



ADVENTURERS LEAGUE™

Вестница Луны

Эланиль Элассидиль, эльф-бард с богатым наследием, призвала агентов, которым сможет доверять. Кажется, настало время раскрыть миру обделённую вниманием частичку истории эльфов. Мейра Фаэрендуил, потерянный рыцарь Миф Драннора, была обнаружена и должна быть возвращена в лоно цивилизации. Четырёхчасовое приключение для персонажей 5-10 уровня.

Код приключения: DDEX3-7

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Matt Hudson

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: Майя Эверетт, stallion971, Lola_Step, DUNGEONS_GUEST

Вёрстка: Майя Эверетт

Вычитка: Max Corpseater, Гум Просто Гум, Андрей Апостафьев



Дебют: 3 сентября 2015
Публикация: 1 октября 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. © 2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Лагерь дреу	14
Введение	2	Часть 3: Вечерний монастырь	17
Лига Приключенцев D&D	2	Общие черты	17
Подготовка приключения	2	1. Винтовая лестница	17
Перед игрой	2	2. Зал приветствия	17
Изменение сложности приключения	3	3. Палаты консультаций	18
Проведение приключения	3	4. Зал верных	18
Простой и образ жизни	3	5. Скрученные ветви	18
Услуги заклинателей	4	6. Вход в архив	18
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	7. Архив	18
Предыстория приключения	4	8. Площадка для медитации	19
Описание приключения	5	9. Читальный зал	19
Зацепки приключения	5	10. Кабинет архивариуса	19
Часть 1: Призраки прошлого	6	11. Качающиеся ветви	19
Эльфодрево	6	12. Живая роспись	19
Дом Эланиль Элассидиль	6	13. Расходящиеся ветви	20
Зал Единорога	7	14. Двери храма	20
Дорога	8	15. Мост	20
Расстояние	8	16. Заговорённая арка	20
Скорость	8	17. Храм Последнего Солнца	21
Часть 2: Кормантор	9	Заключение	22
Безумие во мраке	9	Вознаграждение	23
1. Краелесье	10	Опыт	23
Общие черты	10	Сокровища	23
Любовное гнездышко	10	Слава	24
Поиск пути	11	Время простоя	24
2. Среднелесье	11	Награда Мастера	24
Общие черты	12	Дополнение: Характеристики монстров/ПМ	25
А. Палки и камни	12	Дополнение для Мастера: сводка ПМ	32
Б. Секретная миссия: Изумрудный Анклав	12	Дополнение для Мастера: угасающая тень	33
3. Звездолесье	14	Карта: Вечерний монастырь	34
Общие черты	14		

ВВЕДЕНИЕ

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

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Игроки 4 уровня могут потратить двадцать дней простоя, чтобы повыситься до 5 уровня. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Место действия приключения — регион Лунного моря во вселенной *Forgotten Realms*, в Корманторском лесу и вокруг него.

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 МП или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в

приложении.

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

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

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

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

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 2 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы 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, усиливающие удовольствие от приключения.

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

- Вы можете вносить изменения в приключение

и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.

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

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

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

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

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ, И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя

на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

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

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

Почти тысячу лет назад, в 538 АД, остатки некогда великой империи Нетерил нанесли смертельный удар по эльфам Кормантира в кровавом конфликте под названием «Войны Короны против Скипетра». Эльфы вышли победителями, но заплатили за это высокую цену кровью и сокровищами и поклялись всегда оставаться бдительными, ожидая возвращения своих врагов.

Спустя столетия, в 1344 АД, целые эльфийские королевства покинули Фаэрун в массовом исхо-

де, известном как Отступление. Но не все эльфы покинули мир смертных: среди тех, кто решил остаться, было небольшое количество принёсших клятву стражей и смотрителей, которые связывали себя с определенными местами, святыми для их народа. Одной из них была Мейра Фаэрэндуил, рыцарь ныне утерянного Миф Драннора, пообещавшая охранять Вечерний монастырь в великом лесу Кормантор от любой угрозы со стороны Нетерила. Мейра был одной из верных последователей Лабеласа Энорета, эльфийского божества времени и долголетия, который решил, что эта клятва свяжет Мейру в смерти так же, как и в жизни.

Но нетерильцы не вернулись. Когда Мейра умерла своей смертью, сила клятвы продолжила удерживать её в забытом и покинутом храме, заставляя её защищать разрушенный ныне Монастырь от врага, который так и не пришёл.

Недавно Эланиль Элассидиль, Вестница Лунного Серебра из Эльфодрева и прямой потомок Мейры Фаэрэндуил, обнаружила возможный способ освободить пойманный дух своего предка: если бы прозрачному стражу было позволено выполнить свою клятву, защищая Монастырь от нетерильцев, она смогла бы покинуть этот мир.

С этой целью Эланиль обратилась с призывом к приключенцам, желающим отправиться в руины Вечернего монастыря, будучи магически замаскированными под налётчиков Нетерила, чтобы предложить духу своего предка битву, в которой ей было отказано в жизни. И время не терпит: ключ к обману лежит в исчезающей силе древней реликвии, теневой монеты, которая отмечает своего носителя как агента Нетерила. Если клятва Мейры не будет выполнена в течение следующих нескольких дней, пока действует магия монеты, может пройти много лет, прежде чем Эланиль получит ещё одну возможность даровать своему предку мир.

Наконец, ситуацию осложняет то, что лес Кормантор, окружающий Вечерний монастырь, в последнее время подвергся влиянию лорда демонов Граз'зта, просачивающегося из Подземья внизу. Великий лес всегда был опасным местом, но теперь разлагающая сила демонического безумия делает каждый шаг под тенью верхушками деревьев чреватой опасностью.

ЛАБЕЛАС ЭНОРЕТ

Известный как Мудрец на Закате и Повелитель Континуума, Лабелас Энорет связан с долголетием эльфов и их судьбой после ухода из царства смертных. Философ и учитель, он терпеливо даёт эльфам мудрость и знания. Он также слабо связан с солнцем и течением времени.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение делится на три части:

Часть 1. Приключение начинается в деревне Эльфодрево, где отряд узнает о привязанном к миру смертных духе, нуждающемся в освобождении. У них есть возможность получить совет и обеспечить себя, прежде чем отправиться в путь.

Часть 2. Отряд отправляется в лес Кормантор в поисках разрушенного Вечернего монастыря. По мере того, как они всё глубже проникают в легендарный лес, становится ясно, что сам лес страдает от странного недуга, который доводит тех, кто там задерживается, до безумия.

Часть 3. Поднявшись к верхушкам деревьев, чтобы войти в Монастырь, приключенцы сталкиваются с обитающими там духами защитников храма, пытаясь освободить их от их неупокоенности.

Секретная миссия: Арфисты. Члены Арфистов по обычным каналам узнают о том, что Эланиль Элассидиль, высокопоставленный агент Арфистов в Эльфодреве, нуждается в помощи «осторожных оперативников с крепкими сердцами». Приключенцам, получившим звание Тени Арфы (ранг 2) или выше, также говорят: «Возможно, пока вы там, вы даже сможете помочь с ситуацией с беженцами из Хиллсфара...»

Секретная миссия: Изумрудный Анклав. Члены Изумрудного Анклава получают птицу-посланника от Серинии из Эльфодрева, которая просит, чтобы они помогли ей сделать одолжение другу. Приключенцев, которые получили в Изумрудном Анклаве звание Летнего Странника (ранг 2) или выше, спрашивают по имени, с добавлением «Это может быть хорошей возможностью для нас, чтобы оценить ситуацию в Корманторе; слухи, поступающие из леса... тревожны».

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается в Эльфодреве, скромной деревне к востоку от Хиллсфара на южном берегу Лунного моря. У отряда могут быть свои собственные причины посетить это место, или их может направить одна из следующих зацепок приключения.

Друг в беде. Приключенцы, которые познакомились с Эланиль Элассидиль в более раннем приключении, таком как DDEX3-3 «Оккупация Сзит Моркейн», получают срочное письмо с просьбой встретиться с ней в Эльфодреве, чтобы помочь ей в личном деле, касающемся её семьи.

Предыстория «Фанатик Тени». Приключенцы, особенно интересующиеся остатками империи Нетерила, слышали слухи о том, что Эланиль Элассидиль из Эльфодрева внезапно заинтересовалась теневыми реликвиями. Когда это имя снова появляется в открытом вызове для приключенцев, им сложно сопротивляться соблазну узнать больше.

Любая помощь приветствуется. Если ни одна из вышеперечисленных зацепок не подходит, то у ворот Хиллсфара к отряду подходит молодой эльфийский посланник по имени Нари, который просит помощи в обмен на награду золотом. Заинтересованные стороны должны поспешить к Эльфодреву и разыскать Вестницу Луны, Эланиль Элассидиль.

Часть 1: Призраки прошлого

ЭЛЬФОДРЕВО — ЭТО СООБЩЕСТВО ЛУННОГО МОРЯ, НЕ ПОХОЖЕЕ НИ НА КАКИЕ ДРУГИЕ... Это место спокойствия и красоты, гости которого могут заниматься исследованием магии, старых историй или песен. Местный народ очень мирный и терпимый, и мне сложно поверить в то, что это место является частью проклятого Лунного моря.

— Мендрилл Беларод, «Лунное море»

ЭЛЬФОДРЕВО

Приключение начинается в Эльфодреве, в доме на дереве, принадлежащем Эланиль Элассидиль, куда прибыла группа, ответившая на её призыв.

Эльфодрево — это скромное сообщество, в большинстве своем состоящее из не-людей, бежавших от Великого Закона Человечества Хиллсфара. Окружённые с трех сторон невысокими холмами, усеянными пещерами, жилища Эльфодрева построены преимущественно на ветвях деревьев, соединённых верёвочными лестницами и мостами. На земле жители разжигают костры для готовки, а также устраивают собрания, на которых делятся новостями и поют песни.

Дом Эланиль Элассидиль

Эланиль Элассидиль — известная эльф-бард, почти век служившая Вестницей Лунного Серебра в Эльфодреве. Эта встреча, правда, проходит в простой обстановке, вдали от атрибутов власти, присущих данному обществу. Это личное дело, и потому Эланиль пригласила группу в свой уединённый дом, построенный в кроне дерева.

После обмена любезностями она достаёт кусочек ткани из потайного кармана своей куртки и разворачивает его, показывая лежащую в нем обыкновенную монету.

Монета не выглядит дорогостоящей; вроде бы это обыкновенная мелочёвка, ставшая почти чёрной от времени. Однако то, как трепетно с ней обращается Эланиль Элассидиль, Вестница Лунного Серебра в Эльфодреве, говорит о том, что за неприглядным видом этой реликвии скрывается нечто большее, чем кажется на первый взгляд. Эланиль аккуратно берёт монету с кусочка ткани и держит её на вытянутой руке с некоторым отвращением, предлагая вам её осмотреть.

«Я знаю, что по нему не скажешь, но чтобы достать этот кусок металла, мне пришлось пройти через многие опасности и заплатить высокую цену. Я благодарна вам за то, что вы так быстро ответили на мой призыв... та слабющая магия теней, что заключена в этой монете, быстро иссякает, но она может оказаться ключом к исправлению старой ошибки, столь долго терзавшей мою семью.»

Отыгрыш Эланиль Элассидиль

Эланиль Элассидиль, известная как Вестница Лунного Серебра, является фактически предводительницей Эльфодрева, и эту должность она занимает уже почти столетие. По всему Лунному морю она известна за свои заслуги как бард, но её истинное призвание знают не столь многие: Эланиль — высокоранговый Арфист и потому вовлечена во многие проблемы этого региона.

Она умна, щедра и добра по отношению к тем, кто относится к ней как к другу. Во многом благодаря Эланиль в Эльфодреве царит мир и покой, даже несмотря на расширяющийся по миру хаос. Она подходит к своей роли защитника со всей серьёзностью и решительно идёт против тех, кто её осуждает.

Цитата:

«Порадуем душу мы песней одною,
Узнаем историй хороших с другой,
И вскоре за кружкою эля златою
Разделим под лютню те песни с тобой».

Прося группу об освобождении своего предка от клятвы, Эланиль расскажет следующее:

- Предком Эланиль была рыцарь ныне разрушенного эльфийского королевства Миф Драннор по имени Мейра Фаэрндуил. Когда эльфы ушли при Отступлении, Мейра дала Лабеласу Энорету клятву защищать один из его храмов от их давних врагов — нетерильцев.
- Вечерний монастырь был построен эльфийскими древопевцами много веков назад. Они постепенно направляли рост массивных тенистых деревьев в нужную форму, пока высоко в их ветвях не появился Монастырь.
- Нетерильцы так и не пришли, и со временем Мейра умерла, а её дух остался связанным с Монастырём, который она поклялась защищать. Но она не служит клятве в одиночку. Когда эльфы ушли во время Отступления, они оставили стражей для охраны своих наиболее священных мест. Скорее всего, в Монастыре будут души его защитников и всё ещё активные магические ловушки, установленные для предотвращения вторжений.
- Этот предмет — *тенивая монета*, используемая как опознавательный знак Нетерильской империи и показывающая ранг своего носителя. Эланиль пришлось воспользоваться услугами Арфистов, чтобы достать её. Теперь она безвредна, но всё ещё содержит в себе след магии теней, что характеризует её носителя как нетерильского агента. Эланиль убеждена в том, что, если принести эту монету в сердце Вечернего монастыря, то это позволит Мейре исполнить свою клятву защиты храма от нетерильцев, данную Лабеласу Энорету.
- Сила монеты стремительно иссякает и, к несчастью, рискует пропасть в течение ближайших нескольких дней, что вынуждает Эланиль торопиться. Если магия монеты рассеется прежде,

чем та попадет в Монастырь и заставит Мейру сражаться, может пройти несколько лет, прежде чем у Эланиль появится новая возможность освободить своего предка от клятвы, заточившей ее на вечность.

- В Эльфодреве есть та, кто обладает обширными познаниями о Корманторе — это Сериния, жрица Майлиikki, присматривающая за Залом Единорога. Она может предоставить мудрые советы для путешествия по лесу.
- Это задание не является официальной работой на Арфистов; Эланиль финансирует экспедицию из своего собственного кармана. Она уже успела потратить большое количество средств на то, чтобы достать теневую монету, однако может предложить группе в общей сумме 1000 зм из своих личных средств за выполнение этого задания. Она может выдать персонажам аванс в размере 200 зм для подготовки к походу.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда у группы больше не останется вопросов к Эланиль, она поблагодарит их за то, что они решились принять на себя эту миссию, и попросит их поспешить.

«Путь к Вечернему монастырю неблизок, а времени мало. Я не знаю, с какими опасностями вам предстоит там встретиться, но если остатки магии исчезнут из теневой монеты прежде, чем дух моего предка освободится от своей клятвы, все старания пропадут зря. Возьмите эту монету и дайте Мейре сражение, достойное песен бардов, и тогда я устрою пир в вашу честь при нашей следующей встрече!»

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: АРФИСТЫ

Если кто-либо из приключенцев является членом Арфистов, Эланиль просит их ненадолго задержаться, пока остальные готовятся к походу, и поручает им секретное задание.

- Недавние беспорядки, случившиеся в Подземье, заставили некоторых его жителей выбраться на поверхность. Из-за закрытых для чужаков врат Хиллсфара и поселившихся в окрестностях Кормантора беженцев напряжённость ситуации усиливается по мере того, как переселенцы становятся все более отчаянными.
- Многие не-люди, бежавшие от хиллсфарского Великого Закона Человечества, нашли убежище в окрестностях леса Кормантор. Оттуда агенты Арфистов докладывали о лагерях беженцев-дроу, замеченных глубоко в лесу.
- Недавние события, произошедшие на Сзит Моркейн, заставившие дроу, спровоцировали побег её населения, в том числе и в лес Кормантор. Чтобы защититься и избежать проблем, вызванных Хиллсфаром, дроу приходится союзничать с фракциями.
- Если вы встретите кого-либо из дроу, вы должны убедить их присоединиться к остальным беженцам на краю леса. Если они будут вести себя достойно, им не будет ничего угрожать. Скорее всего, они отнесутся к жителям поверхности с подозрением и воспримут такое предложение в штыки. Убедить их присоединиться к нам будет

проблематично.

- Возможность говорить с дроу будет первоначально важной, и потому, я надеюсь, среди вас найдётся кто-нибудь знающий эльфийский язык или, ещё лучше, подземный.

ЗАЛ ЕДИНОРОГА

Зал Единорога — храм Майлиikki в Эльфодреве — построен в полем стволе высокого дерева.

Зал Единорога — это спокойное место, даже по сравнению с обычным спокойствием во всём Эльфодреве. Вход в храм высечен в полем стволе огромного дуба, ветви которого закручены вверх, напоминая пару внушительных рогов. Вдоль стен растут полевые цветы и яркий мох, и чувство мира и гармонии действует на вас расслабляюще.

Дорожку, ведущую через арку храма, подметает женщина-гном с грубой поношенной метлой. На ней одета простая зеленая мантия, а в её волосы вплетены веточки папоротника. Её глаза расширяются, когда она замечает вас, оторвавшись от работы. «Ой... ой! Вы! Уже пришли! Пойдёмте, пойдёмте!» — кричит она через плечо, спеша в храм.

Через дверной проём вы видите огромную деревянную статую единорога, проработанную до мельчайших деталей. «Так, куда это я подевала блюдца?» — доносится голос гнома из бокового помещения, и затем она появляется с блюдцем свежих медовых лепешек и чашками горячего чая. «Вот теперь я могу вас прилично встретить! Меня зовут Сериния, но если вы пришли сюда по той причине, о которой я догадываюсь, то вы мое имя уже знаете. Эланиль мне уже вкратце обо всём рассказала... что вы хотите узнать?»

Сериния беспокоится о судьбе семьи своей подруги Эланиль и может дать следующие советы:

- Кормантор — это древний лес, происхождение которого было забыто давным-давно, когда ещё по земле ходили первые эльфы. Он разделён на три области. Первая область — Краелесье, редкий лес, протягивающийся на десять миль по краю Кормантора.
- Вторая область — Среднелесье, самая большая часть Кормантора, плотным куполом накрывающая живущих в ней растений и животных. И, наконец, наиболее старая и глубокая часть Кормантора известна как Звездолесье; там вершины деревьев возвышаются на сотни футов, там плотное одеяло из листьев закрывает небо, и именно там рождались древнейшие эльфийские цивилизации.
- Руины Вечернего монастыря расположены в Звездолесье, к юго-востоку от Эльфодрева. Проридаться через лес напрямую не рекомендуется, так как те, кто не знаком с ним достаточно хорошо, быстро заблудятся. К счастью, есть старый путь, использовавшийся паломниками давным-давно.
- Чтобы найти нужный путь, отправляйтесь в Кормантор по Дороге к Лунному морю, что к югу от Хиллсфара. Пройдя Краелесье, вы узнаете Среднелесье, когда увидите белые ясени и буковые деревья среди сосен. Ищите тропу, ответвляющуюся на восток от Дороги к Лунному морю у границы Среднелесья.

- В быстром темпе до Монастыря можно добраться за десять дней. Верхом на ездовых животных можно доехать на несколько дней быстрее.
- Путешествие через Кормантор — это не обычная лесная прогулка, и те, кто окажутся в нём будучи неподготовленными, очень скоро это поймут. Глубокие участки леса могут быть погружены в полную тьму даже тогда, когда солнце в зените, а лазать по деревьям так же опасно, как и по горам. Некоторым даже трудно в нём отдыхать из-за тревожных ощущений и дурных снов.

ОТЫГРЫШ СЕРИНИИ

Сериния — лесной гном с нервным характером. Эльфодрево — это далеко не шумный мегаполис, однако она все равно считает, что он слишком населён, и предпочитает проводить время в обществе маленьких животных или в тихом общении с природой.

Цитата: «Здесь столько народу! В этой таверне, похоже, с десяток посетителей... я, наверное, лучше снаружи посплю».

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Если среди приключенцев есть члены Изумрудного Анклава, Сериния просит таковых проследовать за ней в тёмный вестибюль Зала, чтобы поговорить с ними наедине, и даст им секретную миссию.

- В Корманторском лесу в последнее время что-то изменилось, и далеко не к лучшему. Напуганные животные прижимаются к деревьям или вовсе убегают. Многие дриады и другие лесные духи беспокойны и чувствуют присутствие чего-то «неправильного», но не могут понять, чего именно. Один из хранителей леса, трент, называющий себя Светлый Лист, наблюдает за маленькими жителями Кормантора. Он друг Изумрудного Анклава и снабжает его членом знаниями о состоянии леса. Сериния некоторое время не получала от него вестей и обеспокоена затянувшимся молчанием.
- Ваш путь к Вечернему монастырю будет проходить около рощи Светлого Листа; почтите его от нашего имени и помогите ему в уходе за лесом всем, чем можете.

ДОРОГА

Когда приключенцы соберут необходимую информацию и сделают все приготовления, которые пожелают, они могут отправляться в Монастырь.

Путь ведёт их сначала на запад, к Хиллсфару, затем сворачивает на юг в сторону Дороги к Лунному Морю, которая проложена через лес Кормантор.

РАССТОЯНИЕ

Путешествие из Эльфодрева до края леса не является главной темой этого приключения, и про него можно рассказать лишь вскользь. Если необходимо создать у игроков более чёткое чувство

расстояния, обратитесь к таблице ниже.

ПУТЬ К ВЕЧЕРНЕМУ МОНАСТЫРЮ

Участок	Расстояние
От Эльфодрева до Краелесья	80 миль (130 км)
От Краелесья до Среднелесья	10 миль (16 км)
От Среднелесья до Звездолесья	25 миль (40 км)
От Звездолесья до Вечернего монастыря	50 миль (80 км)

СКОРОСТЬ

Поскольку магия теневой монеты иссякает, время имеет существенное значение. Приключенцы не знают точно, сколько у них есть времени, пока монета не лишится магии, и вы можете использовать это обстоятельство, чтобы украсить повествование.

В общем и целом решения и действия отряда, которые ускоряют передвижение ценой ресурсов или повышенной опасности, оставляют больше магии теней в монете к тому моменту, когда они будут противостоят Мейре. Путешествие в более размеренном темпе или чрезмерный отдых повышают вероятность того, что магия иссякнет и уловка не сработает.

Первым испытанием будет путешествие отряда от Эльфодрева до границы Кормантора. Отряд передвигается со скоростью самого медленного персонажа; если они единодушно решают взять на себя или своих верховых животных предельные нагрузки, они могут ускориться, рискуя истощением.

Если группа решит так поступить, каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15. В случае успеха они переносят боль и усталость долгих дней в дороге без вреда для здоровья. При неудаче они получают один уровень истощения, от которого, хотя этого они не знают, **они не смогут восстановиться, отдыхая в Корманторе.** (Как подсказала Сериния, «некоторым трудно отдыхать в лесу»).

Персонажи обеспокоены тревожными снами, когда они спят в лесу. Видения разврата и предательства пляшут в их головах. Даже эльфы испытывают тревогу, погружаясь в транс.

Что бы ни решил отряд, записывайте эти решения в таблицу в *Дополнении для Мастера: угасающая тень*. Результаты повлияют на исход приключения.

Проходящие мимо путники, встреченные вами на хиллсфарской дороге, натягивают капюшоны пониже и отводят глаза, когда вы проходите мимо них. Настали недружелюбные времена, когда случайный взгляд может быть встречен оголенным клинком.

Вы без происшествий идёте по пыльной дороге, милю за милей, пока вдали вашему взору не предстаёт море темных деревьев, застилающих горизонт. Вы прибыли в лес Кормантор.

Часть 2: Кормантор

Должно быть, боги поистине любили Кормантор, ибо это прекраснейший лес, что был ими создан.

— Лира Санроуз, «Экологии Эльминстера: Кормантор»

Великий лес Кормантор является древним даже по летоисчислению эльфов, однако его лучшие дни давно минули.

Естественные рубежи делят этот лес на четыре области, названные в честь эльфийских общин, зовущих Кормантор своим домом со времён расцвета их империи тысячелетие тому назад. В этом приключении отряд исследует самую восточную часть леса, известную как Эльфийский Двор, продвигаясь по всё более плотным, тёмным и опасным участкам дикого леса к югу от Эльфодрева.

Безумие во мраке

По мере того, как отряд всё глубже погружается в Кормантор, на него влияют два явления: течение времени и тягостное влияние самого леса.

Во-первых, приключенцы, которые должны выполнить свою задачу в Вечернем монастыре, должны прибыть в храм, пока теневая монета содержит достаточно магии теней. Постарайтесь поддерживать в игроках чувство необходимости в спешке на протяжении путешествия, в частности, когда они планируют отдых; следите за решениями команды согласно приложению «Угасающая тень». Последствия промедлений в путешествии не становятся им ясны до заключительного этапа приключения.

Во-вторых, хотя ещё остаётся непонятным, что представляют из себя недавние изменения в Корманторе, вызваны они тем, что адские влияния, в настоящее время разрушающие Подземье, просачиваются на поверхность через обширные корневые системы древних деревьев леса. В лесу усиливаются эмоции, и любые путешественники, которые задерживаются в нём, могут оказаться на грани безумия. Тем, кто спит в более глубоких, темных частях леса, снятся сны, полные разврата и потворства их желаниям.

После эмоционально обострённых моментов в Корманторе, особенно в бою, отряд может заразиться Бессрочным безумием Граз'зта, описанным в следующей таблице.

Безумие

Даже в лучшие времена Подземье было странным, чужим и негостеприимным миром, но влияние повелителей демонов превратило его в область безумия и хаоса. Фаэрресс действует как катализатор, распространяя безумие повелителей демонов по всему Подземью.

Уровень безумия существа начинается с 0. Когда существо проваливает спасбросок безумия, его уровень безумия увеличивается на 1, и существо сразу же страдает от эффекта нового уровня (согласно броску по таблицам «Кратковременное безумие», «Долговременное безумие» или «Бессрочное безумие» в *Руководстве Мастера*, в зависимости от уровня). Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не меняется. Каждый раз, когда уровень безумия существа увеличивается, оно подвергается эффекту нового уровня.

Если существо с безумием 3-го уровня проваливает спасбросок безумия, его уровень безумия становится равным 1. Таким образом, персонажи потенциально могут накапливать несколько форм безумия. Если персонаж получает форму безумия, от которой уже страдает, повторяйте бросок, пока не получите другой результат.

Приступы кратковременного и долговременного безумия можно вылечить так, как описано в *Руководстве Мастера*. Учитывая демонический источник безумия, для этого подойдут также заклинания *снятие проклятия* или *рассеивание зла*. Для лечения бессрочного безумия требуется заклинание *высшее восстановление* или более мощная магия; применение заклинания также сбрасывает уровень безумия существа до 0.

В приключениях, действие которых происходит во время Ярости Демонов, безумие делится на три уровня.

Уровень безумия

Уровень	Эффект
1	Кратковременное безумие (длится 1к10 минут)
2	Долговременное безумие (длится 1к10 × 10 минут)
3	Бессрочное безумие (продолжается до излечения)

Бессрочное безумие Граз'зта

Влияние Граз'зта на местность проявляется в различных формах безумия, которые может развиться у персонажей. Если персонаж достигает 3 уровня безумия, то вместо того, чтобы делать бросок по таблице «Бессрочное безумие» в *Руководстве Мастера*, сделайте бросок по следующей таблице. Персонаж получит форму безумия, указанную ниже. Попросите игрока отметить это на своём листе персонажа.

Если бросок приводит к эффекту, который уже имеется у персонажа, повторяйте его до тех пор, пока не

получите новый эффект.

- 01-20 Нарциссизм:** «Нет ничего важнее меня».
- 21-40 Мания величия:** «Любой, кто не выполняет моих приказов, не заслуживает того, чтобы жить».
- 41-60 Влечение:** «Я не успокоюсь, пока не обладаю кем-то другим, и это для меня важнее, чем моя собственная жизнь или жизни других».
- 61-80 Гедонизм:** «Моё собственное удовольствие превышает всего, а всё остальное, в том числе правила хорошего тона, ничего не значит».
- 81-100 Отвращение:** «Нравы общества — это ложь, предназначенная для ограничения людей свободного мышления. Я буду наслаждаться тем, что другие находят шокирующим или отвратительным, чтобы продемонстрировать, насколько я их не признаю».

1. КРАЕЛЕСЬЕ

Самая внешняя область Кормантора, Краелесье, представляет собой полосу сосен шириной в десять миль, которая отделяет глубины леса — Среднелесье и Звездолесье — от остального мира.

Проходя под деревьями, обозначающими границу леса Кормантор, вы поражаетесь возрасту и величю этого места. В столь древних местах есть сила, и вам несложно представить, как этот лес стоял еще на заре истории Фауна.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Общие черты Кормантора в области Краелесья следующие:

Деревья. Растущие здесь голубые и игольчатые сосны с неглубокими корнями хорошо подходят для песчаной почвы Краелесья. Промежутки между деревьями большие, они редко соприкасаются, и большинство из них имеет высоту около двадцати футов.

Освещение. Деревья в Краелесье невысокие и растут так, что не создают преград естественному дневному свету.

Звуки. Толстый ковёр из упругой хвои увлажняет землю, приглушая шаги и давая преимущество существам, пытающимся двигаться тихо.

Фауна. Из-за разреженной растительности крупные млекопитающие не очень распространены в Краелесье (хотя это меняется, см. *Любовное гнёздышко* ниже), но здесь расплодилось крылатых насекомых и охотящихся на них птицы.

Отдых в Корманторе

Лес взбудоражен влиянием Граз'эта, что делает нахождение в нём весьма неприятным. Если отряд решит

совершить продолжительный отдых в лесу, они могут это сделать, однако по завершении отдыха имеет место следующее:

- **Истощение:** Отдых в Корманторе не позволяет персонажам восстанавливаться от уровней истощения. В остальном восстановление ресурсов на продолжительном отдыхе работает как обычно.
- **Безумие:** По завершении продолжительного отдыха каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15. При провале их уровень безумия увеличивается на 1, и потенциально они могут быть затронуты Бессрочным безумием Граз'эта (см. таблицу).
- **Время:** Магия теневой монеты иссякает в лесу быстрее. Каждый раз, когда отряд заканчивает короткий или продолжительный отдых, запишите это в соответствующем месте в *Приложении для Мастера: угасающая тень*. После того, как отряд закончит свой первый отдых под деревьями Кормантора, Мастер должен указать им, что, похоже, монета становится менее темной, как будто тень из неё уходит в тени под деревьями.

ЛЮБОВНОЕ ГНЁЗДЫШКО

Более опасные обитатели Кормантора обычно обитают в глубине великого леса, но недавние изменения в атмосфере леса изгнали пугливых жертв в область Краелесья... и хищники последовали за ними.

Ещё на границе Краелесья приключенцы начинают видеть первые признаки того, что в Корманторе что-то не так. Маленькие деревца и кустарники выглядят растоптанными, а в хвое валяются несколько туш оленей и кабанов, сильно изуродованных, но не съеденных. Проверка Интеллекта (Природа) со Сл 10 подсказывает, что эти куски мяса похожи на приманку, оставленную охотником...

Неподалёку от дороги вы видите яму в сорок футов шириной и примерно в пятнадцать футов глубиной в её самой низкой точке. Впадину окружает куча выкопанной земли с торчащими из неё корнями, а воздух пропитан запахом гниющего мяса. Вокруг вы видите примятые деревца — в основном небольшие сосенки. Земля рядом с ямой обагрена кровью, и повсюду разбросаны клочки шерсти.

Исследование ямы показывает, что земля внутри покрыта мелким белым порошком, который любой, кто осмелится зайти в яму, чтобы рассмотреть её, сможет опознать как раздробленную кость при успешной проверке Мудрости (Медицина) со Сл 10. Чтобы понять, что яма является гнездом для спаривания панцирниц, требуется успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 15, которую можно сделать с преимуществом, если порошок опознан как кость. В гнезде живут две **панцирницы [булетт]**.

Как только приключенцы понимают природу гнезда (или, если они не смогут этого сделать, как только они собираются двигаться дальше), земля дрожит под их ногами и прорывается каскадом

грязи и гальки, и из-под земли с громким рёвом показывается огромная панцирница. Панцирница отдыхала на глубине двадцать футов под дном гнезда, поэтому обнаружение её до того, как она появляется, требует успешной проверки Мудрости (Внимательность) со Сл 18, чтобы не быть застигнутыми врасплох. Группа может сделать проверку с преимуществом, если они осознают, как опасно находиться столь близко к гнезду для спаривания панцирниц.

После раунда неожиданности (если таковой имеется) через ближайшее укрытие из деревьев продирается вторая панцирница, присоединяясь к драке в обычном порядке инициативы. Все приключенцы в яме или рядом с ней вынуждены справляться с рыхлой грязью и костной пылью, поэтому яма и область вокруг неё считаются труднопроходимой местностью, и персонажи, с трудом удерживаясь на ногах, совершают спасброски Ловкости с помехой.

Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 10 позволяет определить, что панцирницы участвуют в ужасном состязательном ритуале спаривания и рассматривают убийство приключенцев как возможность доказать свою ценность друг другу. Они сражаются до смерти, часто прячась в землю между раундами и сбивая приключенцев с ног *смертельным прыжком*, чтобы другая панцирница могла *кусать* цели, пребывающие без сознания, с преимуществом.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Для средней группы это боевое столкновение запланировано как сложное. Ниже приведены рекомендации по изменению его сложности. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите панцирницу, выскакивающую из леса в первом раунде
- **Слабая группа:** Панцирница, вылезая из-под земли, не застаёт приключенцев врасплох; сделайте обычные броски инициативы
- **Сильная группа:** Добавьте вторую панцирницу, выскакивающую из леса в первом раунде (всего их три)
- **Очень сильная группа:** Добавьте вторую панцирницу, вылезаящую из-под земли в раунде неожиданности (всего их три)

СОКРОВИЩА

Тщательный обыск гнезда позволит обнаружить останки неосторожного путешественника-другого, смешанные с раздробленными костями животных и большими кусками гниющих туш. Среди этих потрохов можно найти горстку маленьких драгоценных камней и покрытых кровью монет стоимостью 150 зм.

ПОИСК ПУТИ

Когда Краелесье сменяется Среднелесьем, отряду приходится свернуть с Дороги к Лунному морю и отправиться вглубь леса.

Вы погружаетесь всё глубже в лес, и деревья становятся всё ближе друг к другу, беспорядочно переплетаясь между собой ветками и листьями. Граница между Краелесьем и Среднелесьем должна быть неподалеку, но все деревья похожи друг на друга, а многочисленные тропы и дорожки расплозаются от Дороги к Лунному морю во всех направлениях.

Спросите игроков, какие знаки они ищут, чтобы правильно определить точку, в которой нужно свернуть с дороги. Те, кто прислушался к советам Серинии, помнят, что они ищут «белые ясени и буки» и «путь, который ответвляется на восток».

Чтобы найти нужный путь, персонажи должны пройти **групповую** проверку Мудрости (Выживание) со Сл 13. Если группа запомнила указания Серинии, они могут сделать проверку с преимуществом. Если они не помнят, то все, кроме друидов, следопытов и персонажей с предысторией «Корманторский беженец», делают проверку с помехой. Если более половины группы преуспевают в проверке, они могут идти дальше как обычно. Если половина или более участников группы проваливают проверку, они вынуждены потратить драгоценное время на возвращение назад по нескольким ложным тропинкам, прежде чем они наконец найдут дорогу.

Запишите результат в *Дополнение для Мастера: угасающая тень*.

2. СРЕДНЕЛЕСЬЕ

Самая большая часть Кормантора известна как Среднелесье. Здесь обширно распростёрся сплошной древесный покров, из-за которого лес окутан темнотой.

Когда вы погружаетесь в Среднелесье, сгущающаяся листва деревьев заполняет землю леса двигающимися тенями. Тропа петляет запутанной змейкой, и на вашем пути встречается всё больше кустов шипов и крапивы, проглатывающих маленькие деревца.

Густую поросль можно опознать как сравнительно молодую (во всяком случае, по меркам этого леса) с помощью успешной проверки Мудрость (Природа) со Сл 12. Если проверка преодолела Сл на пять и более, персонаж понимает, что буйный рост растений не вызван магией, а является симптомом отказа естественной защиты леса.

Чаща. Дорога окружена с обеих сторон огромными зарослями, 8 футов высотой и 30 футов глубиной. Любое существо, которое входит в чащу или начинает свой ход в ней, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, получая колющий урон 11 (2к10) при провале спасброска и половинный урон при успехе. Чаща считается естественной труднопроходимой местностью.

Персонажи, которые потратят время, чтобы срезать или сжечь колючки, автоматически преуспевают в любом спасброске, сделанном с целью перемещаться через них, но это злит Светлого Листа при последующем столкновении с ним, значительно повышая вероятность того, что он станет враждебным и атакует.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Если кто-то из персонажей является членом Изумрудного Анклава и взялся за секретную миссию, пропустите Столкновение А «Палки и камни» и перейдите к Столкновению Б «Секретная миссия: Изумрудный Анклав» ниже. В противном случае, если среди персонажей нет членов Изумрудного Анклава, проведите Столкновение А и пропустите Столкновение Б.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Общие черты Кормантора в области Среднелесья следующие:

Деревья. В богатой почве Среднелесья процветают различные виды деревьев, в том числе многочисленные полосы белого ясеня и бука, плотно посаженные среди сосен.

Свет. Даже в самые яркие часы дня плотный полог листьев Среднелесья пропускает до земли только тусклый свет. В течение дня существа, лишённые темновидения или источника света, делают проверки Внимательности с помехой. В вечерние часы видимость в лесу сильно ограничена темнотой.

Запахи. От гниющих брёвен и влажных лоцин доносятся запахи мокрой коры и трухлявой растительности.

Звуки. Слабый ветерок шуршит листьями и ветвями, создавая ритмичный, колеблющийся звук, напоминающий дыхание.

А. ПАЛКИ И КАМНИ

Тропа выходит на поляну среднего размера. Прочитайте:

Эта опушка, ранее выглядевшая спокойной и безмятежной, ныне запятнана ужасающим зрелищем. У края поляны вы видите крупного оленя с мехом цвета алебастра, лежащего на земле в луже крови. Под ним прижато тело эльфа, облачённого в изодранные кожаные доспехи.

Кустарник рядом с опушкой начинает шуршать и разламывается на мелкие кусочки, и из лесного покрова появляются огромные существа, под ногами которых содрогается земля.

Двое **холмовых великанов** недавно убили эльфа и его ездового оленя брошенным камнем. Успешная проверка Интеллекта (Религия) со Сл 15 позволяет установить, что белые олени священны для Лабеласа Энорета. Оба великана и сопровождающий их **гигантский кабан** показываются вскоре после прибытия персонажей. Ни одна сторона не застаёт другую врасплох.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите гигантского кабана
- **Слабая группа:** Уберите 1 холмового великана; добавьте 2 гигантских кабанов
- **Сильная группа:** Добавьте 2 гигантских кабанов

- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 холмового великана

СОКРОВИЩА

Убитый эльф мёртв. Он, однако, нёс с собой сумку с деревянной флягой, содержащей *зелье дружбы с животными*, и тонко протравленным листом, работающим как *свиток защиты от растений*.

Б. СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Это столкновение происходит только в том случае, если в отряде есть член Изумрудного Анклава подходящего ранга, и только если этот персонаж взялся за секретную миссию.

Тропа выходит в рощу трента по имени Светлый Лист. Обычно эта роща была средоточием природной гармонии, но теперь она стала центром разложения леса.

Тропинка перед вами заросла сплошной массой злобных шипов и колючек, преграждающих путь.

На противоположной стороне чащи вы видите, что тропинка растворяется в тёмной поляне с одним большим вязом в центре. Подлесок по обе стороны пути представляет собой беспорядочное переплетение растений, выглядящих ещё менее приветливо, чем путь, открывающийся впереди.

Вяз в центре поляны — это Светлый Лист, **трент**, служащий стражем этого отрезка Среднелесья. Светлый Лист почти полностью поддался комплексу мессии, внушённому влиянием Граз'эта, и считает себя богом Кормантора. Он ничего не знает о мире за пределами Краелесья.

ОТЫГРЫШ СВЕТОГО ЛИСТА

Светлый Лист настороженно относится к чужакам, но не проявляет к ним враждебности с ходу. Он вступает в разговор с приключенцами, если те относятся к нему с достаточным уважением, хотя при этом он высокомерно распространяется о величии Кормантора и о том, насколько это величие возвышает его собственную славу. Он сыплет метафорами и говорит мучительно медленно, глубоким басом, почти никогда не доходя до сути. (Оставаться вежливым должно быть сложно даже для самого дипломатичного отряда.)

Признаки безумия трента можно обнаружить с помощью проверки Мудрости (Проницательность) со Сл 10, хотя Светлый Лист настойчиво отрицает возможность того, что какая бы то ни было внешняя сила может влиять на такое мудрое и могущественное существо, как он.

Цитата: «Вы... невежи... без корней... не поймёте... моих... методов... но... истинная... свобода... моего... леса... требует... глубоких... корней... и... сильных... ветвей... чтобы... выстоять... среди... шторма... лжецов... и... еретиков».

Шесть **вьющихся зараз**, привлечённые порчей, поразившей рощу Светлого Листа, питают его за-

блуждения жестокой пародией на поклонение ему и шёпотом о еретиках-злоумышленниках, бросающих вызов его божественности. На протяжении всего разговора персонажей с трентом любой персонаж, который успешно пройдёт проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15, услышит, как вьющиеся заразы, поднимающиеся по ветвям Светлого Листа, постоянно нашёптывают ему страшные предупреждения о неизбежном предательстве со стороны персонажей, особенно со стороны приключенцев с очевидной близостью к природным знаниям, таким как эльфы, друиды, следопыты или те, кто открыто заявляет о себе как о членах Изумрудного Анклава.

ОБХОЖДЕНИЕ С ТРЕНТОМ

Если отряд сохраняет уважительное отношение к тренту и при этом ранее не предпринял никаких действий, вредящих Кормантору (таких как поджог или рубка деревьев), Светлый Лист бесконечно обсуждает состояние леса, часто повторяясь и показывая явное заблуждение относительно здоровья леса, которое он считает безупречным. Он позволяет группе уйти мирно, когда она пожелает. Если группа задерживается, Светлый Лист бесконечно болтает о своих заблуждениях.

У персонажей есть два основных способа излечить Светлого Листа от его недуга (хотя другие особенно умные идеи следует вознаграждать):

Вылечить Светлого Листа. Любой персонаж, накладывающий на трента соответствующее заклинание 3-го уровня или выше (например, *рассеивание зла*, *высшее восстановление*, *снятие проклятия* и т. д.), успешно вылечивает его от безумия. Однако для этого им нужно сначала приблизиться к тренту вплотную. Если кто-то из персонажей подходит ближе чем на 20 футов, Светлый Лист атакует. Если персонаж преуспевает в проверке Харизмы (Обман или Убеждение), противостоящей проверке Мудрости (Проницательность) Светлого Листа, трент позволяет этому персонажу приблизиться, не нападая. Из-за шёпота вьющихся зараз персонажи с очевидными связями с природой (следопыты, друиды, персонажи, заявившие о себе как о членах Изумрудного Анклава, и т. д.) делают эту проверку с помехой.

Однако, оказавшись рядом, они обнаруживают, что трент не желает, чтобы кто-то накладывал на него заклинания. Для успешного наложения заклинания на Светлого Листа заклинатель должен преуспеть в проверке Ловкости, которой противостоит проверка Ловкости трента, чтобы коснуться его. В случае успешной проверки заклинание работает, и Светлый Лист излечивается от болезни. Если заклинатель проваливает проверку, заклинание теряется и не затрагивает Светлого Листа. Если персонажам удалось успокоить Светлого Листа, а затем не удалось наложить на него заклинание, он атакует.

Лишить Светлого Листа сознания. Если персонажи не могут наложить *высшее восстановление*, они должны лишить трента сознания, чтобы вылечить его. Точно так же, если приключенец оскорбляет Светлого Листа, либо настаивая

на том, что он плохо себя чувствует, либо оспаривая его божественный статус, либо предпринимая против трента или его последователей какие-то иные действия, которые тот сочтёт враждебными, Светлый Лист нападает.

Вьющиеся заразы падают с его ветвей и покрывают как можно большую часть рощи *опутывающими растениями*, а затем убегают в кусты. Светлый Лист *оживляет деревья* и приказывает им «уничтожить существ из плоти!» Он держится на расстоянии, отрывая камни от земли и швыряя их в опутанных приключенцев.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Светлый Лист не оживляет деревья.
- **Слабая группа:** Дайте деревьям, оживлённым Светлым Листом, параметры пробуждённых деревьев.
- **Сильная группа:** Светлый Лист оживляет три дерева вместо двух.
- **Очень сильная группа:** Светлый Лист оживляет четыре дерева вместо двух.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если Светлый Лист опускается до 0 хитов, то в момент потери сознания он с удивлением испытывает прояснение, вырывающее его из безумия. Если в течение трёх раундов приключенец стабилизирует его или восстановит его хиты, Светлый Лист придёт в сознание как обычно. В противном случае он умрёт в конце третьего раунда, а его дух вернётся в землю и будет навеки потерян.

Точно так же, если персонажи успешно наложат на трента восстановительное заклинание, к нему вернётся рассудок.

Если Светлый Лист спасён, он благодарит приключенцев:

Огромное лицо трента, покрытое треснувшей корой, глубоко нахмуривается. «Мой... лес... страдает... и... я... был... нездоров. Ошибки... ждут... исправления. Спасибо... вам... за то... что... показали... мне... как... глубоко... я... пал. Мне... ещё... многое... предстоит... сделать».

Если Светлый Лист убит или отряд оставляет его в роще на произвол судьбы, не помогая ему, каждый член отряда должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, чтобы противостоять ощущению зла, исходящего от этого места. Все эльфы, друиды, следопыты и члены Изумрудного Анклава делают этот спасбросок с помехой, поскольку их терзают угрызения совести из-за их роли в уничтожении одного из великих стражей леса. При провале спасброска уровень безумия персонажа увеличивается на 1.

СОКРОВИЩА

Если Светлый Лист спасён, он дарит отряду подарки в знак благодарности. Материальных ценностей у него нет, но он предоставляет деревянную флягу, содержащую *зелье дружбы с животными*,

и тонко протравленный лист, работающий как свиток защиты от растений.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если группа спасает Светлого Листа или уходит, не вступив с ним в бой, каждый член отряда получает по 200 опыта.

3. ЗВЕЗДОЛЕСЬЕ

Самые глубины Кормантора, куда редко ступают чужаки, известны как Звездолесье. Эта область священна для эльфов; именно здесь были основаны их империи, и глубокие тени леса всё ещё скрывают множество руин.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: АРФИСТЫ

Если кто-то из персонажей является членом Арфистов и взялся за секретную миссию, к следующему столкновению применяются дополнительные параметры согласно разделу «Секретная миссия: Арфисты».

Деревья становятся толще и выше, когда вы входите в сердце Кормантора, известное как Звездолесье. Тенистые вершины, как называют местные большие сосны, возвышаются на сотни футов от почвы, а листва настолько плотная, что свет не просачивается сквозь неё, и из-за этого лес тёмнее настолько, что кажется, будто это подземелье.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Общие черты Кормантора в области Звездолесья следующие:

Деревья. Тенистые вершины громадны — во внешнем мире такие встречаются редко. Они взмываются вверх на высоту до 400 футов и имеют стволы по 80 футов в диаметре.

Свет. Навес из толстых тёмно-зелёных листьев настолько плотен, что свет не достигает земли, из-за чего и день и ночь проходят в темноте.

Руины. Обветшавшие признаки древней цивилизации разбросаны по всему Звездолесью. Хотя лес давным-давно обчищен расхитителями гробниц и охотниками за приключениями, здесь всё ещё можно найти обломки оружия, куски обработанного камня, а иногда и остатки разрушенной стены или здания.

Изучение местности показывает следующее, в зависимости от успешности проверки Мудрости (Внимательность). При этом нужно иметь в виду, что источник света, достаточно яркий, чтобы можно было разглядеть эти детали, немедленно позволяет дроу заметить присутствие отряда.

- **Сл 10: Спиральная лестница.** В одном из больших деревьев неподалёку изящно вырезана винтовая лестница, окружающая его ствол и поднимающаяся прямо в темноту.
- **Сл 15: Знак утра.** В этой тенистой вершине также вырезан большой барельеф с изображением заходящего солнца, на котором изображено лицо со чертами, смутно напоминающими эльфийские. Лицо частично заросло мхом и корой, но может быть опознано как символ Лабеласа

Энорета, древнего эльфийского бога времени.

- **Сл 20: Монастырь в вышине.** Приключенцы с особенно острым зрением смутно видят большое сооружение, построенное среди растущих в тени ветвей высоко над ними.

ЛАГЕРЬ ДРОУ

Несколько беженцев-дроу скрылись от жестокости огненных великанов, захвативших форпост Сзит Моркейн в Подземье. Они выбрались на поверхность через Путь Вниз, воронку, недавно открывшуюся возле Хиллсфара. Некоторые тёмные эльфы, ранее подвергавшиеся преследованиям как над землёй, так и под землёй, нашли убежище в самых глубинах Звездолесья в Корманторе.

Эта группа мало интересуется давно разрушенным Монастырём, расположенным высоко в ветвях над ними; они разбили лагерь именно здесь просто ради того, чтобы быть под укрытием тенистых вершин.

Хриплый смех и нарастающие звуки плохо настроенного струнного инструмента странным эхом разносятся вокруг вас, отражаясь от стволов деревьев. Голоса эльфов, спорящих за графин вина, и ритмичные хлопки в ладоши заполняют тихий лес звуками вечеринки, доносясь до вас из-за растущего перед вами плотного куста.

Эта группа беженцев-дроу не пытается скрыть своё присутствие. Они несутся в дикой, пьяной пляске под какофонию расстроенной скрипки, на которой ужасно играет женщина. Эльфы отвлечены и совершают с помехой любые проверки Мудрости (Внимательность), имеющие целью заметить прибытие приключенцев (помеха даёт штраф -5 к их **пассивному** значению Внимательности). Чтобы понять, что такое поведение крайне нетипично для дроу, особенно на поверхности, требуется успешная проверка Интеллекта (История) со Сл 15, а успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 10 позволяет оценить их поведение как разнузданное.

Веселью настаёт внезапный конец, как только приключенцы раскрывают своё присутствие, и тогда дроу ошалело хватаются за оружие и принимают оборонительные стойки. В противном случае музыка и пляски продолжаются несколько часов, прежде чем они сменяются усталыми склоками и раздражённым ворчанием, после чего дроу погружаются в медитативные трансы, чтобы отдохнуть. Если приключенцы предпочтут переждать веселье, чтобы получить преимущество над дроу, внесите этот выбор в «Дополнение для Мастера: угасающая тень».

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда дроу узнают об отряде, они приходят в боевую готовность, хватаясь за короткие мечи и арбалеты.

Тёмные эльфы перед вами неуверенно смотрят на женщину дроу, небрежно бросающую свою скрипку в сторону. Покачиваясь, она обнажает тонкий клинок. Несмотря на

то, что она явно пьяна, её голос отдает чёткие приказы остальным эльфам.

Драва Т'сирр — это **элитная воительница дроу**, убедившая группу из восьми дроу бежать из Подземья и попытать счастья на поверхности, но отсутствие у неё плана действий и её погружение в гедонизм сделали её положение в группе уязвимым. Она приказывает остальным атаковать на подземном языке, но её приказ исполняется не сразу. Большая часть дроу не желает сражаться, и они обращаются за руководством к Ильцтою А'Карану, **дроу-магу**.

Отыгрыш Дравы Т'СИРР

С тех пор, как группа прибыла в Кормантор, Драва полностью отдалась позывам к наслаждению, питаемым Бессрочным безумием Граз'эта. Игнорируя увещания своих спутников, она стала напиваться из их запасов и танцевать под визжащие мелодии, которые она играет на украденной скрипке. Она боится жителей поверхности, считая, что любая встреча с ними неизбежно закончится кровью. Когда приключенцы встречают её, она пьяна, напугана и поглощена своим наслаждением.

Она отказывается как-то объяснять присутствие дроу в лесу. Она не соглашается переехать в лагерь беженцев, но её можно убедить без кровопролития покинуть эту часть Звездолесья вместе с её группой.

Цитата: «Передай флягу; мы все скоро будем пищей для пауков, и я не собираюсь отправляться в Ямы Демонической Паутины трезвой».

Отыгрыш Ильцтоя А'КАРАНА

В отличие от Дравы, Ильцтой смог сохранить рассудок среди окружающего его безумия и даже стал проявлять к лесу интерес. Он всё ещё чтит социальные устои своего народа и считается с мнением Дравы, пока она присутствует.

Цитата: «Осторожность — лезвие куда более острое, чем безрассудство... Я буду выжидать время и тем самым наточу свой кинжал до остроты бритвы».

В момент колебания дроу у отряда есть кратковременная возможность обратиться к ним мирно. Никто в группе не говорит на общем языке; они общаются друг с другом на подземном, хотя также могут говорить на эльфийском с сильным акцентом.

Если приключенцы хотят вступить в переговоры с дроу, по крайней мере один приключенец должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15, иначе разговор будет прерван внезапной вспышкой насилия. Персонажи, говорящие на подземном, совершают эту проверку с преимуществом. Если персонажи убили кого-либо из дроу, проверка производится с помехой. Если Драва жива, любые проверки с целью запугать дроу автоматически проваливаются; однако, если она убита, дроу становятся более восприимчивыми к угрозам. В этом случае они могут быть запуганы, но любая проверка с этой целью совершается с помехой.

Если Драва убита или приключенцы договариваются с Ильцтоем о беседе один на один, они могут

выяснить следующее:

- Эта группа тёмных эльфов бежала из Подземья несколько десятидневков назад, чтобы избежать порабощения огненными великанами. Они не могли остаться в Подземье, потому что им казалось, что оно наполнено порывами безумия. Когда они уходили, там был хаос, и теперь они ничего не знают о том, как обстоят дела под землёй.
- Кормантор кажется им каким-то странным, как будто дикие порывы, пронёсшиеся по Подземью, овладели и этим местом. Неужели весь мир сошёл с ума?
- В ветвях огромных тенистых вершин высоко над ними расположился древний эльфийский храм. Ильцтой интересовался им, когда дроу только прибыли сюда, но оставшиеся следы ещё действующих магических защит убедили его оставить это место в покое.
- Эта группа дроу ищет только возможность безопасно пройти и укрыться от безумия, бушующего под землёй. Они надеются пройти достаточно далеко по поверхности, чтобы избежать судьбы своего поселения, и планируют в конечном итоге вернуться в Подземье, как только отдалятся на безопасное расстояние. Ильцтой будет рад советам и новостям о положении дел в землях вокруг Кормантора.

Если кто-то из приключенцев успешно вступит в разговор с дроу, персонажи должны преуспеть в проверке Мудрости (Убеждение или Обман) со Сл 12, чтобы показать, что у них нет враждебных намерений. Если у них нет на виду оружия и если они не обнажили оружие, то они делают эту проверку с преимуществом. Если как минимум половина группы проходит проверку, группа избегает боя; если же больше половины группы не сможет убедить дроу в том, что их намерения мирные, тёмные эльфы немедленно атакуют и застают врасплох любых приключенцев, потерявших бдительность.

Противники и тактика

Дроу сражаются как хорошо тренированный, сплочённый отряд, используя тактическое преимущество, предоставленное тенью деревьев. Они используют заклинание *тьма*, чтобы дезориентировать противников сразу после нападения их союзников, и сбрасывают концентрацию на следующем ходу, чтобы атаковать без штрафа. Элитная воительница сосредотачивает атаки на приключенцах, несущих источник света. Маг дроу в первом раунде пытается призвать теневого демона, а затем полагается на заклинания *Эвардовы чёрные щупальца* и *облако смерти*, чтобы сделать поле битвы максимально неприятным для приключенцев.

Сердца дроу не полностью отданы этому бою, и они вряд ли будут сражаться до смерти; если приключенцы убивают Драву или сражение явно оборачивается в их пользу, оставшиеся в живых дроу пытаются сдаться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Ильцтой не призывает теневого демона.
- **Слабая группа:** Ильцтой не призывает теневого демона.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 элитного воителя дроу.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 теневых демонов под контролем Ильцтой в начале сражения; больше он демонов не призывает.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ: АРФИСТЫ

Чтобы преуспеть в секретной миссии, данной им Эланиль, Арфисты должны убедить дроу присоединиться к остальным беженцам в лагерях на границе леса.

Любая попытка убедить дроу пойти на уступки упирается в Драву. Если она жива, она наотрез отказывается от предложения персонажей. Любые попытки убедить или запугать её автоматически проваливаются. Она горда и убеждена, что потеряет доверие своего народа, если согласится на условия, предложенные жителями поверхности. Если на неё слишком сильно надавят, она может устать от переговоров и просто ответить насилием — и в этом случае остальные дроу также атакуют персонажей.

Любое мирное взаимодействие с дроу дает понять, что Драва пользуется лишь ограниченной поддержкой среди своих последователей. Таким образом, отстранение её от власти, вероятно, станет ключом к этому столкновению. Следует поощрять творческие подходы персонажей к этой проблеме. Вот предложения некоторых возможных действий со стороны персонажей:

Напасть на Драву. Если Драва атакована, то её последователи решительно защищают её (см. раздел «Противники и тактика» выше). Как только персонажи побеждают её, оставшиеся в живых дроу автоматически соглашаются на их условия. Если никто из её последователей не выживет, секретная миссия считается проваленной.

Вызвать Драву на дуэль. Драва с радостью принимает вызов на одиночный поединок со стороны персонажей, однако вовсе не собирается сражаться честно. В начале каждого раунда после первого сделайте бросок кости. При чётном результате Драва с помощью языка жестов указывает одному из своих последователей выстрелить в её противника отравленным арбалетным болтом. Эта атака совершается с преимуществом, если только цель не заметит это вероломство, успешно пройдя проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 15.

Разжигание несогласия. Персонажи могут попытаться убедить одного или более последователя Дравы предать свою предводительницу. Убеждение одного дроу требует успешной проверки Харизмы (Обман или Убеждение) со Сл 12. Проверка должна быть выполнена отдельно для каждого дроу, которого персонажи хотят переманить на свою сторону.

Если персонажи не предложат чего-то иного, дроу попытаются отравить Драву сонным ядом дроу. Если персонажи позволяют им это сделать, бросьте 1к8. Сравните этот результат с количеством завербованных дроу:

- **Меньше или равно.** Дроу успешно отравляют её, и она падает без сознания.
- **Больше.** Драва замечает попытку и атакует персонажей вместе со всеми своими последователями, кроме завербованных.

Убедить Ильцтой принять командование на себя. Дроу-маг поддерживает Драву только по привычке. Если его вдохновить, он может помочь героям победить Драву.

Если персонаж преуспевает в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 20, Ильцтой соглашается помочь им победить Драву. Персонаж, являющийся заклинателем тайной магии, совершает эту проверку с преимуществом. Если же у персонажа есть сюжетная награда «Друзья на низких местах» (DDEX2-16 «Книга плавильщика болтов»), то Ильцтой уже слышал об этом персонаже от коллеги по имени Мурссвайяс Дхуурнив, и проверка автоматически завершается успехом.

Какой бы план атаки ни предложили персонажи, маг с ним соглашается. Одного вида мага, помогающего персонажам, достаточно, чтобы убедить остальных дроу не принимать участия в сражении. В этом случае не используйте тактику, описанную во врезке «Изменение сложности столкновения» выше.

Другие методы. Персонажи могут сами придумать разумный способ справиться с Дравой. Назначьте проверки со Сл, подходящей для их уровня и опасности столкновения. Позвольте персонажам проявить себя.

СОКРОВИЩА

Если персонажи победят дроу или убедят их вернуться в лагеря беженцев, они найдут в лагере дроу сумку, содержащую награбленное добро: *зелье лазанья* янтарного цвета, украденные драгоценности стоимостью 240 зм и монеты (160 зм).

Если персонажи победят Ильцтой, они также найдут его книгу заклинаний — фолиант из мясистой серой кожи, которая выделяет масляный глянec, пахнущий потом. Она содержит следующие заклинания, которые персонаж может переписать в свою книгу заклинаний согласно правилам в *Книге игрока*.

- 1 уровень: *ведьмин снаряд, волшебная стрела, доспехи мага, щит*
- 2 уровень: *паутина, смена обличья, туманный шаг*
- 3 уровень: *молния, полёт*
- 4 уровень: *высшая невидимость, Эвардовы чёрные щупальца*
- 5 уровень: *облако смерти*

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если отряд успешно выполнит секретную миссию Арфистов, выдайте каждому персонажу дополнительно по 200 опыта.

Часть 3: Вечерний монастырь

ВРЕМЯ — ЭТО ПРЯМОЙ ПУТЬ К ЗАБВЕНИЮ ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ОТНОСИТСЯ К НЕМУ МУДРО. Для тех же, кто верен Лабеласу Энорету — для тех, кто искал и постигал знания своих предшественников, — время предстаёт бесчисленным множеством линий, тысячами и тысячами путей, каждый из которых ведёт к тысячам и тысячам новых историй.

— Автор неизвестен

Вечерний монастырь простирается в ветвях трёх огромных тенистых вершин, в сотнях футов над почвой Звездолесья.

Добравшись до подхода к Вечернему монастырю, вы снова осматриваете теневую монету, из-за которой вы оказались здесь. Поблекла ли её темнота? Осталась ли в ней постепенно убывающая теневая магия? Будет ли её достаточно для того, чтобы вызвать на бой духов? Вы не можете быть в этом уверены.

Вы поднимаете головы, чтобы осмотреть едва заметное строение, скрывающееся за ветвями на головокружительной высоте, и понимаете, что пришло время взбираться наверх.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Общие черты Вечернего монастыря следующие:

Высота. Монастырь расположен на высоте 200 футов и врезан в тенистые вершины. Ветви здесь крепкие, но между ними встречаются небольшие естественные промежутки, через которые открывается головокружительный вид на землю. Лёгкие покачивания в верхушках деревьев вызывают страх и тошноту у тех, кто не привык к таким высотам.

Листва. Перемещение по ветвям деревьев очень похоже на движение по коридору; плотные заросли закрывают обзор и не дают отклониться с пути в сторону.

Свет. Находясь на самых высоких ветвях тенистых вершин, Монастырь освещается прямым солнечным светом, соответствующим времени суток.

Звуки. Дерево скрипит и грохочет, когда по нему идут приключенцы, и иногда в тихом воздухе раздаётся щёлканье и треск отламывающихся веточек.

Фауна. Здесь мало что живёт, но встречающиеся там и тут птичьи гнёзда и паутина указывают на какое-никакое присутствие животных.

СМЕРТЬ СВЫШЕ

Изучение Вечернего монастыря содержит в себе много опасностей, но главная из них — это угроза умереть от падения на землю с высоты сотен футов; такое падение могут пережить только самые крепкие (или удачливые) приключенцы. К счастью для наших героев, страх прыжка гораздо важнее, чем количество тел у основания тенистых вершин.

Убедитесь, что группа постоянно помнит о своём опасном положении высоко на деревьях; подчеркните качание ветвей, осыпание рыхлой коры под их ногами, скользкость старой древесины. Щедро поощряйте осторожность и умную командную работу; хорошая система веревок, связывающая отряд вместе, имеет большое значение для предотвращения возможной катастрофы, и самоотверженный прыжок в попытке схватить за руку падающего товарища — это то, что стоит вознаграждать вдохновением. Группы же, которые игнорируют очевидные опасности (и явные предупреждения), вероятно, будутдохнуть, как мухи.

1. Винтовая лестница

Лестница, вьющаяся вокруг тенистой вершины, является единственной разумной альтернативой опасному и трудоёмкому подъёму. Приключенцы, которые настаивают на том, чтобы идти «трудным путём», могут взобраться по стволу с половинной скоростью при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 15; чтобы добраться до верхних ветвей, нужно успешно пройти десять таких проверок. Провал проверки более чем на 5 приводит к падению на землю, если только взбирающийся персонаж не закреплён надёжно.

Мастерство эльфийских древопевцев — это чудо, которому можно дивиться даже спустя века. Хрупкая на вид лестница перед вами сконструирована из тонких веток и достаточно широка для того, чтобы по ней в ряд могли пройти двое. Она спиралью огибает массивный ствол, поднимаясь от почвы до ветви, расположенной на высоте около двухста футов.

Путь наверх длинный и изматывающий. Каждый приключенец должен преуспеть в проверке Телосложения со Сл 10 или получить один уровень истощения.

Ветви под вашими ногами слегка покачиваются, когда вы выходите на широкую площадку, вырезанную у ствола дерева. Перед вами великолепные дубовые двери, на которых изображен ослепительный закат над огромным лесом.

Справа от вас та платформа, на которой вы стоите, сужается в мост, ведущий на ветвь другого дерева.

Через Монастырь есть два основных пути: можно переходить от ветви к ветви по опасным дорожкам снаружи, а можно пройти через комнаты, вырезанные в стволах великих деревьев, не зная о том, что в них могло остаться.

2. ЗАЛ ПРИВЕТСТВИЯ

В этом зале когда-то посетители монастыря встречали и приветствовали новобранцы.

Эта клиновидная комната украшена едва заметной мозаикой, составленной из кусочков коры, слегка отличающихся друг от друга по цвету. Каждая из шести работ, изображённых на стенах, показывает моменты из истории эльфов, и на каждой есть закат. Какие бы цвета раньше ни были у этой мозаики, они уже давно поблёкли, из-за чего изображения комнаты выглядят размытыми и приглушёнными.

Друг напротив друга расположены две двери, а между ними пол плавно переходит в деревянную кафедру. Несколько скамей стоят вросшими в стены комнаты, словно бы из-за того, что дерево восстанавливает себя вокруг них.

Эта комната когда-то служила приёмной Монастыря, где принимали просителей в соответствии с их потребностями. Тех, кто искал консультации по вопросам божественного права, проводжали через левую дверь, где им помогали новобранцы; те, кто прибывал в Монастырь по более важным делам, проходили через правую дверь, где их принимали высокопоставленные священники.

Когда в эту комнату входит носитель теневой монеты, активизируются обитающие здесь духи. Пять **блуждающих огоньков**, быть может, и забыли себя, но не забыли своей ненависти к живым. Они начинают столкновение невидимыми, и видеть их могут только персонажи, способные обнаруживать невидимых существ.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 блуждающих огонька.
- **Слабая группа:** Уберите 1 блуждающий огонёк.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 блуждающий огонёк.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 блуждающих огонька.

3. ПАЛАТЫ КОНСУЛЬТАЦИЙ

Это место было комнатой для разговоров один на один, куда навещались мирские просители, чтобы проконсультироваться со священниками по вопросам права.

Ряды гладких скамеек стоят напротив столов, выставленных вдоль стен, а наружу ведут две крепкие двери.

СОКРОВИЩА

При успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 12 можно обнаружить пыльную и частично покрытую мхом панель, установленную в стене. Если её отодвинуть, обнаружится тайник с очень старыми религиозными текстами, красиво оформленными в эльфийском стиле. Коллекционер мог бы дать за них до 500 зм.

4. ЗАЛ ВЕРНЫХ

Когда-то это была удобная гостиная, в которой пришедшие в Монастырь усталые паломники отдыхали после долгого подъёма, прежде чем отправиться по своим делам.

Резные деревянные диваны с гнилыми, потрёпанными подушками и небольшой высохший фонтан без очевидного источника воды говорят о том, что эта комната была приятным местом, когда Монастырь ещё не был покинут.

Тяжелые двойные двери ведут вглубь Монастыря, а две маленькие двери ведут на выход.

Двойные двери плотно закрыты наросшей корой, и чтобы их открыть, требуется либо успешная проверка Силы со Сл 15, либо десятиминутная рубка лишней коры инструментами.

5. СКРУЧЕННЫЕ ВЕТВИ

Приключенцы могут перемещаться от дерева к дереву в точках, где соединяются ветви двух деревьев. Пересечение самых узких ветвей на высоте сотен футов в воздухе — это мучительный опыт, и неподготовленный отряд, скорее всего, ждёт быстрое и кровавое воссоединение с землёй внизу.

Сужающиеся ветви большой тенистой вершины простираются через пустоту и встречаются с ближайшей узкой ветвью далёкого дерева, образуя живой мост.

В стволе дальнего дерева вы еле можете различить неясные очертания другого дверного проёма, ведущего вглубь Монастыря.

Пересечение моста из ветвей требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) со Сл 10. Использование верёвки, комплекта для лазанья или других подходящих приготовлений даёт преимущество или другие подходящие бонусы к броску. При провале персонаж может попытаться ухватиться за что-нибудь в падении, преуспев в спасброске Силы со Сл 10, хотя при этом персонаж получает дробящий урон 5 (1к10). При провале приключенец падает до самой земли и при столкновении с ней получает дробящий урон 70 (20к6).

6. ВХОД В АРХИВ

Ведение записей — особенно рождений и исторических событий — было священным для Лабеласа Энорета; все храмы с большим почтением относились к хранению таких текстов и распространению содержащихся в них знаний.

Изысканная резная арка отмечает вход в ствол второй тенистой вершины. Изящные руны самых разных языков, включая общий и неизвестные языки, отмечают это место как библиотеку божественных законов.

7. АРХИВ

В дни процветания Монастыря архив содержал обширное хранилище мудрости Лабеласа Энорета, которое эльфы забрали с собой, уходя в Отступление.

Геометричные ряды аккуратно упорядоченных полок тянутся к сводчатым потолкам в 50 футах над вами. Ныне они пусты; не осталось ни следа книг и свитков, когда-то покоившихся здесь. Эта комната безупречно сохранилась;

здесь нет ни следа пыли и никаких признаков запустения, подобных тем, которые вы видели в остальном Монастыре.

В стенах перед вами установлены две закрытые двери.

Архив находится под магической защитой, имеющей целью сохранить ценные рукописи, когда-то находившиеся здесь. Эти знания давно покинули архив, но остаточная энергия помешала живущим здесь трём **чёрным слизям** разесть древесину самой комнаты, при том, что всё остальное в ней они поглотили.

Слизни обитают в узких трещинах на потолке; их можно заметить успешной проверкой Мудрости (Внимательность) со Сл 15, хотя в тусклом свете они видны только как более тёмные пятна среди теней. Если они не обнаружены, слизни застают отряд врасплох, сваливаясь сверху между приключенцами, когда те пытаются пересечь комнату.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая и слабая группа:** Замените чёрные слизни золотистыми студнями.
- **Сильная и очень сильная группа:** Добавьте 1 чёрную слизь.

СОКРОВИЩА

Среди клейких останков отряд находит слегка липкий, покрытый слизью серебряный браслет, который слизям не удалось перепарить. Вероятно, на рынке за него можно получить 200 зм.

8. ПЛОЩАДКА ДЛЯ МЕДИТАЦИИ

Бывшие обитатели Монастыря собирались здесь после служений на закате солнца, чтобы тихо помедитировать над обязанностями, исполненными ими в течение дня.

Большая ветвь простирается через крону дерева, но заканчивается в пустоте. Здесь тихо и так высоко над землёй, что ничто не нарушает царящее здесь спокойствие.

9. ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Высокопоставленные священники, желавшие единения при пользовании архивами, собирались здесь, в этом удобном читальном зале.

Низкие стулья и маленькие тумбочки высохли и почти окаменели за годы, прошедшие с тех пор, как ими пользовались. Большой пустой книжный шкаф у одной стены частично обрушился, заслонив собой одну из дверей. Другая дверь напротив вас ведёт наружу.

Книжный шкаф закрывает вход в область 10. Его можно отодвинуть с помощью успешной проверки Силы со Сл 10, чтобы расчистить проход к дверному проёму за ним.

10. КАБИНЕТ АРХИВАРИУСА

Небольшая комната, переполненная письменными столами. Здесь архивариусы Монастыря вели учёт своей коллекции.

Столы и кафедры заполняют эту маленькую комнату, в которой когда-то работали в тесноте многие верные служители Монастыря. Напротив вас стоит закрытая дверь.

Дверь в область 9 завалена с другой стороны; чтобы открыть её силой, требуется успешная проверка Силы со Сл 20, и персонаж, пытающийся избежать повреждения двери, совершает эту проверку с помехой.

СОКРОВИЩА

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 16 позволяет обнаружить скрытое отделение в основании одной из кафедр. Внутри лежит богато украшенный священный символ Лабеласа Энорета, изящно сработанный в стиле древних эльфов. Он стоит 450 зм.

11. КАЧАЮЩИЕСЯ ВЕТВИ

Когда о Монастыре должным образом заботились, через этот мост лежал один из главных путей в нём. Теперь же, когда он заброшен, пути, связывавшие друг с другом ветви двух деревьев, порвались, и ветви разрослись в сторону друг от друга.

Ветви, идущие навстречу друг другу от далёких деревьев, явно когда-то образовывали мост. Теперь же они отделились друг от друга, и в центре бывшего моста зияет 12-футовая пропасть между ветвями, мягко качающимися от налетающего ветерка.

Приключенцы с Силой 12 и выше могут преодолеть пропасть длинным прыжком с десятифутового разбега. Чтобы преодолеть пропасть другим способом, требуется творческий подход и командная работа. Приземление на качающуюся ветвь на дальней стороне требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) со Сл 10, иначе персонаж упадёт ничком и начнёт скользить к краю ветви.

12. ЖИВАЯ РОСПИСЬ

Большая настенная роспись, изображающая Лабеласа Энорета, стала домом для любопытного духа.

Огромная мозаика из ярких, хотя и отслаивающихся, кусочков разноцветной коры покрывает вогнутую область стены шириной пятьдесят футов, вырезанную в сердцеvine дерева. На мозаике изображён эльф с серебристыми волосами, сидящий в безмолвном созерцании в рясе зелёного, серого, синего и белого цвета. В одной руке эльфа покоится большой том, а другая держит песочные часы. Один его глаз закрыт повязкой, и из-под неё сияет тусклый свет заходящего солнца.

Рядом с росписью на гнилых петлях неуклюже висит дверь, и путь через ветви перед вами изгибается, скрытый

лиственной.

При внимательном рассмотрении росписи с успешной проверкой Интеллекта (Религия) со Сл 13 можно опознать эту работу как изображающую Лабеласа Энорета в его роли хранителя времени.

Роспись скрывает **привидение** — Кесимис, послушницу, оставшуюся здесь в качестве смотрителя Вечернего монастыря даже после того, как эльфы оставили его при Отступлении. Как только член отряда прикоснётся к росписи или пристально изучит её, Кесимис выходит из стены в дереве, чтобы поговорить с приключенцами.

Отыгрыш Кесимис

Кесимис интересуется группой и её целями в Монастыре; посетители здесь исключительно редки, и она не разговаривала ни с кем целую вечность. Когда она выходит из росписи, чтобы обратиться к отряду, её голос звучит как напряжённый шёпот, как будто речь теперь требует от неё больших усилий.

Цитата: «Приятно видеть, что свеча веры ещё не сгорела полностью... если в Монастыре нет посетителей, ради чего мы несём свой дозор?»

Ей любопытен окружающий мир, и она соглашается говорить с приключенцами только в том случае, если они ответят на один вопрос с её стороны за каждый вопрос, который они зададут ей. Если с ней обращаются вежливо, она может рассказать следующее:

- Духи, обитающие в Монастыре в настоящее время, связаны клятвой во имя Лабеласа Энорета. Божество, которому поручено наблюдать за долгой жизнью эльфов и их судьбой после смерти, ещё не сочло нужным освободить их от их дозора.
- Если её спросить о Мейре Фаэрэндуил, Кесимис открывает, что рыцарь остаётся привязанной к внутреннему храму.
- Если спросить о Монастыре или его обороне, она рассказывает, что мост в ветвях дальше по пути (область 15) защищён *охранными рунами* для отражения незэльфийских захватчиков, приближающихся к внутреннему храму. Через них можно безопасно пройти, произнеся фразу-пароль «*Я иду по долгову пути мудрости*».

Кесимис не склонна быть враждебной, но если отряд пытается причинить ей вред или разграбить Монастырь, она защищает себя и свой дом. В случае сражения Кесимис сосредотачивает свои усилия на том, чтобы овладеть противником, а затем прыгает с веток в подчинённом теле. Несчастный хозяин тела получает дробящий урон 70 (20кб) от падения, и Кесимис исчезает невредимой, уйдя на Эфирный План.

13. РАСХОДЯЩИЕСЯ ВЕТВИ

Здесь ветви несколько тоньше; они расходятся в центре, образуя два узких пути к третьей тенистой вершине.

Через пустоту к третьей тенистой вершине впереди вас тянутся самые тонкие ветви, которые вы только видели с тех пор, как поднялись к Монастырю.

Ветви разветвляются на две узкие дорожки, которые снова сходятся по мере приближения к дальнему стволу.

Ветви здесь хрупкие и не могут по отдельности выдержать вес всего отряда. Если приключенцы примерно одинаково разделяют свой вес между двумя дорожками или проходят по одному за раз, они преодолевают этот отрезок пути без особых трудностей.

Если на одну ветвь приходится слишком большая нагрузка, она ломается, как только первый приключенец преодолевает её середину. Этот персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, чтобы не упасть, делая бросок с преимуществом, если был настороже насчёт возможности обрушения ветви. Любой незакреплённый приключенец, проваливший проверку на 5 и более, падает до самой земли, получая дробящий урон 70 (20кб) при столкновении с ней.

14. ДВЕРИ ХРАМА

Эти двери были сделаны с целью приветствовать священников Лабеласа Энорета и других обитателей Монастыря на их пути к богослужению во внутреннем храме.

Эти красивые двойные двери изображают солнце в разное время дня: рассвет, полдень, сумерки, полночь. Они выглядят ухоженными и не имеют признаков разрушения, которые вы видели в других частях Монастыря.

Тонкая резьба из эльфийских букв называет это место входом в Храм Последнего Солнца.

15. МОСТ

Этот проход между второй и третьей тенистыми вершинами содержит всё ещё работающую магическую защиту, призванную остановить захватчиков.

Между этой тенистой вершиной и следующей раскинулся изящный мост, показывающий эльфийское мастерство, с которым были слиты ветви двух деревьев.

16. ЗАГОВОРЁННАЯ АРКА

Эти двери в основном использовались посторонними: миряне и гости проходили через эту арку, когда их приглашали принять участие в церемонии во внутреннем храме.

Тяжёлые двойные двери заполняют арку перед вами. Светящиеся руны, выгравированные в центре двери, потрескивают от магической энергии, которую даже непосвящённые могут распознать как предупреждение и печать.

Тонкая резьба из букв на общем языке называет это место входом в Храм Последнего Солнца.

Двери во внутренний храм запечатаны *охранными рунами* 4-го уровня, светящимися слабой магической аурой. Руны сбивают каждый

раз, когда их пытаются пересечь не-эльф; их можно деактивировать на одну минуту, произнеся фразу-пароль «Я иду по долгому пути мудрости» (её можно узнать у Кесимис) на эльфийском или общем языке. Руны можно, как обычно, рассеять заклинанием *рассеивание магии* или подобными ему эффектами, в противном случае единственный способ деактивировать руны — это заставить их сработать, попытавшись открыть дверь.

Когда руны срабатывают, каждое существо в пределах 20 футов должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 16, получая при провале урон звуком бк8 от взрыва рун, или половинный урон при успехе.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Если персонажи обойдут руны, избежав их срабатывания, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

17. Храм Последнего Солнца

Храм Последнего Солнца был самым внутренним святилищем Вечернего монастыря. Здесь священники Лабеласа Энорета проводили Отмечание Времени — молитвы, звучавшие с каждым заходом солнца.

Внутренний храм был давным-давно построен в виде открытого амфитеатра с многоярусными рядами изогнутых скамей, обращённых к деревянному алтарю. Позади алтаря огромное отверстие в стволе тенистой вершины смотрит прямо на запад, поднимаясь высоко над пологом леса вниз.

Женский голос эхом отзывается в пустой комнате: «Наконец-то вы пришли; долгим был мой дозор, но не напрасным». Призрачная форма эльфийской воительницы проявляется в десяти футах над полом храма; она полупрозрачна, и её глаза сверкают яростью. «Я поклялась защищать этот Монастырь, и настало время исполнить клятву».

Дух протягивает левую руку и, кажется, схватывает луч света, проникающий сквозь листву над её головой; когда она отводит руку назад, в ней оказывается тускло светящийся длинный лук. Она кричит громким, ясным голосом: «Защитники! Пробудитесь! Захватчики прорвались в наши залы! Наконец-то пришло время изгнать отсюда тени!»

Призрачный рыцарь — это **Мейра Фаэрндуил**, и прибытие приключенцев наконец-то дало ей возможность исполнить клятву, привязавшую её к Монастырю в состоянии нежити. Присутствие теневой монеты побуждает её атаковать группу без колебаний, и ей помогают в этом две **баньши**, которые поднимаются с пола в свой первый ход в порядке инициативы.

Изначально Мейра сосредотачивает свои атаки на том, кто несёт с собой теневую монету, полагаясь на свою черту *противостояние тени*, чтобы избавиться от этой цели. Как только этот приключенец умирает, теряет сознание или выбрасывает теневую монету, Мейра использует свою высокую подвижность и *бестелесное передвижение*, чтобы перебраться туда, где она сможет скрыться с помощью *хитрого действия* и затем атаковать

скрытой атакой, чтобы поразить захватчиков одного за другим.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ТЕНИ

Когда Мейра совершает дальнбойную атаку луком клятвы против цели, несущей теневую монету, она делает бросок атаки с преимуществом. Кроме того, её цель не получает бонусов от укрытия, кроме как от полного укрытия, и Мейра не получает помеху за атаку на максимальной дистанции. Если атака попадает, носитель теневой монеты получает дополнительный дробящий урон 11 (3кб).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая и слабая группа:** Замените 2 баньши на 1 призрака.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 баньши.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 баньши.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если сражение идёт плохо для приключенцев, они могут понять, что могут частично выполнить свою миссию, даже проиграв бой, поскольку клятва Мейры будет исполнена. Если группа пытается отступить или бежать, Мейра не преследует их, и последующее исследование храма не находит её следов, ибо её дух обрёл покой.

После уничтожения Мейры принесённая ей клятва считается исполненной, и она освобождается от службы. То, как именно это происходит, зависит от состояния монеты, которую несут персонажи, как описано ниже:

Если магия теневой монеты иссякла: Дух Мейры освобождается от уз, и она уходит на заслуженный покой истинной смерти.

Бледный свет, исходящий от духа Мейры Фаэрндуил, загорается мучительно яркой вспышкой. Её острые черты, кажется, смягчаются в момент облегчения, и её образ стирается по краям. Хорошо слышный вздох ветра проносится по храму, подхватывая Мейру и растворяя её в тумане.

Как только дух исчезает, лук, который она держала, со стуком падает на пол, и больше никакие звуки не нарушают тишину.

Если в теневой монете сохранилась магия: Мейра свободна от клятвы и осознаёт вашу роль в спасении её от вечного дозора.

Дух Мейры Фаэрндуил громко вздыхает, как будто с неё спало огромное бремя. Опуская оружие, она смотрит на вас бледными глазами, очистившимися от горевшей в них ярости. «Вы не служители тени, но я чувствую, что наконец-то свободна. Я не знаю, что вы сделали, и почему, и как, но я знаю, что я у вас в долгу».

Устав от вечного дозора, она предлагает вам лук, которым владела в жизни и в смерти. Затем она ведёт вас из храма, рассказывая об ужасных переменах, просочившихся в лес из Подземья через глубокие корни деревьев.

«Я навещу свою правнучку, поставившую перед вами эту задачу из одной только любви и желания всё исправить. Я чувствую, что за пределами леса сохранились ещё большие опасности для смертных. Быть может, мой дозор не окончен, просто у него сменилась цель...»

СОКРОВИЩА

Приключенцы получают *Песнь Теней* — лук *клятвы* — когда они убивают Мейру, либо в качестве подарка, когда Мейра освобождается от своей клятвы.

ПОПРАВКА ДЛЯ 8 СЕЗОНА

Предмет «Песнь Теней» недоступен в 8 сезоне Лиги Приключенцев. Вместо этого для покупки разблокируется *оружие +2 (длинный или короткий лук)*, которое обладает свойством «часовой» и тускло светится в присутствии людей в пределах 120 футов. Источник: *DDAL Content Catalogue 8.6*.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Освобождение Мейры также очищает Монастырь от всех оставшихся призраков. Изумрудный Анклав и Арфисты планируют занять строение и использовать его как базу для своих будущих операций.

Когда персонажи возвращаются к Эланиль, она остаётся довольной их достижениями и благодарит их за помощь.

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 для расчёта на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт за врага
Панцирница	1 800
Гигантский кабан	450
Холмовой великан	1 800
Вьющаяся зараза	100
Трент	5 000
Дроу	50
Дроу — элитный воитель	1 800
Дроу-маг	2 900
Золотистый студень	450
Чёрная слизь	1 100
Блуждающий огонёк	450
Привидение	1 100
Баньши	1 100
Призрак	1 800
Мейра Фаэрндуил	3 900

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Выполненное задание	Опыт на персонажа
Выполнить секретную миссию фракции	200
Обойти охранные руны	100
Освободить Мейру действующей монетой	500

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **4 500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **6 000 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Цена в ЗМ
Гнездо панцирниц	150
Добыча в лагере дроу	400
Религиозные тексты	500
Серебряный браслет	200
Святой символ Лабеласа Энорета	450
Плата Эланиль	1 000

СВИТОК ЗАЩИТЫ (РАСТЕНИЯ)

Свиток, редкий

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ ДРУЖБЫ С ЖИВОТНЫМИ

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ ИЛЬЦТОЯ А'КАРАНА

Переплёт этой книги заклинаний выполнен из мясистой серой кожи, которая выделяет масляный глянец, пахнущий потом. Она содержит следующие заклинания, которые можно переписать в книгу заклинаний персонажа, используя правила из *Книги игрока*.

- 1 уровень: *ведьмин снаряд* [witch bolt], *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]
- 2 уровень: *паутина* [web], *смена обличья* [alter self], *туманный шаг* [misty step]
- 3 уровень: *молния* [lightning bolt], *полёт* [fly]
- 4 уровень: *высшая невидимость* [greater invisibility], *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles]
- 5 уровень: *облако смерти* [cloudkill]

ПЕСНЬ ТЕНЕЙ (ЛУК КЛЯТВЫ)

Оружие (длинный лук), очень редкое (требуется настройка следопытом)

Каждый из эльфийских луков клятвы содержит в себе мифическую силу и окутан древними легендами. Лук «Песнь Теней» вырезан из гибкого тиса и имеет странные зелёные металлические усики,

змеящиеся по всей его длине. Он тускло светится в присутствии людей. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ПОПРАВКА ДЛЯ 8 СЕЗОНА

Предмет «Песнь Теней» недоступен в 8 сезоне Лиги Приключенцев. Вместо этого для покупки разблокируется *оружие +2 (длинный или короткий лук)*, которое обладает свойством «часовой» и тускло светится в присутствии людей в пределах 120 футов. Источник: *DDAL Content Catalogue 8.6*.

СЛАВА

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

Персонажи, принадлежащие к **Арфистам**, имеющие ранг 2 (Тень Арфы) и выше и выполнившие свою особую миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **выполнение особой миссии** в своём журнале приключений.

Персонажи, принадлежащие к **Изумрудному анклаву**, имеющие ранг 2 (Летний Странник) и выше и выполнившие свою особую миссию, получают **одно дополнительное очко славы** и должны отметить **выполнение особой миссии** в своём журнале приключений.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **400 опыта, 200 зм** и **десять дней простоя** за проведение этой сессии.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/ПМ

БАНЬШИ

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс защиты 12

Хиты 58 (13к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Спасброски Мдр +2, Хар +5

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 4 (1,100 XP)

Обнаружение жизни. Баньши магически чувствует присутствие существ на расстоянии 5 миль, не являющихся ни нежитью, ни конструктами. Она знает общее направление, но не точное местоположение.

Бестелесное перемещение. Баньши может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Она получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

ДЕЙСТВИЯ

Разлагающее касание. *Рукопашная атака заклинанием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон некротической энергией 12 (3к6 + 2).

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от баньши, не являющиеся нежитью и видящие её, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе они становятся испуганными на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если баньши находится в пределах её линии обзора, оканчивая эффект на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этой баньши на следующие 24 часа.

Вопль (1/день). Если баньши не находится на солнечном свете, она может издать скорбный вопль. Этот вопль не оказывает эффект на конструктов и нежить. Все другие существа в пределах 30 футов от неё, услышавшие вопль, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 13. При провале хиты существа снижаются до 0. При успехе существо получает урон психической энергией 10 (3к6).

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

Крохотная нежить, хаотично-злая

Класс защиты 19

Хиты 22 (9к4)

Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

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

Иммунитет к урону электричество, яд

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

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 2 (450 XP)

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 от этой магии, иначе умрёт. Если цель умирает, блуждающий огонёк восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

Бестелесное перемещение. Блуждающий огонёк может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Переменное свечение. Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

ДЕЙСТВИЯ

Шок. *Рукопашная атака заклинанием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон электричеством 9 (2к8).

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет магическим образом становятся невидимыми, пока он не совершит атаку, не использует Истребление жизни, или пока не прервётся его концентрация (как при концентрации на заклинании).

ВЬЮЩАЯСЯ ЗАРАЗА

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс защиты 12 (природный доспех)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	8 (−1)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	3 (−4)

Навыки Скрытность +1

Иммунитет к состояниям глухота, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 XP)

Обманчивая внешность. Пока зараза остаётся без движения, она неотличима от клубка лиан.

ДЕЙСТВИЯ

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 9 (2к6 + 2), и если размер цели не больше Большого, она становится схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она опутана, и зараза не может сжимать другую цель.

Опутывающие растения (перезарядка 5–6). Цепкие корни и плети вырастают в 15-футовом радиусе вокруг заразы, засыхая через 1 минуту. В течение этого времени эта область является труднопроходимой местностью для существ, не являющихся растениями. Кроме того, все существа на выбор заразы, находящиеся в этой местности, когда растения только появляются, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе станут опутанными. Любое существо может действием совершить проверку Силы со Сл 12, освобождая себя или другое опутанное существо при успехе.

ГИГАНТСКИЙ КАБАН

Большой зверь, без мировоззрения

Класс защиты 12 (природный доспех)

Хиты 42 (5к10 + 15)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Чувства пассивная Внимательность 8

Языки —

Опасность 2 (450 XP)

Атака в броске. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой клыком, цель получает от атаки дополнительный рубящий урон 7 (2к6). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Неумолимый (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Если кабан получает урон 10

или меньше, уменьшающий его хиты до 0, на самом деле его хиты опускаются лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

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

ДРОУ

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс защиты 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 12

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 1/4 (50 XP)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]
1/день каждое: *огонь фей* [faerie fire], *тьма* [darkness]

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

ДЕЙСТВИЯ

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), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

ДРОУ-МАГ

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс защиты 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 45 (10к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Внимательность +4, Магия +6, Обман +5, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 7 (2,900 XP)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]
1/день каждое: *левитация* [levitate] (только на себя), *огонь фей* [faerie fire], *тьма* [darkness]

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 10 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], *луч холода* [ray of frost], *малая иллюзия* [minor illusion], *ядовитые брызги* [poison spray]

1 уровень (4 ячейки): *ведьмин снаряд* [witch bolt], *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *паутина* [web], *смена обличья* [alter self], *туманный шаг* [misty step]

3 уровень (3 ячейки): *молния* [lightning bolt], *полёт* [fly]

4 уровень (3 ячейки): *высшая невидимость* [greater invisibility], *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles]

5 уровень (2 ячейки): *облако смерти* [cloudkill]

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

ДЕЙСТВИЯ

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1кб - 1), или дробящий урон 3 (1к8 - 1), если используется двумя руками, плюс урон ядом 3 (1кб).

Призыв демона (1/день). Дроу магическим образом призывает квазита, или пытается призвать теневого демона с 50-процентным шансом успеха. Призванный демон появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действует как его союзник и не может призывать других демонов. Он присутствует в течение 10 минут, пока он, либо призыватель, не умрёт, или пока призыватель не отпустит его действием.

ДРОУ — ЭЛИТНЫЙ ВОИТЕЛЬ

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс защиты 18 (проклёпанная кожа, щит)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +7, Тел +5, Мдр +4

Навыки Внимательность +4, Скрытность +10

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 5 (1,800 XP)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]
1/день каждое: *левитация* [levitate] (только на себя), *огонь фей* [faerie fire], *тьма* [darkness]

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1кб + 4) плюс урон ядом 10 (3кб).

Ручной арбалет. *Дальнебойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1кб + 4), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

ЗОЛОТИСТЫЙ СТУДЕНЬ [ОХРИСТОЕ ЖЕЛЕ]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс защиты 8

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10 фт., лазающая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Сопротивление урону кислота

Иммунитет к урону рубящий, электричество

Иммунитет к состояниям глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 8

Языки —

Опасность 2 (450 XP)

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

Паучье лазание. Студень может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (2к6 + 2) плюс урон кислотой 3 (1к6).

РЕАКЦИИ

Разделение. Если студень с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, он разделяется на два новых студня, если у него есть как минимум 10 хитов. У каждого нового студня хитов в два раза меньше, чем у исходного, округляя в меньшую сторону. Новые студни на один размер меньше, чем исходный.

ПАНЦИРНИЦА [БУЛЕТТ]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс защиты 17 (природный доспех)

Хиты 94 (1к10 + 45)

Скорость 40 фт., копающая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Внимательность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 16

Языки —

Опасность 5 (1,800 XP)

Прыжок с места. Панцирница совершает прыжки в длину на расстояние до 30 футов и прыжки в высоту на расстояние до 15 футов, хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 30 (4к12

+ 4).

Смертельный прыжок. Если панцирница прыгает как минимум на 15 футов частью перемещения, она может после этого действием приземлиться на лапы в пространстве, содержащем одно или несколько других существ. Каждое такое существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости со Сл 16 (на выбор цели) иначе будет сбито с ног и получит дробящий урон 14 (3к6 + 4) плюс рубящий урон 14 (3к6 + 4). При успешном спасброске существо получает только половину урона, не сбивается с ног, и толкается на 5 футов из пространства панцирницы в свободное пространство по своему выбору. Если в пределах дистанции нет свободного пространства, существо вместо этого сбивается с ног в пространстве панцирницы.

ПРИВИДЕНИЕ [GHOST]

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс защиты 11

Хиты 45 (10к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 4 (1,100 XP)

Эфирное зрение. Зрение привидения простирается на 60 футов на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плана, и наоборот.

Бестелесное перемещение. Привидение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

ДЕЙСТВИЯ

Иссушающее касание. Рукопашная атака оружием: Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон некротической энергией 17 (4к6 + 3).

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плана, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плана, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плане, и становится целью эффектов, происходящих на другом плане.

Ужасный облик. Все существа, находящиеся в пределах 60 футов от привидения, не являющиеся нежитью, и способные видеть его, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станут испуганными на 1 минуту. Если цель

проваливает спасбросок на 5 и более единиц, она также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая испуганное состояние на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к Ужасному облику этого привидения на следующие 24 часа. Эффект старения можно отменить заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration], но только если оно будет наложено в течение 24 часов после воздействия.

Одержимость (перезарядка 6). Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 13, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом, как заклинание *рассеивание добра и зла* [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела. Цель получает на 24 часа иммунитет к Одержимости этого привидения после того, как преуспеет в спасброске, или после того, как одержимость закончится.

ПРИЗРАК [WRAITH]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс защиты 13

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Спротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1,800 XP)

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на сол-

нечном свету, призрак совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон некротической энергией 21 (4к8 + 3). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Призрак нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстаёт спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр находится под контролем призрака. У призрака может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

ПРОБУЖДЁННОЕ ДЕРЕВО

Огромное растение, без мировоззрения

Класс защиты 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к12 + 14)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Уязвимость к урону огонь

Спротивление урону дробящий, колющий

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один язык, известный создателю

Опасность 2 (450 XP)

Обманчивая внешность. Пока дерево остаётся без движения, оно неотличимо от обычного дерева.

ДЕЙСТВИЯ

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 14 (3к6 + 4).

ТЕНЕВОЙ ДЕМОН

Среднее исчадие (демон), хаотично-злое

Класс защиты 13

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Лов +5, Хар +4

Навыки Скрытность +7

Уязвимость к урону излучение

Спротивление урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону холод, электричество, яд

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

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Бездны, телепатия 120 фт.

Опасность 4 (1,100 XP)

Бестелесное перемещение. Демон может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

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

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

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон психической энергией 10 (2к6 + 3) или, если демон совершал бросок атаки с преимуществом, урон психической энергией 17 (4к6 + 3).

ТРЕНТ

Огромное растение, хаотично-доброе

Класс защиты 16 (природный доспех)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Уязвимость к урону огонь

Спротивление урону дробящий, колющий

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки Друидический, Общий, Сильван, Эльфийский

Опасность 9 (5,000 XP)

Обманчивая внешность. Пока трент остаётся без движения, он неотличим от обычного дерева.

Осадное чудовище. Трент причиняет двойной урон пред-

метам и строениям.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Трент совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 16 (3к6 + 6).

Камень. Дальнебойная атака оружием: +10 к попаданию, дистанция 60/180 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 28 (4к10 + 6).

Оживление деревьев (1/день). Трент магическим образом оживляет до двух деревьев, которые видит в пределах 60 футов от себя. Деревья обладают статистикой трента, за исключением того, что у них Интеллект 1 и Харизма 1, они не могут говорить, и у них только один вариант действия — Размашистый удар. Оживлённые деревья действуют как союзники трента. Дерево перестаёт быть живым через 1 день, когда умирает, когда трент умирает или отдаляется от него более чем на 120 футов, а также когда трент бонусным действием снова делает его неживым. Став снова неживым, дерево, при возможности, пускает корни.

ХОЛМОВОЙ ВЕЛИКАН

Огромный великан, хаотично-злой

Класс защиты 13 (природный доспех)

Хиты 105 (10к12 + 40)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Великаний

Опасность 5 (1,800 XP)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 18 (3к8 + 5).

Камень. Дальнебойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 21 (3к10 + 5).

ЧЁРНАЯ СЛИЗЬ [ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс защиты 7

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	5 (−3)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Иммунитет к урону кислота, рубящий, холод, электричество

Иммунитет к состояниям глухота, испуг, истощение, ослепление, очарование, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 8

Языки —

Опасность 4 (1,100 ХР)

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

Паучье лазание. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Едкое тело. Существо, касающееся слизи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон кислотой 4 (1к8). Немагическое оружие, изготовленное из металла или дерева, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф −1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до −5, оружие будет уничтожено. Изготовленные из металла или дерева немагические боеприпасы, попав по слизи, уничтожаются после причинения урона.

Слизь может разрезать 2 дюйма немагического металла или дерева за 1 раунд.

ДЕЙСТВИЯ

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон кислотой 18 (4к8). Кроме того, немагический доспех, носимый целью, частично растворяется и получает постоянный накапливающийся штраф −1 к КД. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

РЕАКЦИИ

Разделение. Если слизь с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, она разделяется на две новые слизи, если у неё есть как минимум 10 хитов. У каждой новой слизи хитов в два раза меньше, чем у исходной, округляя в меньшую сторону. Новые слизи на один размер меньше, чем исходная.

МЕЙРА ФАЭРЕНДУИЛ

Средняя нежить, законно-нейтральная

Класс защиты 16

Хиты 91 (1к8 + 27)

Скорость 0 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Спротивление урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Общий, Эльфийский, Нетерильский

Опасность 8 (3,900 ХР)

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

Увёртливость. Если Мейра подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, она вместо этого не получает урон, если преуспевает в спасброске, и получает лишь половину урона, если проваливает спасбросок.

Бестелесное перемещение. Мейра может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Она получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Скрытая атака (1/ход). Мейра причиняет дополнительный урон 13 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершенной с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Мейры, и Мейра совершала бросок атаки без помехи.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мейра совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6 + 3).

Лук клятвы. *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6 + 3).

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: СВОДКА ПМ

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

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

Сериния. Женщина-гном, жрица Майликки. Заведует Залом Единорога.

Мейра Фазрендуил. Женщина-эльф, призрак. При жизни — рыцарь Лабеласа Энорета. Принесла клятву защищать Вечерний монастырь от Теневого анклава. Умерла, исполняя её, но осталась в Монастыре в качестве призрака, привязанного к нему клятвой.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА: УГАСАЮЩАЯ ТЕНЬ

Вы можете использовать таблицу ниже, чтобы отслеживать количество магии теней, оставшейся в теневой монете. Не показывайте её игрокам.

Отряд...

Заголовок	Да	Нет
...шёл из Эльфодрева со средней скоростью вместо того, чтобы поторопиться к краю леса?		
...не сразу смог найти тропу в Среднелесье?		
...задержался в роще Светлого Листа, чтобы послушать его бормотание?		
...подождал, пока дроу устанут пировать, прежде чем вступить с ними в контакт?		
...остановился на продолжительный отдых, прежде чем войти в Монастырь?		
...остановился на короткий или продолжительный отдых после входа в Монастырь?		

Если как минимум три вопроса из приведённых выше имеют ответ «да», то магия теневой монеты иссякнет к концу приключения, и это окажет влияние на выполнение задания.

КАРТА: ВЕЧЕРНИЙ МОНАСТЫРЬ

