



ADVENTURERS LEAGUE™

ВОР СВИТКОВ

Площадь Школяра - относительно тихий уголок Флана, но серия загадочных краж обеспокоила глав различных школ в этом районе. Обращения глав к Черному Кулаку остались без ответа, и Лорд-Мудрец Флана решает обратиться к тебе и тебе подобным, чтобы привести к ответственности тех, кто стоит за этими преступлениями. Приключение для персонажей 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-6

Участники проекта



EXPEDITIONS™

Дебют: 14 августа 2014
Публикация: 1 сентября 2014

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 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод
stivie, korfax, для dungeons.ru

вычитка korfax
верстка stivie

<http://dungeonsanddragons.ru/>
http://vk.com/dungeons_ru



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Вор свитков», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона *Тирания Драконов*.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей 2-го уровня. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение начинается в городе Флан, в гостинице Треснувшая Корона, но приводит приключенцев в разные места на Площади Школяра, затем уводя в руины под Библиотекой Мантора и канализацию под Фланом.

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.** Такие игроки могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заранее созданных персонажей. 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 равен | Слабый |
| 3—4 персонажа, СУО превышает | Средний |
| 5 персонажей, СУО равен | Средний |
| 5 персонажей, СУО превышает | Сильный |
| 6—7 персонажей, СУО равен | Сильный |
| 6—7 персонажей, СУО превышает | Очень сильный |

Сам по себе **средний уровень отряда** не дает 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. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь подготовка; 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 |
|------------------------------------|-------|
| <i>Лечение ран</i> (1 уровень) | 10 зм |
| <i>Опознание предмета</i> | 20 зм |
| <i>Малое восстановление</i> | 40 зм |
| <i>Молитва лечения</i> (2 уровень) | 40 зм |
| <i>Снятие проклятья</i> | 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 наград мёртвого персонажа.

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

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

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет

опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вскоре после получения Жентаримом контроля над Фланом в 1380 АД, его Лорд-Протектор начал кампанию по книгосожжению. Документы, описывавшие Жентарим или Бейна в неприглядном свете, собирались в нижних подземельях Библиотеки Мантора и предавались огню. По слухам, фанатичный Жентарим также запирает в этом сжигаемом архиве разных политических заключенных, убивая таким образом одним выстрелом двух зайцев.

Эллисон Беренжер, член Культа Дракона, прибыл во Флан с двумя целями: собрать свидетельства того, что он является наследником благородного дома, и, что более важно, собрать информацию о функционировании Сияющего Пруда под Фланом для его хозяев в Культуре. После месяцев работы под прикрытием в Библиотеке Мантора он наконец выяснил местонахождение трех книг, а потом и архивов глубоко под библиотекой и потаенных в них секретов.

Хронология событий

- **Четыре месяца назад.** Эллисон прибывает во Флан вместе с двумя другими агентами Культа Дракона - Сперником и Тибимом (фигурируют в DDEX1-2, Секреты Крепости Сокол, и DDEX1-5, Судилище Огня).
- **Шесть дней назад.** Эллисон похищает книгу «Плетение: Собрание Непрактичных Наблюдений» у Айи Гленмиир.
- **Четыре дня назад.** Эллисон влезает в дом Мартена Фосса и крадет единственную книгу, одну из коллекции мемуаров Рена Клинка, легендарного следопыта, когда-то жившего во Флане.
- **Два дня назад.** Эллисон крадет книгу «Лорды и Династии Флана» у Агина Дамарка, местного дворянина и геральдиста.
- **Один день назад.** Эллисон, замаскировавшийся под писаря, пробирается в библиотеку Мантора, чтобы найти оставшуюся часть коллекции мемуаров Рена Клинка. В ходе поисков он убивает Гарду Гринлиф.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вор свитков поделен на три части.

Часть 1: Тайные Методы. Приключенцев нанимает представитель Черного Кулака, чтобы расследовать несколько громких краж во Флане, краж, которых Черному Кулаку пока не удалось распутать. В ходе расследования партия собирает улики, которые приводят ее в Библиотеку Мантора. Они также привлекают внимание Суареса, культиста, отправленного подкараулить группу, и Фулты, халфлинга на службе у него.

Часть 2: Явные Тексты. Приключенцы прибывают в библиотеку и обнаруживают, что Эллисон, писарь, которого недавно наняли в библиотеку, не вышел на работу в свою смену. Дальнейшее расследование приводит к трупу сотрудника библиотеки в ее нижнем подземелье. Найдя вход в подземелье и войдя в него, приключенцы сталкиваются с опасностями в виде нежити и духов погибших в этих архивах существ, а также остатками наследия Денлора. Путь побега Эллисона тоже становится понятен, когда приключенцы обнаруживают прокопанный в одной из стен архива туннель, ведущий в канализа-

цию Флана и к находящимся в ней опасностям.

Часть 3: Болото Дракона. Приключенцы выходят из канализации, преследуя Эллисона, который, судя по уликам, найденным в его брошенном рюкзаке, похоже, направляется в болота на северном берегу реки Стоянов. Приключенцы должны найти Эллисона и вернуть похищенные письма, что заканчивается противостоянием с Вором Свитков и черным драконом.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключенцы приходят во Флан в попытках разбогатеть. Атмосфера наполнена перспективами богатства и славы и опасностью. Следующие зацепки могут помочь втянуть персонажей в историю.

ФРИЛАНСЕРЫ

Прибытие персонажей в город или их предшествующие приключения во Флане привлекают внимание Черного Кулака. Приключенцев просят связаться с Рыцарем Алейд Буррал относительно помощи в расследовании серии краж на Площади Школяра.

ПРИВЕТСТВУЕМ, ЖЕНТАРИМ

Если у персонажей есть связи с Приветствующими или их нынешними союзниками, Жентаримом, то с ними может связаться Глевит из Приветствующих. Глевит обратил внимание на недавние кражи на Площади Школяра, и считает, что это может быть работой иностранного агента, пытающегося дискредитировать Приветствующих, так как кражи косвенно вредят трудовым гильдиям, контролирующим экономику Флана. Используя свои связи, Глевит организует встречу в Треснувшей Короне с Рыцарем Алейд Буррал, представительницей Черного Кулака, которой не удалось пока раскрыть кражи.

Задание. Предоставить доказательства, что ни Приветствующие, ни Жентарим не причастны к кражам.

Условие выполнения. Если Эллисон будет возвращен во Флан и публично признает свою вину, это даст твердое доказательство невинности Жентарима и Приветствующих.

ЧЕРНЫЙ КУЛАК, ОЧЕРНЕННОЕ ИМЯ

Хотя Эктор Брамс считает Лорда-Мудреца не имеющей влияния пешкой, он прекрасно осознает серьезность того, что эти нераскрытые кражи порождают слухи о коррупции и некомпетентности в рядах Черного Кулака. В растущем отчаянии он готов связаться с нанимавшимися Черным Кулаком до этого приключенцами, чтобы от имени Черного Кулака они вернули украденное, и порядок и спокойствие на Площади Школяра был восстановлен. Он приказывает Рыцарю Алейд Буррал согласовать условия работы с приключенцами.

ЧАСТЬ 1: ТАЙНЫЕ МЕТОДЫ

Приключение начинается в районе Флана под названием Подол, а именно в Треснувшей Короне, гостинице рядом с Площадью Школяра и Библиотекой Мантора.

РАССЛЕДОВАНИЕ КРАЖ

Когда готовы начать, прочитайте текст ниже. Если вы используете зацепки «Приветствуем, Жентарим» или «Черный Кулак, очерненное имя», то пусть Рыцарь Алейд Буррал сделает полунамеки на предпочтительные фракции персонажей.

Вечернее солнце едва выглядывает из-за густых туч, посылая золотистые лучи через грязные окна Треснувшей Короны, постоялого двора на южной оконечности Подола.

Открывается дверь, и женщина человек средних лет входит в помещение, пригибаясь, чтобы из-за своего высокого роста не задеть своим эмалированным черным шлемом об верхний косяк дверного проема. Она берет свободный стул из-за вешего стола и удобно устраивается на нем, поправляя при этом меч на бедре.

«Я - Рыцарь Алейд Буррал», говорит она, при этом шлем добавляет нотки пустого эхо к ее голосу, «и у меня есть для вас работа».

У Рыцаря Буррал полно забот сейчас. Она - один из немногих представителей Черного Кулака, действительно желающих использовать свое положение на пользу городу, а не на пользу своему карману. Коррупция в ее ордене часто не позволяет ей выполнить свои обязанности так, как ей бы этого хотелось. Ввиду этого, она поддерживает отношения плодотворного сотрудничества с разными группами приключенцев, которые осели во Флане ввиду растущей угрозы от Культа Дракона.

В зависимости от использованной вами зацепки и фракции, к которой принадлежат персонажи, возможно, что это именно фракция изначально предложила, чтобы приключенцы встретились с Рыцарем Буррал.

В ходе беседы она рассказывает следующее.

- Разные люди, которые живут или работают на Площади Школяра сообщили о серии краж. Само по себе в этом ничего необычного нет. Необычно то, что в каждой из краж не пропадало ничего сверхценного, только по одной книге.
- Кражи начались шесть дней назад и с тех пор повторялись каждые два дня.
- Ей не известны детальные подробности краж. Она только знает, что было три кражи, и что все они случились в разных магазинах на Площади Школяра, и предлагает, чтобы приключенцы первым делом поговорили с Кассрой Брэндивайн, Старшим Писарем Библиотеки Мантора, которая сообщила о кражах сегодня утром. Она сможет сообщить подробности.
- Из-за нехватки персонала Рыцарь Буррал не может организовать нормальное расследование преступлений.
- Тем не менее, она может проспонсировать расследование из личных средств, и заплатит группе 50зм за работу.
- Она просит, чтобы приключенцы держали ее в курсе расследования и сообщали о любых уликах, которые могут приблизить ее к аресту преступника.

Отыгрыш Рыцаря Алейд Буррал

Рыцарь Алейд Буррал - сильный воин с острым умом, но ее мягкое сердце, которое она прячет за маской строгости и хмурости, препятствует ее продвижению в иерархии Рыцарей Черного Кулака. Ей хорошо за 40, в ее светлых волосах заметна проседь, и в этом возрасте она решила, что выполнение ее работы на совесть и защита Флана, возможно, более важны, чем продвижение по карьерной лестнице. Она не терпит дураков, и считает приключенцев наиболее яркими их экземплярами.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Улицы. Бульвары и переулки кишат горожанами, смешанными с работы домой или в таверну. На большинстве перекрестков расклеены плакаты «разыскивается» с изображениями культивистов.

Свет. После заката улицы тускло освещены мягким оранжевым светом ламп.

Таверны и гостиницы: Смеющийся Гоблин (гостиница), Треснувшая Корона (гостиница), Колокол Нэта Вайлера (таверна), Горький Клинок (гостиница), Вельветовая Двойка (клуб), Заварник Мадам Фреоны.

Торговля. Товары Кокберна (приключенческое снаряжение), Оружейник Маттео, Ливер Эрнста, Джером из Мальваунта (скупка).

Рынки. Подол (базар).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Пока персонажи не посетят все места преступления, Рыцарь Буррал направляет их сделать это и продолжать поиски.

Когда персонажи посетят все три места, переходите к «Засаде в переулке».

БИБЛИОТЕКА МАНТОРА

Очень вероятно, что в первую очередь персонажи отправятся в Библиотеку Мантора, а именно поговорить со Старшим Писарем, Кассрой Брэндивайн.

Выцветшая под лучами солнца колоннада обрамляет скромный фасад Библиотеки Мантора. Одинокая скамейка смотрит на тихий пруд перед ее зданием в центре Площади Школяра. Территория вокруг очень ухожена и засажена распутившимися в это время года цветами и прочими местными растениями.

Библиотека Мантора - наиболее приметное заведение на Площади Школяра. У персонала Библиотеки, похоже, неиссякаемый запас энергии, которую они тратят на расширение и уход за обширной коллекцией энциклопедий, трудов и сборников. Библиотека существует за счет пожертвований богатых граждан города и скромной платы, взимаемой за проведение исследований, переписывание, переводы.

СТАРШИЙ ПИСАРЬ

Если персонажи заинтересуются в работе и награде, то они, вероятно, в первую очередь направятся в Библиотеку Мантора, а именно на встречу со Старшим Писарем Кассрой Брэндивайн.

Офис Старшего Писаря очень маленький и тесный, и ситуация ухудшается огромным количеством книг, которые стопками сложены на всех поверхностях мебели. Знак на двери гласит:

Кассра Брэндивайн, Старший Писарь

Под ним на гвозде висит небольшая дощечка, на которой мелом написано «у себя».

Когда вы стучите в дверь и открываете ее, голос отвечает «Секундочку!», затем слышится скрип деревянного стула, сдвоенное проклятье и громкий грохот нескольких стопок книг, падающих на пол, из-за которых, наконец, показывается молодая халфлинга с короткими светлыми волосами; ее рубашка и руки измазаны синими чернилами.

Отыгрыш Кассры

Кассра Брэндивайн необычайно юна, учитывая ее статус и род деятельности. При этом, несмотря на возраст, она очень умна. К сожалению, из-за своей работы она занята так сильно, что ее навыки общения несколько атрофировались. Она неуклюжая и неловкая в общении, и от волнения при общении с большим количеством людей может начать заикаться.

Старший Писарь - молодая халфлингская женщина с короткими блондинистыми волосами, которые, похоже, она постригает себе сама. Ее руки сильно испачканы яркими синими чернилами.

Ее одежда хорошего качества, но местами также испачкана теми же чернилами, что и руки. На самом деле, если оглядеться в кабинете, то можно те же самые чернила увидеть и на предметах мебели, и на самой комнате.

Заметив приключенцев, она оправляется и представляется им. Она спрашивает, как их зовут, закрывая глаза и повторяя их имена по очереди, как будто стараясь понадежнее запомнить их. Когда они упомянут, что их послала Рыцарь Буррал, она улыбается и рассказывает следующее.

- Три исключительно редких тома были украдены разных людей, живущих на Площади Школяра, с перерывами в два дня.
- Первая книга была украдена из офиса Айи Гленмиир, волшебницы, у которой на Площади небольшой магазин. Книга представляла собой труд по теории Плетения и называлась «Плетение: Собрание Непрактичных Наблюдений».
- Вторая украденная книга принадлежала Мартен Фоссу, ушедшему в отставку приключенцу, поселившемуся во Флане, который хранит свою частную коллекцию у себя дома в Дворянском Квартале. Книга была мемуаром Рена, давно умершего знаменитого следопыта, считался одним из самых известных граждан Флана.
- Третья и последняя на настоящий момент кража произошла прошлой ночью, книга называлась «Лорды и Династии Флана». Ею владел Эгин Ламарк, местный дворянин, специализирующийся на истории Флана, а конкретно генеалогии и геральдике.
- Кассра предлагает 100зм за возвращение украденных книг. Ей все равно, будет ли пойман при этом вор или нет.
- Кассра вовлечена в расследование, потому что одна из украденных книг (которая была украдена у Айи Гленмиир) - собственность библиотеки, и из-за этого у нее будут неприятности.
- Если ее спросить про чернила на ее руках и на окружающей обстановке, она расставляет руки, хихикает, и объясняет, что все официальные ведомости в Библиотеке используют именно такие яркие синие чернила. «Что же поделывать, такое уж

проклятье у писаря!», смеется она.

Айя Гленмиир

Айя Гленмиир живет в одном из домов в более приятной части Подола. Ее навык как волшебницы скромнее, но истинный ее талант заключается в ее понимании практической природы Плетения. Это академическое знание не приносит особого дохода, так что ей приходится промышлять обучением избалованных отпрысков местного дворянства основам колдовства.

Как местному эксперту по Плетению, ей доверили редкую книгу под названием «*Плетение: Практическое Наблюдение за Непрактичными Проявлениями*».

Эта книга была первым из трех украденных томов.

Дверь в это непримечательное строение открывается и на пороге выходит женщина полуэльф в робе. Из дверей доносится запах цветов и благовоний.

На ее плече сидит маленькая обезьянка с серым мехом. «Я так понимаю, вы пришли допросить меня о пропавшей книге?», говорит она с улыбкой. «Мастер Опанразль определенно недоверчив».

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание магазина Айи таково:

Свет. Днем или ночью, интерьер магазина находится в полумраке света свечей. Тяжелые занавески блокируют большую часть света, приходящего из окон.

Запах. Благовония. Цветы. Чернила и бумага.

Звук. Болтовня. Скрежет перьев о бумагу. Произносимые шепотом заклинания.

Отыгрыш Айи Гленмиир

У Айи слегка звышенное самомнение. Она хорошо осознает таинственность и притягательность, которые придает ее расовая принадлежность, и не стесняется пользоваться ими. Если потребуется, она пустит в ход застенчивую улыбку и накручивание локон на пальчик. Несмотря на это, она очень образована, особенно когда дело касается Плетения.

Айя - женщина эльф примерно 300 лет, у нее длинные черные волосы и ярко-зеленые глаза.

Айя хочет вернуть книгу в целостности и сохранности и ответит на любые вопросы, которые есть у приключенцев. При этом она постарается не раскрыть и не обсуждать свое неудовольствие от того, что кто-то преодолел ее магические защиты.

- Мастер Опанразль - Главный Куратор Библиотеки Мантора.
- Книга принадлежит библиотеке и пребывала в ее кабинете уже два года до того, как была похищена шесть дней назад.
- Книга представляет собой редкий теоретический труд, описывающий Плетение, его историю и гипотезы о происхождении.
- Из-за того, что книга была так ценна, только горстка людей знала, что Айя хранила ее в своей комнате. Тот, кто ее похитил, почти наверняка имел доступ к записям в Библиотеке.
- Книга - единственное, что украли.
- Книга хранилась в стеклянной витрине заворазивающего качества работы. Приключенец с успешной проверкой Мудрости (Внимательности) Сл 15 замечает хитроумно написанные по краю каждой из стеклянных панелей руны. Если проверка превзойдет Сл на 5 и более, персонаж увидит, что одна из рун слегка смазана. После этого можно сделать проверку Интеллекта (Магии) Сл 10, чтобы

понять, что это было сделано специально и полностью разрушило защитные зачарования, наложенные на витрину. Это была работа профессионала.

- Книга была полтора фута в длину и ширину. Она была в переплете из хорошо обработанной белой кожи, на корешке были позолоченные буквы, и лента из белого шелка использовалась как закладка. Передняя обложка книги была украшена символом Мистры, богини магии.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Приключенец с успешной проверкой Мудрости (Проницательность) Сл 10 может понять, что Айя что-то скрывает. Если спросить ее об этом с успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 15, она расскажет следующее.

- Айя потратила много времени на создание магической защиты своих апартаментов, чтобы произвести хорошее впечатление на Лорда-Мудреца, чтобы заслужить его доверие и убедить, что все, находящееся в апартаментах, в безопасности.
- Айя признается, что солгала, что книга - единственное, что украли. Вор забрал и кое-какие из ее вещей, а именно пропали рог взрывов и три свитка. Свитки были с заклинаниями обнаружения магии, огненный шар и удержание личности.
- Если проверка успешна, и, если приключенцы предложат поговорить с Лордом-Мудрецом от ее имени, она будет рада и предложит приключенцам свою помощь. Айя напишет короткую записку на подвернувшемся под руку листке бумаги и передаст ее обезьянке, которая стремглав кидается к окну со сжатой в лапке запиской, вылезает в него и исчезает в неизвестном направлении.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если приключенцы убедят Айю довериться им и заверят, что поговорят с Опанразлем за нее, каждый из них получает по 25 ОО.

МАРТЕН ФОСС

У Мартена, который и сам бывший приключенец, особое отношение с Реном Клинком, и он коллекционирует вещи, принадлежавшие знаменитому следопыту. Среди них собрание мемуаров следопыта. Хотя большая часть коллекции находится в Библиотеке Мантора, один из томов находился в офисе Мартена, и четыре дня назад Эллисон украл его.

Хотя он и в отставке, Мартен оборудовал себе небольшой тренировочный дворик. За один золотой любой желающий научиться махать мечом может прийти сюда и попрактиковаться в отрубании кусков дерева под присмотром парня, который знает в этом толк. А за два золотых он расскажет, что вы делаете не так.

Крики и звон стали о сталь ясно слышны даже до того, как открывается массивная дверь к тренировочной площадке. Дварф средних лет открывает створку двойной двери кулевой руки, ампутированной немного выше локтя.

Внутри широкий тренировочный двор окружен крытыми галереями со столами и стульями в них. В тени отдыхают люди разной степени усталости от тренировок.

Дварф хмурится, приглашая войти: «Вы, полагаю, про книгу пришли?»

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание заведения Мартена:

Свет. Открытый тренировочный двор хорошо освещен днем и ночью.

Запах. Острый запах немых тел, смазанного металла, пыли.

Звуки. Звон стали. Кряхтение. Взволавленные возгласы.

Во дворе несколько человек противостоят одной дварфийке, вооруженной парой топоров. Судя по лицам ее оппонентов, она неплохо с ними справляется.

Отыгрыш Мартена Фосса

Мартен Фосс - человек дела, но как приключенец в отставке, он хорошо понимает каково это, желать чего-то, что нельзя получить. Он совсем не рад вниманию, которое привлекла кража. Он не терпит «тряпок» или тех, кто не ценит силу клинка.

Мартен Фосс - дварф средних лет с короткими черными волосами и ухоженной бородой с хорошо заметной проседью. Он потерял руку десятилетия назад в схватке с медвесовой.

Он также является членом Ордена Перчатки, фракции, преданной борьбе со злом где бы оно ни подняло голову. Он не афиширует этот факт новым знакомым, но любой персонаж с пассивным значением Мудрости (Восприятия) 12 и выше может заметить небольшой медальон с символом в виде сжимающей меч руки в латной рукавице, висящий на ближайшем оружейном стенде.

Мартен свободно обсуждает обстоятельства кражи книги с приключенцами. Он, вероятно, больше заинтересован в ее возвращении, чем Лорд-Мудрец. В ходе беседы он расскажет приключенцам следующее.

- В книге содержались личные мемуары Рена Клинка, которого Мартен Фосс считает героем, относящиеся к времени его жизни во Флане.
- Книга принадлежит Мартену уже десять лет.
- Книга - единственное, что украли из дома.
- Большинство коллекции мемуаров хранится в Библиотеке Мантора, но конкретно этот том обладал персональной ценностью для отставного приключенца. Он просто хочет, чтобы ее вернули, хотя особенно не надеется на это.
- Книга просто стояла на полке, ни замков, ни ловушек.
- Книга была довольно небольшой, примерно фут в длину и полфута в ширину. Она была в переплете из красной кожи с черными надписями на корешке.

Если персонажи спросят, кто такой Рен Клинок, он изумленно смотрит на них, но с удовольствием закрывает этот пробел в их образовании. Прочтите или перефразируйте следующее.

- Рен Клинок сыграл важную роль в победе над Тирантраксусом, сущностью, которая взяла под контроль бронзового дракона и правила Фланом.
- Он участвовал в битве с Тирантраксусом, который после поражения сбежал к Сияющему Пруду, находившемуся под Крепостью Вальево.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Во время общения с персонажами Мартен пристально следил за молодой женщиной в тренировочном дворе. С успешной проверки Мудрости (Проницательность) Сл 10 приключенец может легко заметить ревнивую гордость в его взгляде. Если персонажи спросят, он расскажет следующее.

- Женщина - дочь и лучший студент Мартена, ее зовут Вера, он уже долгие годы не видел, чтобы кто-то сражался, как она
- Ее мать умерла, когда она была маленькая, и это единственный способ, которым он знал, как ее воспитать.
- Если кто-то из персонажей хочет сразиться с ней, он усмехается, и предлагает взять тренировочное оружие и испытать удачу.

Если кто-то из приключенцев желает поспарринговаться с Верой, Мартен указывает им на стенд с тренировочным оружием и громко свистит, чтобы привлечь внимание Веры. На стенде присутствует по паре экземпляров каждого вида простого или воинского оружия в их тренировочных версиях.

Они обиты тканью и не делают повреждений при успешном ударе, но ткань пропитана меловой пылью, так что успешный удар может быть легко различим на достаточно темной одежде.

Перед началом поединка Вера обходит соперника вокруг и сообщает пару правил: «Без брони, без магии, в лицо не бить». Вера (инициатива +2, КД 12) и в самом деле хорошо владеет оружием и атакует с грациозной яростью (+4 к атаке).

Поединок продолжается до трех успешных атак. Если претендент использует магию, или если ему помогает сопартиец, Вера с отвращением кричит, и Мартен просит приключенцев уйти, явно будучи разъяренным.

Если бой идет честно, то вне зависимости от исхода Мартен будет впечатлен и его отношение значительно улучшится. Он отправляется в свой офис и приносит книгу, которая, по его словам, переплетена точно так же, как и пропавшая.

Он просит приключенцев проверить сохранность остальной части собрания в библиотеке. Он предполагает, ухмыляясь, что, имея в распоряжении книгу из той же коллекции, это будет немного проще сделать.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Если член Ордена Перчатки вызовет Веру на поединок и одолеет ее, он получает **одно очко славы**.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если любой из приключенцев впечатлит Мартена Фосса своими боевыми умениями, вне зависимости от победы или поражения, то **вся партия получает по 25 опыта**.

ЭГИН ЛАМАРК

Эгин Ламарк - аристократ и историк, специалист в геральдике и генеалогии. Хотя он живет в благом квартале Флана, работает он в маленьком пыльном магазине в Подоле в течение дня. Его область специализации - история самого Флана и его благородных домов. Но за небольшую комиссию, он помогает людям писать официальные письма и даже составляет проекты юридических документов.

Как и следует ожидать, в его кабинете много книг, которые помогают в его исследованиях, и среди них была довольно старая копия *Лордов и Династий Флана*. Это последняя из украденных книг.

Парадная дверь этого небольшого строения ведет в маленький, тесный офис. Внутри вы замечаете несколько разных геральдических знамен, висящих на стенах над картинками, изображающими, похоже, генеалогические древа.

«Здравствуйте», говорит он, и саркастически добавляет «Я счастлив быть частью всего этого».

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание магазина Эгина следующее: **Свет.** Этот маленький, тесный магазин хорошо освещен светом из окон днем и свечами вечером. **Запах.** Бумага, чернила, клей.

Звуки. Переворачиваемые страницы. Скрежет пера по бумаге.

Отыгрыш Эгина Ламарка

Ламарк что угодно, но только не счастлив быть частью всего этого. Ламарк предельно циничен, и сарказмом пользуется так же мастерски, как воин мечом: точно и целенаправленно. Он не плохой человек, но вся эта история его изрядно напрягает. У Эгина есть секрет, который может быть раскрыт в результате кражи, если он не будет осторожен. Поэтому он выбирает слова крайне тщательно.

Ламарк - настоящий аристократ, помпезный и требовательный. Как мужчина он довольно красив, у него длинные темные волосы, обрамляющие вытянутое лицо. У него пронзительные зеленые глаза, как будто специально созданные, чтобы взирать на людей с презрением. Одет он в изящные одеяния из льна и шелка, а на пальцах у него не меньше полдюжины увесистых перстней. На одном из них с внутренней стороны имеется символ Альянса Лордов. Если один из персонажей аккуратно проявит себя в качестве члена этой фракции, то Эгин тайком покажет символ.

Из разговора с Ламарком приключенцы могут узнать следующее.

- Книга, «Лорды и Династии Флана», представляет собой каталог всех аристократических семейств, когда-либо живших во Флане. Первая запись датируется более чем семью сотнями лет назад.
- Книга находилась в семье Ламарка уже два века.
- Книга была спрятана в ящике его стола, который «был заперт и находился под защитой мощнейшего заклятья». Несмотря на его заверения, магию ящик не излучает.
- Любой изучающий замок приключенец при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 замечает остатки смехотворно простой ловушки, которая не делала ничего, кроме как звонить в крошечный колокольчик, скрытый в столе.
- Он не имеет понятия, зачем кому-то могла понадобиться книга. Она старая и редкая, но представляет собой всего лишь собрание династических данных бывших и нынешних благородных домов. На вид она довольно уродливая и тема у нее неинтересная, да и денег она много принести не может.
- Книга большая, ее толщина целый фут, а длина и ширина - по два фута. Она была в переплете из дубленой шкуры мантисоры. Можно только догадываться как вору удалось таскать ее по городу, не вызывая подозрений.
- Семейство Ламарк уже давно считается уважаемыми специалистами в области династического документирования.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Сложно заметить, но Эгин Ламарк что-то прячет. Ламарк провел годы при дворе и хорошо умеет прятать свои чувства. Тем не менее, приключенцы с пассивным навыком Мудрости (Проницательность) 12 и выше замечают, что он что-то скрывает. Но как бы он ни был хорош во лжи, внутри он, по сути, труслив. Так что если один из приключенцев прямо спросит Ламарка о том, что тот не договаривает, то в случае успешной проверки Харизмы (Убеждения или Запугивания) Сл 15 Эгин нехотя расскажет следующее.

- Несмотря на довольно давние заявления его семейства о благородном происхождении, на самом деле они не имеют отношения к дому Ламарк. На самом деле, последний представитель Ламарков умер около двухсот лет назад.
- Прапрапрадедушка Эгина сделал пару хитрых ложных записей в «Лордах и Династиях Флана», что позволило его семье претендовать на связь с пресекшейся династией Ламарков. Так как некому

- было оспорить эти претензии на родство, то и сомнений в их правдивости особенно не возникло.
- Эгин с ужасом думает о том, что если правда всплывет, то он лишится того образа жизни, к которому он так привык.
- Кража или даже уничтожение книги определенно защитило бы его секрет, но он предан своему долгу и позиции, и считает, что такой поступок был бы вопиющим бесстыдством (его искренность в этом может быть подтверждена успешной проверкой Мудрости (Проницательность) Сл 10).
- Если приключенцы согласятся вернуть Ламарку книгу, не раскрывая его секрет, он соглашается удвоить награду Главного Писаря Кассры, уплатив ее по возвращении книги

Альянс Лордов

Претензии Эгина на благородство ложны, и доведение этого факта до внимания Альянса Лордов будет высоко оценено фракцией, которая не терпит самозванцев в своих рядах.

Члены фракции Альянс Лордов, которые сообщают фракции о вышеописанном обмане, получают **одно очко славы**.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если приключенцы вытянут из Ламарка его истинные мотивы и намерения, каждый получает по 25 очков опыта.

СОКРОВИЩА

Если приключенцы узнают правду о доме Ламарк, то Эгин предлагает группе 50зм, чтобы та не раскрывала его секрет.

ЗАСАДА В ПЕРЕУЛКЕ

Персонажи этого не знают, но за ними следят. У Кальта Дракона повсюду глаза, и он узнал, что приключенцы расследуют кражи. Из-за этого культисты следовали за персонажами с целью отбить охоту расследовать дальше.

Когда персонажи посетят все три места преступления, прочитайте следующее в момент, когда они покидают последнее место преступления.

В Подоле, как и всегда, кипит жизнь, и сотни людей спешат куда-то мимо вас. Когда вы заворачиваете за угол, из подворотни выходит эльф и останавливается на улице перед вами

«Приветствующие передают привет и сообщают, что для вас имеется информация. Следуйте за мной», говорит эльф прежде, чем, оглянув улицу обеспокоенным взглядом, уйти обратно в подворотню.

«Эльфа» зовут **Суарес**, на самом деле он **человек-головорез**, и он не тот, за кого себя выдает. На самом деле он - наемник на службе Кальта Дракона, кто пытается сойти за члена Приветствующих - местной бывшей воровской гильдии, которая теперь превратилась в борцов за свободу.

Отыгрыш Суареса

Суарес совсем недавно стал членом Кальта Дракона. Как и всякий новобранец, он волнуется, что может провалить свою миссию. Но при этом он довольно уверен в себе и обаятелен. Он охотно будет раздавать комплименты, если это поможет делу.

Глядя в переулок за подворотней, приключенцы видят, что он идет примерно 100 футов по прямой, а потом резко поворачивает направо. Хотя с улицы этого и не видно, там переулок заканчивается небольшим тупиком-двориком примерно 40 футов в поперечнике.

Суарес не ждет реакции персонажей перед тем, как уйти в подворотню. Он ждет примерно в 20 футах от начала переулка, и продолжает идти дальше, если видит, что персонажи следуют за ним.

Он пытается завлечь персонажей в место засады, где **Фулта, халфлингский шпион**, ждет вместе со своими двумя **халфлингскими телохранителями (параметры стражников)**. Суарес ведет приключенцев узким, извилистым проулком, пока не заведет их в место, где он его коллеги атакуют партию.

Если его спросить, то он просто скажет, что Приветствующие знают о кражах книг и владеют информацией, почему их украли. Он уверяет, что самому ему детали не известны, но он ведет их к кое-кому, кто знает всё.

Если кто-то из приключенцев сделает успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15, он поймет, что с Суаресом что-то не то. Сам он отвергает любые намеки на то, что лжет.

Если приключенцы отказываются следовать за Суаресом, то он пытается убедить их, и если это не удастся, то он и его подельники просто атакуют персонажей через пару кварталов отсюда.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа или слабая группа:** уберите шпиона
- **Сильная группа:** Суарес из головореза становится капитаном бандитов
- **Очень сильная группа:** Суарес из головореза становится капитаном бандитов; замените стражников на головорезов

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание обоих мест засады одинаковое.

Свет. Улицы Флана хорошо освещены днем и тускло освещены ночью.

Запахи. Острый запах немых тел, навоза, а также свежей и гнилой еды.

Звуки. Торговля, смех, ржание лошадей.

ЗАСАДА

Вне зависимости от того, последуют ли персонажи за Суаресом, они попадают в засаду агентов Культа. Единственная разница - местоположение засады.

Приключенцы следуют за Суаресом. Их атакуют в тупике в конце переулка, когда выходят из-за угла.

Когда вы выходите из-за очередного поворота, вы видите, что дорога завершается тупиком-двориком примерно 40 футов в поперечнике. Суарес останавливается и разворачивается к вам с широкой улыбкой на лице. Как по сигналу, две другие фигуры выходят из-за куч мусора и ящиков, преграждая вам легкий путь к отступлению. «Вы суете носы куда не следует», ледяным голосом говорит эльф, «пришло время получить в них».

Приключенцы не следуют за Суаресом. Их атакуют через несколько кварталов.

Вы чувствуете некую тревогу, и спустя пару мгновений, понимаете, откуда она: суета людной улицы куда-то пропала.

Люди спешно уходят за двери либо спешат прочь с улицы, взяв детей за руку. Когда толпа совсем растворяется, вы видите знакомое лицо.

«Нам не нравится, когда нас игнорируют», говорит эльф, доставая кинжал из-за пояса. В это время из оставшихся прохожих выделяется два халфлинга, вооруженных короткими мечами.

В свой ход Суарес устремляется к наименее бронированному противнику, а халфлинги тем временем отвлекают остальных. Фулта прячется в большом ящике в конце переулка (или просто на отдалении по улице) и ждет конца раунда, прежде чем стрелять из короткого лука. Она целится в заклинателей прежде всего.

Суарес сражается насмерть просто из страха наказания культом за провал. Если у Фулты или телохранителей остается 5 хитов или меньше, они бегут, а если бегство невозможно - сдаются.

Расовые черты халфлингов

Фулта и телохранители - халфлинги, так что следует добавить к их характеристикам следующие черты.

Смелость. Халфлинги получают преимущество на спасброски против страха.

Халфлингская Ловкость. Халфлинги могут передвигаться через клетки, занятые существами большего размера.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Кроме как под воздействием магии Суарес, если его не убивать, не выдаст секретов. Под воздействием зачарования Суарес может подтвердить, что является членом Культа Дракона, что он подтверждает, снимая перчатку и показывая татуировки зеленого цвета на трёх пальцах правой руки. Он рассказывает, что атаковал партию по приказу члена культа, про которого он ничего не знает кроме того, что его руки были измазаны яркими синими чернилами.

Если захватить Фулту или телохранителей, они свободно признают, что были наняты человеком в черной полумаске, у которого были пятна ярких синих чернил на руках. Кроме этого они ничего не знают. Если никого из наёмников не схватили или если все мертвы, то после боя персонажи находят письмо.

Письмо написано яркими синими чернилами, и в нем говорится:

«Просто сделай это, Суарес. Если они меня найдут, то последние четыре месяца пойдут насмарку. Докажи, что Шепчущий не зря в нас верит.»

Б.

Письмо написано Эллисоном Беренжером, но может легко возникнуть подозрение, что за кражами стоит Кассра Брэндивайн из-за особых чернил, которыми оно написано и буквы Б, которой подписано письмо.

Если приключенцы поспешат к Рыцарю Буррал после схватки в переулке, то она будет потрясена, но ее настроение улучшится, если при этом персонажи приведут ей Суареса, Фулту или телохранителей, что она высоко оценит.

Если обсудить с ней обнаруженные улики, она предполагает, что здесь происходит нечто большее, чем простые кражи. Если персонажи сами этого не делают, то она указывает на возможную связь между чернилами, которыми написано письмо, и пятнами на руках Кассры. Она возвращает письмо приключенцам.

СОКРОВИЩА

У Суареса в общей сложности 25зм. Если Фулту убить или захватить, то у нее 15зм и вышеуказанное письмо. У каждого из телохранителей по 5зм.

Также у Фулты есть *зелье лечения*.

НАГРАДА ОПЫТОМ

После того, как персонажи обследуют все три места преступления, они получают по 50 опыта.

Часть 2: Явные тексты

Поиски вора свитков вновь приводят персонажей в Библиотеку Мантора. Эллисон, Вор Свитков, сбросил маскировку библиотечного писца, убил старшего библиотекаря и скрылся глубоко в архивах библиотеки.

Библиотека Мантора

Библиотека Мантора - самое большое здание на Площади Школяра. При этом большое оно не только над поверхностью, но и уходит на несколько этажей вниз. Нижние уровни библиотеки редко посещаются, и в ней есть места, которые не знали света свечи уже более века.

Основанная знаменитым мудрецом Мантором библиотека в предыдущие столетия была разграблена союзной бандой кровожадных гуманоидов. В последнее столетие, тем не менее, значительные усилия были вложены в возвращение наследия Мантора к его былому величию.

Любой горожанин допускается в обширный передний читальный зал, но большинство томов в библиотеке доступны только ее персоналу либо по личному приглашению наиболее старших администраторов библиотеки. Из этих администраторов наиболее старший - Опанраэль.

Кассра Брэндивайн

Если персонажи поспешат в библиотеку, чтобы предъявить ей улики или письмо, найденное у нападавших, они обнаружат, что на самом деле она их ража видеть. При этом, если персонажи с ходу будут обвинять ее, она достаточно сильно оскорбится. Но это проходит, если ей объяснят причину, по которой подозрение пало на нее.

Кассра хмурится и задумчиво потирает подбородок, оставляя синее пятно на нем. «Если вор имеет доступ к этим чернилам, то, похоже, мы имеем дело не с вором», тихо говорит она «а с красной».

Старший Писарь Кассра предлагает пройти поговорить с ее начальником, Мастером Опанраэлем, Старшим Куратором Библиотеки Мантора. При этом она предупреждает приключенцев, что он очень занятой человек.

Мастер Опанраэль

Опанраэль - Старший Куратор Библиотеки Мантора, и в этой должности он уже десятки лет. Его знание системы каталогизации библиотеки непревзойденно, и, если дать время, он сможет найти в ней любую книгу среди имеющихся в ней.

При входе в офис Главного Куратора в нос ударяет запах бумаги, чернил и клея. Перед вами стоит человек на вид такой же потрепанный и пыльный, как и книги и свитки, аккуратно сложенные в его офисе.

Отыгрыш Мастера Опанраэля

Опанраэль работает в библиотеке дольше кого-либо другого и знает ее как свои пять пальцев. Он опрятный человек, практически до одержимости. Он очень ценит порядок и структурированность, и не терпит тех, кто не ценит. Он несколько высокомерен, но его легко увлечь темами, которые ему интересны.

Опанраэль - достойный человек на заказе своих лет с удивительно яркой копной рыжих волос, заплетенных в длинную косу. Его зеленоватоголубые глаза имеют бледноватый оттенок, что

выдает в нем какую-то долю эльфийской крови.

Он одет в красную робу того же фасона, что и у других библиотекарей, и только серебряная цепь и знак выдает его статус Мастера-Библиотекаря.

При первой встрече реакция Опанраэля на приключенцев будет зависеть от результата их общения с Айей Гленмиир.

Если они обещали Айе поговорить с Главным Куратором, она написала ему записку, предупредив его о их визите.

В противном случае, встречи у них не назначено. Опанраэль четко придерживается своего расписания и приключенцам будет очень затруднительно встретиться с ним быстро без предварительной договоренности. Тем не менее, это не невозможно.

При успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15 приключенцу удастся впечатлить Опанраэля настолько, что он соглашается встретиться с ними немедленно. Если персонажи пытаются запугать его, то их немедленно прогоняют из комнаты под страхом ареста Черным Кулаком.

В зависимости от обстоятельств их встречи, выберите один из вариантов приведенного ниже текста для прочтения вслух.

• **У приключенцев назначено.** Если приключенцы заверили Айю Гленмиир, что поговорят с Опанраэлем относительно продолжения хранения ею библиотечных книг, то Главный Куратор осведомлен об их приходе и согласен принять их немедленно.

«Ах, да, я полагаю, вы» - он делает паузу, осматривая вас - «те, кого мадам Гленмиир упоминала в своей записке. Чем могу помочь?»

• **У приключенцев не назначено. Убеждение успешно.** Опанраэль принимает приключенцев за ничто иное как просто шумливых надоедливых персон и просит вернуться, когда он не будет так занят. При успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15 приключенцам удастся произвести на него впечатление людей, которые ему могут помочь.

«Ну, у вас не назначено, конечно, встречи», говорит Куратор, сложив пальцы, «но я, наверно, смогу выкроить для вас прю минут».

• **У приключенцев не назначено. Убеждение не успешно.** Если приключенцам не удастся очаровать Опанраэля, он просит их выйти и подождать в небольшой комнате для ожидания рядом с его офисом. Спустя примерно час, он выходит.

«Несмотря на ваше полнейшее презрение к этикету и, что более важно, отсутствие назначенной встречи, благодарю вас за терпение. Что я могу для вас сделать?»

- В ходе беседы Опанраэль рассказывает следующее.
- Он мало знает об обстоятельствах кражи трех книг, но знает о факте их исчезновения.
- При этом у него есть более волнующие его проблемы, а именно исчезновение двух членов его персонала: Гарды Гринлиф и Эллисона Беренжера.
- Их отсутствие нарушило последовательность смен персонала библиотеки, и он занят переменной последовательности дежурств, чтобы библиотека могла работать в нормальном режиме.
- Гарда Гринлиф - старший библиотекарь с безупречной историей работы.
- Эллисон - писарь, который работает в библиотеке всего четыре месяца, но за это время тоже зарекомендовал себя как надежный работник.

Если ему предъявить письмо, обнаруженное у

Суареса, Опанраэль опознает чернила как те, что обычно используются в библиотеке. Он недолго обдумывает упоминание мысли, что один из писарей может быть вором, но быстро отвергает идею, что кто-либо из персонала мог сделать такое.

Он, тем не менее, признает, что исчезновения могут не быть совпадением, розыск Эллисона может быть ключом к распутыванию этого дела. Если приключенцы не дадут Опанраэлю письмо, то его упоминает Кассра.

Опанраэль знает про Эллисона не много. После быстрого взгляда в книгу с расписанием работ он говорит, что сегодня Эллисон должен был работать в архивах, и это может быть неплохим местом для начала поисков. С усмешкой Кассра замечает, что архивы очень обширные, и было бы неплохо как-то сузить область поиска.

Если приключенцы впечатлили Мартена Фосса, и у них есть его книга, то Опанраэль улыбается и говорит, что она определенно поможет это сделать. Он переворачивает несколько страниц, находит что-то в тексте, записывает на листке бумаге и даёт его Кассре, которая смотрит на него и, кивнув, выводит приключенцев из комнаты.

КРОВЬ И КНИГИ

Заполучив книги, принадлежавшие Айе и Эгину, Эллисон забрался сюда в поисках мемуара, описывающего воспоминания Рена Клинка о Сияющем Пруду.

Вор Свитков использовал хорошее знание Гардой архивов и книгу, украденную у Мартена Фосса, чтобы найти эту комнату. В определенный момент Эллисон нашел, что искал, и убил Гарду.

Когда приключенцы входят в Архивы, он еще находится в них и читает, но когда он замечает свет, который несет с собой Кассра, он немедленно сбегает вглубь Архивов, на нижние уровни.

Когда Кассра ведет приключенцев в архив, прочтите следующее:

Ведя вас через несколько коридоров и лестничных пролетов через проходы и хранилища, Кассра, похоже, четко представляет себе, куда вам всем нужно попасть. Лестница за лестницей, она спускается с вами всё ниже и н же, держа впереди себя лампу. Наконец, писарь останавливается около одной из дверей и открывает ее, и помещение наполняет запах застоявшегося воздуха и древней пыли.

«Это здесь», говорит она.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание Архивов следующее.

Свет. Эта часть библиотеки находится глубоко под землей, поэтому тут совершенно темно. Единственный источник света - это тот, который Кассра приключенцы принесли с собой.

Запахи. Пыль, старые бумаги, клей.

ПОИСК

Если у приключенцев есть книга Мартена, то записка Опанраэля указывает, в какой части Архивов начать поиски. В противном случае придется искать по старинке.

Легкость, с которой приключенцы могут найти нужную часть Архивов, зависит от двух факторов.

- **С запиской Опанраэля.** Если у приключенцев была книга Мартена Фосса, то Опанраэль указал в записке, где расположены остальные книги из этого набора. Кассра знает, где это, и быстро приводит туда приключенцев.
- **Без записки.** Если у приключенцев нет способа сузить область поиска, то потребуется поработать,

чтобы найти нужную часть Архивов. Поиск занимает час и требует успешной проверки Интеллекта (Анализ) Сл 15.

ТРУП

Когда они найдут нужную часть Архива, прочтите следующее.

Поиск приводит вас в маленькую комнату в дальнем углу обширных Архивов.

Несмотря на ее размер, она так же, как и остальная часть Архивов, набита книгами до отказа, полки практически ломятся от свитков, томов и прочих трудов.

Подойдя к полке на дальней стороне комнаты, вы видите небольшой читальный столик, на котором распростерт темный силуэт.

«Боги, помогите!», ахает от испуга Кассра, в ужасе забиваясь в угол.

Силуэт - это труп Гарды Гринлиф, пропавшего библиотекаря. Он лежит лицом вниз в луже подозрительно свежей крови.

Тело принадлежит мужчине человеку средних лет в серой робе из дотканной материи. В его левой руке все еще находится перо, острие которого попачкано чернилами. Тонкие струйки темной крови идут из его ушей, ярко контрастируя с бледностью его лица.

Повсюду разбросаны книги.

Если персонажи обыскивают это место, они узнают следующее.

- Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 5 показывает, что Гарда погиб от единственного удара по голове. Если проверка была с результатом 10 и выше то становится ясно, что смерть наступила менее двух часов назад
- Кожаный ремешок на поясе был срезан. На таком же ремешке Кассра носит ключи.
- Две книги все еще лежат на столе. Две маленькие книги в переплете из красной кожи и более крупная белая книга. Белая книга и одна из красных лежат открытыми рядом с телом.
- Большой свиток из пергамента с золоченым торцом лежит на полу. Успешная проверка Интеллекта (Магии) Сл 10 показывает, что это был свиток обнаружения магии.

Если у Кассры спросить про ремешок с ключами, на лице ее появляется беспокойство.

«У Гарды были ключи от Архивов», говорит она, вытирая рукавом рот «Похоже, теперь у убийцы есть доступ к тому, к чему не должно быть доступа.»

ОСМОТР КНИГ

Вокруг тела Гарды лежит несколько книг, некоторые из них примечательны.

- **Две маленьких книги в красной коже.** Это коллекция мемуаров Рена Клинка. Большинство из них валяется на полу, а некоторые все еще на полках. Две из них на столе рядом с телом Гарды. Одна из них – книга, украденная у Мартена Фосса. Она в данный момент закрыта, а вот вторая раскрыта. Если приключенец активно осмотрит раскрытую книгу, то при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15 обнаружит, что пара страниц из книги была изъята с помощью чего-то похожего на очень острый нож. Эта проверка делается с преимуществом, если они обнаружат, что из другой книги также вытащены страницы.
- **Большая книга в белой коже.** Это «Плетение: Практическое Наблюдение за Непрактичными Проявлениями», которая была украдена у Айи

Гленмиир. Она тоже лежит раскрытая рядом с телом Гарды. Если приключенец активно осматривает книгу, то при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15 замечает, что з книги была изъята пара страниц чем-то, напоминающим очень острый нож. Эта проверка делается с преимуществом, если будет обнаружено, что из другой книги также вытащены страницы.

У обеих книг есть нечто общее: отсутствующие страницы описывают одну и ту же тему. Если приключенцу известно про то, что страницы в обеих книгах вытащены, то при успешной проверке Интеллекта (Анализ) Сл 10 он замечает, что они были на одну тему.

Судя по тексту до и после вытащенных страниц, они относились к Сияющему Пруду, редкому магическому феномену, вызванному небольшим разрывом в Плетении, источнике всей магии на Фаэруне. Если говорить точнее, то оба отрывка говорили про один и тот же конкретный Сияющий Пруд, который когда-то был активен под Крепостью Вальево здесь, во Флане.

Когда приключенцы упомянут это, Кассра ахает. Но прежде чем она успевает что-либо сказать:

Оглушающий и сотрясающий землю шум разрывает тишину Архивов, а за ним следует звук сыпавшихся кирпичей, камней и падающих шкафов, постепенно замирая эхом в тишине. Вокруг вас начинают как домино падать полки.

Шум был в результате использования Эллисоном *рога взрывов*, украденного у Аий Гленмиир. Шум и вибрации вызвали **падение неудачно стоявших книжных шкафов**. Каждый приключенец должен прокинуть спас-бросок по Ловкости или получить 4 (1к8) дробящего повреждения от падающих книг и полок.

При успешном спас-броске урон половинный. При провале на 5 и более приключенец оказывается погребен под грудой книг, и его потребуется откапывать, что потребует в течение часа двигать тяжелые шкафы и рыть в книгах.

Выйдя из небольшой комнаты, они обнаруживают, что большинство шкафов в Архивах попало. Опан-раэля не очень порадует мысль о том, что здесь теперь надо будет наводить порядок.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если приключенцы уже сами до этого не догадались, Эллисон ушел глубже в Архивы. Кассра знает, куда их отвести, но говорит, что в хаосе после взрыва сломала руку. Она указывает приключенцам направление к нижним уровням, но говорит, что самой ей придется вернуться наверх.

Дверь на нижние уровни найти несложно, как раз потому, что шкафы в главном зале архива попадали. Она явно будет видна с расстояния 40 футов любому с темновидением или с источником света. Чтобы пробраться к двери по попадавшим шкафам потребуется время, но не потребуются никаких проверок.

АРХИВЫ

Расследование персонажей приводит их на нижние уровни Архивов библиотеки.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Помещение. Высота сводчатого потолка помещения 15 футов около стен и поднимается до высоты 30 футов в центре комнаты. В середине потолка в высшей точке находится большое вентиляционное отверстие. Сам архив представляет собой огромный квадрат со стороной 100 футов.

Свет. В архиве нет освещения, и единственные источники - это те, которые приключенцы принесли с собой.

Звуки. Отдаленные стоны, скрежет.

Перемещение. Шкафы повалились в пределах 40 футов от стен и считаются сложной местностью.

1. ГЛАВНЫЙ АРХИВ

Главный архив когда-то содержал тысячи и тысячи томов письменного слова, как художественного, так и документального. Когда Жентарим получил контроль надо Фланом, большая часть этого была сожжена.

Эта огромная комната наполнена остатками книжных шкафов, столов и прочей мебели. Середина комнаты пуста, но почернела от пожара столетней давности, и кругом валяются обгорелые кости.

В дальней стене, похоже, взрывом было проделано отверстие, и теперь пол здесь усеян кирпичами и прочими обломками от взрыва.

Здесь нет ничего ценного, но три тени пробудились, когда Эллисон побеспокоил сундук в Тайнике, и теперь они находятся в этой комнате. Тени нападают на приключенцев, когда те достигнут центра комнаты.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- Слабая группа: уберите одну тень
- Сильная группа: поменяйте теней на спектров
- Очень сильная группа: пять спектров вместо трёх теней

2. ТАЙНИК

Незадолго до уничтожения Флана в 1356 ЛД Делор вместе с писарями и библиотекарями Библиотеки Мантора спрятал ее самые ценные сокровища в этой комнате. Он был запечатан и оставался закрытым, пока Эллисон не использовал *рог взрывов* Аий, чтобы открыть его. Он быстро осмотрел сундук и взял что было наиболее ценного на вид. В спешке он нечаянно активировал ловушку на сундуке и был отравлен.

Проведя предварительные исследования, он знал, что находился близко к канализации. Поэтому Эллисон еще раз использовал *рог взрывов*, чтобы проделать проход в туннели под Фланом. Тем не менее, при этом рог взорвался и был уничтожен, а Эллисон получил серьезные ранения.

Эта комната примерно 30 футов в длину и вдвое меньше в ширину. Ее стены заставлены шкафами, в которых стоят книги и прочие мелкие предметы. В дальнем конце комнаты на деревянном столе стоит серебряный сундук.

Здесь имеется вторая похожая дыра в правой стене, из которой слышно журчание воды. На почерневшем и обожженном полу валяются остатки рога, разбитого почти до неузнаваемости.

Это остатки *рога взрывов*, который уже не починишь.

Осматривающий сундук приключенец при проверке Интеллекта (История или Магия) Сл 15 опознает символ на сундуке как принадлежащий Денлору, волшебнику, когда-то жившему в Флане. Крышка сундука сейчас открыта.

Сундук очень необычной конструкции с удивительно сложным замком. Если приключенец активно осмотрит замок, то при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 замечает крошечную иглу, вышедшую из замка, конец которой испачкан

едва различимой каплей крови.

Внутренняя часть сундука заполнена отделениями и ящичками, которые раскладываются и выезжают на хитроумных полозьях, что дает доступ одновременно к разным отделениям для хранения. Сундук сейчас как раз так и разложен.

При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 обыскивающий сундук персонаж обнаружит, что в нем есть скрытые отделения.

Скрытое отделение сундука обито красным сатином. На дне лежит обруч на голову, сделанный из полированной кости, на котором тот же самый символ, что и на передней части сундука.

Это *обруч интеллекта*. Рядом с ним лежит небольшой пузырек с жидкостью - это *зелье лечения*.¹

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

При осмотре дыры в стене приключенцы замечают веревку, одним концом привязанную к ближайшему шкафу, а вторым уходящую вниз, в темноту. Там слышно течение воды. Персонажи с источником света могут внизу различить канал с водой, и по обеим сторонам его небольшие дорожки. Судя по виду и запаху, это канализация.

Эта дыра также была проделана Эллисоном с помощью рога взрывов. Отравленный и раненный, Эллисон прыгнул в дыру и сбежал.

СОКРОВИЩА

Сундук и содержимое здешних шкафов довольно ценное, и библиотека заплатит за их возвращение в целости. Если приключенцы сообщат Опанраэлю или Кассре о находке, или сами вернут ее в библиотеку, им заплатят 50зм.

В сундуке находится *обруч интеллекта*, принадлежавший Денлору, а также *зелье сильного лечения*.

КАНАЛИЗАЦИЯ ФЛАНА

Дыра ведет к канализации и руинам под Фланом. Эллисон не знает, что в ней куча ползающих падальщиков².

Его путь привел его прямо в лапы трех из этих существ, эту встречу он едва пережил только благодаря украденному у Аيي Гленмиир *свитку огненного шара*.

Более новая часть канализации была вырыта в виде ровной сети, так что можно довольно легко, ориентируясь по звуку, выйти к водозабору из реки Стоянов. Звук текущей воды легко различим, он эхом отражается от стен и множества пересекающихся туннелей. В какой-то момент приключенцы выходят к водозабору.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Помещение. Проходы здесь 15 футов шириной и 10 высотой. По обеим сторонам канала глубиной 5 футов имеются дорожки шириной 5 футов. Канал наполнен зловонной быстро текущей водой.

Канал. Любой приключенец, упавший или прыгнувший в воду, тут же покрывается грязью и отходами, и должен сделать спас-бросок Телосложения Сл 15 или быть отравленным, пока не помоется в достаточно большом количестве воды (например, в реке Стоянов) и не сделает короткий отдых. Кроме того, вода движется довольно быстро. Находящийся в канале персонаж должен сделать успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10 или его снесет по течению на 15 футов.

Свет. В канализации нет источников света. Единственный источник - это который приключенцы

1 Ниже говорится, что это - *зелье сильного лечения*, что вполне возможно по контексту

2 Это carrion crawler, или гусеница-трупоед

принесли.

Отравление

Отравленный персонаж получает помеху на атаки и проверки способностей.

ВОДОЗАБОР

Вода из реки Стоянов наверху втекает сюда с запада по крутому водозабору шириной 10 футов, заканчивающемуся бассейном радиусом 30 футов и глубиной около 5 футов. Комната окольцована 15-футовым проходом. Вода из бассейна вытекает в канал, вдоль которого до этого шли персонажи.

Когда вы выходите из туннеля, по которому, шли, в большую круглую камеру радиусом 60 футов, рев текущей воды наполняет воздух. Вода каскадами течет по крутому водозабору на дальней стороне комнаты в бассейн в ее середине. Рядом с водозабором имеется лестница, которая ведет вверх, к дневному свету.

Два больших волнообразных силуэта движутся на противоположной стороне помещения возле участка пола, который почернел и покрылся золой, как будто от интенсивного горения.

Два **ползающих падальщика** кормятся тушей третьего, убитого Эллисоном. Когда Эллисон наткнулся на ползающих падальщиков, он убил одного, а остальных двух поранил с помощью *свитка огненного шара*, украденного у Аيي Гленмиир. Самому ему удалось сбежать, но при этом он и сам был ранен и кроме того уронил свой рюкзак.

Два ползающих падальщика гусеницы при виде персонажей сразу же атакуют их. Из-за полученных в предыдущем бою ран у каждого из них всего по 35 хитов.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются, если не указано обратное.

- **Очень слабая группа или слабая группа:** уберите одного ползающего падальщика
- **Сильная группа:** ползающие падальщики имеют полные (51) хиты
- **Очень сильная группа:** добавьте одного ползающего падальщика; ползающие падальщики имеют полные (51) хиты

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Около трупа гусеницы, теперь на три четверти съеденного, и почерневшей части пола валяется потрепанный рюкзак. Его содержимое вывалилось на пол. Около рюкзака лежит свиток пергамента. Успешная проверка Интеллекта (Магии) Сл 15 показывает, что это был *свиток огненного шара*.

В рюкзаке была смена повседневной одежды и золотые и серебряные монеты на общую сумму 35зм. Также среди вещей в рюкзаке набор документов.

- Листок бумаги с чем-то похожим на список названий книг. Многие из них перечеркнуты, но у трех стоят отметки рядом с названием. Эти книги - *Лорды и Династии*, *Плетение: Практическое Наблюдение за Непрактичными Проявлениями и мемуары Рена Клинка*.
- Примерная карта Флана и его окрестностей. На карте отмечено место в полудне езды на восток по Фланскому Пути, которое помечено как «Рыгнакс» и обведено кружком. Без проверок понятно что отмеченное на карте место - это Сумеречная Топь - большое болото к востоку от Флана.
- Записка без подписи гласит:

«Эллисон,
Когда ты раздобудешь то, что может помочь нам в поиске, встретиться с Рытнаксом в болоте к востоку от города, возле Фланского Пути.

Убей всех, кто обнаружит твою работу. Не подведи нас снова».

В дополнение к рассыпавшемуся содержимому рюкзака при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 персонажи замечают след из свежей крови, ведущий к лестнице. Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 показывает, что кровь принадлежала гуманоиду.

Водозабор выходит на открытое пространство возле внешней стены Флана на берегу реки Стоянов.

СОКРОВИЩА

У трупных гусениц нет сокровищ, но, если кто-нибудь из приключенцев наберется смелости обыскать бассейн и сделает успешную проверку Интеллекта (Анализ) Сл 10, он сможет набрать там разных монет на сумму 15зм.

ЧАСТЬ 3: ДРАКОНЬЕ БОЛОТО

Приключенцы узнали, что Эллисон направился на восток по Фланскому Пути по направлению к Сумеречной Топи.

У них есть примерное представление, куда, но они без понятия, зачем. Единственная улика - это письмо, найденное в потрепанном рюкзаке. Чтобы узнать больше, им придется проследовать на восток.

ЛОГОВО РЫТНАКСА

Рытнакс - это **вирминг (детеныш) черного дракона**, который был послан Культom Дракона забрать сведения, которые раздобыл Эллисон. Пока он ждал Эллисона, он устроил себе небольшое логово в Сумеречной Топи.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Местность. Болото, в котором устроился Рытнакс, довольно мрачная, серая и безрадостная топь в тени высоких, зловещих деревьев. В воздухе жужжат мошки и прочие кровососущие насекомые.

Вода. В основном местность покрыта водой глубиной примерно по колено, хотя попадаются сухие, но неустойчивые участки земли. Эти островки земли, включая тот, на котором расположено логово дракона и кострище, обозначены на карте. Остальная местность - сложно-проходимая местность.

Свет. Несмотря на густой лес в болоте, здесь хорошее освещение, если персонажи прибывают сюда днем. В противном случае, 20-футовая зона вокруг костра Эллисона тускло освещена, а далее темнота.

Звуки. Квakanье лягушек, всплески воды, жужжание насекомых.

Запахи. Стоячая вода, кисловатый привкус в воздухе.

Туман. Клубящиеся сгустки тумана слегка закрывают существ, стоящих в нем.

Карта ведет вас на восток по Фланскому Пути и вскоре вашему взору открывается Сумеречная Топь, темная и зловещая.

На горизонте из болота возвышается огромный холм с зияющим отверстием в его склоне. На его фоне вдалеке пламя маленького костерка пляшет во мгле.

У огня сидит человек, а рядом у его ног свернулось нечто, что вы принимаете за большую черную собаку. Это впечатление тут же исчезает, как только существо расправляет свои кожистые крылья и изгибает свою длинную шею в вашу сторону, а затем бормочет что-то на странном, гортанном языке.

Эллисон здесь, зализывает серьезные раны, которые он получил при побеге из Флана. **Рытнакс**, вирминг черного дракона, тоже здесь.

Если кто-то из персонажей понимает Драконий язык, то они слышат, как он говорит: «Ага, посетители» низким, скрипучим голосом.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Члены Изумрудного анклава знают слухи об очень молодом черном драконе в Сумеречной Топи, который угрожал местным людоящерам, пытаясь заставить их служить себе. Рытнакс отвечает описанию, и, если его спросить об этом, с удовольствием похвастается, что командует «жалкими мутночешуйчатыми», которые здесь обитают.

Членам Изумрудного анклава сообщено, что этот дракон нарушает естественный порядок и баланс в болоте, поэтому он должен быть уничтожен. Если

дракон будет убит, а не просто прогнан, то члены Изумрудного анклава получат **одно очко славы**.

Отыгрыш Эллисона

Эллисон устал и ранен. В последние пару дней он вообще не спал. За это время он был отравлен, попал во взрыв и был погрызен трупными гусеницами. Его единственное желание сейчас - отдохнуть, он напрягался изо всех сил уже почти декаду, и это сказалось на его состоянии. Он не доверяет Рытнаксу, но в данный момент выбора у него нет.

Он готов поговорит, не если приключенцы атакуют, он будет защищаться. Он слишком через многое прошел, чтобы теперь сдаться, и смерть будет всего лишь возможностью получить то, чего он так долго был лишен - отдых.

Отыгрыш Рытнакса

Не смотря на свое мировоззрение, Рытнакс любит принимать посетителей, по крайней мере на недолгое время. Он юн, хвастлив и заносчив; он любит, чтобы было, кому рассказать свои дикие и неправдоподобные истории о его силе, хитрости и беспощадности. Но это ему быстро надоедает, и он начинает злиться на тех, кто, по его мнению, не проявляет должного интереса к его рассказам.

Эллисон явно обеспокоен прибытием приключенцев. Описывая его, прочитайте или перефразируйте следующее.

- Он выглядит усталым, как будто не пал много дней, и, кажется, болен.
- Его левая нога, похоже, только что перебинтована, но бинты уже пропитались кровью.
- У него обильные ожоги на руках и лице, как будто что-то, что он держал, воспламенилось или взорвалось.

И Эллисон, и Рытнакс не против побеседовать с персонажами, они не будут без провокации сразу же атаковать партию. Они оба могут ответить на несколько вопросов, но в какой-то момент Рытнаксу становится скучно, и он атакует. У Рытнакса и Эллисона на двоих следующая информация. При этом Эллисон расскажет ее только если прямо спросить его о чём-то.

Если никто в партии не говорит на Драконьем, то Эллисон берет на себя функции переводчика.

Эллисон расскажет следующее.

- Его отправили добыть в библиотеке информацию о Пруде Сияния.
- Книги, украденные у Мартена Фосса, содержали описание взаимодействия с прудом из первых рук, чего нет ни в одной другой книге в Библиотеке.
- В книге, украденной у Аий Гленмиир, было описание наблюдений и, что более важно, теории свойств и функций Пруда Сияния.
- Книгу Лорды и Династии Флана он украл чисто в личных интересах. Эллисон был уверен, что в ней будет содержаться доказательство, что он принадлежит к одному из благородных домов города.
- Хотя во Флане действительно был Дом Беренжер, как оказалось, он не имел отношения к этому дому.
- Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что Эллисон не хочет сражаться с приключенцами.
- Если его прямо спросить об этом, он так и скажет, заявляя, что он здесь, чтобы доставить страницы Рытнаксу, после чего он намерен навсегда покинуть и Культ Дракона, и Флан.

Рытнакс, как оказывается, очень болтлив. Он вступает в вежливую беседу с нотками сарказма и насмешек. Он свободно рассказывает следующее.

- Рытнакс рассказывает, что страницы из пропав-

ших книг у него в сумке, и дразнит приключенцев, говоря, что он отнесет из своим старшим в Культе, и что персонажи не могут ничего с этим поделать.

- Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 подтверждает, что на драконе надето нечто вроде упряжи, на которой у него на брюхе висит окованная железом сумка.
- Дракон говорит, что ему хорошо платят за то, чтобы он был курьером и бойцом в Культе, очевидно, потому, что они уважают и боятся его.
- Это он придумал гениальную схему всех краж, а Эллисон всего лишь его безмозглый исполнитель.
- Рытнакс выпячивает грудь в явной попытке продемонстрировать большой бронзовый амулет у него на шее. Выгравированный на амулете символ можно опознать как символ Культа Дракона при успешной проверке Интеллекта (Магии или Истории) Сл 15.

Возможно **уговорить Эллисона сдаться**. Для этого персонажу надо сделать успешную проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15. Он заверяет персонажей, что не намерен возвращаться на службу в Култ. Эллисон говорит правду. Если проверка будет успешной, то он не присоединяется к Рытнаксу при сражении с персонажами.

Если Эллисон сдается, или если персонажи задают более двух вопросов Рытнаксу, он кричит на Драконом «Вы мне надоели!» И атакует.

При этом если персонажам удалось убедить Эллисона сдаться, он бежит в укрытие в пещеру Рытнакса.

В противном случае, Вор Свитков присоединяется к Рытнаксу в атаке на персонажей. У него из тех свитков, что он украл у Аий Гленмиир, остается один. В первом раунде боя он использует *свиток удержания личности* на персонаже, похожем на воина, особенно если этот персонаж вел себя глуповато. Затем он атакует того, кто выглядит как заклинатель.

При сражении становится очевидно, что своими атаками Эллисон не пытается убить персонажей.

Если он загоняет кого-то из них в 0 хитов, то вместо убийства он выбирает возможность нокаутировать персонажа.

Но Рытнакс при этом яростно атакует когтями и зубами и использует дыхательное оружие в первом же раунде. Если оно перезарядится в ходе боя, он не будет его использовать повторно, если только не будет вынужден спасаться бегством. Несмотря на его браваду, Рытнакс не собирается рисковать жизнью, так как в первую очередь он хочет выполнить свою миссию. Если у него становится 10 хитов или меньше, он использует свое дыхание и летает прочь.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Рытнакс не может использовать способности логова
- **Слабая группа:** Рытнакс не может использовать способность логова «рой насекомых»
- **Сильная группа:** Измените Эллисона со шпиона на капитана бандитов; у Рытнакса 44 хита
- **Очень сильная группа:** Измените Эллисона со шпиона на капитана бандитов; добавьте четверых людей-ящеров, которые приняли сторону Рытнакса; у Рытнакса 54 хита

Действия Логова

На инициативу 20 (проигрывая при одинаковой инициативе) Рытнакс использует действие своего логова, чтобы использовать один из следующих эффектов. Рытнакс

не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд.

- Водоёмы в 120 футах от дракона, которые он может видеть, пускают захватывающую волну. Любое существо на земле в пределах 20 футов от такого водоёма должно пройти проверку Силы Сл 15 или быть затынутым на 20 футов в воду и оказаться в лежачем положении.
- Сфера из роящихся насекомых радиусом 20 футов возникает в назначенной Рытнаком точке в 10 футах от него. Сфера распространяется за углы и остается, пока дракон не уберет ее действием, использует такое действие логова повторно, или умрет. Облако создает эффект легкого заслонения. Существо, находящееся в облаке, когда оно появляется, должно сделать спас-бросок Телосложения Сл 15 или получить 10 (Зкб) колющего повреждения на проваленный спас-бросок или половинные повреждения на успешный. Если существо заканчивает ход в облаке, он получает 10 (Зкб) колющих повреждений.
- Волшебная тьма возникает из выбранной Рытнаком точки в пределах 60 футов от него и заполняет сферу радиусом 15 футов, которая остается на месте, пока Рытнак не уберет ее действием, использует это действие логова повторно или умрет. Тьма распространяется за углы. Существо с темновидением не может видеть в этой тьме и немагический свет не рассеивает ее. Если какая-то часть зоны эффекта пересекается с зоной света, созданной заклинанием 2го уровня и ниже, то это заклинание света рассеивается.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Эллисон не будет снова драться если его нокаутируют и впоследствии подлечат. По пробуждении он искренне благодарен, что ему сохранили жизнь, выражает признательность за милосердие персонажей и рассказывает все, что ему известно. Ему теперь не слишком важно, что с ним захочет сделать Культ.

- Культ хочет найти Пруд Сияния и как-то его «пробудить». Его послали во Флан, чтобы разузнать, «где и как».
- Двое других культистов, Тибим и Сперник, присоединились к нему во Флане, но он потерял с ними связь. Их послали узнать о затерянном храме где-то в Горах Драконьего Хребта.
- Он не знает, успешна ли была их миссия; им приказано было не обсуждать миссии друг друга между собой.
- Он украл книгу у Айи Гленмиир после знакомства с волшебницей. Он украл ее потому, что эта единственная книга с практическими наблюдениями о Плетении, которую он нашел, в которой было бы упоминание Пруда Сияния.
- У Мартена Фосса книгу он украл потому что Рен Клинок писал о личном опыте взаимодействия с Прудом Сияния под Крепостью Вальево. Он думал, что в ней будет содержаться информация о расположении Пруда.
- Книгу у Эгина Ламарка он украл в личных целях; он был выращен в уверенности, что принадлежит к Дому Беренжер - аристократическому дому, который когда-то существовал во Флане - и хотел узнать правду.

Если приключенцы отпускают его, то он признателен, но остается в болоте. Он хочет отдохнуть несколько дней, прежде чем покинуть это место.

СОКРОВИЩА

Все имущество Эллисона было потеряно во время его схватки с трупными гусеницами. Единственное, что ему ужалось забрать с собой - это *свиток удержания личности*, и книга *Лорды и Династии Флана*. Если он не использовал свиток удержания персоны, то он все еще у Эллисона. Книга лежит на земле рядом с тем местом, где он сидел, аккуратно оберну-

тая в окровавленную рубашку.

А вот у Рытнакса в логове имеется небольшая сокровищница, в которой разные монеты и прочие ценности. Среди гниющей растительности и костей, устилающих пол его логова, можно найти монет и драгоценных камней на сумму 300зм, а также наборный доспех, увеличительное стекло и *свиток рассеивания магии*. Если Рытнак убит, то в его сумке можно найти аккуратно сложенную стопку похищенных страниц.

Они обернуты в воценую бумагу, чтобы не промокли, и туго перевязаны шнурком. Совершенно неясно, кому должны быть доставлены страницы. Амулет, который он носит, изготовлен мастерски и может быть продан за 50 зм как артобъект. При этом он является неопровержимым доказательством, что Культ активен во Флане. *Лорды и Династии Флана*, украденные у Эгина, аккуратно завернуты в рубаху.

АРФИСТЫ

Персонажи-арфисты, которые перекопируют себе содержимое украденных страниц, относящееся к Пруд Сияния, и передадут копию во фракцию (или прихватят себе оригинальные страницы), зарабатывают **одно очко славы**.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Кассра Брэндивайн и Алейд Буррал будут рады узнать об успехе персонажей в выслеживании и сражении с Вором Свитков. Если они притащат с собой живого Эллисона, чтобы он предстал перед судом, он признан виновным в кражах и убийстве Гарды Гринлиф. Но тем не менее ему удастся бежать, прежде чем обвинительный приговор будет приведен в исполнение и Черный Кулак совершит наказательную меру.

Если Рытнак бежит от приключенцев, Опанраэль, Кассра и приключенцы будут вынуждены только догадываться, что было в страницах, с которыми он сбежал.

Если посылка перехвачена, и вирминг убит, приключенцы и начальство библиотеки имеют очень ясное и ужасающее представление о том, зачем Культ Дракона находится во Флане.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки записали свои награды на своих журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (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. Для **не боевого опыта**, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые Награды

| Имя противника | Опыт за противника |
|---------------------|--------------------|
| Рытнак | 450 |
| Ползающий падальщик | 450 |
| Капитан бандитов | 450 |
| Шпион | 200 |
| Спектр | 200 |
| Человек-ящер | 100 |

| | |
|---------------------|-----|
| Тень | 100 |
| Головорез | 100 |
| Полурослик стражник | 25 |

Небоевые награды

| Задание или Достижение | Опыт на персонажа |
|---------------------------------|-------------------|
| Тщательное расследование краж | 50 |
| Возврат украденных работ Кассре | 50 |
| Впечатлённый Мартен Фосс | 25 |
| Получить доверие Айи | 25 |
| Обнаружить ложь Эгина | 25 |

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **450 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **600 опыта**.

СОКРОВИЩЕ

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. 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, МП может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. См. врезку, позволяет ли приключение награждать постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

| Название вещи | Цена в золоте |
|--|---------------|
| Клад Рытнакса из монет и камней | 300 |
| Наборной доспех | 100 |
| Оплата от рыцаря Буррал | 75 |
| Увеличительное стекло найденное в кладе Рытнакса | 50 |
| Сохранение секрета Агина | 50 |
| Амулет Рытнакса | 50 |
| Сокровища в тайнике | 50 |
| Рюкзак Эллисона | 35 |
| Вознаграждение от Айи | 25 |
| Оплата от Кассры | 25 |
| Сокровища ползающих падальщиков | 15 |

ОБРУЧ ИНТЕЛЛЕКТА

Волшебный предмет, необычный, требует подстройки

Этот обруч, выполненный из костей носит печать волшебника Денлора, чья башня до сих пор стоит в городе. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера Подземелий*.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

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

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: РАССЕИВАНИЕ МАГИИ

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *Рассеивание магии*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: УДЕРЖАНИЕ ПЕРСОНЫ

Свиток, необычный

Этот свиток содержит одно заклинание *Удержание персоны*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах или в *Руководстве Мастера Подземелий*.

Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, МП случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

СЛАВА

Все члены фракций получают одну единицу славы за участие в этом приключении.

Персонажи, принадлежащие к **Арфистам**, получают **дополнительную единицу славы** за возврат или копирование записей Рытнакса.

Персонажи, принадлежащие к **Ордену Перчатки**, получают **дополнительную единицу славы** если открылись Мартену и победили в спарринге его лучшего ученика.

Персонажи, принадлежащие к **Изумрудному Анклаву**, получают **дополнительную единицу славы** за убийство Рытнакса.

Персонажи, принадлежащие к **Альянсу Лордов**, получают **дополнительную единицу славы** за раскрытие самозванства Эгина Ламарка.

Персонажи, принадлежащие к **Жентариму**, получают **дополнительную единицу славы** за предание Эллисона суду.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

БЛАГОСКЛОННОСТЬ И ВРАЖДА

Персонажам представляется возможность заработать следующее отношение к себе.

Благосклонность Эллисона Беренжера. Вместо того, чтобы убить его, вы продемонстрировали милость к Эллисону. Он благодарен за это - даже если он будет передан в руки Чёрного Кулака. Эта благосклонность не предоставляет немедленных привилегий, но, если персонажи встретятся с ним вновь, их милосердие не будет забыто.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **200 опыта** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ / ПМ

КАПИТАН БАНДИТОВ

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс защиты 15 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 65 (10к8+20)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 16(+3) 14(+2) 14(+2) 11(+0) 14(+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любые два

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашных атаки: две атаки саблей и одну атаку кинжалом. Или две дальнобойных атаки кинжалами.

Сабля. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к6+3) рубящего урона.

Кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4+3) колющего урона.

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к своему КЗ против одной рукопашной атаки оружием, которая должна попасть по нему. Чтобы иметь возможность применить эту способность, капитан должен видеть атакующего и держать в руке оружие.

РЫТНАКС, ДЕТЁНЫШ (ВИРМЛИНГ) ЧЁРНОГО ДРАКОНА

Средний дракон, хаотично-злое

Класс защиты 17 (природный доспех)

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 30 фт., полёт 60 фт., плавание 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 14(+2) 13(+1) 10(+0) 11(+0) 13(+1)

Спасброски Лов +4, Тел +3, Мдр +2, Хар +3

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Дракониий

Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к10+2)

колющего урона плюс 2 (1к4) урона кислотой.

Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6). Дракон выдыхает 15-футовую линию кислоты 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 11 и получить 22 (5к8) урона кислотой при провале, или половину от этого при успехе.

ПОЛЗАЮЩИЙ ПАДАЛЬЩИК

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс защиты 13 (природный доспех)

Хиты 51 (6к10+18)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

14(+2) 13(+1) 16(+3) 1(-5) 12(+1) 5(-3)

Навыки Восприятие +3

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки –

Опасность 2 (450 опыта)

Острый нюх. Ползающий падальщик получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основывающихся на обонянии.

Паучья ходьба. Ползающий падальщик может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Мультиатака. Ползающий падальщик совершает две атаки: одну щупальцами и одну укусом.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1к4+2) урона ядом, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или стать отравленной на 1 минуту. Пока отравление не закончится, цель парализована. Цель может повторно проходить спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая отравление при успехе.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (2к4+2) колющего урона.

СТРАЖНИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13(+1) 12(+1) 12(+1) 10(+0) 11(+0) 10(+0)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 4 (1кб+1) колющего урона.

ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕР

Средний гуманоид (человек-ящер), нейтральное

Класс защиты 15 (природный доспех, щит)

Хиты 22 (4к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15(+2) 10(+0) 13(+1) 7(-2) 12(+1) 7(-2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4, Выживание +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Дракониий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Задержка дыхания. Человек-ящер может задерживать дыхание на 15 минут.

Действия

Мультиатака. Человек-ящер совершает две рукопашных атаки, каждую разным оружием.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1кб+2) колющего урона.

Тяжёлая дубина. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1кб+2) дробящего урона.

Метательное копье. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1кб+2) колющего урона.

Шипованный щит. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1кб+2) колющего урона.

ТЕНЬ

Средняя нежить, хаотично-злое

Класс защиты 12

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

6(-2) 14(+2) 13(+1) 6(-2) 10(+0) 8(-1)

Навыки Скрытность +4 (+6 в сумерках или темноте)

Уязвимость к урону излучение

Сопrotивление урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям истощение, страх, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки -

Опасность 1/2 (100 опыта)

Бесформенность. Тень может проходить через щели шириной 1 дюйм без протискивания.

Теневая скрытность. Находясь в сумерках или в темноте, тень может предпринимать действия Засады, как бонусные действия.

Слабость на солнечном свету. Находясь на солнечном свету, тень получает помеху на броски атак, проверки способностей и спасброски.

Действия

Вытягивание силы. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 9 (2кб+2) некротического урона и Сила цели понижается на 1к4. Цель умирает если её Сила падает до 0. В противном случае, понижение силы длится пока цель не совершит короткий или длительный отдых. Если не злой гуманоид умирает от этой атаки, новая тень поднимается из его трупа через 1к4 часа.

СПЕКТР

Средняя нежить, хаотично-злое

Класс защиты 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

1(-5) 14(+2) 11(+0) 10(+0) 10(+0) 11(+0)

Сопrotивление урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, схваченный, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный, без сознания

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Понимает все языки, которые знал при жизни, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное передвижение. Спектр может проходить сквозь других существ и объекты как будто они - сложно-проходимая местность. Он получает 5 (1к10) урона силой

если заканчивает свой ход внутри объекта.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, спектр получает помеху на броски атак и на проверки Мудрости (Восприятия) основанные на зрении.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (3к6) некротического урона. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или её максимум хитов понижается на количество нанесенного урона. Цель умирает если максимум её хитов падает до 0. В противном случае, понижение длится пока цель не совершит длительный отдых.

ШПИОН

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

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

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

ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс защиты 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом

броски атаки по существу, если как минимум один союзник головореза находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник боеспособен.

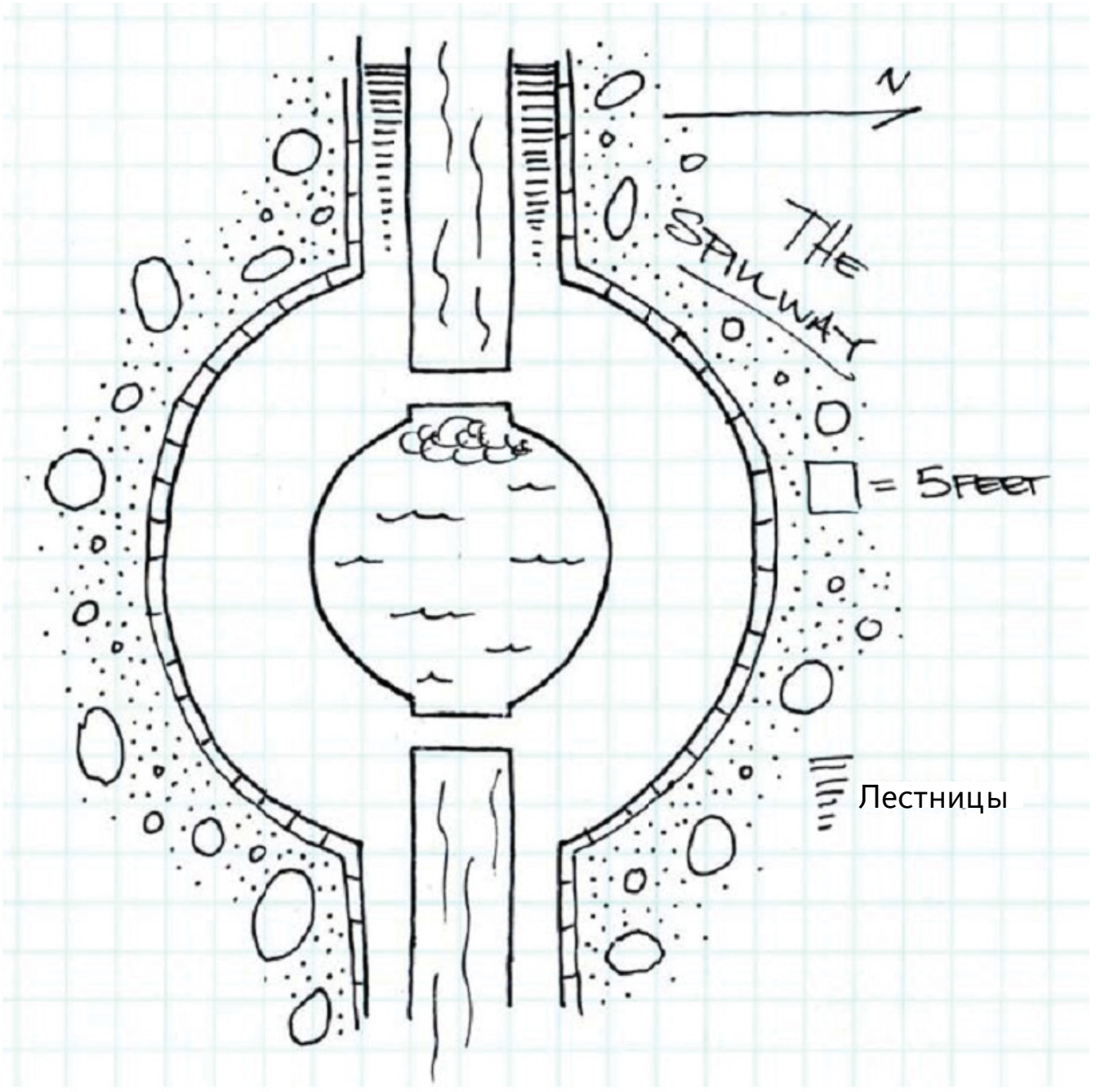
Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ВОДОЗАБОРА



ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ДРАКОНЬЕГО БОЛОТА

