



# ADVENTURERS LEAGUE™

## БАРАБАНЫ НА БОЛОТАХ

Последние несколько ночей, в ветре, дующем с Сумеречных Топей, слышатся барабаны. Каждое утро с близлежащих ферм кто-то пропадает, остаются лишь плохо различимые следы когтей, ведущие в топи. Сможете ли вы помочь найти пропавших и свершить правосудие над похитителями. Приключение для персонажей 1го–4го уровня.

**Код приключения: DDEX1-7**

**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**

aflimonov, stivie, Gum, korfax, Gnomaks, dveruchka для dungeons.ru

<http://dungeonsanddragons.ru/>  
[http://vk.com/dungeons\\_ru](http://vk.com/dungeons_ru)

вычитка korfax, stivie  
верстка stivie



## ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Барабаны на болотах», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventure League, сезона Тирания Драконов.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей 1-4-го уровня и оптимизировано для пяти персонажей третьего уровня. Персонажи не из этого интервала уровней уровня не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение происходит у реки Транк и на Сумеречных Топях. И то и другое находится к востоку от города Флан на северном побережье Лунного Моря в Фаеруне.

## 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 (Восприятие) — 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 кор-

ректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

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

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

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

### Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО 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 заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

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

## ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

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

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

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

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

## УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

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

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

### Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран</i> (1 уровень)	10 зм
<i>Опознание предмета</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм

Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

### Предыстория послушника

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

## БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

### БОЛЕЗНИ, ЯДЫ, И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

### СМЕРТЬ

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

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

зованные 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

Последние десять дней со стороны опасных Сумеречных Топей доносится гром барабанных ударов. Так все начиналось, ночные исчезновения людей и пропажа домашнего скота досаждали фермам, путникам, и небольшим поселениям вокруг Сумеречных Топей и Реки Транк.

Под подозрение тут же попадают кланы ящеролюдов Сумеречных Топей.

Однако, если слухи верны, кланы стали действовать агрессивнее, а их деятельность — распространяться всё дальше от топей, чем раньше.

Местные жители напуганы, но пришли бы в полный ужас, узнав, что за всем этим стоит чёрный дракон Тростульграэль, захвативший контроль над Сумеречными Топями и подчинивший себе кланы ящеролюдов.

### ДРАКОН И ЯЩЕРОЛЮДЫ

На протяжении многих лет, король ящер Чешуелом управлял тремя кланами ящеролюдов в Сумеречных Топях. Под руководством Чешуелома кланом Грязь-Болото были построены примитивные хижины и создано оружие для завоевания отсталых кланов Корень-Вода и Закат-Закат. Продолжающиеся столкновения между кланами скрыли захват от окружающих.

Около месяца назад, чёрный дракон Тростульграэль, иначе известный как «Бархат», покинул свой старый дом в Затопленном Лесу (рядом с Мулмастером) и решил предъявить права на север Сумеречных Топей, куда входят земли Чешуелома и других более слабых кланов.

Тростульграэль атаковал лагерь и деревни кланов Корень-Вода и Закат-Закат и убил их шаманов и вождей, чтобы показать свою мощь.

Бесстрашный и дерзкий король ящер отказался подчиняться Тростульграэлю, после чего, Бархат напал на грубо укрепленный остров Чешуелома и близлежащие поселения Грязь-Болото. Своим кислотное дыхание Тростульграэля разорило острова и их яростных, но недостаточно сильных защитников.

Наполовину растворенную кислотой голову Чешуедёра Тростульграэль насадил на пику и выставил на острове короля, как напоминание тем, кто осмелится выступить против него. Никому неизвестно, что Топекоготь, наследный сын короля ящера, пережил атаку и отступил в болота.

Тростульграэль объявил, что выберет одного вождя среди представителей трех сильно ослабленных кланов.

Вождь будет выполнять приказы Тростульграэля и держать перед ним ответ. Каждый клан выдвинул своего кандидата. Для того, чтобы доказать Тростульграэлю свое превосходство, преданность и боевые навыки, они должны управляя своими кланами похищать людей, других гуманоидов, и как можно больше рогатого скота.

Они должны приволоочь их в клетки и загоны на острове свергнутого короля. Тростульграэля особенно впечатляют сильные пленники, но годится и укра-

денный скот.

В пленных детях нет чести для вождей, только взрослые и подростки - желательная добыча. Сильные же и опасные противники могут впечатлить дракона.

Все пленники должны оставаться живыми и невредимыми до возвращения Бархата через 20 дней. Десять дней уже минуло... Лучшая добыча станет главным подношением дракону, тогда как остальная будет основным блюдом в большом празднестве в честь нового вождя.

## ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Героев приглашают или нанимают для расследования серии похищений людей вдоль реки Транк. С первым своим связным они встречаются в «Трактире на перекрёстке», где они узнают зацепки и слухи за последние десять дней.

Когда встреча начинает подходить к концу, врывается фермерский рабочий по имени Тару, он взволнованно рассказывает, что его хозяев похитили прошлой ночью. Тару умоляет героев помочь ему и следовать за ним вниз по реке на ферму Реннов, где он живёт и работает.

На ферме следы и улики говорят о причастности ящеролюдов. Герои так же могут посетить близлежащие фермы, там они узнают о ещё нескольких похищениях и пропажах скота. Всё это подталкивает персонажей идти дальше вниз по реке к Сумеречным Топям.

По пути холодает и начинается дождь. Этой ночью герои впервые слышат барабаны и попадают в засаду, устроенную кланом Закат-Закат вслед за их нападениями прошлой ночью. Нападавшие пытаются пленить игроков, полагая что такая добыча произведёт впечатление на

Тростульграэль. Точное место действия зависит от продвижения персонажей, хотя вероятнее всего это произойдет около реки или на ней.

Когда герои придут в Сумеречные Топи, они вольны проводить поиски как хотят. По пути им придется сразиться с гигантской жабой и одолеть патруль ящеролюдов или ускользнуть от него.

Герои скорее всего наткнутся на пленников, сопровождаемых кланом Закат-Закат или Корень-Вода (в зависимости от локации). Приключенцы могут спасти пленников или же проследить за ними до Кольцевых Островов, где держат остальных.

Спасённые пленники могут рассказать больше о последних событиях и сами способны найти выход из болота.

В итоге герои находят деревню клана Грязь-Болото на Кольцевых Островах. Они могут исследовать соседние острова и найти дополнительные доказательства нападения Тростульграэль и «соревнования» по похищениям. Приключенцы также обнаруживают слежку таинственного большого ящеролюда за собой, но тот исчезает, не вступая в контакт с ними. Таинственный преследователь - Топекоготь (наследник свергнутого короля), ищущий способ вернуть себе престол.

Герои узнают, что пленников держат на Острове Короля. У каждого клана есть свои клетки.

Когда приключенцы приводят свой план спасения в действие, на острове начинается неразбериха и тогда Топекоготь делает свой ход, чтобы захватить власть над кланами и уничтожить всех несогласных.

Герои должны одновременно не упускать из виду ящеролюдов, вождей кланов, Топекогтя и проводить спасательную операцию.

Они получат небольшую помощь от пленников. В случае успеха, приключенцы могут использовать

примитивные плоты ящеролюдов, чтобы вывезти похищенных с болота. Хотя столкновения с Тростульграэль и не происходит в этом приключении, герои срывают жестокие соревнования и ещё больше ослабляют кланы ящеролюдов.

В таком случае кланы будут мало полезны для Тростульграэль и сейчас, и в долгосрочной перспективе, особенно если Топекоготь выжил. Герои могут предупредить жителей местных деревень о Тростульграэль.

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Герои начинают в «Таверне на перекрёстке». Они могут попасть туда по одной из следующих причин:

- Хозяин таверны Ромсан Каал лично просит разобратся с похищениями. Такие события отпугивают посетителей.
- Приключенцы останавливаются в таверне по дороге во Флан или, возможно, слышали о похищениях, путешествуя вдоль реки Транк. Они так же могли слышать, что Ромсан Каал (владелец таверны) организывает поиски пропавших.
- Опционально: кто-то из персонажей мог получить письмо, что один из его друзей или родственников пропал и они отправились на поиски. Они уже слышаны о ящеролюдах и что Ромсан Каал в курсе всего и организывает поисковый отряд.

# Часть 1. Странные исчезновения

Герои прибывают в «Таверну на перекрёстке» и узнают о пропавших фермерах. Далее они могут исследовать соседние фермы и в тот же вечер попадают в засаду ящеролюдов.

## ТАВЕРНА НА ПЕРЕКРЕСТКЕ

Таверна на перекрёстке находится на восточном берегу реки Транк, к югу от Фланского Тракта, рядом с Транкским Мостом. Таверна принимает путников (как пеших, так и переправляющихся по реке), и это популярное место встречи и обсуждения последних новостей с северных берегов Лунного Моря. Чаще всего тут можно встретить путников из Флана и Мельваунта.

Таверна принадлежит Ромсану Каалу, человеку из Амна. Он большой, резкий и сам бывший приключенец. Несколько неровных шрамов покрывают его лысую голову. Сам он рассказывает, что один он получил, когда ему удалось сбежать от свежевателя разума, а другие он получил от дракона, пытавшегося отгрызть ему голову. Он вполне справляется даже с буйными путешественниками.

У Ромсана работает ещё дюжина человек и сильных сердцем халфлингов со всех концов света. Они обслуживают посетителей, а также следят за кухней, кладовыми, амбаром и доками на берегу реки. В таверне можно найти всё то же самое, что и в других тавернах или придорожных гостиницах.

Новости об исчезновениях быстро распространились за неделю вдоль реки и дороги. До Флана отсюда всего несколько часов езды и путешественники меняют свой маршрут, стараясь избежать этого района, или как можно быстрее преодолевают данный участок. Из-за этого дела Ромсана Каала резко пошла на спад, и он вынужден искать не только причину, но решение проблемы.

Все, кто обладал хоть какими-то сведениями тут же передавали их в таверну. Даже было организовано несколько поисковых отрядов, но безуспешно. Ромсан ищет приключенцев, которые согласились бы помочь, но пока никто не откликнулся.

### 1. Прибытие в таверну

Приключенцы прибывают в начале второй половины дня. Возможно они уже знакомы друг с другом или решат объединиться для данного задания. Они могли плыть вниз по течению и наткнуться на таверну, но скорее всего они прибыли из Флана.

«Таверна на перекрёстке» - уже давно не новое здание, сложенное из мощных брёвен, возвышающееся над причалом на восточном берегу реки Транк. Это одноэтажное строение с невысокой стеной по периметру, и многоскатной крышей, окружающей большую каменную трубу в центре.

Внутри расположена большая восьмиугольная комната, отделанная деревом. Она используется и как столовая, и как спальня. При этом в ней может с комфортом разместиться на ночь до 50 путников и даже немного больше, если остальные потеснятся. На данный момент там находится всего несколько человек персонала и партия путешественников.

Крупный мужчина со шрамами на лысой голове наблюдает за вами, сидя за столом у окна в передней части зала. Через пару мгновений он окликает вас:

«Добро пожаловать в Таверну на перекрёстке. Меня зовут Ромсан Каал, и я хозяин таверны. К нам редко кто заходит посреди дня, приключенцев среди них ещё меньше, поэтому мне кажется, что вы пришли встретиться со мной. Пожалуйста присаживайтесь и давайте познакомимся.»

Позвольте героям представиться, заодно и познакомиться друг с другом, если это необходимо. Ромсан тепло приветствует персонажей и благодарит за то, что пришли помочь. Если они не заводят речь о похищениях, то хозяин интересуется целью их визита.

Как только Ромсан узнает, что герои хоть немного заинтересованы исчезновениями, то он всячески пытается убедить их помочь разобраться в сложившейся ситуации. Он даже может предложить 50 зм, часть из которых были пожертвованы на поиски пропавших без вести.

Если герои начинают торговаться, то Ромсан прерывает их. Смеясь, он говорит, что хорошо знаком с уловками приключенцев. Взамен он так же в качестве награды предлагает особую вещь из его собственной коллекции - свиток *огненного шара*, который они получают, вернувшись с пропавшими или свидетельствами того, что с ними случилось.

Если кто-то из героев ищет пропавших друзей или родственников, Ромсан подтверждает, что мимоходом знаком с ними и не так давно они пропали. В процессе обсуждения, расскажите героям следующее:

«Люди напуганы. Исчезновения начались около десяти дней назад, с первыми ночными барабанами. Большинство говорит, что барабаны слышатся с юга, возможно, из Сумеречных Топей. Барабаны стучат всю ночь и каждое утро кто-то пропадает. Так же пропадают и домашний скот. Фермеры и путешественники в ужасе. С тех пор, когда это всё началось, никто не передвигается ночью, а фермеры не чувствуют себя в безопасности даже за закрытыми дверями.»

«У нас есть несколько зацепок. Кто-то обнаружил несколько грязный следов когтей на месте похищений. Несколько жителей на побережье утверждают, что слышали всплески воды и движение в ночи. Большинство опасается, что появился новый монстр, однако есть те, кто считают, что это проделки ящеролюдов из Сумеречных Топей. Они, конечно, доставляют хлопот, но некоторые исчезновения произошли далеко от болот, а некоторые даже вдоль дороги. Это не то, чтобы охотничья территория ящеролюдов.»

Ромсан может ответить ещё на несколько вопросов, но он не знает слишком много. По его подсчётам пропало около 30 людей и пара дюжины голов скота. Так же он знает, что это ещё не полный список. Новости приносят случайные путники или местные жители. Хотя есть следы борьбы на местах

исчезновения, но никаких тел не было найдено.

Когда персонажи уже готовы приступить к расследованию, или спрашивают Ромсана с чего начать, их прерывает вновь прибывший. Фермер Тару врывается в трактир и несётся к Ромсану.

Распахивается входная дверь и молодой человек врывается в зал. Его одежда говорит о том, что он фермер. Он на секунду замирает, оглядывает комнату, ища глазами хозяина. Он явно встревожен:

«Ромсан! Реноны исчезли! Пойдём скорее, нужно выяснить что случилось!»

Ромсан с сожалением отвечает: «Я давно уже вышел на пенсию и не гоюсь для этого, но здесь есть те, кто поможет.» Он обращается к вам: «Это лучший проводник, которого вы сможете найти. Тару проведёт вас вниз по реке к ферме. Это выйдет гораздо быстрее, чем по дороге.»

Ромсан предлагает принять лошадей персонажей на постой бесплатно на время их расследования. Он также может дать несколько сухпайков и по мелочи снарядить их в дорогу, предоставив, например, одеяла, фонари. Затем Ромсан сопровождает их в доки и даёт указание работникам подготовить для персонажей одну из лодок.

Эта лодка примерно 20 футов длиной и 8 футов в ширину. Она имеет малую осадку, простой парус и крохотную каюту на корме, а также достаточное количество шестов, чтобы все могли помогать вести судно.

Тару сопровождает приключенцев и, если необходимо, помогает управлять лодкой. Свою же маленькую лодку он привязывает к корме на буксир. Герои отчаливают от пристани к середине второй половины дня.

### Отыгрыш фермера Тару

Тару честный человек, ему немного менее тридцати лет, он искренне заботится о судьбе своего нанимателя-фермера. Его легко впечатлить небылицами или магией. Тем не менее, если герои будут демонстрировать, что в дикой местности чувствуют себя не как дома, то он ставит под сомнение их способности и становится тревожным.

Тару хорошо знает окружающие земли, но никогда не ходил в Сумеречные Толи. Он справедливо считает это опасным местом. Он справедливо считает это опасным местом и делится своим большим страхом, что его или кого-либо ещё зашедшего в топи съедят людоящеры.

Тару не воин, у него 14 КД, 4 хита и имеет при себе длинный нож для самозащиты (параметры как от кинжала: +3 к атаке, 1к4+1 урон).

## КОРОТКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ВНИЗ ПО ТЕЧЕНИЮ

Ферма находится примерно в полутора милях и потребуются около 30 минут, чтобы добраться на лодке. Это справедливо, если герои сумеют с ней справиться. В противном случае, если никто, кроме Тару не умеет ей управлять, то это займёт около часа времени, а Тару несколько разочаруется в приключенцах.

Во время путешествия, герои могут порасспрашивать Тару об исчезновениях, о местности, о делах на ферме. Он знает следующее:

- Он работает на ферме уже два года и живет в крошечном доме на её территории.
- В момент нападения он и половина его семейства весь день были далеко от фермы. Он должен был вернуться к вечеру, но не успел собраться до темноты, поэтому переночевал у знакомых на ферме в нескольких милях к востоку. Никто теперь не путешествует ночью.

- Вернулся домой он только к полудню. Он обнаружил, что двери в доме Ренонов выбиты, а сами хозяева исчезли. Явно видны признаки борьбы. Так же пропали несколько свиней и пара коров.
- Он быстро осмотрел ферму и, ничего не найдя, запаниковал и отправился в таверну за помощью. Тару не догадался проверить соседние две фермы, пока уже не был гораздо выше по течению реки.
- Реноны - это семейная пара людей средних лет. Они владели фермой уже много лет. Они не приключенцы, но вполне способны защитить себя, учитывая близость к реке и болотам.

## ФЕРМА РЕНОНОВ

Ферма расположена на восточной стороне реки. Река немного изгибается в этом месте, оставляя широкий гравистый берег на восточной стороне. Персонажи могут причалить к любому месту вдоль этого пляжа. Берега невысокие (около 10 фунтов), но крутые, густо поросли лесами. Если герои решат причалить в этом месте, то смотри «Гравистая отмель».

Пара очень широких, гладких от дождей и ветра деревянных лестниц идут к вершине насыпи. Тару подводит персонажей к меньшей, что ведет прямо к ферме Ренонов. Другая же ведет к Фермерской тропе, которая соединяет другие фермы и небольшие поселения на много миль к востоку от реки. Эту дорогу Тару использовал в своем путешествии.

В этом конце дороги расположено три фермы: Ренонов, Алинов и Тралио. Первая - самая большая. Тару иногда подрабатывает на двух других фермах, общается с ними, так что знает их так же хорошо, как Ренонов.

### Что на самом деле произошло

Несмотря на то, что уже есть определённые подсказки, перечисленные в описании, вы можете дать возможность героям осмотреться, чтобы помочь устранить пробелы и получить новые зацепки.

Вчера вечером 15 ящеролоудов поднялись вверх по реке, отбуксировав четыре грубо сложенных плота на берег южной части «Гравистой отмели».

Сначала они напали на ферму Ренонов, затем на Алинов и Тралио. Везде они быстро побороли жителей и согнали их вместе со скотом. Огромный бык с фермы Тралио доставил неприятностей, поранив нескольких и разворотив имущество.

Всех людей они связали и приволокли на плоты, в то время как скот они парализовали своим ядом, и большую его часть оставили здесь.

Барабанщик ящеролоудов отбил сигнал к возвращению, и вся компания захватчиков уплыла вниз по реке ещё до рассвета. На таких громоздких плотах тяжело передвигаться, но они надеются поздно вечером ещё вернуться за быком и коровами после разгрузки и отправки пленников на Королевский Остров.

### ОБЫСК ФЕРМЫ РЕНОНОВ

Тропа после лестницы тянется через полосу густого леса между фермой и рекой. Когда персонажи пройдут через деревья, они смогут заметить крепкий деревянный фермерский дом.

Дом расположен примерно в 230 футах от лестницы. Тропа идёт вдоль северной кромки вспаханного «южного поля», огибает фермерский дом и оканчивается у небольшой группы зданий.

Другая тропа отходит на юго-восток и петляет вниз под гору, где пересекается с Фермерской тропой.

Группа зданий включает в себя: фермерский дом, амбар, курятники, колодец, домик Тару.

Два курятника находятся на небольшой ограждённой территории. К большому амбару примыкают

огражденные свинарник с севера и пастбище на востоке. За ним расположено «северное поле». Все находится в хорошем состоянии.

Тару старается отвечать на все вопросы. Он может проводить персонажей по ферме, но они могут и самостоятельно осмотреть всё вокруг.

### АМБАР

Амбар высотой в полтора этажа построен из крепких досок. Вход расположен на западной стороне с дополнительными проходами на северной и восточной стороне. Северная дверь ведёт в свинарник, а восточная на пастбище.

**Улики.** Все двери разломаны, на них видны явные следы от дубинок. Тару замечает, что пропало несколько свиней. Мелкие поросятки забились у северной стороны сарая. Так же исчезли пара коров и вол.

Земляной пол усеян когтистыми следами. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 14 подскажет, что коров вывели из амбара и повели по тропе к лестнице у берега.

### ФЕРМЕРСКИЙ ДОМ

Ферма представляет собой хорошо сложенное деревянное строение 20 на 40 футов. Стены выкрашены в тёмно-зелёный цвет. Крыша покрыта деревянным тёсом. Имеется второй вход сзади и небольшие рифлёные окна в каждой комнате. Внутри деревянный пол, большая жилая комната с потолком в шесть футов и камин.

Узкий коридор ведёт мимо небольшой спальни на кухню в задней части. Здесь нет внутренних дверей. Огромный камин занимает большую часть кухни и становится ясно, что пищу готовят как внутри, так и снаружи дома за столами.

**Улики.** Двери и окна выбиты. Очевидны следы борьбы по всему дому: сломанная и разбросанная мебель. Тару говорит, что ничего не пропало, даже ценные предметы. Можно заметить засохшие пятна крови на полу и стенах, хотя они и небольшие.

Окровавленный топор с обломанной деревянной ручкой вбит в стену рядом с входной дверью под необычным углом. Проверка Интеллекта (Расследование) Сл 13 подскажет, что владелец топора знал о невысоких потолках в доме и бил наотмашь. Кровати не застелены (очевидно, что напали, когда хозяева спали) и камин давно остыл.

Грубо сделанная сломанная дубинка валяется на кухонном полу. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 11 показывает, что она сделана из дерева, которое часто растёт на болотах, но также и на берегах рек.

На деревянном полу глубокие царапины от когтистых ног.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 показывает, что по меньшей мере одного человека или другое существо было вытащено через заднюю дверь и далее к реке по пути Ренонов.

**Сокровища.** В спальне под половицей находится маленький сундучок, чтобы его найти, потребуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15. В нём 10зм, 22см, 52мм. Также в нём серебряное ожерелье с огранёнными агатами стоимостью 20зм.

### ПРОЧИЕ ЗОНЫ

**Курятник.** В курятнике находится с дюжину кур, которые поднимают страшный гвалт, если туда войти. Ящеролюды их проигнорировали, поэтому следов здесь нет.

**Дом Тару.** Грубо сделанный деревянный дом Тару представляет собой одну комнату 10х10 футов с маленьким окном рядом с входной дверью. Дверь выломана, но поизносившийся стол и стулья не по-

тревожены. Кровать перевернута, как будто кто-то проверял, нет ли под ней кого. Ничего не пропало.

**Северное поле.** На северном поле пробиваются первые зелёные побеги после весеннего посева зерновых. На южной оконечности, рядом с амбаром, находится предназначенный для запрягания в вола плуг.

**Южное поле.** На южном поле показались первые побеги овощей. Три четких набора когтистых следов ведут отсюда через поле и к ферме Айтинов на юг.

**Колодец.** Колодец неглубокий и обложен камнем. С дюжины побитых деревянных ведер валяются рядом с колодцем поблизости от потертой веревки.

### ФЕРМА АЙТИНОВ

Если персонажи решат обследовать ферму Айтинов, они обнаружат, что пара (Валос и Джиннс) пропала. Тару описывает их как молодых людей, которые унаследовали ферму и въехали сюда только несколько месяцев назад.

Местности они особенно не знают. На ферме небольшой старый дом типа того, что у Ренонов, но в более плохом состоянии.

Похоже, что в него тоже вломились, внутри видны следы борьбы. Но при этом не видно, чтобы кого-то тащили по полу, как в предыдущем случае (на самом деле их просто унесли).

При обыске при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 обнаруживается сломанная барабанная палочка среди разбросанных по полу вещей. Тару подтвердит, что она принадлежит не Айтинам. Поле Айтинов засажено лишь частично. Тару говорит, что из-за болезни они поздно принялись за посевные.

В доме нет ничего ценного. Полуразвалившийся деревянный амбар стоит открытым, а буйвола очевидно увели по тропе к дороге и реке.

### ФЕРМА ТРАЛИО

Если персонажи обследуют ферму Тралио, они обнаружат небольшое стадо внутри и снаружи большого пастбища. Находившаяся на пути от дороги к дому часть ограды сломана. Внутри ограды все еще находится большой бык, который пристально смотрит на всех проходящих мимо. Если персонажи атакуют его или просто войдут на пастбище, бык атакует первого вошедшего.

Используйте параметры **гигантского козла**. Животное можно успокоить успешной проверкой Мудрости (Уход за животными) Сл 10. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 можно заметить запекшуюся кровь на рогах быка.

В бок быка воткнуто три маленьких дротика из дыхательной трубки (неудачная попытка усыпить его). Кровавый след ведет к Фермерскому Пути и далее к реке. Ящеролюды на этом пока остановились, но планируют вернуться сегодня ночью.

Семья Тралио (Хиллу и Герона) также пропали, а в их дом и амбар вламывались, примерно как и к Ренонам. Тару говорит, что Тралио регулярно торговали скотом с местными фермерами. Он присматривал за их фермой, когда они отсутствовали, и иногда помогал с коровами.

### ГРАВИСТАЯ ОТМЕЛЬ

Герои могут обнаружить следы чего-то большого, что причаливало здесь (требуется успешная проверка Интеллекта (расследование) Сл 15). Также можно заметить грязные отпечатки ног и небольшой след из крови, ведущие от лестницы на ферму Тралио (проверка Мудрости (Восприятие), Сл 12).



Любой, кто обыщет мелководье, обнаружит флягу, сделанную из тыквы и зажатую между камнями. Она пуста, но пахнет из неё неприятно. Проверка Мудрости (Медицина) Сл 15, покажет, что там был какой-то яд. В действительности её уронил один из ящеролоудов, когда пытался затащить скот на плот.

## ДВИГАЕМСЯ ДАЛЬШЕ

К этому моменту персонажи должны были понять, что всё указывает на ящеролоудов, и направиться к болоту.

Также персонажи могут догадаться, что ящеролоуды планируют вернуться сегодня на ферму Тралио. Если они решат не дожидаться этого, они, вероятно отправятся в болото.

Вам надо будет определить, сколько заняло исследование, и сколько времени остается до заката. Персонажи могут решить переждать ночь на ферме и выдвигаться с рассветом, либо могут отправиться прямо сейчас и разбить лагерь рядом с или прямо в самом болоте. На закате начинают бить барабаны, и их слышно всю ночь. Смотри секции «Барабаны» и «Засада Закат-Закат».

Тару совершенно не желает преследовать похитителей в болото. Он говорит, что останется на фермах присматривать за оставшимся скотом и закрыть все постройки. К ночи он возвращается обратно вдоль реки.

Ближе к вечеру начинается холодный дождь, который не перестает всю ночь до самого рассвета. Идя вдоль реки, партия периодически натывается на мертвую свинью или корову, но людей не попадает.

### Путешествие в болото

Когда партия решит отправиться от ферм в болото, пусть игроки скажут, чем по пути будут заниматься персонажи. Каждый из персонажей должен выбрать одно из следующих действий, которым он будет заниматься в дополнение к тому, чтобы помогать шестами направлять лодку. Для более подробной информации смотри Главу 8 в базовых правилах или Книге Игрока.

- **Быть настороже:** Если персонаж занимается этим, то он может использовать свою пассивную Мудрость (Восприятие), чтобы высматривать потенциальные опасности.
- **Навигация:** Персонаж старается найти самый быстрый путь вниз по течению. Если персонаж делает успешную проверку Мудрости (Выживание) Сл 15, время в пути сокращается до 3/4 от обычного.
- **Наносить местность на карту:** Это может быть важно, если персонажам придется разделиться или отойти в сторону от реки. Без карты есть вероятность, что они потеряются.
- **Выслеживание:** Путешествуя по земле или воде, персонаж может пытаться продолжать отслеживать ящеролоудов. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 12, делаемая каждые 6 часов, позволяет не потерять след, в итоге приводя к Кольцевым Островам и Острову Короля Ящеров.

**Время и расстояние путешествия.** Окраина Сумерчного Болота находится примерно в семи с половиной милях вниз по течению. По реке Транк сплавляться достаточно легко, на ней нет порогов и стремнин. Некоторые участки в ней глубже, чем другие.

Если персонажи используют лодку, первые пять миль проходятся за два часа. В последние две мили течение сильно замедляется и по реке, кажется, можно передвигаться вечно. Отсюда до северной оконечности болота придется двигаться еще два часа.

Если персонажи попробуют идти пешком, путь

займёт около 20 часов из-за сильно пересечённой местности. Если персонажи вдруг раздобыли лошадей время сократится до 15 часов. Тем не менее, в самом болоте лошади будут совершенно бесполезны. Тару обратит на это внимание персонажей.

### Барабаны

Барабаны ящеролоудов используются для передачи информации и запугивания. Из-за необычного соревнования Тростульграэля, в барабаны бьют без остановки каждую ночь. Разные ритмы передают разные сообщения.

Ящеролоуды, услышав барабаны, становятся смелее. Каждый из них получает преимущество на одну атаку или спасбросок за бой.

Барабаны становятся громче по мере приближения персонажей к болоту. Также партия замечает, что на отдалении слышны и другие, более тихие барабаны. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 показывает, что это не просто хаотичная игра на музыкальном инструменте, а способ коммуникации между ящеролоудами. Конкретно, бой сигнализирует о начале и окончании охоты каждую ночь, а также об отбытии и прибытии грабительских отрядов ящеролоудов.

- **Начало:** четыре отчётливых, громкоподобных удара эхом прокатываются по болотам и прилегающим землям. Местные жители в панике баррикадируются в домах.
- **Бой барабанов:** гром от барабанов раскатывается непрерывным низким гулом, перемежаясь с ритмом коротких ударов.
- **Окончание:** на рассвете бой барабанов заканчивается тремя медленными и двумя быстрыми ударами. Игра на племенных барабанах создаёт подходящую напряжённую атмосферу и повышает боевой дух воинов.

## ЗАСАДА ЗАКАТ-ЗАКАТ

Ящеролоуды начинают следить за партией после заката. Сообразительные и наблюдательные приключенцы могут заметить их присутствие до того, как они нападут. Вечером за партией начинает следить шестеро **ящеролоудов**. Описание засады необходимо будет адаптировать к конкретным обстоятельствам, в которых она происходит. Вероятные сценарии:

- Герои остались на ферме Тралио, чтобы устроить засаду или проследить за ящеролоудами, когда те вернутся за скотом
- Герои остались на других фермах ночью и были обнаружены разведчиками ящеролоудов
- Герои путешествуют вниз по реке, но на ночь разбили лагерь у или в лодке
- Герои добрались до болот, и встали там лагерем.

Если они позаботятся о том, чтобы укрыть лагерь, то они не должны быть обнаружены двумя разведчиками **ящеролоудов**. В противном случае разведчики используют Ловкость (Скрытность), чтобы подкрасться к лагерю после захода солнца. Если их не обнаружат, то они тихоноcko покинут лагерь и вернутся позже с остальными налётчиками.

Если разведчиков убьют, то остальные отправятся на их поиски через час. Если персонажи заметят разведчиков, то у них будет преимущество, чтобы заметить прибытие остальных.

### Ящеролоуды-налётчики из Сумерчных Топей

Налётчики, намеревающиеся взять жертву в плен, также носят с собой сеть или духовую трубку вдобавок к атакам, перечисленным в их статблоках.

**Сеть.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна средняя или маленькая цель. Попадание: цель схвачена и падает ничком.

**Духовая трубка.** Дальнобойная атака оружием: +2 к

попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 или получает урон ядом 1к4 и становится отравленной на один час.

## НОЧНАЯ ЗАСАДА

**Главная цель Закат-Закат - обезвредить персонажей.** Ящеролюды отступят во тьму или в реку, если они явно слабее или если они потеряют половину из их числа. Они атакуют после заката, в момент, когда вы сочтете что персонажи будут наименее этого ожидать.

**Освещение.** Из-за дождя никакого освещения нет кроме тех источников света, которые могут быть у персонажей. Либо дело может происходить в сумерках, если атака случится прямо после заката или перед рассветом. У ящеролюдов при себе есть факелы, но во время засады они их не зажигают.

**Звук.** Барабаны продолжают звучать всю ночь, усиливая ящеролюдов; смотри секцию «Барабаны».

**Погода.** Сильный дождь делает все поверхности скользкими либо вязко грязными (считайте их труднопроходимой местностью) и еще более уменьшает видимость. **Проверки Ловкости (Скрытности) делаются с преимуществом.**

### Корректировка столкновения

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

- Очень слабый или слабый отряд: уберите одного ящеролюда
- Сильный отряд: добавьте одного ящеролюда
- Очень сильный отряд: добавьте двух ящеролюдов

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ

План ящеролюдов следующий:

- Нападать с разных направлений, включая неожиданную атаку со стороны воды.
- Обездвиженных персонажей тащат к реке и в воду. Далее их отвозят к плоту, который находится ниже по течению. Пленников связанными сажают на бревенчатый плот, при этом связывают им руки и ноги, а также привязывают к самым бревнам. До наступления рассвета ящеролюды отправляются в болото.
- Они отступают к реке и в нее, если теряют половину отряда и более.

### ТАКТИКА НА СУШЕ

Если засада происходит на суше вдали от воды, ящеролюды оставляют плот у берега, чтобы можно было к нему быстро вернуться, но прячут его из виду. Они делятся на пары, кроме четверых, которым поручены похищения.

Они пытаются выманить цель в сторону от основной группы. Они подкрадываются как можно ближе, а потом начинают атаку со всех сторон. Если персонажи не в помещении, ящеролюды стреляют из духовых трубок дротиками, смазанными усыпляющим ядом.

Ящеролюды бросаются к своей цели, накидывая на нее сеть. Если персонажи в здании, то ящеролюды долбят в дверь деревянными дубинами и стреляют в открытые окна.

### ТАКТИКА НА ВОДЕ

Если засада случается на лодке, в реке или на берегу реки, ящеролюды пытаются использовать воду себе на пользу.

Они оставляют плот ниже по течению как можно ближе так, чтобы его не было видно. Они плывут под водой, чтобы окружить лодку либо расположиться параллельно берегу с учетом ограничений

глубиной воды. Затем они внезапно выпрыгивают из-под поверхности, начиная атаку, немедленно стреляя из духовых трубок в ближайшую видимую цель.

Четверо похитителей пытаются влезть в лодку или, если дело происходит на суше, накидываются на цель из темноты.

### СОКРОВИЩА

Ящеролюды вооружены дубинками, духовыми трубками, отравленными дротиками, грубо сделанными сетями, и при себе у них какие-то личные вещицы, не представляющие ценности. При себе у них полупустой калебас (сосуд из бутылочной тыквы) с транквилизирующим ядом, там его хватит еще на шесть доз. Их сигнальный барабан размером с пол-бочки и барабанные палки к нему остались на бревенчатом плоту.

### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если ящеролюдам удастся захватить одного или более персонажей, бой превращается в погоню. Она может представлять собой гонку между лодкой и плотом, при чем ни то, ни другое особой скоростью или маневренностью не отличается.

Ящеролюды продолжают плыть сами, толкая плот в нужную сторону. Если им удастся уйти, они направляются к Острову Короля Ящеров, который находится в нескольких часах пути.

Позвольте игрокам быть креативными в разработке плана выслеживания похитителей и спасения захваченных товарищей. Если ящеролюды повержены, выжившие бегают вниз по реке и возвращаются в деревню Закат-Закат.

Ящеролюды, которых захватили, поначалу отказываются выдавать какую-нибудь информацию, но реалистичная угроза (или успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15) заставит их говорить. На Всеобщем они не говорят.

Они говорят, что лидеры кланов приказали им похищать людей и скот, чтобы годить Тростульградю и стать королем всех ящеролюдских кланов в Сумеречных Топях. Если спросить у них об ориентирах, то получишь расплывчатые указания в центр болота. Если персонажи пытаются подкупить их или силой заставить привести их к местоположению жертв похищений, ящеролюды охотно поведут их в болото. Они приводят партию на территорию Закат-Закат, ожидая, что патруль клана устроит засаду на персонажей.

# Часть 2: В Сумеречные Топи

Персонажи отправляются в болото, чтобы вступить в схватку с ящерами-похитителями и спасти пропавших фермеров.

## Путешествие по болоту

Когда партия доберется до окраины Сумеречных Топей, пусть игроки выберут, чем будет заниматься персонаж. Каждый персонаж должен выбрать одно из нижеприведенных занятий, которое он будет выполнять в добавок к тому, чтобы помогать вести лодку шестом. Смотри Главу 8 в базовых правилах или Книге Игрока.

- **Быть на страже:** Занимающийся этим персонаж может использовать свою пассивную Мудрость (Восприятие), чтобы следить за опасностями.
- **Навигация:** Персонажи могут помогать Тару находить кратчайший путь через болота. При успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, время путешествия сокращается до 3/4 от обычного.
- **Картография:** Это может быть жизненно важно, если Тару уьют, накаутируют или похитят. Без карты персонажи могут потеряться.
- **Выслеживание:** Путешествуя по земле или воде, персонаж может пытаться продолжать отслеживать ящеролюдов. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 12, делаемая каждые 6 часов, позволяет не потерять след ящеролюдов, в итоге приводя к Кольцевым Островам и Острову Короля Ящеров.

## Поиск в болоте

Река Транк разливается и течет между множеством мелких островов, кочек и густой растительности. В утренние часы тут часто бывает туман. Днем болото полностью оправдывает свое название, ветви высоких деревьев создают густой навес, что создает внизу сумерки как в вечернее время.

Путешествие днем опасно, а ночью вообще верный способ привлечь нападение. Смотри секцию «Опасности болота». Обыскать болото такого размера - непростая задача, но у персонажей есть некоторые улики.

- Периодические успешные проверки Восприятия Сл 13 и пассивное Восприятие позволяют обнаружить предметы одежды, брьюшки и прочие предметы, оброненные похищенными, и эти следы ведут вглубь болота.
- Срочность их соревнования вынуждает ящеролюдов быть менее скрытными и осторожными, чем обычно. Персонажи могут обнаружить свежие следы или увидеть ящеролюдов вдалеке, только чтобы, дойдя до того места, где прошмыгнул ящер, обнаружить, что он давно убежал.
- Персонажи могут наткнуться на пару ящеролюдов, или их может обнаружить патруль. Персонажи, войдя в болото, попадают на территорию клана Закат-Закат, но могут перейти на территорию клана Корень-Вода к югу или Ил-Болото, если углубиться в болото на две мили.
- Скрытные персонажи могут попытаться проследить за патрулем или захватить его и допросить о похищениях.
- Спустя несколько часов поисков, персонажи обнаруживают плот. Смотри секцию «Плот пленников».
- В ночное время грохот барабанов как маяк ведет прямо к Кольцевым островам. Если персонажи пока не заметили, то теперь должны заметить менее громкие кланы других кланов и групп похитителей, но эти барабаны всегда вдалеке и в другом направлении.

## Опасности болота

Опасности в болоте грозят всегда, но ночью справиться с ними должно быть сложнее. Эти опасности должны делать путешествие трудным и опасным, но не невозможным.

**Местность.** Большая часть болота - труднопроходимая местность. Путешествие замедляется переплетением древесных корней, отмелями с густыми водорослями и осокой, вязкой грязью, неожиданно попадающимися глубокими ямами с водой, и просто кустами. В некоторых местах придется идти по воде или перетаскивать лодку на руках.

**Освещение.** Сумеречная атмосфера считается тусклым светом днем. Во время дождя становится еще темнее.

В некоторых местах прямые солнечные лучи пробиваются через кроны, создавая небольшие оазисы света. В таких местах ящеролюды иногда останавливаются погреться не солнце на холодные дни.

**Погода.** Дождь заканчивается ранним утром, и небо медленно проясняется. Ночью температура невысокая, и днем также прохладно. Не замерзнуть в такую погоду тяжело, особенно для насквозь промокших персонажей. Развести огонь в болоте сложно, но не невозможно, хотя большой костер привлечет внимание.

**Обитатели.** В болоте водится много всяких насекомых, зверей и рыб. По желанию вы можете использовать любые из них для создания дополнительной атмосферы, например, раздражать персонажей роями кусачих (но в остальном безвредных) насекомых, или упавшей в лодку с дерева змеей. Гигантские жабы и прочие монстры попадают реке.

## Гигантские жабы

Самые опасные существа, с которыми персонажи сталкиваются в болотах - это две **гигантские жабы**. Примерно через час путешествия по болотам, они проходят через местность, где в высокой траве прячутся монстры. Разнообразив деталями, можно сделать эту встречу практически в любом месте болота, в любое время суток, хотя и стычка должна произойти только один раз.

Вы следуете сквозь болота мимо стен из густых зарослей высоких и широких листьев зелено-коричневой травы, создающих лабиринт. Из-за зарослей кажется, что лодка идет по зеленым коридорам. Повороты неожиданно открываются то с одной, то с обеих сторон. Медленное течение ведет вашу лодку.

Даже шестифутовые персонажи стоя на лодке едва могут разглядеть что-то над верхушкой зарослей, которые с шелестом колыхнутся на сильном ветру. Растения растут вдоль всего мелководья, а сам канал всего несколько футов глубиной.

Герои могут заметить скрывающихся жаб, проплывая мимо (проверка Ловкости (Скрытность) для жаб). Те, кто прошли проверку, успевают заметить их, остальные же застаны врасплох.

Первая жаба сидит в густой траве и использует длинный язык, чтобы схватить одного из персонажей в лодке и утащить его в заросли, он просто исчезает из поля зрения остальных.

Мастер должен обыграть внезапность и шок персонажа, которого тащат по траве к какому-то неизвестному монстру. Течение продолжает нести лодку дальше, даже если персонажи прекращают грести. Вторая жаба сидит на следующем перекрестке, готовая утащить следующего героя.

### Изменение сложности столкновения

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

- Очень слабая группа: убрать одну жабу, у другой оставить 27 хитов.
- Слабая группа: каждая жаба имеет 27 хитов.
- Сильная группа: добавить одну жабу.
- Очень сильная группа: добавить одну жабу, каждая жаба имеет 51 хит.

### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если лягушка хватается и заглатывает персонажа, она ускользает в воду как можно скорее. Если жаба теряет более половины хитов, то она тоже убегает.

### СОКРОВИЩА

У жаб нет сокровищ, но беглый поиск в мелкой воде вокруг места засады обнаруживает скелеты менее удачливых халфлинговских путешественников, а также их испорченное оружие, сумки и рюкзаки, в которых в общей сложности 53зм, 39см и 24мм.

### ПЛОТ ПЛЕННИКОВ

После примерно 4 часов, проведенных в болоте, персонажи сквозь деревья вдалеке видят трех **ящеролоудов** и одного **ящеролоуда-шамана**, везущих пленников на плоту. Персонажей пока не заметили и не заметят, если они не будут привлекать к себе внимание. Это столкновение может произойти в любое время суток. Ночью ящеролоуды будут освещать себе путь факелами.

Какое-то движение привлекает ваше внимание. Вдалеке сквозь чащу старых деревьев вы различаете гуманоидные фигуры, скорее всего ящеролоуды, ведущих длинный плот. Кроме этого, на плоту сидит еще несколько гуманоидов, но трудно различить, кто они такие. Ведущие находятся о пояс в воде, и они расположены перед плотом, по бокам и сзади плота. Они, похоже, не заметили вас.

Персонажи вероятно быстро поймут, что на плоту пленники. Ящеролоуды везут их на Остров Короля Ящеров, до которого еще примерно час пути. Восьмеро ведут плот, а еще двое идут в стороне, высматривая опасности и другие кланы.

Ящеролоуды принадлежат к тому клану, на территории которого находятся персонажи, скорее всего клана Корень-Вода. Если они находятся в землях клана Грязь-Болото, то ящеролоуды вооружены.

У персонажей несколько вариантов:

**Проследить.** Если персонажи следуют за плотом, им придется делать проверки Ловкости (Скрытности) каждые 15 минут, или иными словами четыре раза до достижения Кольцевых Островов. Если их обнаружат, то ящеролоуды начинают толкать плот быстрее, а двое их разведчиков и двое из ведущих плот остаются, чтобы задержать персонажей.

**Напасть и спасти.** Если персонажи атакуют ящеролоудов, то у них есть примерно 10 минут на планирование, пока их не заметят. Чтобы устроить засаду персонажи должны будут сделать проверки Ловкости (Скрытности).

Если ящеролоудам удастся обнаружить персонажей, то они отступают с плотом, а задержать персонажей остаются два разведчика и два других ящеролоуда. Если персонажам удастся устроить засаду, то все ящеролоуды кидаются в бой и не отступают, бросив плот, что бы ни случилось. Если им удастся отбить нападение персонажей, то они в ускоренном темпе постараются доставить груз на Остров Короля Ящеров.

Если персонажам удастся перебить ящеров, у них

на руках окажется полный плот похищенных. Среди них три человека мужчины, два человека женщины, три женщины халфлинга и два мужчины дварфа. Если персонажам удастся освободить пленников во время битвы, то дварфы, два человека и один халфлинг присоединятся к сражению (используйте параметры **обывателей**).

У них всех мелкие травмы от похищения, но ничего страшного. Они рассказывают персонажам все, что знают, восполняя пробелы в информации о произошедшем. Подробности об их отыгрыше и том, что они могут рассказать, приведены в секции «Рассказ Ролка», ниже.

Похищенные могут использовать плот, чтобы самостоятельно выбраться из болот. Они будут благодарны за оружие, но могут наделать дубинок из подручных материалов. Им не нужно сопровождение, но путь опасен, так что, вполне возможно, персонажи попытаются отговорить их. Они предложат прятаться где-то поблизости, пока герои не подберут их на обратном пути, чтобы сопроводить. Нехотя, пленники могут согласиться на это.

**Переговоры.** Хотя это и маловероятно, но персонажи могут попробовать договориться с ящеролоудами, или подкупить, или запугать. Если запугивание удаётся, то ящеролоуды бегут, спасая свои жизни. Переговоры - явно плохой выбор. Ящеролоуды видят в героях весьма желанные жертвы и не будут терять времени чтобы попытаться схватить хотя бы одного персонажа. Смотри «Атака и спасение» выше.

### Рассказ Ролка

Ролк - разговорчивый дварфийский торговец, который очень благодарен за свое освобождение. Дварфов (Ролка и Ника) схватили три дня назад, когда они путешествовали по Фланскому Тракту. Остальные захваченные - с соседних ферм. Ролк немного понимает на драконьем языке и может рассказать, что он понял о происходящем из переговоров ящеролоудов.

- Среди кланов ящеролоудов ведётся какое-то соревнование, победителем которого становится клан с наибольшим количеством пленников. Оно началось с боем барабанов десять дней назад и, кажется, закончится через пару ночей.
- Ролк ничего не знает ни про приз, ни про дракона.
- Почти все полагали, что орудует только один клан ящеролоудей, а не три. Он знает их названия.
- Барабаны каким-то образом управляют своими кланами.
- Перед тем, как начался этот конкурс, было какое-то свирепое нападение на деревни ящеролоудей и был убит какой-то могущественный ящерочеловек по имени Чешуелом.
- Ящеролоуды постоянно сетуют на то, что не могут съесть никого из пленников до окончания конкурса.
- Ящеролоуды вели пленников целенаправленно к какому-то месту несколько дней. Ролк, предполагает, что их ведут к Острову Короля Ящеров где-то в Кольцевых Островах.

### СОКРОВИЩА

У ящеролоудей нет ничего ценного, только дубинки, дыхательные трубки и дюжина отравленных дротиков.

### Изменение сложности столкновения

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

- Очень слабая или слабая группа: убрать одного ящерочеловека.
- Сильная группа: добавить одного ящерочеловека.
- Очень сильная группа: добавить двух ящеролоудей.

# КОЛЬЦЕВЫЕ ОСТРОВА

Они названы так из-за своего расположения и происхождения. Большой, медленно движущийся по спирали водоворот в одном из самых глубоководных каналов Сумеречных Топей выстроил острова кольцом. Племя Грязь-Болото живёт на островах вокруг Королевского Острова.

## ВНЕШНИЕ ОСТРОВА

Тростульграэль разрушил и сжёг половину домов Грязь-Болото. Около 40 выживших временно покинули жилища на северном и западном островах и отступили в уцелевшие южные деревни. Персонажи прибывают на заброшенные острова.

Впереди вы видите ряд лесистых островов среди просторов мутной воды. Медленное течение кажется вращается вокруг них, как огромный водоворот. Кроны растущих из воды деревьев продолжают полог леса, начинающийся на суше. Неровный ряд деревянных хижин, построенных частично над водой, идет линией по берегу каждого остров. Многие из них разрушены или повалены и выглядят заброшенными.

Ночью барабаны отчётливо и громко звучат из центра островов. Персонажи получают преимущество на проверку Ловкости (Скрытность), когда гремят, заглушая другие звуки, барабаны.

Персонажи с острым зрением могут рассмотреть детали повреждения хижин издалека. Прочитайте или перескажите следующее, когда они приблизятся к островам.

Подплыв поближе, становится очевидно, что некоторые хижины были просто опрокинуты и раздроблены. Огромные бревна были сломлены словно спички. Некоторые постройки уничтожены странным образом: остатки демонстрируют признаки растворения или гниения. В глубине острова вы замечаете пару развивающихся на ветру крылатых чучел, которые висят высоко в ветвях деревьев. Силуэт большого и мощного ящерочеловека появляется из-за деревьев. Он высоко подпрыгивает и срывает их. Приземлившись он бросает их на землю и растаптывает. Затем он скрывается в темноте.

Молодой король ящеролудей, Топекоготь, ломает чучела дракона, сделанные выжившими членами клана в честь Тростульграэля. Он находится слишком далеко от героев, но если они попытаются сделать быструю атаку или зажгли яркий источник света, то он пытается скрыться в растительности.

Увидев Топекогтя впервые, кто-нибудь из персонажей, кто хорошо знаком с ящеролудями, может предположить, что видит кого-то из королевских кровей. Эти особи умнее и сильнее других ящеролудей.

Острова демонстрируют прямые доказательства нападения Тростульграэля. Если персонажи высадутся здесь и исследуют остатки, то они не встретят живых ящеролудей, но они обнаружат тела некоторых из них в разрушенных хижинах. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 покажет, что тела и хижины частично растворены какой-то сильной кислотой.

Исследование жилищ обнаружит некоторое простое оружие, щиты и другие вещи, типичные для примитивной деревни. Если персонажи обыщут разрушенные чучела, то выяснят, что это были грубые чучела драконов.

Остров длинный, но имеет всего около 100 футов в поперечнике. На другом берегу персонажи обнаружат ещё несколько разрушенных хижин. За ними они могут заметить Остров Короля Ящеров в

центре огромного водоворота. Если герои преуспеют в групповой проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, то они могут проследовать по следам Топекогтя, которые приведут к Острову Короля Ящеров, где след теряется в воде.

### Топекоготь

Топекоготь - молодой и амбициозный законный король ящеролудей. Он смог избежать смерти и теперь скрывается уже несколько дней, залечивая свои раны. Он планирует вернуть власть, сорвав конкурс дракона. Он терпеть не может Тростульграэля и не позволит кланам работать и поклоняться ему. Топекоготь разрушает чучела дракона из-за чувства досады, а также чтобы напомнить ящеролудям, кто здесь на самом деле главный.

Топекоготь в итоге замечает слежку и начинает сам скрытно наблюдать за приключенцами. Он прячется в воду, если его обнаруживают. Он скрывается и выжидает какого-либо удачного стечения обстоятельств, чтобы воспользоваться им и сорвать конкурс.

## ОСТРОВ КОРОЛЯ ЯЩЕРОВ

Когда персонажи впервые увидят остров, прочитайте или перескажите следующее.

В центре массивного, медленно закручивающегося водоворота расположен длинный остров, который больше и выше с одного из концов. Со своего местоположения вы можете заметить два отдельных лагеря ящеролудей.

В каждом из лагерей видно потрёпанные знамёна с различными символами на них. Вы так же можете заметить вершину третьего знамени за группой из шести массивных барабанов в центре острова. Разрушенные деревянные хижины и грубые укрепления расположены на невысокой насыпи вокруг барабанов и спускаются ниже к воде.

Две большие деревянные клетки, сделанные из сучьев деревьев, возвышаются в каждом лагере. В одной, по-видимому, содержат пленников, а в другой, судя по звукам, держат скот. Каждая клетка имеет высокие столбы с крылатыми чучелами, похожими на те, что были на внешнем острове.

Около десятка ящеролудей патрулируют каждый лагерь. Некоторые из них охраняют клетки, в то время как другие работают на больших плотках у воды. Они больше следят за другими лагерями, нежели за обстановкой вокруг.

Если персонажи прибывают на остров ночью, то гром барабанов заглушает большую часть звуков и делает речь проблематичной. Барабаны пульсируют голубым светом при каждом ударе. Это побочный эффект небольшой магии, существенно увеличивающей громкость звука. Этот свет освещает весь остров.

У каждого клана свой лагерь на оконечностях Y-образного острова. Бывшие хижина короля и его приближённых лейтенантов и телохранителей теперь представляют собой груды дерева и мусора. В центре стоит шест с наполовину растворённым черепом Чещуелома как напоминание о судьбе тех, кто выступал против дракона.

Насыпь, окруженная барабанами, - это нейтральная территория. Клань только доставляют пленников к собственному лагерю. Они хорошо охраняются от кражи по пути со стороны других кланов.

Лагерь клана Грязь-Болото находится на северо-восточном плече, Корень-Вода на юго-востоке и Закат-Закат обосновались на западе. Каждая группа включает в себя десяток ящеролудей плюс обычно среднего статистического ящеролуда, который стал предводителем клана и претендует на пост короля.

Есть по три-четыре плота на берегу каждого лагеря. Клан Грязь-Болото вооружён примитивными ме-

чами, щитами и копьями. У остальных кланов такое вооружение имеет только военачальник и шаман.

В клетках клана Грязь-Болото находится 18 людей и сильных сердцем полуросликов и 25 голов различного скота. У Закат-Закат 12 людей и лесных эльфов, наряду с 32 единицами скота, в основном крупного.

Корень-Вода заточили в клетки 10 сильных сердцем полуросликов и щитовых (горных) дварфов, а так же 14 голов скота.

Герои могут занять себя планированием своих действий. Покажите им карту Острова Короля.

Они могут дожидаться темноты или рассвета в зависимости от их плана.

Клетки расположены друг от друга достаточно далеко, что делает сложной задачей освобождение всех трёх групп пленников. Спасение же скота, скорее всего, вовсе невозможно из-за недостаточного числа плотов и времени. Тем не менее, есть некоторые обстоятельства, играющие на руку приключенцам, хотя они могут сначала и не осознавать их.

- Кланов не помогают друг другу защищать пленников.
- После того, как пленников освобождают, около половины из них начинают сражаться с ящеролюдью (как обыватель), в то время как другие бегут к плотам. Общая сила приключенцев значительно растёт с каждым освобождённым. Мастер должен обрабатывать все действия, кроме действий персонажей, кинематографично.
- Если персонажи побеждают Топекогтя, то остальная часть ящеролюдей убегает, оставив остров.
- Барабанщики продолжают бить до тех пор, пока не появится Топекоготь или на них не нападут.

## СОКРОВИЩА

Клан Грязь-Болото имеет тайник с сокровищами в украденных старых сумках, он хранит это в хижине бывшего короля, Чешуелома. Если герои обыскивают их хижину, то они могут найти клад. Он включает в себя 6 пм, 196 зм, агат стоимостью 100 зм и баночку Кеотомской мази на 3 порции.

## ПЕРЕВОРОТ ТОПЕКОГТЯ

Сразу после того, как вмешиваются авантюристы, Топекоготь выходит из укрытия в воде и быстро убивает потенциального лидера клана Грязь-Вода, предпочтительно на виду у героев. После этого стража клана начинает выполнять его приказы.

И тогда Топекоготь ведёт их на соседний клан (с которым не сражаются герои, или по крайней мере сражается наименьшее их количество). Часть атакованного клана борется с ним, другая переходит на его сторону. Если герои будут действовать быстро, то они успеют освободить пленников во время войны между кланами.

После того как все выжившие ящеролюды переходят под контроль Топекогтя, он обращает атаку на персонажей. Если они атакуют его лично, он обороняется.

Ящеролюды преследуют персонажей до границ Кольцевых Островов, там Топекоготь возвращается обратно, чтобы закрепить свою власть. Большинство пленников сбегает, что вполне его устраивает.

## КАСАЕМО ЯЩЕРОЛЮДЕЙ

На текущий момент, есть несколько вариантов как герои могут поступить:

- **Вернуться и задать трёпку ящеролюдям в надежде прогнать их.** Это самый опасный вариант: не стесняйтесь менять ход боя как вы считаете нужным. Племена будут бороться между собой, но при этом будут стараться победить персонажей в надежде заработать славу для своего клана таким

образом.

- **Ведение переговоров.** Ролк может помочь с этим, если никто не говорит на драконьем. Можно вознаградить сообразительных персонажей, например, сделав, финальную битву проще, если союзные с персонажами племена выступят вместе против Грязь-Болото.
- **Скрытность и убийство.** Прокравшись, освободив пленников, и устранив ключевых бойцов среди ящеролюдей, партия может сформировать значительную силу, способную обратить ящеролюдей в хаос.
- **Герои могут придумать что-нибудь ещё.** Ролк поддержит их, если идеи окажутся правдоподобными.

Независимо от действий, персонажи должны столкнуться с Топекогтем и некоторыми из его подчинённых. Рассказывайте игрокам о происходящем вокруг дерущихся с Топекогтем персонажей, пока Топекоготь не будет побеждён или партия не проиграет.

Если персонажи решат ринуться в бой, то они сталкиваются с Топекогтем (параметры **короля ящеров**), **шаманом ящеролюдей** и двумя **ящеролюдами**.

## Изменение сложности столкновения

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

- Очень слабая группа: убрать шамана и одного ящеролюда.
- Слабая группа: убрать шамана и добавить ящеролюда.
- Сильная группа: у Топекогтя 102 хита.
- Очень сильная группа: у Топекогтя 102 хита и добавить ящеролюда.

## ПОБЕГ И ПОСЛЕДСТВИЯ

С потерей лидеров клана и, возможно, смертью Топекогтя, остальные ящеролюды не имеют ни желания, ни причин возвращать беглецов. Большая часть пленников боится болотных чудовищ, Дорога домой займёт много часов, но в конце концов герои выведут плоты из болот и далее вверх по реке. Но персонажи должны понимать, что главная опасность - дракон, осталась.

Они могут предположить, что срыв конкурса и убийство такого числа ящеролюдей за последние две недели позволит не беспокоиться о них некоторое время. Несколько пленников, которые знают драконий, рассказывают, что через несколько дней должен вернуться Тростульграэль и выбрать лидера кланов, а затем устроить пир, где главным блюдом и были бы наши пленники.

Они так же сообщают и ту информацию, что должен был сообщить Ролк, если было что-то упущено. Теперь, Тростульграэль, может выплеснуть свой гнев не только на ящеролюдей. Персонажи получают всё обещанное золото и свитки, когда они возвращаются с некоторыми пленниками в «Трактир на перекрёстке».

## 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
Король ящеролоудей	1100
Шаман Ящеролоудей	450
Гигантская жаба	200
Крокодил	100
Ящерочеловек	100

## Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Исследование ферм	75
Спасение пленников на плоте	50
Спасение пленников на острове	50
Переговоры с ящеролоудями	50

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

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - 750 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
Монеты на ферме Ренонов	12
Ожерелье с фермы Ренонов	20
Кошель с монетами хафлинга	57
Тайник клана Грязетопи	256
Награда Ролка	100
Награда Ромсана	50

## КЕОТОМСКАЯ МАЗЬ

*Чудесная вещь, редкая*

В сосуде из алого цвета содержится вещество на 3 применения. По окончании предмет удаляется из списка магических вещей.

Описание можно найти в базовых правилах (краткое действие: одна доза мази, применённая внутрь или наружно, восстанавливает 1к8+2 хита, излечивает от любой болезни и отравления)

## СВИТОК ОГНЕННОГО ШАРА

*Свиток, редкий*

В этом свитке содержится одно заклинание огненного шара. Его описание можно найти в базовых правилах или Руководстве Мастера Подземелий.

## Распределение постоянных магических предметов

D&D Лига Приключений имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Каждый лист записей 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 он достанется.

## СЛАВА

Все представители фракций зарабатывают одно очко славы за участие в этом приключении.

Представители **Изумрудного Анклава** зарабатывают дополнительное очко славы за успешные переговоры между двумя племенами о заключении договора против племени Грязь-Болото и оставить остальные племена с миром.

## ПРОСТОЙ

Все персонажи получают по завершении этого приключения десять дней простоя.

## НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 200 опыта и 10 дней простоя за проведение этого собрания.

# ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

## ОБЫВАТЕЛЬ

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

Класс защиты 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Всеобщий)

Опасность 0 (10 опыта)

### ДЕЙСТВИЯ

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

## КРОКОДИЛ

*Большой зверь, без мировоззрения*

Класс защиты 12 (природный доспех)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 20 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	10(+0)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Навыки Скрытность +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

**Задержка дыхания.** Крокодил может задержать дыхание на 15 минут.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель становится захваченной (освободиться Сл 12). Пока захват не окончится, цель опутана, а крокодил не может кусать другую цель.

## ГИГАНТСКИЙ КОЗЁЛ

*Большой зверь, без мировоззрения*

Класс защиты 11 (природный доспех)

Хиты 19 (3к10+3)

Скорость 40 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки -

Опасность 1/2 (100 опыта)

**Разбег.** Если козёл движется к цели по прямой не менее 20 фт., а затем таранит его в этот же ход, то цель получает 5 (2к4) дробящего урона. Так же цель должно преуспеть в спасброске Силы со сложностью 13, чтобы не быть сбитым с ног.

**Устойчивый.** Козёл имеет преимущество на броски Силы и Ловкости, чтобы не быть сбитым с ног.

### ДЕЙСТВИЯ

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

## ГИГАНТСКАЯ ЖАБА

*Большой зверь, без мировоззрения*

Класс защиты 11

Хиты 39 (6к10 + 6)

Скорость 20 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	13(+1)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	3(-4)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 1 (200 опыта)

**Земноводное.** Может дышать и на суше, и под водой.

**Непрерывные прыжки.** Жаба совершает прыжки в длину на 20 фт. и высота до 10 фт., с или без разбега.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к10 + 2) плюс урон ядом 5 (1к10) и цель схвачена (освободиться Сл 13). Пока схваченная цель не освободиться, жаба не может кусить другую цель.

**Глотание.** Жаба делает атаку укусом на среднюю или меньшую цель и захватывает её. Если атака попадает, то цель схвачена и проглочена. Проглоченная цель ослеплена, но имеет полную защиту от атак и других эффектов снаружи. В начале каждого хода жабы проглоченное существо получает 10 (3к6) урона кислотой. Жаба может поглотить только одну цель.

Если жаба умирает, то существо больше не схвачено и может выбраться из трупа, потратив 5 фт. движения.

## ЯЩЕРОЛЮД

*Средний гуманоид (ящеролюд), нейтральное*

Класс защиты 15 (природный доспех, щит)

Хиты 22 (4к8+4)

Скорость 30 фт., плавание 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 Драконий

Опасность 1/2 (100 опыта)

**Задержка дыхания.** Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Ящеролюд совершает две атаки оружием, каждая из которых выполняется разным оружием.

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

**Тяжёлая дубина.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к6+2).

**Метательное копьё.** Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).



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

### Ящеролюди захватчики из Сумеречных Топей

Захватчики имеют сети и духовые трубки в дополнение к перечисленным атакам.

**Сеть.** Рукопашная атака: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна средняя или маленькая цель. Попадание: цель схвачена и падает ничком.

**Духовая трубка.** Дальнобойная атака: +2 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 1 и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 или получает урон ядом 1к4 и помеху к броскам атаки, а также должна совершать спасброски в течении одного часа.

## ЯЩЕРОЛЮД ШАМАН

*Средний гуманоид (ящеролюд), нейтральный*

**Класс защиты** 13 (природный доспех)

**Хиты** 27 (5к8+5)

**Скорость** 30 фт., плавание 30 фт

**СИЛ** **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

15(+2) 10(+0) 13(+1) 10(+0) 15(+2) 8(-1)

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +4, Выживание +6

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** Драконий

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Задержка дыхания.** Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

**Колдовство (только в форме ящеролюда).** Ящеролюд шаман является заклинателем 5-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Ящеролюд обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов, сотворение пламени, терновый кнут*

1-го уровня (4 ячейки): *опутывание, туманное облако*

2-го уровня (3 ячейки): *раскалённый металл, шипы*

3-го уровня (2 ячейки): *призыв животных (только рептилий), рост растений*

## Действия

**Мультиатака** (только в форме ящеролюда). Ящеролюд совершает две атаки оружием: один укус и один удар когтями.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2) или колющий урон 7 (1к10+2) в форме крокодила. Если людоящер находится в форме крокодила, а цель большого размера или меньше, то она становится захваченной (вырваться Сл 12). Пока захват не окончится, цель опутана, а ящеролюд не может кусать другую цель. Если людоящер вернется в свою истинную форму, то захват оканчивается.

**Когти** (только в форме ящеролюда). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: режущий урон 4 (1к4+2).

**Смена облика** (Перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Ящеролюд магически превращается в крокодила, оставаясь в такой форме до 1 часа. Бонусным действием он может превратиться обратно в свою истинную форму. Помимо размера его параметры остаются прежними. Надетая или несомая экипировка не

превращается. Он возвращается в истинную форму, если умирает.

## КОРОЛЬ/КОРОЛЕВА ЯЩЕРОЛЮДОВ

*Средний гуманоид (человек-ящер), хаотично-злой*

**Класс защиты** 15 (природный доспех)

**Хиты** 78 (12к8+24)

**Скорость** 30 фт., плавание 30 фт

**СИЛ** **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МДР** **ХАР**

17(+3) 12(+1) 15(+2) 11(+0) 11(+0) 15(+2)

**Спасброски** Тел +4 Мдр +2

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

**Иммунитет к состояниям** страх

**Чувства** темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** Драконий, Бездны

**Опасность** 4 (1100 опыта)

**Задержка дыхания.** Ящеролюд может задерживать дыхание на 15 минут.

**Пронзание.** Раз в ход при попадании рукопашной атакой своим трезубцем ящеролюд причиняет дополнительно урон 10 (3к6) цели и получает временные хиты, количество которых равно этому причиненному урону.

## Действия

**Мультиатака.** Ящеролюд совершает две атаки: одну укусом и одну когтями или трезубцем, либо две трезубцем.

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

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

**Трезубец.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3) или колющий урон 7 (1к8+3), если используется двумя руками при рукопашной атаке.

# ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ОСТРОВА КОРОЛЯ ЯЩЕРОВ

