



ADVENTURERS LEAGUE™

ИСТОРИИ, РАССКАЗАННЫЕ ДЕРЕВЬЯМИ

Несмотря на шаткий альянс, заключенный с эльфами Трпещущего Леса, они не станут терпеть вторжений, особенно от людей из окрестностей Флана. Недавний поход плотника в лес мог создать дипломатический конфликт. Сможете ли вы помочь найти его и задобрить эльфов? Приключение для героев 1-4 уровней.

Код приключения: DDEX1-8

Участники проекта

Дизайн приключения: Thomas Reid

Производство и дизайн: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

Организатор игр: Chris Tulach

R&D игрового опыта: Greg Bisland

Команда Лиги Приключенцев: Greg Bisland, Chris Lindsay, Shally Mazzanoble, Chris Tulach

Администраторы Лиги Приключенцев: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick



EXPEDITIONS™

Дебют: 3 октября 2014

Публикация: 1 ноября 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

Gum, afilimonov, stivie, Leonitos для dungeons.ru

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

вычитка korfax, stivie
верстка sthread



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D Экспедицию «Истории, рассказанные деревьями», 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 начинается в Холме Кейбла, маленьком фермерском городке к северу от города Флан. Далее приключение уводит в Трепещущий Лес на востоке - древний зачарованный лес. Там приключенцы встречают голодных смещающихся зверей, попадают в деревню эльфов-ксенофобов, и наконец, сталкиваются с древней зеленой каргой.

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

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

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

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

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3—4 персонажа, СУО 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 накладки в качестве услуги, ограничено: **максимум три раза в день**, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм

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

Предыстория послушника

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ, И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

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

СМЕРТЬ

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

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

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

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

добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вскоре после того как Жентарим освободил и взял под свой контроль Флан, был заключен пакт между городом и тёмными феями из Трепещущего Леса на севере. В обмен на запрет посещения леса и его вырубку, феи обещали защищать Флан.

Феи держат своё слово и спасли город от уничтожения и захвата Нетерилом - судьба, которой не смогли избежать Жентильская Твердыня и Цитадель Ворона.

В то же время, северные земли вдоль реки Стоянов всегда были важны как источник пищи для города. Фермеры выращивают тут зерно, защищаясь от хищников и других опасностей, которых полно в диких местах. Они знают: чтобы Флан жил - он должен есть. Каждый раз за время существования Флана, когда уничтожался город, та же участь постигала и фермы. Но так же, как и город, они отстраивались заново.

В ответ на внешнюю угрозу, вынуждающую хватиться за жизнь за пределами городских стен Флана, фермеры возвели укреплённые хутора в стратегически важных местах вдоль рек, небольшие общины, куда можно было привезти зерно для продажи и транспортировки, а так же для укрытия во время войн. Одним из таких мест является Холм Кейбла, крошечная деревушка, как раз на границе реки Стоянов и Трепещущего Леса. Здешняя община - немногим больше, чем просто расширение на дороге, место остановки по пути к другим населённым пунктам.

Странные вещи начали происходить возле деревни Холм Кейбла. Месяц назад исчез местный плотник, Хелвин Грейнгл. Поначалу жители не заметили этого, потому что Хелвин был весьма эксцентричным и склонным ко всякого рода странностям. В конце концов, кто-то наведаясь к нему и обнаружил в доме весьма подозрительные вещи. Среди них был журнал со старой картой Трепещущего Леса, на который был нанесён путь, ведущий прямо вглубь него.

Трепещущий Лес заколдован и известен своими скрытными обитателями. Туда давно никто не ходит и не рубит там деревьев согласно условиям старого пакта. В этих задворках Лунного Моря феи являются главными героями многих историй, в отличие от других мест: здесь феи забирали и непослушных детей, и глупого фермера, не оставившего подношения от первого урожая и т.д. Итак, узнав, что Хелвин, возможно, отправился в лес, жители начали по-настоящему беспокоиться.

Они решили снарядить секретную экспедицию в надежде найти и вернуть Хелвина до того, как феи до него доберутся. На следующее утро шестеро крепких добровольцев отправилось в лес, у каждого из них с собой было письмо с подписями всех жителей деревни.

Это было двадцать дней назад. Нет ни весточки

от экспедиции и жители начали всерьёз волноваться, и они отправили за помощью во Флан.

Хелвин Грейнгл

Он считался отшельником, который держится подальше от остальных, и местные жители не догадывались, кто он есть на самом деле. Он был членом Культа Дракона и должен был встретиться с тёмными феями, живущими в Трепещущем Лесу, чтобы заключить новый договор, сделавший бы Флан совершенно беззащитным.

С этим, Хелвин прикинулся плотником и переехал в Холм Кейбла шесть месяцев назад, чтобы начать свою работу, сохраняя при этом секретность. Он поселился в старом, заброшенном сельском доме на окраине деревни. Он собирал завалившиеся деревья и изготавливал простые предметы на продажу: мебель, ручки для инструментов, в общем всё то, в чём фермеры могут нуждаться. В конечном счёте все рассказы и предупреждения насчёт фей от жителей, он пропустил мимо ушей.

Хелвин отправился в лес, но из-за карги Джени Зеленозубой его попытки не увенчались успехом, и он был ею убит.

Пакт

Когда первый лорд протектор Кваал Даоран захватил контроль над Киноварным¹ Троном, он заключил союз с тёмными феями из Трепещущего леса. Этот пакт даровал Флану защиту города и населения в обмен на запрет заходить в лес и рубить деревья в его границах.

Это соглашение спасло Флан, когда феи предотвратили разорение города нетерильцами, а Жентильской Твердыне не удалось избежать этой судьбы.

С тех пор пакт поддерживает хрупкий мир между городом и лесом.

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение поделено на три части.

Часть 1. По прибытии в Холм Кейбла, шестеро отважных добровольцев ещё не вернулись из Трепещущего леса. Они рискнули отправиться на поиски седьмого, который ушёл в лес якобы в поисках древесины. После того как приключенцы прибывают, ситуация меняется в худшую сторону. То, что раньше было просто исчезновением людей, превращалось в реальную опасность для всего поселения. Казалось, что феи прознали о действиях жителей и весьма недовольны ими.

Часть 2. Приключенцы могут начать действовать в разных направлениях.

Во-первых, они могут исследовать изуродованные туши скота. Хотя это и случилось почти десять дней назад, жители пока не уничтожили тела. Здесь герои могут найти следы того, что коровы были убиты каким-то ядовитым существом.

Они так же могут направиться в саму хижину Хелвина Грейнгла. Там они смогут узнать, что на самом деле замышлял Хелвин, и что заставило его отправиться в лес. Приключенцы обнаружат загадочные заметки, которые наводят на мысль, что он замышляет недоброе. Они также могут столкнуться с его фамильяром - бесом, который сам внёс немного суматохи в происходящее, пока Хелвина не было дома.

Наконец, герои могут отправиться в домик Серелиса (эльф рейнджер) который отказал в просьбе жителей сопровождать добровольцев в лес. Если приключенцы завоюют доверие рейнджера, то он

согласится провести их к Зелёному Залу. Как только они выходят из домика рейнджера, на них тут же нападают приспешники карги.

Часть 3. В конце концов приключенцы следуют в сам Трепещущий Лес. Там им встречаются голодные смещающиеся звери, но в итоге они добиваются до города эльфов Зелёный Зал. В ходе разговоров, герои узнают, что именно эти эльфы столкнулись с поисковым отрядом, но они не только не помогли им, но ещё и обстреляли, прогоняя. Большинство спаслось, но одного они в итоге убили. Эльфы могут или помочь приключенцам, или прогнать их так же как поисковый отряд. В итоге герои наталкиваются на лачугу Джени Зеленозубой.

Здесь приключенцы узнают о судьбе как Хелвина, так и тех, кто отправился за ним и должны избежать той же участи. При этом убедиться, что договор между феями и Фланом всё ещё в силе.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

СОБИРАТЕЛИ ТОРФА

Любые приключенцы, участвовавшие в DDEX1-1 Сопrotивление Флана, вероятно уже встречались с собирательницей торфа Милливеттой Мосс, живущей с семьёй недалеко от Холма Кейбла. Персонажи встречают её на рынке Подола, и она рассказывает отряду о происходящем в этой небольшой общине добытчиков.

АНКЛАВ, К ОРУЖИЮ!

Приключенцы - члены Изумрудного Анклава получают весть о том, что жители Холма Кейбла планирует экспедицию в Трепещущий лес. Хотя и не известно для чего они это делают, но их присутствие в лесу точно разозлит живущих в нём темных фей.

У КУЛАКОВ ВСЁ ВАЛИТСЯ ИЗ РУК

Приключенцы, у которых установились хорошие отношения с рыцарями Чёрного Кулака, могут узнать, что зерно не единственное, что поставлялось из Холма Кейбла. От экипажей ходящих по реке барж поступают также слухи об исчезновениях, происходящих в небольшой деревушке. Насколько эта информация правдива ещё предстоит выяснить. Поэтому приключенцев просят заняться этим делом от имени Чёрного Кулака, у которого не хватает людей, чтобы заняться этим самим.

Страх и ужас

В этом приключении есть несколько моментов, которые могут оказаться чрезмерно жестокими для некоторых игроков, в частности обнаружение сельского жителя в части 1 «Сообщение получено», первая встреча с Пипьяп в «Резне животных» в части 2 и судьба поискового отряда в лачуге Джени Зеленозубой в части 3.

Пожалуйста, заранее предупредите игроков, что есть вероятность того, что описание будет слегка «экстремальным» и если игроки весьма чувствительны, то стоит смягчить описание.

¹ Киноварь – Минерал красного цвета, сернистая ртуть. По одной из версий, происходит от др.-перс. zinjīfrāh, вероятно, означавшем «драконья кровь».

Часть 1. Холм Кейбла

Холм Кейбла - небольшая легко укрепленная деревушка, которая обосновалась примерно в полутора днях пути на север вдоль узкого участка реки Стоянов. Несколько домов и амбаров расположились на вершине небольшого подъёма на западном берегу реки, всего в часе езды верхом от границы Трепещущего Леса.

Холм Кейбла служит в первую очередь как промежуточная станция по пути во Флан для путешественников и для товаров. Он также выступает в качестве форпоста обороны города и в случае опасности может выслать всадников на юг в город с предупреждением.

Сама деревня из десятка построек спрятана внутри деревянного частогокола. Тут же расположены: небольшая гостиница, таверна, кузница, конюшня, бакалейный магазин, зернохранилище, а также док-станции парома. Фермеры приносят сюда зерно и другие домашние товары для продажи. Они так же могут остаться здесь, чтобы выпить в Дырявом Ведре, прежде чем вернуться домой.

Капитаны барж закупают зерно, ночуют в гостинице, а затем отправляются с грузом вниз по реке. Время от времени, приключенцы и путники, идущие вдоль реки, останавливаются здесь на ночь, но никто не задерживается здесь дольше, чем должен.

Когда герои прибывают, в деревне суматоха. Большинство, если не все, собрались в общем зале Дырявого Ведро, так что в других местах никого нет. Из-за этого, когда группа прибывает, городок кажется заброшенным.

Общее описание

Особенности в строительстве и архитектуре хутора Холм Кейбла следующие:

Частокол. Стены около 10 футов высотой, имеющие небольшие треугольные платформы с лестницами через каждые 80 футов, где защищающиеся могут вести наблюдение или отстреливаться, имея частичное укрытие.

Архитектура. Большинство домов и магазинов построено в два слоя тесанных половинок брёвен, щели замазаны грязью и глиной. Крутые остроконечные (чтобы зимой на них не скапливалось слишком много снега) крыши покрыты древесным тёсом.

Погода и Местность. В начале приключения, день дождлив и последние следы особенно скверной бури улетучиваются. Несмотря на погоду, или скорее благодаря ей - поля на участке были полны пшеницей и овощами, и животные, пасущиеся на лугах, продолжали отъедаться.

Товары и цены. Все товары и услуги в заведениях имеют стандартные цены, как указано в Книге Игрока.

Жители. Народ в Холм Кейбла сейчас немного на нервах. В вечер, когда прибывают приключенцы, все собрались в Дырявом Ведре.

Есть шесть локаций в деревне, которые могут заинтересовать приключенцев.

Доки

Местные фермеры продают здесь свой урожай, который затем скупают капитаны барж и переправляют его вниз по реке к Флану для дальнейшей перепродажи. Доками управляет человек по имени Бриклан Марс, он один из самых богатых людей в поселении (на самом деле это не о

многом говорит).

Дорога через деревню ведёт вниз к берегу реки, где за большим складом множество деревянных доков нависают над водой. У берега пришвартована одна баржа, достаточно большая, чтобы вместить целый фургон и нескольких пассажиров.

Амбары

Товары, которые не были сразу проданы на баржи, временно хранятся здесь до следующей баржи или их покупки местными жителями для еды или посева. Амбары сейчас заполнены зерном, готовым для отгрузки во Флан, наполовину.

Амбаров три, каждый представляет из себя высокое круглое здание с конической крышей. В каждой крыше есть небольшой люк, а от уровня земли до середины платформы между амбарами, с которой груз можно поднять наверх и загрузить через люк, тянется конвейерная платформа.

Кузница

Кузнецом является человек по имени Харг Пилоер. Спереди его магазин открыт для доступа воздуха. Горн, наковальня, бочонки, ящики и груды металлолома сложены аккуратно внутри. Подкова, прибитая к доске на фасаде здания, указывает на род занятия, если уж остальное не делает это очевидным.

Харг не очень искусный кузнец, но может с закрытыми глазами выправить лезвие серпа или сделать гвоздь.

Магазин Колвина

Колвин Бреник владелец этого заведения, открывается только на несколько часов утром или для специального заказа. У него есть запас только самых необходимых предметов для сельского хозяйства: инструменты, семена, ткань, веревки и в таком же духе. Он может сделать специальный заказ из Флана, но это займёт некоторое время, так как капитан баржи, который примет заказ, должен ещё вернуться с ним. Есть небольшой закрытый сарай на заднем дворе, где хранятся громоздкие предметы.

Конюшни

Это здание просто и функционально: большой сарай с загонами для лошадей и огороженной территорией позади. Брайтбеллы из Дырявого Ведро через дорогу, управляют им, наняв для работы несколько местных мальчишек.

Дырявое Ведро

Эта гостиница и бар больше похожа на небольшой отель в стиле «ночлег и завтрак», нежели на нормальную таверну. Хьюп и Грина Брайтбеллы - халфлинги владельцы заведения. Они живут тут же и сдают свободные комнаты на втором этаже капитанам барж и случайным путешественникам, которые появляются здесь и нуждаются в ночлеге. Здесь есть несколько длинных столов со скамейками в общей комнате. Еду они подают на всех гостей по-семейному (в общей посуде и каждый накладывает себе в тарелку чего и сколько нужно). Это не шик, но удобно и спокойно. Несмотря на глухомань, здесь отлично кормят: тут восхитительная, свежая медовуха, а еда настолько хороша, что может дать фору даже фирменному капустному супу из Смеющегося Гоблина.

Если это первая локация, которую посещают приключенцы, то здесь находится большинство местных жителей, которые о чём-то громко спорят.

На таверне есть вывеска, если таковой можно назвать просто старое ведро, свисающее с шеста, вставленного в землю перед входом. Слово «Таверна» было написано будто смолой. Дождь наполнил ведро водой, которая медленно сочится из десятка мест.

Прежде чем войти, вы можете услышать гул возбуждённых и гневных голосов, исходящих изнутри. Среди этого гама выделяется один сильный голос: «Это было больше двух десятидневок назад! Что вы думаете делать дальше?!»

Все местные жители собрались здесь, чтобы обсудить пропавших людей. Обстановка в Ведре состоит в основном из гостиной с двумя рядами длинных, грубо сделанных столов со скамейками. Когда приключенцы входят, таверна забита людьми.

Кажется, что все говорят одновременно, активно жестикулируя и споря друг с другом. Мужчина халфлинг стоит на одной из скамеек и тщетно пытается всех успокоить. Женщина халфлинг стоит рядом и орёт во всё горло на всех, включая другого халфлинга, угрожающе сжимая в обеих руках довольно большую железную сковороду.

Как только приключенцы входят, то все мигом замолкают на полуслове и смотрят на вошедших. Как только начальный шок от вошедших незнакомцев проходит, все продолжают бормотать друг с другом снова. Халфлинг (Хьюп Брайтбелл), спрыгнув со скамейки, приветствует приключенцев и вежливо интересуются может ли он чем-то помочь.

Отыгрыш Хьюпа Брайтбелла

Хьюп - очень кроткий маленький человек, который желает помочь кому-либо только из-за страха того, что может случиться, если он ответит отказом. Он добр и, очевидно, хорошо понимает, что люди пользуются его добротой. У него, как правило, всегда висит через плечо влажное полотенце, которое он тянет или крутит, когда нервничает.

Цитата: «Эмм... это... Ну почему бы и нет.»

Отыгрыш Гринны Брайтбелл

То, что не хватает её мужу, с лихвой восполняет она. Гринна мужественная, настойчивая и не стесняется говорить, что у неё на уме. При этом она воспитательно готовит и очень популярна в городке. Любой человек, кто похвалит её стряпню, обязательно завоюет место в её сердце.

Цитата: «Меня не волнует, что сказал мой муж, сюда с этим нельзя!»

Если персонажи спросят, что здесь происходит, Хьюп просто ответит: «*Так, некоторые неприятности. Ничего, что могло бы касаться вас, уважаемые гости.*»

Если быть настойчивее, то Хьюп, потерев своё полотенце, предлагает поговорить с его женой, Гринной. Она легко рассказывает о деталях недавних несчастий, что свалились на деревню.

Около полугода назад к ним переехал человек по имени Хелвин Грейнгл и поселился в заброшенном сарае в паре часов ходьбы к востоку от Холма Кейбла.

- Его считали весьма эксцентричным отшельником, который жил на деньги, заработанные на продаже своих деревянных изделий.
- Месяц назад он перестал приходить в город. Кто-то ходил навестить его, убедиться, что он в порядке, но никого не нашли.
- У него дома все было на местах, но они так же нашли примерную карту местности.
- На карте были какие-то странные заметки, но было и пару вещей, которые напугали жителей

деревни. На карте были области с лесом, где был помечены эльфийское поселение Зелёный Зал и дороги, ведущие глубже в лес.

- Деревенские единогласно сошлись во мнении, что Хелвин ушёл в лес, что категорически запрещено. Один из жителей рядом подтверждает эти слова: «Мы не ходим в Трепещущий лес, а Трепещущий лес не забирает наших детей по ночам.»
- Из-за этого шаткого соглашения с феями, жители решили отправить несколько человек, чтобы найти Хелвина раньше, чем феи.
- Они просили помощи у Серелиса Гринлифа, живущего недалеко полуэльфа рейнджера, но он наотрез отказался и предупредил, что они отправляются туда на свой страх и риск.
- Это было двадцать дней назад, с тех пор от них ни слуху, ни духу.
- Один деревенский почти машинально, кричит: «*То треклятые феи посекали моих коров! В пекло их глаза! В пекло их крылья!*»
- Этот человек уже достаточно пьян, но всё ещё оплакивает потерю своих коров. После того как кто-то из толпы усмехнулся над ним, он продолжил: «*Коли кто из вас, дурней, не верит мне, пуцай пойдет да убедится сам!*»

К этому моменту часть жителей обступило приключенцев, прислушиваясь к их разговору с Гринной. Любой герой с пассивной Мудростью (Проницательность) 10 или выше замечает, что селяне сторонятся эльфов или полуэльфов в группе. Если спросить почему, то они вежливо ответят, что люди в этих краях уважительно относятся к феям, даже предлагают им выпить.

Гринна в конце концов прогоняет прочь любопытных и предлагает приключенцам горячей еды и питья, чтобы «стряхнуть пыль после дороги». Всё это она и Хьюп предлагают приключенцам бесплатно. В то время, пока она готовит, Хьюп делает круг по комнате со шляпой, в которую местные жители кидают монеты. Он предлагает собранные деньги (в общей сложности 50 зм) приключенцам в обмен на помощь в поиске пропавших односельчан. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл15 убедит добавить Хьюпу ещё 50 зм из собственных денег; итого 100 зм, если приключенцы выяснят, что случилось с пропавшими жителями.

ПОЛУЧЕННОЕ СООБЩЕНИЕ

Когда приключенцы достаточно опросили местных жителей и готовы двигаться дальше, ужасное зрелище поджидает их за пределами таверны.

Нервный гул в общем зале таверны разрывает крик ужаса. И мгновением позже, молодая девушка врывается через двери.

«*Они знают, что мы сделали!*» - плачет она, бросившись к ногам Гринны, безумно хватая её за подол и указывая на дверь.

Не раньше, чем она упала в обморок, все жители толкаясь выходят из таверны. По мере того как приключенцы пробиваются через толпу они слышат, как одни причитают и молятся, другие плачут, а третьи стоят в полном молчании.

Две дюжины людей собралось возле центрального указателя города. На нём висел человек мужчина: из пустых глазниц и рта сочилась кровь.

Это человек по имени Рерк, местный батрак, один из шести, кто отправился в лес на поиски Хелвина. Его группа наткнулась на лачугу карги, Джени Зеленозубой. Она отрезала ему язык и выколола

глаза, заменив их камнями. Ведьма нашла письмо от жителей деревни и пришила его прямо к груди несчастного заколкой. В невидимости она принесла его к городскому указателю и повесила его, пока все были в таверне.

Приключенцы могут узнать следующее, исследовав тело.

- Глаза Рерка были выколоты и заменены гладкими чёрными камнями. Они высечены так, что напоминают большие глаза без век. Извлечь камни достаточно просто.
- Местные жители узнали эти камни как личный знак карги Джени Зеленозубой, которая вроде бы живёт не очень далеко в Трепещущем Лесу.
- Основной информацией о ведьме, которой владеют жители основано на типичных сказаниях о феях: она пожирает детей, из-за неё гибнет урожай и т.д. Тем не менее, приключенцы, которые преуспеют в проверке Интеллекта (История) Сл 15, вспомнят, что Джени Зеленозубая была одной из фей, которая была вошла в изначальный договор со Фланом в 1380 АД.
- На груди Рерка висит листок бумаги, приколотый костяной заколкой длиной в фут. Лист фактически прибит к телу как гвоздем.
- Кость длинная, хорошо обработанная, и украшена хорошо отполированным черным гагатом. Если попробовать обнаружить магию на ней, то обнаружится, что она излучает сильную магию предсказания. Если сколдовать заклинание идентификации, то заколка определяется как фокус для заклинания ясновидение.
- Несмотря на травмы, Рерк жив. Умелый приключенец может исцелить его с помощью магии. В этом случае он приходит в сознание, но начинает кричать от боли и ужаса. Такой шок слишком тяжело пережить и через минут 10 он падает в обморок, так ничего и не сказав. В бессознательном состоянии он проведёт не меньше пяти дней, прежде чем начнёт поправляться.
- Можно попробовать извлечь кость, но это требует успешной проверки Мудрости (Медицина) Сл 15. Провал добавляет провал к спасброскам от смерти. При этом из-за его состояния у него один провальный бросок уже есть. Два провала убьют Рерка.
- Как только кость извлечена, любой из местных жителей узнаёт письмо, которое было приколото. Это то самое письмо, которое было у каждого из поискового отряда. В них написано одно то же:

«Жители Холма Кейбла чтят давнее перемирие между Фланом и обитателями Трепещущего Леса. Мы только ищем потерявшегося друга, который не в полной мере осознает свой проступок.»

СОКРОВИЩА

У Рерка нет ничего при себе, кроме одежды на нём. Сама кость стоит 50 зм. Незаметно для приключенцев (если уже не было обнаружено), кость работает как сенсор для наблюдения, позволяя Джени Зеленозубой видеть и слышать всё в пределах 30 фт от предмета.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Тут у приключенцев есть выбор, что делать дальше и куда идти. Наиболее очевидные варианты:

Обследовать гибель скота. Местные могут отвести их туда, где была растерзана корова.

Отправиться к дому Хелвина Грейнга. Часть жителей, из числа подозрительных, говорит: «Точно

вам говорю, не хороший он был человек!» - и думают, что отряду стоит направиться к жилищу плотника да обследовать все вокруг. Никто не знает, что конкретно надо искать, но при этом хотят увидеть, что он скрывал.

Найти Серелиса. Жители могут показать, где живёт рейнджер, у которого они просили помощи по сопровождению поискового отряда в лес.

Отправиться в Трепещущий Лес. Любой герой, который выскажет желание отправиться в лес, тут же будет встречен шквалом причитаний и громких протестов («Посмотрите, что они сделали с Рерком!»). В конце концов именно поход в лес и вызвал весь этот переполох. Тем не менее, жители не в силах остановить приключенцев.

Часть 2: За пределами Холма Кейбла

Покинув хутор, приключенцы могут исследовать ряд локаций. Каждая из них будет иметь незначительные корректировки в зависимости от последовательности их посещения.

Общее описание

Общие черты окрестностей следующие:

Погода. Погода по-прежнему остаётся ненастной: сильный дождь с периодическими молниями и громом.

Свет. Несмотря на облачность, область достаточно хорошо освещена днём. В ночное время нет никаких источников света, за исключением тех, что несут приключенцы.

Звуки. Голоса домашних животных, дождь, гром.

Запахи. Пахнет свежей землёй, дождём и навозом.

Гибель скота

Если персонажи начинают расследования с загадочных смертей скота, то подвыпивший фермер с удовольствием проведёт их к своей ферме на окраине города. Оказавшись там, он ведёт их к задней части обветшалого сарая.

Три коровы лежат возле кустарников, которые окружают большие валуны, слишком тяжёлые чтобы их убрать с поля. Каждая туша уже начала подгнивать, но то, что значительная часть туш исчезла, всё равно очевидно; так же видно, что мясо было вырезано ножом.

Несколько падальщиков с криком взлетели, когда кто-то приблизился.

Фамильяр Хелвина **бес** Пипъяп нашел себе занятие в отсутствии своего хозяина - пожрать местный скот.

Если рассмотреть коров внимательно, то можно найти небольшую колотую рану, как будто от жала. Так же можно заметить, что область вокруг раны опухла и выцвела, очевидно из-за яда. Кроме этого коровы изуродованы так, будто их пытались разделать на мясо, не зная, как это делается.

Отыгрыш Пипъяпа

Пипъяп дружелюбный, хотя и злобный бес. Он разговорчив, но в целом очевидно, что он далеко не добрый. Не смотря на то что он не гнушается насилия и в целом злокозненности, он честен и прямолинеен. Пипъяпу очень нравится материальный план, и у него нет никакого желания возвращаться в Девять Преисподних. Из-за этого он очень и очень осторожен и не хочет быть убитым.

Цитата: «Пробовали вы эту дрянь? Она прекрасна!»

Пипъяп

Встреча приключенцев с Пипъяпом будет различаться в зависимости от того, пойдут они сначала на Бойню Животных либо в Дом Хелвина.

Сначала - Гибель Скота. Пипъяпа здесь нет. Любой приключенец в 5 футах от мертвой коровы при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12 замечает маленькие когтистые следы, смешанные с кровью, и возможно след, как будто что-то волокли отсюда. Это следы Пипъяпа, который слишком объелся, чтобы лететь, идущего обратно к дому Хелвина.

Сначала - Дом Хелвина. Приключенцы могли пройти по следу хищника, ведущему от амбара за домом Хелвина в эту локацию. Когда они

достаточно изучили коров, появляется Пипъяп.

Одна из не так давно умерших коров на мгновение вздрагивает, под ее шкурой что-то движется.

Внезапно из-под шкуры вылезает лезвие маленького ножа, который разрезает корову поперек брюха. На землю оттуда вываливается маленькое окровавленное существо с кожистыми крыльями. Затем существо высотой в фут встает на ноги.

«Эй, привет», говорит оно, «Я вас не заметил».

Это Пипъяп, **бес** - фамильяр Хелвина Грэйнгла. Вместо того, чтобы последовать за Хелвином в лес, Пипъяп остался тут. Он проводил время пожирая домашний скот, и вообще вел себя более-менее злобно и жестоко.

Для дьявола Пипъяп довольно дружелюбен. Крошечным складным ножом он отрезает от коровы полосы мяса, при этом болтая. Отрезав ломоть, он отправляет его в пасть, извиняясь при этом перед приключенцами, за то, что показывает плохие манеры, говоря с набитым ртом. Он даже предлагает приключенцам отборные куски вырезки. Остатки он упаковывает в сумку из мешковины, которая закрыта с помощью непропорционально большой пуговицы.

Пипъяп свободно общается с персонажами о Хелвине. Из беседы можно почерпнуть следующее:

- Хелвин классный парень, но он принимает довольно тупые решения. Последнее из них было совершенно идиотским. Он пошел в Трепещущий Лес. «Даже я сказал ему, что это тупо».
- Если спросить, почему, он просто скажет: «Даже изверги не переходят дорогу карге».
- Он убивал коров в полях, но только потому, что они этого, наверно, заслужили.
- Он не сказал, когда вернется, но обещал, что точно вернется. Пипъяп очень скучает по нему.

При этом Пипъяп - верный слуга, и сознательно не выдаст личность Хелвина или то, зачем тот пришел в лес. Он просто скажет, что не знает. Если его атаковать, он становится невидимым и улетает. Если его убить, его тело начинает пузыриться и растворяется в облачке пахнущего серой дыма, после чего остается только крошечный складной нож и маленькая сумка из мешковины, набитая сырым мясом.

При известных умениях и удаче Пипъяпа можно уговорить отправиться с приключенцами в лес. Если кто-то из героев сделает спешную проверку² Харизмы (Убеждение) Сл 10, бес обдумает предложение, и после небольшого колебания согласится. Если приключенец скажет, что партии требуется помощь Пипъяпа в вызволении Хелвина из потенциальной опасности, или предложит ему еду, то проверка делается с преимуществом.

Если Серелис с приключенцами, он говорит, чтобы приключенцы слишком сильно не доверяли бесу. «Изверги и им подобные - порождения обмана и зла, им нельзя верить».

Награда опытом

Если приключенцы в этом столкновении подружатся с Пипъяпом, каждый получает по 25 опыта.

Амбар Хелвина Грэйнгла

Если персонажи решат исследовать уединённый дом столяра, то Хьюп Брайтбелл и остальные деревенские могут указать верное направление.

² Нет видимых причин для того, чтобы проверка Убеждения была в этом месте меньше, чем в сарае у дома Хелвина. Скорее всего в обоих местах Сл 15.

Дорога к ферме заводит вас на небольшую поросшую деревьями лощину прямо на краю леса. Дом определённо знавал и лучшие дни: свисающие доски, всё поросло мхом, остатки побелки и кучи камней, которые упали с накренившегося дымохода. Небольшой сарай у задней части накренился ещё сильнее и разросшийся выюнок практически полностью покрывает его.

Нет ничего необычного в доме, как внутри него, так снаружи. Хелвин занял только большую кухню/столовую и одну из спален, оставляя остальную часть дома в пыли и запустении.

СОКРОВИЩА

Хелвин хорошо спрятал свои вещи, только исследуя внутренности шкафа и пройдя проверку Мудрости (Внимательность) Сл 13, можно заменить фальшь-панель на задней части. В ней находится небольшая богато украшенная серебряная коробка с выгравированной головой дракона на крышке (15 зм), внутри находится мешочек с 15 зм, гранат (5 зм) и дневник.

На обложке дневника имеется тиснённая голова дракона. Сам он содержит множество заметок, эскизы и карты, в основном округа Флана, Холма Кейбла и Трепещущего Леса. Если кто-то из персонажей потратит 10 минут на изучение, он узнает следующее.

- Хелвин был направлен во Флан для переговоров с феями из Трепещущего Леса, в частности, чтобы убедить их разорвать договор с городом и сидеть сложа руки, пока культ разграбит его.
- Он посылал письма и подарки для эльфов и фей, но безрезультатно. Либо его сообщения не доходят, либо игнорируются.
- После нескольких месяцев безрезультатных попыток, он просто вышел из себя и решил навестить их лично.
- Он знал, что Зелёный Зал расположен ближе всего к этой части леса и имел общее представление где искать каргу Джени Зеленозубую.
- Он был расстроен отказом Пипъяпа пойти с ним, по-видимому тот был слишком напуган, чтобы отправиться туда.
- Последняя запись была сделана чуть больше месяца назад.

ПИПЪЯП

Фамильяр Хелвина бес Пипъяп обычно прячется здесь весь день и выходит охотиться ночью. Хелвин кормил его достаточно хорошо, но фамильяр отказался идти с ним в лес, и в итоге вынужден теперь добывать пищу самостоятельно. Встреча приключенцев с ним зависит от порядка, в котором они исследуют Гибель Скота и Дом Хелвина.

Сначала - Дом Хелвина. В сарае нет беса, но можно обнаружить кучу сена в задней части.

Её он использует в качестве гнезда. Так же можно заметить следы крови, ведущий из сарая к месту Гибели Скота (см. выше).

Сначала - Гибель Скота. Возможно приключенцы шли по следам беса от мертвой коровы обратно в сарай за домом Хелвина. Внутри они находят Пипъяпа. В течении месяца после ухода Хелвина он убил трёх коров, но ел так много, что растолстел и был не в состоянии улететь домой. Поэтому ему пришлось ковылять по земле, оставив заметные следы. Если Пипъяп находится в сарае, когда туда приходят приключенцы, то они слышат его громкий храп, так как он спит после последнего приёма пищи.

Отыгрыш Пипъяпа

Пипъяп дружелюбный, хотя и злобный бес. Он разговорчив, но в целом очевидно, что он далеко не добрый. Не смотря на то что он не гнушается насилия и в целом злокозненности, он честен и прямолинеен. Пипъяпу очень нравится материальный план, и у него нет никакого желания возвращаться в Девять Преисподних. Из-за этого он очень и очень осторожен и не хочет быть убитым.

Цитата: «Пробовали вы эту дрянь? Она прекрасна!»

Когда приключенцы приходят, Пипъяп спит в сарае.

Храп становится громче при приближении к большой куче гниющего сена, заботливо сложенной в задней части сарая.

На куче сена спит небольшое существо с кожистыми крыльями и сильно натянутым животом. Его живот вздымается и опускается в унисон с его храпом.

Внезапно его храп становится прерывистым, он откашливается и просыпается. Существо приподнимается на локте и трёт кулаком глаз, в то время как к другой стороне лица прилипла и свешивается солома.

«Который час?» - задыхаясь, спрашивает он.

Небольшая сумка из мешковины, пропитанная кровью, валяется на полу. Рядом с сеном, в котором гнездится Пипъяп, стоит полупустая склянка с молоком, крышка валяется рядом. После пробуждения он подскакивает к ней, черпает оттуда кружкой, выпивает залпом, затем откидывается на спину и делает довольную отрыжку.

Пипъяп спокойно говорит с приключенцами о Хелвине. В разговоре можно почерпнуть следующее.

- Хелвин классный парень, но он принимает довольно тупые решения. Последнее из них было совершенно идиотским. Он пошел в Трепещущий Лес. *«Даже я сказал ему, что это тупо».*
- Если спросить, почему, он просто скажет: «Даже изверги не переходят дорогу карге».
- Он не сказал, когда вернется, но обещал, что точно вернется.

При этом Пипъяп - верный слуга, и сознательно не выдаст личность Хелвина или то, заем тот пришел в лес. Он просто скажет, что не знает. Если его атаковать, он становится невидимым и улетает. Если его убить, его тело начинает пузыриться и растворяется в облачке пахнущего серой дыма, после чего остается только крошечный складной нож и маленькая сумка из мешковины, набитая сырым мясом.

При известных умениях и удаче Пипъяпа можно уговорить отправиться с приключенцами в лес. Если кто-то из героев сделает спешную проверку³ Харизмы (Убеждение) Сл 15, бес обдумает предложение, и после небольшого колебания согласится. Если приключенец скажет, что партии требуется помощь Пипъяпа в вызволении Хелвина из потенциальной опасности, или предложит ему еду, то проверка делается с преимуществом.

Если Серелис с приключенцами, он говорит, чтобы приключенцы слишком сильно не доверяли бесу. *«Изверги и им подобные - порождения обмана и зла, и им нельзя верить».*

СОКРОВИЩА

Если персонажи пороются в стог сена, они найдут клад побрякушек, которые Пипъяп собрал за время отсутствия Хелвина. В холщовом мешке лежит разных монет на общую сумму 10зм, костяной гребень стоимостью 5зм, и свиток цветного шара.

³ Нет видимых причин для того, чтобы проверка Убеждения была в этом месте меньше, чем в сарае у дома Хелвина. Скорее всего в обоих местах Сл 15.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если приключенцы подружатся с Пипъяпом, каждый получает по 25 опыта.

ХИЖИНА СЕРЕЛИСА

Серелис - полуэльф рейнджер, который время от времени выполняет функцию посредника между местными жителями и эльфами Трепещущего Леса. Если у жителей Холма Кэйбла спросить про Серелиса, Хьюп Брайтбелл расскажет про путь, ведущий в лес, и где его найти. К хижине Серелиса на самом деле никто не ходит, так как она находится в лесу, а значит на запретной территории. Серелис просто сам время от времени появляется тут, чтобы проверить, всё ли в порядке и не нужно ли кому чего.

Сам путь не сильно большее чем звериная тропа, узкая и петляющая меж деревьями. Если персонажи по ней пройдут около мили, они достигнут места.

Когда приключенцы впервые выходят на поляну, где находится хижина Серелиса, прочтите.

Узкий извилистый путь выводит наконец к небольшой лужайке, где живописный ручеек, журча, бежит мимо построенной из бревен хижины с крышей из дерна. Единственным признаком обитаемости хижины служит небольшой садик рядом с ней, в котором под присмотром пугала растут ровными рядами всякие травы и овощи. В этом идиллическом огороде работает полуэльф.

Заметив ваше приближение, он прекращает работу, и опирается локтем на черенок лопаты, которую держал. «Я так понимаю, они еще не вернулись?», спрашивает он озабоченным голосом.

Серелис очень обеспокоен слышать, что деревенские еще не вернулись, и расстроен рассказами приключенцев про Рерка. Услышав всё это, он бросает лопату прямо там и приглашает героев зайти в хижину.

Если у приключенцев всё еще с собой заколка, которой письма были приколоты к груди Рерка, Джени Зеленозубая слышит и видит всё, что происходит при этой встрече. Смотри секцию «Мечь Джени» ниже.

Серелис предлагает приключенцам стакан крепкого домашнего сидра, про который он говорит, что это «работа всей его жизни». Когда все устроятся, он расскажет про свою встречу с отправлявшимися в путь деревенскими.

- Две декады назад жители Холма Кейбла попросили, чтобы он отвел небольшую группу в Трепещущий Лес, чтобы поговорить с эльфами Зеленого Зала. Он им говорил, что эльфы - меньшее, о чем стоит беспокоиться, но они не стали слушать.
- Он предостерегал их против путешествия, настоятельно говоря, что феи плохо воспримут их вторжение в лес. Это предупреждение тоже не было воспринято.
- Нехотя он экипировал жителей чем-то более подходящим, чем лопаты и грабли, которыми они были вооружены. Каждому дал меч, хороший плащ, сух пайков на десять дней, и сказал, что их планы ни к чему, кроме трагедии, не приведут. Как всё обернулось его не удивило, но всё равно расстроило.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Серелис не хочет идти в лес, но чувствует себя частично ответственным за исчезновение деревенских. Убедить его может приключенец, который предоставит достаточно вескую аргументацию и сделает успешную проверку Харизмы (Убеждение)

Сл 10.

У Серелиса нет причин полагать, что Джени Зеленозубая как-то связана с исчезновениями приключенцев, и он не станет ее упоминать, если только приключенцы сами первыми не подымут эту тему. Если приключенцы покажут ему заколку, то проверка с целью убеждения помочь им будет делаться с помехой, так как он поймет, что Джени как-то связана с этим делом.

В таком случае даже если проверка успешна, он на отрез откажется вести их к Джени, говоря, что путешествие в Зеленый Зал само по себе глупо, а уж про то, чтобы соваться в логово такого зла, и говорить нечего.

Если приключенцам удастся убедить его пойти с ними ему потребуется около часа, чтобы собраться. Если приключенцы сами этого не предложили, он предложит сходить дому Хелвина, просто чтобы удостовериться, планировал ли дровосек отправиться в часть леса, где живет Джени.

СОКРОВИЩА

У рейнджера не особо много имущества, хотя если поискать тщательно у печки (Сл 15), можно обнаружить камень, вытащив который находить небольшую нишу, в которой 30 зм и пара аметистов по 10 зм каждый. Серелис естественно будет возражать, чтобы приключенцы забирали это, если застанет их.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если приключенцы убедят Серелиса присоединиться к ним, то получают дополнительно 25 ХР на каждого.

ВОЗМЕЗДИЕ ДЖЕНИ

Если приключенцы всё время таскали обломок кости с собой, то Джени подсматривала и подслушивала за ними.

Бам! Что-то большое врезается в дверь хижины. Ещё удар, дверь содрогается и слетает с петель, падая плашмя на пол. В проёме двери стоит человекоподобное существо из соломы и мешковины, уродливый прорез через всё лицо исказился в злобной усмешке.

Почти одновременно с этим окна хижины взрываются дождем стекла, когда мотки извивающейся лозы влетают в дом, постепенно принимая гуманоидные очертания.

Разгневанная как вмешательством приключенцев, так и предательством Серелиса, Джейн оживляет пугало с огорода и превращает некоторые растения в четыре **игольчатых заразы**.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите игольчатые заразы.
- **Слабая группа:** уберите две игольчатые заразы.
- **Сильная группа:** добавьте одно пугало.
- **Очень сильная группа:** добавьте пугало и две игольчатые заразы.

КУДА ТЕПЕРЬ?

Если персонажи решат найти эльфов, то Серелис, Хьюп и другие жители деревни могут подсказать, что есть слабый след, который ведёт через лес и приведёт к Зелёному Залу. Они подчёркивают, что очень важно не сбиться с пути, по которому поведёт Серелис, и по которому возвращался Хурмел Фаунт⁴ позже. Если персонажи идут по следу, то они

⁴ Хурмел Фаунт не упоминается нигде в модуле, предлагается игнорировать его и здесь. Вероятно, авторы забыли удалить.

прибудут в Зелёный Зал к вечеру второго дня.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Если в группе присутствует член Изумрудного Анклава, то приключенцы сталкиваются с халфлингом друидом по имени Гриссен, прежде чем войдут в лес. Друид их предупреждает не ходить в лес, но если очень нужно, то умоляет быть очень миролюбивыми с эльфами. Изумрудный Анклав покупает у эльфов из Трепещущего Леса некоторые товары, которые есть только там. Потеря этих торговых связей будет иметь катастрофические последствия для фракции.

ЧАСТЬ 3: ТРЕПЕЩУЩИЙ ЛЕС

После того, как герои (будем надеяться) заручились поддержкой Серелиса, они отправляются в Трепещущий Лес. По пути они сталкиваются с смещающимися зверями, патрулем эльфов и, в итоге, приходят к Джени Зеленозубой. На протяжении всего пути они привлекают к себе внимание группы пикси.

Трепещущий Лес - ужасающее место, где тени необычно глубокие, цвета блёклые, а звуки приглушены. Это сразу бросается в глаза, как только приключенцы входят в лес.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Черты Трепещущего Леса следующие:

Погода. Хотя погода всё ещё ненастная, ветви деревьев густо нависают над персонажами, защищая от дождя. Несмотря на это, крупные, ледяные капли падают вниз, по земле стелется густой, вязкий туман. Хотя обзора он не закрывает, он влажный и холодный. В лесу нет даже легкого ветерка.

Освещение. Если приключенцы отправились в лес днём, то густая листва закрывает большую часть света, поэтому лес считается слабо освещённой территорией. Вечером и ночью в лесу кромешная тьма; свет Селунэ не может проникнуть сквозь листву. Так что единственный источник света - этот тот, что несут авантюристы. Но даже тогда свет кажется бледным и не даёт такого знакомого теплого освещения.

Запахи. Запах дождя, гниения растений и мяса, свежевскопанной земли.

Звуки. Трепещущий лес является местом сверхъестественного ужаса: приключенцы то и дело слышат необычные и труднообъяснимые звуки смеющихся детей, плачущих женщин и стонущих мужчин. То тут, то здесь раздаётся хруст сломавшейся ветки и шелест листвы, как будто нечто огромное движется вне поля зрения персонажей. А иногда наступает абсолютная, давящая тишина: слышны только собственное дыхание и биение сердца.

Фауна. В лесу можно обнаружить маленьких существ, таких как белки и мелкие птицы (КД 14, 1 хит). Они истощены и суровы нравом. Бурундуки кидаются желудями, а птицы налетают на авантюристов, когда те проходят под деревьями. Но таких животных мало, и они попадают редко - они являются агентами Джени. Животные, которые видят нарушителей границ леса, быстро бегут к ведьме и рассказывают, что они видели.

СЕРЕЛИС

Если полуэльф согласился сопроводить партию в лес, он сначала ведет ее к Зеленому Залу. Путешествие занимает два дня. Во время пути он часто дает советы, как идти, где разбить лагерь, и какую растительность можно есть.

ПИКСИ

В Трепещущем Лесу живет очень много разных существ, большинство из которых веками наблюдало за человечеством. Для одних из них присутствие приключенцев - любопытная диковинка, для других - знак враждебного вторжения.

Хотя по характеру и добрые, местные **пикси** стали

несколько циничными и подозрительными из-за присутствия Джени Зеленозубой. Они довольно любопытные и не упустят возможностей разыграть приключенцев, пока те путешествуют по лесу. При этом благодаря их улучшенной невидимости поймать их будет крайне сложно.

Розыгрыши в основном безвредны. Поначалу пикси изучают настрой приключенцев, просто наблюдая за ними и подкладывая подарки. Они доверху набивают рюкзаки приключенцев ягодами и другими вкусными угощениями, кладут венки из необычных цветов им на головы, и оставляют другие подарки рядом с приключенцами, пока те отдыхают.

Постепенно пикси переходят к более зловредным шуткам. Персонажи обнаруживают, что у них связаны шнуры, имущество пропало и позже обнаруживается висящим на дереве. Пикси намазывают вещи героев мемом, который привлекает кусачих муравьев. В обувь насыпается хвоя, которая больно колется, когда надеваешь ботинок. Пикси делают фигурки персонажей из палочек и другого материала, и раскрашивают их чем-то по виду напоминающим кровь. Пикси колдует полёт на спящего персонажа, который начинает парить в течение минуты. Если его при этом не схватить и не опустить на землю, приключенец больно, но безболезненно, падает на землю по истечении минуты.

С пикси возможно попытаться поговорить, чтобы убедить их перестать прятаться. Из-за расположения близко к Зеленому Залу пикси в этой части Трепещущего Леса говорят на эльфийском языке в дополнение к сиванскому. Если приключенец **вежливо попросит** пикси показаться и сделает успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, пикси проявится в центре лагеря персонажей и говорит с ними.

- Эльфы Зеленого Зала занудные и грубо не ценят шуток пикси. Пикси больше не любят туда ходить.
- Пикси боятся старую женщину. Она съедает тех пикси, которых ловит, и украшает свой дом их крыльями.
- В лесу в последнее время очень интересно, пикси видят много разных визитеров.
- Месяц назад они видели очень недоброго человека в лесу. Ему тоже не понравились их шутки. Пикси рассказали про него эльфам, те отправили группу на разведку, но он применил на них магию, и они все умерли.
- Две декады назад целая группа людей пришла в лес. Одна из пикси поговорила с ними, и они сказали, что ищут Хелвина. Они не знают, кто такой Хелвин, но описание совпадало с внешностью человека, который убил эльфов.
- Люди направились в Зеленый Зал, но эльфы отогнали их стрелами. Один человек умер.
- Пикси с радостью покажут приключенцам где находится Зеленый Зал или хижина Джени Зеленозубой, но отказываются приближаться к дому карги. Если их попросить об этом, они начинают в ужасе пищать и становятся невидимыми.
- Если из приключенцев никто не говорит по-эльфийски, то Серелис, если он присутствует, может быть переводчиком. В противном случае приключенцы не смогут ничего узнать от пиксей. У Пикси просто не хватит терпения общаться посредством шарад или рисунков на земле. Если им становится ясно, что приключенцы их не понимают, то они просто становятся невидимыми и улетают.

После того, как приключенцы успешно

пообщаются с пикси, феи прекращают свои шутки, но продолжают приносить мелкие угощения и подарочки.

ПРЕРВАННОЕ ЗАСТОЛЬЕ

Эльфийская община Зеленого Зала находится в этой части Трепещущего Леса же многие сотни лет, и эльфы быстро усвоили целесообразность мирного сосуществования с Джени Зеленозубой. По этой причине они не терпят вторженцев, так как иначе они рискуют навлечь на себя гнев карги. Деревня состоит из примерно 150 эльфов разного возраста.

Когда эльфийский патруль наткнулся на разыскивающих Хелвина деревенских эльфов отказались помогать им и отогнали их, при этом убив одного. Его утыканное стрелами тело валяется посреди тропы как предупреждение всем чужакам, собиравшимся просить помощи эльфов в нарушении условий пакта. После двух дней пути без происшествий, герои натываются на труп.

Запах чувствуется еще до того, как вы выходите из-за поворота и видите лежащее на земле лицом вниз тело человека-мужчины, из спины которого торчит с полдожины стрел. Когда вы приближаетесь, черное облако мух подымается с него в воздух, заполняя его жужжанием своих крыльев.

Он одет в простую домотканую одежду, в руке у него короткий лук с натянутой тетивой, а на бедре плохонький длинный меч. Через плечо на лямке висит сумка, клапан которой закрыт на пряжку.

При обследовании любому становится очевидно, что он погиб от стрел, а при успешной проверке Мудрости (Медицины) Сл 10 становится ясно, что он погиб около 15 дней назад.

Приключенцы не знают, что их деятельность и запах гниющего трупа привлекли двух **смещающихся зверей**. Когда герои обстоятельно осмотрят тело, существа атакуют.

Смещающиеся звери охотятся с использованием тактики удара и отступления, и сражаются, пока у одного из них не станет менее 40 хитов, после чего убегают. Оба они сознательно оставляют четкий след, ведущий в лес, надеясь, что приключенцы станут их преследовать. Идти по следу удивительно легко, требуется проверка Мудрости (Выживание) Сл всего лишь 5. Если герои решат преследовать, то звери устраивают засаду в лесу на глубине 60 футов от дороги, при этом застигая врасплох всех, у кого пассивная Мудрость (Восприятие) менее 15. В этом втором бою звери дерутся насмерть.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если приключенцы решают не преследовать, то звери следуют за ними в течение получаса, а потом атакуют, на этот раз устроив засаду. Герои, которые пройдут успешно проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечают засаду в последний момент, и не будут застигнуты врасплох в первом раунде боя.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** уберите смещающихся зверей; добавьте три пантеры.
- **Слабая группа:** каждый смещающийся зверь имеет 65 хита, они сбегают при 30 хитах или ниже.
- **Сильная группа:** добавьте одного смещающегося зверя.
- **Очень сильная группа:** добавьте одного смещающегося зверя; каждый смещающийся зверь имеет 105 хитов, они сбегают при 50 хитах или ниже.

СОКРОВИЩА

На разлагающемся теле можно найти 10 сух пайков, кинжал,

10 стрел, один рубин стоимостью 40зм, грубую карту местности в сумке, а также короткий лук и длинный меч. Карта представляет собой набросок местности, судя по ней Зеленый Зал еще в дне пути.

В дополнение к этому, приключенцы могут обнаружить логово смещающихся зверей, отыскав их след, и пройдя по нему при успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 10. Если это будет успешно, герои находят второго полусъеденного деревенского. В логове можно найти 200зм в монетах и хорошо сделанную кольчужную рубаху стоимостью 50зм. В сумке у деревенского лежит хороший кинжал стоимостью 35зм, и 15зм в золотых монетах.

НАГРАДА ОПЫТОМ

За нахождение деревенского в логове зверей каждый персонаж получает 25 опыта.

ЗЕЛЕНЫЙ ЗАЛ

Поход в Зеленый Зал от края леса занимает полных три дня. Если приключенцы покинули Холм Кейбла с утра, то в эльфийское поселение они приходят на закате третьего дня.

Прочтите или перефразируйте следующее при первом визите героев.

Вы входите на широкую прогалину невероятной красоты, окруженную кольцом высоких деревьев. На половине высоты деревьев построены маленькие домики, к которым ведут спиральные лестницы, идущие вокруг толстых стволов деревьев.

Несколько эльфов занимаются своими повседневными делами. Завидев вас, некоторые из них кричат, подымая тревогу, и бегут в дома, а другие хватают оружие и направляются в вашу сторону. Они останавливаются в 30 футах от вас и рассредоточиваются, а затем один из них по-эльфийски окликает вас: *«Вам нельзя здесь находиться! Уходите и забирайте свою городскую вонь с собой. И побыстрее, иначе мы придем вас на месте».*

Этот комитет по гостеприимству состоит из пяти эльфов **разведчиков** и одного эльфа охотника (используйте параметры **шпиона**), и они намереваются препятствовать тому, чтобы приключенцы вошли в деревню.

Если кто-то из персонажей сможет сделать успешную проверку Харизмы (Убеждение или Обман) Сл15, ему удастся надлежащим образом объяснить цель присутствия в лесу. Если Пипъяп присутствует, он закатывает глаза, издает грубые звуки и подначивает партию перебить эльфов и забрать их еду.

Из-за того, что он мешает, проверка делается с помехой. Попытки запугать эльфов автоматически проваливаются и создают помехи на дальнейшие проверки Харизмы (Убеждение).

Если проверка проваливается, то персонажи могут попробовать еще раз, но после третьего провала эльфы говорят: «Довольно! Хватит вашей бессмысленной болтовни!» и атакуют, пытаясь прогнать приключенцев.

Если приключенцам удастся убедить эльфов, те проявляют лишь зачатки гостеприимства, предлагая лишь воду да походный хлеб. Из разговора с эльфами приключенцы узнают следующее:

- Эльфы встретились с деревенскими полторы декады назад. У них кончилась еда, и они что-то бормотали про безумного дровосека, который «не

желал эльфам вреда».

- Эльфы не видели никаких дровосеков, ни безумных, ни здоровых. Деревенские были первой группой людей, которая появилась здесь за несколько столетий.
- Эльфы не станут отрицать, что атакowali деревенских, чтобы прогнать их. *«Им нечего было здесь делать, как и вам».*
- Если спросить про пакт между феями и жителями Флана, то эльфы скажут, что об этом надо говорить с феями. Эльфы только знают, что город обязан феям своим выживанием, и хвастливо скажут, что деревня выпили немало Нетерильской крови.
- Если приключенцы скажут, что хотят встретиться с Джени Зеленозубой, эльфы станут насмехаться над ними, называя их «смехотворно наивными».
- Эльфы расскажут, как найти каргу, но предупредят их о том, как с ней надо общаться. *«Она - древнее существо, к которой надо относиться с предельным почтением».*
- Если у приключенцев при себе есть заколка Джени, полученная в сцене с Рерком, эльфы возвопят от отвращения и ужаса, требуя, чтобы приключенцы немедленно убирались. Эльфы забирают обратно еду и воду, и атакуют партию, если та немедленно не уберется или не убедит эльфов позволить им остаться.

Изменение сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** состав комитета по гостеприимству: один скаут и три племенных воина.
- **Слабая группа:** замените скаутов на племенных воинов.
- **Сильная группа:** добавьте одного шпиона в комитет по гостеприимству; смените племенных воинов из подкрепления на скаутов.
- **Очень сильная группа:** добавьте двух шпионов в комитет по гостеприимству; смените троих племенных воинов из подкрепления на пятерых скаутов.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Жители Зеленого Зала встают на его защиту при малейшей опасности. Пожилые жители выпускают стрелы, а те, кто помоложе, хватают мечи и бросаются в рукопашную. В начале каждого раунда после третьего, сделайте одну **дистанционную атаку** против одного персонажа: +3 к попаданию, урон 4 (1к8) колющих повреждений. Кроме этого, три эльфа (параметры **племенных воинов**) присоединяются к схватке и атакуют приключенцев в ближнем бою.

Если Серелис с партией, когда прибывает первая группа подкреплений, он кричит, что «этот бой не выиграть!», и отступает в лес.

Это продолжается, пока приключенцы не отступают. Если они отступают, эльфы делают пару безвредных выстрелов в лес, но не преследуют персонажей. Бессознательных персонажей притаскивают на окраину прогалины. Если кто-то из них возвращается подобрать павших сопартийцев, то находит их стабилизированными - раны были перевязаны бинтами вперемешку с цветами, это явно работа пикси.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если приключенцы мирно пообщались с эльфами, каждому полагается по 75 опыта.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Также в таком случае все члены Изумрудного Анклава получают по одному очку славы.

ЛАЧУГА ДЖЕНИ ЗЕЛЕНОЗУБОЙ

Как бы приключенцы не узнали о пути до карги, от эльфов, Серелиса или своими силами, отряд прибывает к жилищу Джени Зеленозубой.

Тропа поворачивает и выводит вас на большую поляну. Впервые за эти дни вездесущий покров леса над головой здесь оканчивается, позволяя увидеть небо. На дальней стороне поляны стоит небольшая поросшая мхом изба, сложенная из бревен, с аккуратной крышей из теса. В центре поляны горит костер с железной треногой, на которой висит большой котел. Что-то кипит в нём, разнося в воздух очень аппетитный запах. Тепло и свет от огня согревают ваши косточки, прогоняя гнетущий мрак леса.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Общее описание хижины Джени Зеленозубой приведено ниже.

Погода. На поляне Джени царит иная погода, чем в лесу. Небо - чистое, сверкают звезды над головой. Легкий туман окутывает стволы деревьев по границе поляны.

Свет. Необычно, что независимо от того, в какое время прибывают сюда приключенцы, поляна слабо освещена закатным светом. Зона непосредственно вокруг костра ярко освещена.

Запахи. Вкусная еда, цветы, древесный дым.

Звуки. Потрескивание горящих поленьев, бульканье варящейся похлебки.

Позвольте приключенцам немного изучить поляну.

- Котел над костром - железный, наполнен какой-то аппетитной похлебкой, довольно вкусной на запах.
- Хорошо сделанный плащ, украшенный изящными листовыми орнаментами, висит на крючке возле входной двери.
- Вдоль одной из стен избы аккуратно сложены дрова.
- Мерцающий свет льется из окна передней стены избы
- Из небольшой каменной трубы выходит дым.
- На железном штыре, торчащем из стены избы, висит большая клетка. Внутри неё сидят два человека. Это выжившие члены экспедиции из Холма Кейбла.
- Оба человека выглядят целыми и невредимыми, а также радостными видеть приключенцев, но они не говорят и шикают на пришедших, если те станут много шуметь.

После того, как отряд осмотрел поляну, или же кто-то из приключенцев решил освободить деревенских или постучал в дверь, Джени Зеленозубая даёт о себе знать.

Дверь в дом открывается, и на пороге появляется престарелая человеческая женщина, выглядящая удивленной.
«О боги, я прямо вздрогнула от вашего появления! - произносит женщина с добродушным лицом, держась за подол платья - У нас в этих краях гостей не часто встретишь. Пожалуйста, присядьте и погрейтесь у моего огня».

Это карга **Джени Зеленозубая**. Она уже некоторое

время ожидала прибытия приключенцев и использовала свою способность *иллюзорной внешности*, чтобы принять более вызывающую у приключенцев доверие форму.

Она одета в простое длинное с цветочными орнаментами платье, поверх надет чистый кружевной передник. Её волосы скреплены на голове в аккуратный пучок волос с помощью длинной вытянутой заколки из кости, схожей с той, что была воткнута в Рерка в Холме Кейбла.

Отыгрыш Джени Зеленозубой

Джени Зеленозубая это настоящее, живое воплощение ненависти и злобы. Она презирает человечество всеми фибрами своего естества и живет ради того, чтобы сделать его несчастным. Тем не менее она прекрасная актриса и отменно играет роль милой, заботливой бабушки. Только если Джени уверена в том, что её зрители не верят в роль, она прекращает игру и показывает свою истинную сущность и манеры.

Цитата: «Тише, милок, а не то я и тебе вырежу глазки»

Джени радостно участвует в беседе с приключенцами до тех пор, пока они не дадут понять о том, что знают кто она на самом деле, или не поверят её игре по другой причине. Джени настаивает на том, чтобы отряд отведать её рагу, хлеб и пудинг, направляется внутрь избы и приносит оттуда миски и тарелки на всех, которые наполняет доверху и передает приключенцам. Если Пипьяп вместе с группой, тот он тоже получает миску и с жадностью набрасывается на неё. Впрочем, эта еда - больше, чем кажется.

Пока приключенцы едят (или нет) Джени отвечает на большую часть вопросов. Она отвечает на вопросы о пакте, деревенских и на самом ли деле она карга примерно следующими ответами: «мы поговорим об этом после еды, дорогуша» или «у нас ещё будет время для этих вопросов милок, но надо сначала докушать».

В разговоре она поведает следующее.

- Пару декад назад её посетил Хелвин. Джени была удивлена тем, что он являлся членом Культа Дракона «Я не имею даже малейшего понятия, что они хотели от такой старой, как я».
- Вскоре Хелвин открыл, что прибыл для того, чтобы убедить её разорвать пакт, обязывающих фей защищать Флан.
- Хелвин был довольно груб и не оценил её гостеприимства, поэтому она убила его.
- Десять деревенских появились декаду назад. Они то были более благодарны за её гостеприимство, бродя уже пару дней без еды.
- Из этой пятерки одного она послала обратно в деревню для предупреждения Холма Кейбла о том, что дальнейших вторжений в лес никто не потерпит. «Однако, думаю они так и не поняли моё сообщение».

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

В момент, когда персонажи пойдут на конфронтацию с каргой, динамика разговора кардинально меняется. Только тогда она раскрывает свою истинную натуру. Джени сбрасывает с себя иллюзорную внешность, черты её лица тают, открывая истинную форму. Также она начинает говорить о пакте.

- Она знает о договоре между феями и городом Фланом. На самом деле она одна из тех фей, что тогда заключили пакт с Фланом.
- Пакт был нарушен лишь однажды, когда лорд-протектор Таларик Даоран послал нескольких

людей в лес рубить деревья. Она отказывается рассказывать подробности об этом случае, говорит: *«Не буду забивать ваши головы деталями».*

- Жители деревни были в самом деле самонадеянны. Насколько же они глупы, если решили будто у них есть разрешение зайти в лес. А приключенцы ещё большие глупцы раз решили пойти вслед за ними. Однозначно дураки!
- Если спросят, то у неё есть сомнения на счёт того, стоит ли пакт всей этой кутерьмы.

Пакт. Если приключенцы заинтересуются текущим статусом договора и о том, как на него повлиял поступок жителей Холма Кейбла, она пожимает плечами и просто говорит: *«Пакт был нарушен, когда эти захоластные простаки сделали свой первый шаг в этот лес!»*

Тела. Если приключенцы спросят о том, куда делились тела людей, она беспечно отмахивается от вопроса. Но Пипъяп (или приключенец, принявший предложенную от Джени еду) замечает нечто неладное с пищей. Кто-то может найти зуб в своей тарелке или заметит плавающее в котле глазное яблоко.

УБЕЖДЕНИЕ ДЖЕНИ

С этого момента приключенцы могут пожелать захотеть убедить Джени в том, что она должна сохранить в силе договор с городом и не заключать соглашение с Культом Дракона. Позвольте персонажам высказать свои доводы. Для того, чтобы убедить Джени не вступать в союз с Культом Дракона и оставить старый пакт в силе, приключенцы проходят групповую проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12.

Броски костей определяют успех или провал, но хороший отыгрыш должен быть награжден. Предоставьте преимущество к проверке, если персонаж предлагает привлекательные условия или аргументы в пользу сохранения пакта. Будет рискованной попытка персонажа произнести заклинание, влияющие на Джени. Если заклинание не сработает, то этот приключенец совершает эту проверку с помехой.

Большой успех. Если все в группе успешно прошли проверку Харизмы (Убеждение), то приключенцы смогли убедить Джени Зеленозубую сохранить пакт в силе, не смотря на действия Хелвина и жителей Холма Кейбла. Город Флан остается под защитой феи. Карга дарит приключенцам эльфийский плащ, что висит на крючке рядом с входной дверью её избы. Так же она даёт отряду сундучок, сделанный из красивой древесины фиолетового оттенка (моркантовый кап), внутри сокровища (см. ниже Сокровища). Приключенцам разрешено забрать двух оставшихся в живых деревенских обратно в Холм Кейбла.

Успех. Если половина или большая часть отряда успешно прошла проверку Харизмы (Убеждение), то приключенцы смогли убедить Джени не вступать в союз с Культом Дракона, но она отказывается восстановить пакт. Она просит покинуть свою поляну, и город Флан больше фея не защищает. Однако в качестве прощального жеста она дарит приключенцам эльфийский плащ, что висит на крючке рядом с входной дверью её избы. Приключенцам разрешено забрать двух оставшихся в живых деревенских обратно в Холм Кейбла.

Провал. Если меньше половины отряда успешно прошли проверку Харизмы (Убеждение), то приключенцы проявили себя ужасно и не только не смогли наладить договор с каргой, но и обидели её. Она прогоняет их со своей поляны и приказывает

больше никогда не появляться в Трепещущем лесу снова. Пакт между феями и городом Фланом расторгнут, и Трепещущий лес больше не придёт городу на помощь. Что хуже, карга становится союзником Культа Дракона. Джени заявляет, что оставшиеся в живых люди останутся на её поляне. Если приключенцы останутся на поляне и продолжают попытки убеждения, она становится враждебной и нападает.

ТАКТИКА

Если приключенцы атакуют Джени, то она будет защищать себя. Также, если приключенцы откажутся покинуть её поляну после провальных переговоров, она сама нападет.

Карга набрасывается своими когтями на отряд и произносит заклинание злая насмешка, если нет целей для атак в пределах 30 футов от неё. Во время боя она применяет свою способность **имитирования**. Джени повторяет запомненные ею разные фразы, которые говорили приключенцы во время путешествия до её дома, их же голосами.

Если кто-то из игроков участвовал в DDEX1-1 «Разложение в Криптгардене» и **присягнув королю Витчторну**, карга отдельно обращается к этому приключенцу своим добрым старушечьим голосом *«От тебя пахнет феями, дружок. Может быть я вытащу твои глаза и передам их королю Витчторну».* Она фокусирует свои атаки именно на этом персонаже.

Джени сражается до тех пор, пока её хиты не опустятся до 25 или ниже, тогда она использует невидимое перемещение и убегает в лес, проклиная по именам приключенцев.

Если всё это происходит, то пакт между феями и городом разрывается, а Джени Зеленозубая становится союзником Культа Дракона.

СОКРОВИЩА

Если отряд достаточно порадовал Джени, она выдает им сундук, наполненный сокровищами. В ином случае, они могут победить каргу в бою и найти сундук внутри её избы.

Сундук содержит 125 зм разными монетами, медную диадему со вставками из янтаря (35 зм), три куска нефрита (10 зм каждый), один гранат (5 зм) и набор серебряных столовых приборов (5 зм). Кроме этого сам сундук представляет ценность - 50 зм, если найти правильного покупателя.

Кроме этого эльфийский плащ висит на крючке возле входной двери.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если приключенцам удастся уговорить Джени сохранить в силе пакт, каждый игрок получает по 100 опыта. Если они смогли отговорить её от союза с Культом Дракона, каждому полагается по 150 опыта

Если они успешно освободят двух выживших жителей деревни, каждому полагается по 50 опыта.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Вне зависимости от того, удалось ли партии договориться о пакте с Джени Зеленозубой, население Холма Кейбла довольно усилиями персонажей, и Хьюп выдает обещанное вознаграждение.

А вот пакт - это уже другой вопрос. Без пакта Флан теряет сильного союзника в лице карги и других фей Трепещущего Леса. А с учетом обстоятельств городу потребуется любая доступная

помощь. Если карга решит объединиться с Культom Дракoна, то всё очень-очень плохо.

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. Не боевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Джени Зеленозубая (зелёная карга)	700
Смещающийся зверь	700
Эльф охотник (шпион)	200
Пипьяп (бес)	200
Пугало	200
Эльф-скаут	100
Игольчатая зараза	50
Пантера	50
Эльф воин (племенной воин)	25

Небоевые награды

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Сохранение Пакта	100
Отговорить Джени от союза с Культom Дракoна	150
Освободить выживших деревенских	50
Заручиться помощью Серелиса	25
Заручиться помощью Пипьяпа	25

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
Сундук Джени	250
Логово смещающегося зверя	300
Плата Хьюпа	50
Заколка Джени	50
Тайник Серелиса	50
Плата деревенских	50
Тайник Хэлвина	35
Сумка Пипьяпа	15

ЭЛЬФИЙСКИЙ ПЛАЩ

Чудесный предмет, необычный

Этот мягкий и легкий зелёный плащ расшит изящными листовыми орнаментами позволяет носящему её владельцу чувствовать себя комфортно, без вреда переносить температуры⁵ от 0°F до 120°F. Описание этого предмета может быть найдено в Базовых правилах или *Книге Мастера Подземелий*.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ: ЦВЕТНОЙ ШАР

Свиток, обычный

Этот свиток заклинания содержит одно заклинание *цветной шар*. 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. 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. Члены Изумрудного Анклава получают одно дополнительное очко за мирную встречу с эльфами Зелёного Зала.

ПРОСТОЙ

Каждый персонаж получает десять дней простоя по завершении этого приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 300 опыта и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого приключения.

⁵ Что соответствует примерно диапазону -18...+49 °C по шкале Цельсия

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / ПМ

СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЗВЕРЬ

Большой монстр, законно-злой

Класс защиты 13 (природный доспех)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 40 фт.

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

18(+4) 15(+2) 16(+3) 6(-2) 12(+1) 8(-1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки -

Опасность 3 (700 опыта)

Изворотливость. Если смещающийся зверь попадает под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урона при успешном спасброске и получает только половину урона при проваленном.

Смещение. Смещающийся зверь проецирует свою иллюзорную копию недалеко от своего местоположения, из-за чего броски атаки против него совершаются с помехой. Если по нему попадают атакой, это действие способности прерывается до конца следующего хода зверя. Прерывание так же происходит, если смещающийся зверь недееспособен или его скорость стала равно 0.

Действия

Мультиатака. Смещающийся зверь совершает две атаки своими щупальцами.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к6+4) плюс колющий урон 3 (1к6).

ЗЕЛЕНАЯ КАРГА

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс защиты 17 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

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

18(+4) 12(+1) 16(+3) 13(+1) 14(+2) 14(+2)

Навыки Магия +3, Обман +4, Проницательность +4, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Драконий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать на воздухе и под водой.

Врождённое использование заклинаний. Врожденное использование заклинаний у карги основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12). Она может использовать следующие врожденные заклинания, не требующие материального компонента:

Не ограничено: *пляшущие огоньки, малая иллюзия, злая насмешка*

Имитирование. Карга может имитировать звуки животных или голоса людей. Существо, услышавшее эти звуки, может понять, что это подражание при успешной проверке Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к8+4).

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и всё, что она несёт или носит, магической иллюзией, которая ей выгладеть, как существо её обычного размера и гуманоидной формы. Иллюзия оканчивается или самой каргой бонусным действием, или при её смерти.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, карга решила представить, что у неё гладкая кожа, но любой прикоснувшийся к ней почувствует её морщинистое тело. Для обнаружения того, что карга замаскирована, существо должно действием визуально осмотреть её иллюзию и преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20.

Невидимое перемещение. Карга магическим образом становится невидимой пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). В этой невидимости она не оставляет физических доказательств своего движения, поэтому может быть замечена лишь с помощью магии. Всё, что она несёт или носит, невидимо вместе с ней.

БЕС

Крошечное исчадие (дьявол, перевёртыш), законно-злой

Класс защиты 13

Хиты 10 (3к4 + 3)

Скорость 20 фт., летая 40 фт. (20 фт., летая 60 фт. в облике ворона; 20 фт. в облике крысы; 20 фт., лазая 20 фт. в облике паука)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	17(+3)	13(+1)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4

Сопrotивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия без серебра

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Инфернальный, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Перевёртыш. Бес может действием принять звериный облик ворона, крысы или паука, или свой дьявольский облик. Во всех обликах его параметры одни и те же, хотя атаки могут отличаться. Снаряжение, которое он несёт, не преобразовывается. Будучи убитым, бес принимает свой дьявольский облик.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не блокирует тёмное зрение беса.

Сопrotивление магии. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало (Укус в зверином облике). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Невидимость. Бес становится невидимым, пока не атакует, или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё, что невидимый бес несёт или носит, невидимо.

ИГОЛЬЧАТАЯ ЗАРАЗА

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс защиты 12 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	12(+1)	13(+1)	4(-3)	8(-1)	3(-4)

Навыки Скрытность +3

Иммунитет к состоянию ослепление, оглушение

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепо вне этого радиуса), Пассивное Восприятие 9

Языки понимает Общий, но не разговаривает

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (2к4 + 1).

Иглы. Дальнебойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 30/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (2к6 + 1).

ПАНТЕРА

Средний зверь, без мировоззрения

Класс защиты 12

Хиты 13 (3к8)

Скорость 50 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	15(+2)	10(+0)	3(-4)	14(+2)	7(-2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Пантера совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на нюх.

Наскок. Если пантера переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, непосредственно перед попаданием по нему атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, пантера может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

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

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Пикси

Крошечная фея, нейтрально-добрая

Класс защиты 15

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 10 футов, полет 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2(-4)	20(+5)	8(-1)	10(+0)	14(+2)	15(+2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Сильван

Опасность 1/4 (50 опыта)

Спротивление магии. Пикси совершает с преимуществом спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Врождённое использование заклинаний. Врожденное использование заклинаний у пикси основано на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12). Она может использовать следующие врожденные заклинания, используя лишь пыльцу пикси в качестве компонента:

Не ограничено: *искусство друидов*

Каждое 1/день: *смятение, пляшущие огоньки, обнаружение добра и зла, обнаружение мыслей, рассеивание магии, опутывание, полёт, воображаемая сила, превращение, усыпление*

Действия

Превосходная невидимость. Пикси магически становится невидимой, пока не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё, что невидимая пикси несёт или носит, невидимо.

Пугало

Средняя конструкция, хаотично-злая

Класс защиты 11

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

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

Уязвимость к урону огонь

Спротивление урону дробящий, колющий и режущий от немагического оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитеты к состоянию очарование, истощение, страх, паралич, отравление, без сознания

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает языки своего создателя, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Обманчивая внешность. Пока пугало остается неподвижным, оно неотлично от обычного, не оживленного пугала.

Действия

Мультиатака. Пугало совершает две атаки когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (2к4+1). Если цель - существо, то оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или будет испугано до конца следующего хода пугала.

Ужасающий взгляд. Пугало выбирает одну цель, которую может увидеть в пределах 30 футов от себя. Если и цель может видеть пугало, то она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или будет магически испугана до конца следующего хода пугала. Испуганная цель - парализована.

СКАУТ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Скаут получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на слух и зрение.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

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

Длинный Лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) колющего урона.

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.

ПЛЕМЕННОЙ ВОИН

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс защиты 12 (доспех из шкур)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	11(+0)	12(+1)	8(-1)	11(+0)	8(-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тактика стаи. Воин получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников воина находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Копьё. *Рукопашная атака оружием:* Шпион совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1) или колющий урон 5 (1к8+1) если оно используется двумя руками при рукопашной атаке.