесь могут возникнуть осложнения, чтобы погоня заставила сердце биться быстрее.

Осложнения возникают случайно. В конце каждого раунда совершайте бросок по таблице осложнений погони на торговом пути.

ОСЛОЖНЕНИЯ ПОГОНИ НА ТОРГОВОМ ПУТИ

к20 Осложнение

- 1 Пара Красных Перьев (или бандитов, если персонажи охраняют караван) присоединяются к погоне. Они прорываются через подлесок и **отстают** в конце своего первого хода. Им разрешается действовать как обычно в начале хода в следующих раундах. Этот результат можно использовать только однажды. Если он выбрасывается снова, считайте его результатом 11+.
- 2 Пара Красных Перьев (или бандитов, если персонажи охраняют караван) прыгают с нависающего дерева на один из фургонов (определяется случайно). Им разрешается действовать как обычно в начале хода в следующих раундах. Этот результат можно использовать только однажды. Если он выбрасывается снова, считайте его результатом 11+.
- 3–5 На дорогу упало дерево. Каждый фургон и верховое животное в погоне должно преуспеть в проверке Мудрости (Уход за животными или наземный транспорт) со Сл 10, **отставая** при провале. Любой персонаж, проваливший проверку на 5 или более, получает рубящий урон 3 (1к6) от хлещущих веток дерева.
- 6–8 Колесо одного из фургонов (определяется случайно) ломается и разваливается на куски. Фургон немедленно **отстаёт**. Все последующие проверки на таран и движение вперед совершаются с помехой.
- 10 Свинопас и его стадо призовых свиней бредут по дороге впереди вас. Каждый фургон или верховое животное в передней области должны немедленно преуспеть в проверке Мудрости (Уход за животными или наземный транспорт) со Сл 10, при провале сбивая свиней и немедленно **отставая**. Провалившие проверку на 5 или больше получают дробящий урон 3 (1к6) от разлетающихся свиных частей. Если он выбрасывается снова, считайте его результатом 11+.
- 11+ Нет осложнений.

А. ОХРАНА КАРАВАНА

В этом сценарии приключенцы принимают предложение защищать караван от неминуемого нападения бандитов. Караван уже в пути и прибывает вскоре после того, как персонажи принимают предложение о работе. Он ненадолго останавливается, чтобы перегруппироваться, после чего снова отправляется в путь.

Персонажи могут решить ехать в одном из фургонов или на лошадях, хотя сержант Реджинальд хочет, чтобы в каждом фургоне ехал хотя бы один приключенец. Каждым фургоном управляет **патрульный Красных Перьев**, имеющий приказ не останавливаться, если только хотя бы один фургон не будет уничтожен. На лошади рядом с фургонами едет **кавалерийский офицер Красных Перьев**. В фургоне 1 едут **гильдейский маг** и его **квазит**-фамильяр, превращённый в ворона.

Когда караван набирает походный темп, слышится пронзительный свист.

«Всадники сзади!» — кричит один из патрульных. — «Лошади, копыта и луки!»

«Отлично, парни», — говорит сержант Реджинальд. — «Время заслужить свою награду».

Фермеры взяли дело в свои руки и скинулись на наём группы бандитов, чтобы те помогли им остановить караван. 6 бандитов-**головорезов** [thug] и 2 бандита-**шпиона** [spy] гонятся за караваном.

Столкновение начинается, когда приключенцы выходят на дорогу.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 4 головорезов и 1 шпиона.
- **Слабая группа:** Уберите 2 головорезов и 2 шпионов.
- **Сильная группа:** Уберите 2 головорезов, добавьте одного капитана разбойников [bandit captain].
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух капитанов разбойников.

ТАКТИКА

Гильдейский маг использует во время погони только заговоры, оставляя заклинания на случай, если караван остановится. Квазит действует, только если есть кто-то сбоку фургона 1, иначе он остается в безопасности внутри фургона. Головорезы бандитов пытаются остановить последний фургон для того, чтобы остановились и другие. Каждый раунд хотя бы один головорез пытается запрыгнуть на фургон 3. Если ему это удастся, он пытается скинуть водителя и перехватить управление.

Красные Перья атакуют лошадей своих противников только в том случае, если положение станет совсем тяжёлым.

ГРУЗОВОЙ ОТСЕК ОТКРЫТ

Во время погони груз фургона — пленные фермеры — кричат в панике.¹ Первоначально эти приглушённые крики трудно расслышать, и требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 20, но они становятся громче и громче с каждым раундом. Каждый раунд после первого Сл проверки снижается на 2.

Задание фракции: Жентарим. Никто из пленников не является членом Чёрной Сети и не знает о них. Красные Перья, похоже, тоже ничего не знают.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи успешно защитили караван и достигли Придорожного Храма, каждый персонаж получает 50 опыта.

Если персонажи услышали кричащих пленников и обнаружили их присутствие, каждый персонаж получает 50 опыта.

¹У них же заткнуты рты?

В. НАПАДЕНИЕ НА КАРАВАН

В этом сценарии приключенцы взяли на себя обязательство напасть на караван. Если они действуют быстро, они могут достигнуть дороги как раз в то время, когда караван проходит мимо. Нет возможности оказаться впереди каравана до тех пор, пока персонажи не достигнут дороги. Кроме того, обилие укрытий предотвращает возможность дальнбойных атак на караван до начала столкновения.

С дороги слышится топот многочисленных копыт, грохот и ляг. Вы пробиваетесь сквозь придорожные заросли как раз в тот момент, когда мимо проезжают три бронированных фургона в сопровождении кавалерийского эскорта Красных Перьев. Едва выбравшись на дорогу, слышите крик: «Всадники сзади! Лошади, копыта и луки!»
Погоня началась!

Присутствуют четверо **патрульных Красных Перьев**, по одному ведущему каждый фургон и один дополнительно в фургоне 3. В фургоне 1 едут **гильдейский маг** и его **квазит**-фамильяр, превращённый в ворона.

Столкновение начинается, когда приключенцы выходят на дорогу.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 патрульных и квазита. У гильдейского мага осталось только две ячейки заклинаний 2 уровня.
- **Слабая группа:** У гильдейского мага осталось только две ячейки заклинаний 2 уровня.
- **Сильная группа:** Замените 1 патрульного кавалерийским офицером Красных Перьев.
- **Очень сильная группа:** Замените 2 патрульных кавалерийскими офицерами Красных Перьев.

ТАКТИКА

Гильдейский маг использует во время погони только заговоры, оставляя заклинания на случай, если караван остановится. Квазит действует, только если есть кто-то сбоку фургона 1, иначе он остается в безопасности внутри фургона. Головорезы бандитов пытаются остановить последний фургон для того, чтобы остановились и другие. Каждый раунд хотя бы один головорез пытается запрыгнуть на фургон 3. Если ему это удаётся, он пытается скинуть водителя и перехватить управление.

Красные Перья атакуют лошадей своих противников только в том случае, если положение станет совсем тяжёлым.

ТАК ВОТ ЧТО ЭТО ЗА ГРУЗ!

На протяжении погони груз фургона — пленные фермеры — кричат в панике.¹ Первоначально эти приглушённые крики трудно расслышать, и

¹У них же заткнуты рты?

требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 20, но они становятся громче и громче с каждым раундом. Каждый раунд после первого Сл проверки снижается на 2.

Задание фракции: Жентарим. Никто из пленников не является членом Чёрной Сети и не знает о них. Красные Перья, похоже, тоже ничего не знают.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажам удалось остановить караван до того, как он достигнет Придорожного Храма, каждый персонаж получает 50 опыта.

Если персонажи услышали кричащих пленников и обнаружили их присутствие, каждый персонаж получает 50 опыта.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как персонажи остановили или уничтожили фургон, или после 10 раундов погони перейдите к столкновению А или столкновению В в части 3.

Часть 3: Придорожный Храм

Караван уходит от погони, останавливается или достигает места назначения. К этот моменту лошади истощены и не могут двигаться до тех пор, пока не совершат короткий отдых.

А. КАРАВАН ПЕРЕХВАЧЕН

Независимо от того, кто защищает караван, если один из фургонов остановлен или уничтожен, сержант Реджинальд приказывает Красным Перьям остановиться и защитить его, разворачиваясь и спешиваясь в следующем раунде.

Через несколько мгновений после того, как фургоны останавливаются, персонажей, в зависимости от их роли в погоне, атакуют следующие противники. Другая группа помогает персонажам в бою.

Персонажи — бандиты

Персонажи окружают группу Красных Перьев, в которую входят следующие существа, за исключением убитых или иначе побеждённых во время погони в Части 2:

- четверо **патрульных Красных Перьев**
- один **кавалерийский офицер Красного Перья**
- **гильдейский маг**
- **квазит** [quasit]

Сокровища. Красные Перья несут в сумме 10 зм. Кавалерийский офицер (сержант Реджинальд, если он выжил в частях 1 и 2) имеет при себе *зелье лечения* и инкрустированный драгоценными камнями молот ценностью 25 зм. Гильдейский маг не имеет при себе книги заклинаний.

В рукояти меча офицера находится тайник, в котором спрятано соглашение между ним и парой работоторговцев-дуэргаров. Обнаружение тайника требует успешной проверки Интеллекта (Анализ) со Сл 15. Любой персонаж, владеющий воинским оружием, замечает, что у оружия смещён баланс, и совершает проверку с преимуществом.

Развитие событий. Если персонажи не сделали это раньше, они могут легко услышать крики пленников в тайниках фургонов. Персонажи могут освободить в общей сложности 8 пленников в состоянии потрясения. Среди них только один человек, остальные — эльфы, полурослики, дварфы и полуэльфы.

Если персонажи допрашивают Красных Перьев, те отвергают обвинения, настаивая на том, что пленники — преступники, которые предстанут перед судом в Хиллсфаре за нарушение Великого Закона Торговли (ложь). Успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 15 заставляет патрульных признаться в своих преступлениях. Персонажи, имеющие предысторию «торговый шериф» или пообещавшие освободить

Красных Перьев, совершают проверку Харизмы (Обман) со Сл 10 с преимуществом.

Если их допрашивают, каждый из пленников оказывается фермером и рассказывает одну и ту же историю.

- Около 10 дней назад Красные Перья пришли к ним домой и, обвинив в нарушении Великого Закона Человечества, взяли их под стражу.
- Они находились под стражей до этого утра, потом их бросили в фургоны и везли куда-то весь день.

Задание фракции: Жентарим. Никто из пленников не является членом Чёрной Сети и ничего не знает об их исчезновении. Бандиты и Красные Перья, похоже, тоже.

Персонажи — охрана

Персонажи окружают группу бандитов, которая представлена следующими противниками, кроме тех, кто был убит или как-то иначе выведен из строя во время погони в Части 2.

- 6 **головорезов** [thug]
- 2 **шпиона** [spy]

Развитие событий. Если персонажи не сделали это раньше, они могут легко услышать крики пленников в тайниках фургонов. Персонажи могут освободить в общей сложности 8 пленников в состоянии потрясения. Среди них только один человек, остальные — эльфы, полурослики, дварфы и полуэльфы.

Если персонажи допрашивают Красных Перьев, те отвергают обвинения, настаивая на том, что пленники — преступники, которые предстанут перед судом в Хиллсфаре за нарушение Великого Закона Торговли (ложь). Успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 15 заставляет патрульных признаться в своих преступлениях. Персонажи, имеющие предысторию «торговый шериф» или пообещавшие освободить Красных Перьев, совершают проверку Харизмы (Обман) со Сл 10 с преимуществом.

Если их допрашивают, каждый из пленников оказывается фермером и рассказывает одну и ту же историю.

- Около 10 дней назад Красные Перья пришли к ним домой и, обвинив в нарушении Великого Закона Человечества, взяли их под стражу.
- Они находились под стражей до этого утра, потом их бросили в фургоны и везли куда-то весь день.

Задание фракции: Жентарим. Никто из пленников не является членом Чёрной Сети и не имеет никаких знаний об этом. Бандиты и Красные Перья, похоже, тоже.

В. КАРАВАН УХОДИТ ОТ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Если погоня длится полные 10 раундов или караван уходит от бандитов, то караван достигает точки назначения. Фургоны останавливаются у придорожного храма.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Это столкновение происходит на торговом пути к северо-западу от Остановки в месте, известном как Придорожный Храм.

Местность. Храм — это маленькое одинокое здание не небольшом съезде с дороги.

Пирамиды из камней. В этой области есть семь меток в виде каменных пирамид. Ближайшая — самая большая, она возвышается на 20 футов в высоту. Тёмная тварь [darkenbeast] использует её в качестве наблюдательного пункта.¹

Святылище. Небольшой храм выглядит как перестройка более старого сооружения, причём не последняя. Он имеет 20 футов в длину, 10 футов в ширину, 10 футов в высоту и лёгкую крышу с колоннами, выступающими в стороны. Внутри находятся статуя Темпуса и резной камень, изображающий Битву Падающих Ос и героические усилия Красных Перьев по обороне от наземных войск Жентов и небесных магов. Много старого и ржавого оружия оставлено здесь в качестве подношения.

Надгробия. Ряд могильных камней стоит вдоль дороги, напоминая о тех, кто похоронен здесь. Любое существо, скрывающееся за камнем, может получить укрытие. в зависимости от того, насколько высок камень.

Свет. Взошла полная луна, и местность тускло освещена. Однако некоторые деревья в окрестности области отбрасывают очень тёмную тень.

Приключенцы — ОХРАНА КАРАВАНА

Приключенцы и Красные перья достигают храма более-менее целыми. Бандиты, решив, что их заманивают в ловушку, отступают.

Караван достигает места встречи — придорожного храма, посвящённого павшим Красным Перьям в битве против Жентов. На поле видны несколько каменных пирамид. Короткий спуск с дороги приводит к маленькому зданию с подношениями, посвящёнными павшим.

«Кажется, мы оторвались от них», — пыхтит сержант Реджинальд. — «Однако не все наши дела завершены. Он должен был прийти сюда. Сожалею, но нам больше нет от вас пользы».

Один солдат обходит с фланга. Стражи достают мечи и двигаются на вас. «Убейте их», — говорит Реджинальд, сверкая глазами, — «и бросьте тела в лесу».

Персонажи противостоят Красным Перьям, в состав которых входят: **гильдейский маг**, его фамильяр-**квазит** [quasit], четверо **патрульных Красных Перьев** и **кавалерийский офицер Красных Перьев** (за исключением жертв погони в Части 2).

¹ Непонятно, при чём тут это. Этот монстр в приключении не встречается.

Если гильдейский маг не находится в выгодной позиции, первым ходом он использует *туманный шаг*, чтобы переместиться на позицию, с которой он будет накладывать заклинания, такую, как крыша здания храма.

Сокровища. Красные Перья несут в сумме 10 зм. Кавалерийский офицер (сержант Реджинальд, если он выжил в частях 1 и 2) имеет при себе *зелье лечения* и инкрустированный драгоценными камнями молот ценностью 25 зм. Гильдейский маг не имеет при себе книги заклинаний.

В рукояти меча офицера находится тайник, в котором спрятано соглашение между ним и парой работорговцев-дуэргаров. Обнаружение тайника требует успешной проверки Интеллекта (Анализ) со Сл 15. Любой персонаж, владеющий воинским оружием, замечает, что у оружия смещён баланс, и совершает проверку с преимуществом.

Развитие событий. Если персонажи не сделали это раньше, они могут легко услышать крики пленников в тайниках фургонов. Персонажи могут освободить в общей сложности 8 пленников в состоянии потрясения. Среди них только один человек, остальные — эльфы, полураслики, дварфы и полуэльфы.

Если персонажи допрашивают Красных Перьев, те отвергают обвинения, настаивая на том, что пленники — преступники, которые предстанут перед судом в Хиллсфаре за нарушение Великого Закона Торговли (ложь). Успешная проверка Харизмы (Запутывание или Убеждение) со Сл 15 заставляет патрульных признаться в своих преступлениях. Персонажи, имеющие предысторию «торговый шериф» или пообещавшие освободить Красных Перьев, совершают проверку Харизмы (Обман) со Сл 10 с преимуществом.

Если их допрашивают, каждый из пленников оказывается фермером и рассказывает одну и ту же историю.

- Около 10 дней назад Красные Перья пришли к ним домой и, обвинив в нарушении Великого Закона Человечества, взяли их под стражу.
- Они находились под стражей до этого утра, потом их бросили в фургоны и везли куда-то весь день.

Задание фракции: Жентарим. Никто из пленников не является членом Чёрной Сети и ничего не знает об их исчезновении. Бандиты и Красные Перья, похоже, тоже.

Приключенцы — БАНДИТЫ

Если караван ушёл, группа в конечном счете находит следы, ведущие от дороги к храму. Персонажи могут для этого совершить проверку Мудрости (Выживание), но если они провалят проверку, всё равно в итоге должны их найти.

Если караван ушёл и персонажи были вынуждены искать следы, они могут попытаться устроить засаду на Красных Перьев. Для этого им нужно преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 15, и тогда они смогут устроить засаду на Красных Перьев, которые будут застаны врасплох в первом раунде боя. Если персонажи

ждут слишком долго, прибывает фургон с парой **дуэргаров** [duergar] и парой **псов смерти** [death dog] (см. раздел «Прибытие дуэргаров»).

В конце концов вы спускаетесь с главной дороги к маленькому храму, похоже, построенному в память о какой-то битве. На поле видны несколько массивных могил с надгробьями в виде пирамид из камней. Единственная постройка — это маленькое здание для принятия подношений павшим.

Фургоны расставлены вокруг здания. Стражи вокруг готовятся к бою.

Персонажи противостоят Красным Перьям, в состав которых входят: **гильдейский маг**, его фамильяр-квазит [quasit], четверо **патрульных Красных Перьев** и **кавалерийский офицер Красных Перьев** (за исключением жертв погони в части 2).

Красные Перья нападают издалека, используя фургоны как прикрытие. Они вступают в ближний бой, только если персонажи подходят вплотную.

Если гильдейский маг не находится в выгодной позиции, первым ходом он использует *туманный шаг*, чтобы переместиться на позицию, с которой он будет накладывать заклинания, такую, как крыша здания храма.

Сокровища. Красные Перья несут в сумме 10 зм. Кавалерийский офицер (сержант Реджинальд, если он выжил в частях 1 и 2) имеет при себе *зелье лечения* и инкрустированный драгоценными камнями молот ценностью 25 зм. Гильдейский маг не имеет при себе книги заклинаний.

В рукояти меча офицера находится тайник, в котором спрятано соглашение между ним и парой работорговцев-дуэргаров. Обнаружение тайника требует успешной проверки Интеллекта (Анализ) со Сл 15. Любой персонаж, владеющий воинским оружием, замечает, что у оружия смещён баланс, и совершает проверку с преимуществом.

Развитие событий. Если персонажи не сделали это раньше, они могут легко услышать крики пленников в тайниках фургонов. Персонажи могут освободить в общей сложности 8 пленников в состоянии потрясения. Среди них только один человек, остальные — эльфы, полурослики, дварфы и полуэльфы.

Если персонажи допрашивают Красных Перьев, те отвергают обвинения, настаивая на том, что пленники — преступники, которые предстанут перед судом в Хиллсфаре за нарушение Великого Закона Торговли (ложь). Успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 15 заставляет патрульных признаться в своих преступлениях. Персонажи, имеющие предысторию «торговый шериф» или пообещавшие освободить Красных Перьев, совершают проверку Харизмы (Обман) со Сл 10 с преимуществом.

Если их допрашивают, каждый из пленников оказывается фермером и рассказывает одну и ту же историю.

- Около 10 дней назад Красные Перья пришли к ним домой и, обвинив в нарушении Великого Закона Человечества, взяли их под стражу.

- Они находились под стражей до этого утра, потом их бросили в фургоны и везли куда-то весь день.

Задание фракции: Жентарим. Никто из пленников не является членом Чёрной Сети и ничего не знает об их исчезновении. Бандиты и Красные Перья, похоже, тоже.

ПРИБЫТИЕ ДУЭРГАРОВ

После боя в Красными Перьями приключенцы могут остановиться на короткий отдых до того, как придут дуэргары, чтобы совершить сделку. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 позволит заметить дуэргаров заранее, и у отряда будет достаточно времени, чтобы спрятаться.

С запада слышится протяжный, ритмичный скрип колёс, и вы понимаете, что приближается повозка. Из тени медленно выходит пара больших двуглавых собак. Они осматривают и обнюхивают местность, и с их челюстей стекает густая слюна. Учув ваш запах, они начинают тихо, но пугающе рычать.

За собаками следует фургон, которым управляют два дварфа со смуглой серой кожей и короткими белыми бородами.

Два **дуэргара** [duergar] взяли с собой двух **псов смерти** [death dog] для подстраховки. Если встреча не будет прервана, дуэргар предлагает сержанту Реджинальду маленький сундук и начинает загрузку пленников в вагоны. Сундук содержит 150 зм.

Если персонажи выжидают и сержант Реджинальд всё ещё жив, дуэргары подходят и начинают вести с ним переговоры. Если персонажи не вмешаются, пленников ведут в фургон дуэргаров, и тот отъезжает. В противном случае дуэргары предполагают, что персонажи — представители сержанта Реджинальда, и начинают вести переговоры с ними.

Один дуэргар носит *щит +1*, увеличивающий его КД на 1.

ТАКТИКА

Если приключенцы атакуют во время сделки, дуэргары приказывают псам смерти напасть на персонажа, а сами пытаются скрыться с пленниками. Это возможно приведет к еще одной погоне. Если в битве участвуют ворги [worg], они говорят на подземном языке [Undercommon].

Дуэргары всегда стремятся получить в свои руки больше рабов, так что если они или их псы смерти опускают хиты персонажа до 0, тот падает без сознания (нелетальный урон).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Замените псов смерти 1 воргом, уберите 1 дуэргара.
- **Слабая группа:** Замените псов смерти 2 воргами, уберите 1 дуэргара.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 пса смерти.

- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 воров и 1 дуэргара.

СДЕЛКА С ДУЭРГАРАМИ

Если персонажи не останавливают их, дуэргары стремятся завершить сделку по продаже пленников. Если персонажи отказываются, дуэргары нападают, посылая псов смерти в атаку и используя свою способность *увеличение* в первый раунд боя. Если персонажи принимают предложение дуэргаров, те ведут пленников от фургона Красных Перьев в свой и оставляют сундук персонажам. Если персонажи принимают предложение дуэргаров, каждый персонаж получает сюжетную награду «**Из тебя получится отличный работоговец**». Если персонажи отвергают предложение дуэргаров, каждый персонаж получает сюжетную награду «**Дар Горького леса**».

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: Альянс Лордов

Для того, чтобы выполнить требования этого задания фракции, все свидетели, в особенности сами пленники, должны быть убеждены, что сержант Реджинальд и его подчинённые действовали в собственных интересах. Это требует успешной проверки Харизмы (Обман или Убеждение) со Сл 13. Если персонажи нашли компрометирующие документы, проверка совершается с преимуществом.

ЗАДАНИЕ ФРАКЦИИ: ЖЕНТАРИМ

Для того, чтобы выполнить требования этого задания фракции, хотя бы один дуэргар должен быть взят в плен и допрошен до того, как будет убит. Чтобы убедить дуэргара ответить на какие-либо вопросы об их злодеяниях, требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение, Запугивание или Обман) со Сл 10. При успехе дуэргар открывает, что полуэльф, соответствующий описанию персонажей, был продан неизвестному дроу два десятка дней назад в Споросводе, огромной колонии миконидов в Подземье. Он может дать описание дроу — тот был одет в капюшон и маску.

СОКРОВИЩА

Если персонажи победят дуэргаров, они получат возможность забрать их сундук со 150 зм и *щит +1*.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Несмотря на позицию Хилсфара в отношении не-людей, рабство в нём публично не одобряется. Если персонажи не только спасли пленников, но и захватили документы, детально описывающие их продажу, весть о поведении Красных Перьев разносится как лесной пожар. За ним следует недовольство, и вскоре даже люди в окрестностях города укрепляются во мнении, что Великий Закон Человечества зашёл слишком далеко.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

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

ОПЫТ

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Разбойник	25
Стражник	25
Патрульный Красных Перьев	100 ¹
Головорез	100
Кавалерийский офицер Красных Перьев	200
Капитан разбойников	450
Обыватель	10
Квазит	200
Гильдейский маг	200
Пёс смерти	200
Дуэргар	200
Шпион	200

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Обнаружить пленников	50
Сбежать от бандитов	50
-или-	
Остановить караван	50

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

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

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

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно.

¹Судя по всему, это ошибка, потому что патрульный Красных Перьев — это существо с опасностью 1 (200 опыта).

Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в 3М
Помощь солдатам на дороге	50 (или 25)
-или-	
Помощь бандитам на дороге	50 (или 25)
Сокровища Красных Перьев	35
Сундук дуэргаров	150

ЗЕЛЬЕ ГЕРОИЗМА

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Описание этого предмета можно найти в *Книжке игрока*.

ЩИТ +1

Доспех (щит), необычный

Этот щит сделан из кожи бурого увальня [umber hulk]. На нём начертан символ в виде листа дуба, обычно ассоциируемый с богом природы Сильванусом. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

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

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

СЛАВА

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

Персонажи Альянса Лордов получают **одно дополнительное очко славы** за получение доказательств причастности Красных Перьев к торговле рабами и напоминанию присутствующим о том, что такие действия не поддерживаются городом-государством Хиллсфар.

Персонажи Жентарима получают **одно дополнительное очко славы** за получение информации о пропавшем агенте.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Из тебя получится отличный работорговец: Распространился слух о том, что вы причастны к продаже пленных хиллсфарцев группе дуэргарских работорговцев. Пока у вас есть эта сюжетная «награда», вы получаете помеху на все проверки Харизмы (Убеждение) по отношению к обывателям в области Хиллсфара. Кроме того, вы получаете преимущество на все проверки Харизмы (Запугивание) по отношению к той же категории существ.

Дар Горького леса. Вы помогли фермерам Хиллсфара выявить и положить конец сети работорговли, управляемой коррумпированными солдатами Красных Перьев. Каждый раз, когда вы входите в трактир в регионе Лунного моря, за исключением Хиллсфара, бросьте к20. При броске 15 и выше вас узнают как защитника хиллсфарских фермеров. Вас угощают напитком бренди «огненное дыхание», если таковой имеется в наличии, и ваши героические подвиги громко объявляются.

НАГРАДА МАСТЕРА

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

ПОПРАВКА ДЛЯ 9 СЕЗОНА И ДАЛЕЕ

В новых сезонах Лиги Приключенцев (девятом на момент написания этого примечания) правила получения наград изменились. За подробностями обращайтесь к *Руководству Мастера по Лиге Приключенцев (ALDMG)*.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

ВОРГ

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Навыки Внимательность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Гоблинский, язык Воргов

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

ГИЛЬДЕЙСКИЙ МАГ

Средний гуманоид (любая раса), законно-нейтральный

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

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки История +5, Магия +5

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Дварфский, Дракониий, Общий, Эльфийский

Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Гильдейский маг является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *огненный снаряд* [fire bolt], *электрошок* [shocking grasp]

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

2 уровень (3 ячейки): *палящий луч* [scorching ray], *туманный шаг* [misty step]

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к4 + 2).

ГОЛОВОРЕЗ

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

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

ДУЭРГАР

Средний гуманоид (дwarf), законно-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех, щит)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 25 фт.

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

Сопротивление урону яд

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Дварфский, Подземный

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2), или колющий урон 9 (2к6 + 2) в увеличенной форме.

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

ЕЗДОВАЯ ЛОШАДЬ

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 13 (2к10 + 2)

Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

КАВАЛЕРИЙСКИЙ ОФИЦЕР КРАСНЫХ

ПЕРЬЕВ

Средний гуманоид (человек), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Атлетика +4, Уход за животными +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кавалерийский офицер совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к8 + 2), или рубящий урон 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками.

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

Сеть. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 5/15 фт., одно существо. Попадание: Существо Большого или менее размера, 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. Кавалерийский офицер добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого кавалерийский офицер должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

КАПИТАН РАЗБОЙНИКОВ

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

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашные атаки: две скимитаром и одну кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

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

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

РЕАКЦИИ

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

КВАЗИТ

Крехотное исчадие (демон, перевёртыш), хаотично-злое

Класс Доспеха 13

Хиты 7 (3к4)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +5

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Бездны, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Перевёртыш. Квазит может действием принять звериный облик, напоминающий летучую мышь (скорость 10 фт., летая 40 фт.), многоножку (40 фт., лазая 40 фт.), или жабу (40 фт., плавая 40 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Спротивление магии. Квазит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Когти (в зверином облике Укус). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе получит урон ядом 5 (2к4) и станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Испуг (1/день). Одно существо на выбор квазита в пределах 20 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если квазит находится в пределах линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе.

Невидимость. Квазит магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не использует Испуг, или пока не окончится его концентрация (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое квазит несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

ОБЫВАТЕЛЬ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 0 (10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

ПАТРУЛЬНЫЙ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +3, Тел +3

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Патрульный совершает две рукопашные атаки.

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

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

Сеть. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 5/15 фт., одно существо. Попадание: Существо Большого или менее размера, 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.

ПЁС СМЕРТИ

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Двуглавость. Пёс совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), а также спасброски от глухоты, испуги, лишения сознания, ослепления, очарования и ошеломления

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Пёс совершает две атаки укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12 от болезни, иначе станет отравленной, пока не вылечится от болезни. За каждые прошедшие 24 часа существо должно повторить этот спасбросок, уменьшая максимум хитов на 5 (1к10) при провале. Это уменьшение длится до тех пор, пока болезнь не будет вылечена. Существо умирает, если болезнь уменьшает максимум хитов до 0.

РАЗБОЙНИК

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

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8 + 1).

СТРАЖНИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

УПРЯЖНАЯ ЛОШАДЬ

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 9 (2к4 + 4).

ШПИОН

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивная Внимательность 16

Языки два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

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

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

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА ПМ

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

Карл. Мужчина, дварф. Хлебопашец и предводитель атак бандитов. Также известен как Тупой Карл.

Сержант Реджинальд. Мужчина, человек. Член отряда Красных Перьев, размещённых в Остановке.

КАРТА: ПРИДОРОЖНЫЙ ХРАМ

