



ADVENTURERS LEAGUE™

СОПРОТИВЛЕНИЕ ФЛАНА

Култ Дракона пришёл во Флан, островок беззакония на Лунном море. В такой обстановке, когда местные власти не могут остановить культ, другим группировкам — Арфистам, Ордену Перчатки, Изумрудному Анклаву, Альянсу Лордов и даже Жентариму — придётся сорвать зловещие планы. Присоединитесь к сражению, приняв участие в одной из пяти разных миссий, нацеленных против культа. Вводное приключение для персонажей 1 уровня.

Код приключения: DDEX1-1

Участники проекта

Проектирование приключения: Шон Мервин

Разработка и редактирование: Тревис Вудолл, Крис Тулах, Клэр Хоффман

Организованная игра D&D: Крис Тулах

Разработка и исследование опыта игроков D&D: Грег Билсленд

Корпоративная команда Лиги Приключенцев: Грег Билсленд, Крис Линдси, Шелли Маззанобль, Крис Тулах

Администраторы Лиги Приключенцев: Роберт Аддуччи, Билл Бенхам, Тревис Вудолл, Грег Маркс, Алан Патрик, Клэр Хоффман



EXPEDITIONS™

Дебют: 14 августа 2014

Публикация: 1 сентября 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока*, *Бестиарий*, *Руководство Мастера*, Лига приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Перевод

Landor для Студии переводов PHantom
korfax для dungeons.ru

<http://phantom-studio.ru/>
<http://dungeonsanddragons.ru/>

http://vk.com/phantom_st
http://vk.com/dungeons_ru

Не для перепродажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в *Соппротивление Флана*, приключение в рамках D&D Expeditions, часть официальной организованной системы игр «Лига Приключенцев» и сюжетного сезона «Тирания драконов».

Это вводное приключение создано для трёх-семи персонажей 1 уровня, и оптимизировано для пяти персонажей 1 уровня. В нём могут принимать участие персонажи 2 уровня, но для них оно будет слишком лёгким. Персонажи с другим уровнем не могут принимать участие в этом приключении.

Игроки, чьи персонажи не подходят, могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать заготовленных персонажей.

Это приключение разбито на **пять мини-приключений**, каждое из которых выполняется примерно за час. Ваша группа может отыграть все или некоторые из этих приключений, причём в любом порядке.

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 собрании, 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 *Книги игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т. п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

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

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные особенности, определяемые приключением (такие как предыстория, 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 дожидаться конца приключения или эпизода.

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

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 1 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 приводит 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. 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. Трудности делают игру скучной, а встреча с непреодолимым противником расстраивает. 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
- Занятия 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	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм

Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ, И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

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

Флан — город, в котором идёт постоянная борьба за власть. Иногда здесь создаются альянсы, но чаще всего они краткосрочны и формируются против кого-то третьего.

И вот в этот круговорот втягивается ещё и Куль Дракона, секта одержимых драконами фанатиков, чьи планы гораздо масштабнее грызни за власть других смертных.

Все представленные ниже мини-приключения проходят на фоне интриг во Флане, но ни одно из них не рассматривает сами интриги или конкретные места города. Все они просто позволяют почувствовать груз проблем большого города, а игрокам дают короткие и интересные миссии, которые можно выполнить менее чем за час.

ОБЗОР

В отличие от большинства остальных приключений в рамках D&D Expeditions, *Соппротивление Флана* разбито на пять мини-приключений, каждое из которых рассчитано на **один час игры**. Если проводить это приключение частью большого события, Мастер должен ознакомиться со всеми мини-приключениями, которые он собирается проводить. На публичных событиях чаще всего очень важным является учёт времени. Не давайте игрокам отвлекаться от мини-приключений, следите за часами и делайте всё, чтобы не выбиваться из графика.

Если время не критично, позвольте персонажам потратить больше времени на взаимодействие с ПМ.

Все мини-приключения происходят в разное время дня, и тексты приключений на это явно указывают. На больших общественных собраниях это поможет игрокам запомнить, какие мини-приключения они уже прошли.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Во всех мини-приключениях используется один и тот же элемент: «Заварник» мадам Фреоны, место начала и конца приключений. Используйте это место для ориентирования персонажей, так как кто-то из игроков может играть от начала до конца, кто-то может сыграть всего лишь в одно или два мини-приключения, а кто-то может играть безо всякого порядка.

«Заварник» мадам Фреоны (да и сама Фреона) для многих является загадкой. В смутном Флане это место, где люди могут не только выпить и поесть, но также отдохнуть от распрей махинаторов и охотников за властью. Это место славится настоящей тихой гаванью, и искатели приключений, способные вести себя тихо и незаметно, могут найти здесь работу.

Из-за того, что время в этом сценарии важнее всего, зацепки у всех миссий примерно одинаковы: персонажам говорят, что «Заварник» мадам Фреоны — отличное место для поиска работы, и они отправляются туда. Приключения сами найдут искателей приключений, без промедлений и лишней возни.

Миссия 1: Полуночная ВСТРЕЧА

Отряд получает задание от агента Арфистов.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

Несмотря на то, что вам пришлось делить общую спальню с другими искателями приключений, ужин был прекрасным, а атмосфера — уютной. Вы уже готовились ложиться спать, но в комнату заглядывает одна из дочерей Фреоны. Она вызывает несколько искателей приключений, в том числе и вас, в зал.

«Извините, что побеспокоила», — говорит девочка по имени Рис, одна из пяти дочерей Фреоны, почти совершеннолетняя. «Там в зал пришёл какой-то парень, он попросил привести к нему вас. Говорит, что заплатит за несложную работу». Она нервно теребит рыжие кудрявые волосы.

Рис больше ничего не может сказать персонажам, так как таинственный гость был в капюшоне.

Помощь Арфистам

Когда персонажи спускаются в общий зал, они видят одинокую фигуру в плаще за большим столом. Гость призывно машет персонажам. Используйте для разговора приведённые ниже заготовки. Помните о времени, разговор должен быть недлинным.

- Гость скрывает лицо капюшоном и говорит низким голосом, очевидно, скрывая его. Если его заставить раскрыться, он окажется полуэльфом средних лет с коротко стриженными седыми волосами. Имя своё он отказывается называть.
- Гость говорит, что он — агент Арфистов, организации, преданной искоренению зла. Он показывает брошь, подтверждающую связь с Арфистами.
- У него есть задание, которое персонажи как раз могут выполнить. Арфисты поймали торговца, который собирался незаконно купить яйцо красного дракона. Арфисты хотят, чтобы персонажи притворились торговцем и его наёмниками, пошли в условленное место и совершили сделку, поместив на одного из продавцов магическое устройство, которое позволит Арфистам отследить его до места обитания.
- Один из персонажей (выберите случайным образом) весьма похож на схваченного торговца и может одурачить продавцов, которые его никогда не видели. Остальные персонажи могут сыграть роль телохранителей, помощников или грузчиков. Торговец может быть как мужчиной, так и женщиной, на ваш выбор.
- Арфист даёт небольшой мешочек с фальшивыми бриллиантами, за которые персонажи должны будут купить яйцо. Эти «бриллианты» ничего не стоят, но поверхностный осмотр не позволит обнаружить подделку.
- Во время обмена один из персонажей должен прикрепить к продавцу или кому-нибудь из его команды небольшую серебряную зачарованную булавку. После этого Арфистам будет проще следить за продавцами и узнавать их планы.
- Настоящие имена в обмене не будут использоваться, поэтому стороны будут называть друг друга «покупателями» и «продавцами».

- После заключения сделки персонажи должны будут принести яйцо в конюшню «Заварника», где его заберёт Арфист.
- Персонажи не должны ни при каких обстоятельствах сражаться с продавцами и не должны по-вреждать яйцо. За продавцами нужно проследить, так что их убийство или пленение не принесут пользы.
- За успешное выполнение задания и всех инструкций Арфист предлагает группе 200 зм. Эта сумма будет выплачена по возвращению яйца.

Агент Арфистов даёт персонажам мешочек с фальшивыми бриллиантами, волшебную серебряную булавку и описывает заброшенный сарай на северной границе Флана. На прочие вопросы персонажей постарайтесь ответить сами. Помните, что время не ждёт, и используйте это как внутриигровое оправдание того, что игрокам надо поторапливаться. Сделка назначена на полночь, так что на дальнейшее планирование времени нет. Персонажам нужно торопиться!

ВСТРЕЧА В САРАЕ

До места встречи идти 20 минут. Когда персонажи придут, продавцы уже будут ждать их в заброшенном сарае.

Сарай представляет собой простое прямоугольное строение 30 футов в ширину и 80 футов в длину. Лестница у противоположной от входа стены ведёт на сеновал, находящийся в 10 футах над полом. Длина сеновала 40 футов, а в ширину он занимает всё доступное пространство, нависая над половиной сарая, противоположной входу. Внутри к стенам прислонены ржавые инструменты. **Тайный выход** (известный продавцам) скрыт пустыми мешками у лестницы.

Ни персонажи, ни продавцы не знают, что в сарае прячутся два **разбойника** — представители гильдии воров Флана, носящей название «Смотрящие». Их можно заметить успешной проверкой Мудрости (Внимательность) со Сл 20, и только теми, кто находится наверху, на сеновале.

Продавец — эльфийка **шпион**, которую сопровождают три человека **стража**. Они не ждут никаких проблем во время сделки, но, тем не менее, держатся начеку.

Когда персонажи войдут в сарай, продавец попросит их остановиться, когда они окажутся в пределах 20 футов от неё.

Мускулистая эльфийка в серой одежде улыбается трём людям, стоящим позади неё. «Я же говорила, что они придут. Яйцо дракона — слишком большая редкость, чтобы пройти мимо него».

Эльфийка поворачивается к вам. «Так, давайте побыстрому. Вот то, что нужно вам». Она протягивает вам очень большой рюкзак из шкуры».

«Вы бросаете мне оплату, а мы оставим яйцо здесь. Мы выходим из сарая, а вы выходите спустя пять минут. Тихо, мирно». Она делает паузу и присматривается к вам. «Стойте. Здесь что-то не так».

Эльфийка всё же замечает, что вместо торговца пришёл кто-то другой. Возможно, она ждала кого-то, кто выше или ниже ростом. Она могла знать о родинке или бородавке на лице, или же у торговца должен был нервный тик или особый акцент. Что бы вы ни выбрали, пусть это будет интересный вариант, чтобы персонажи могли попробовать придумать оправдание.

В это время важны две проверки навыков: проверка Харизмы (Обман) со Сл 10 и проверка Ловкости (Ловкость рук) со Сл 10.

Одной успешной проверки Обмана достаточно, чтобы убедить продавцов, что к ним пришёл тот самый покупатель. За интересный отыгрыш можете дать бонус к проверке или даже автоматический успех.

Одной успешной проверки Ловкости рук достаточно для того, чтобы персонаж прикрепил серебряную булавку, при условии, что он придумал разумное объяснение для того, чтобы приблизиться к продавцам.

Если эльфийка посчитает, что находится в опасности, она бросает на землю яйцо и сбегает вместе со стражами. При возможности, она попробует забрать бриллианты, но только без риска для жизни. Если продавцам навяжут сражение, они будут только лишь защищаться.

Яйцо — подделка, но узнать это персонажи могут только заполучив рюкзак, внимательно осмотрев яйцо и совершив успешную проверку Интеллект (Природа) со Сл 20. Если яйцо бросить на землю, оно с грохотом взрывается, испуская яркую вспышку света, ослепляющую всех существ в пределах 50 футов, не преуспевших в спасброске Телосложения со Сл 13, до конца их следующего хода. Эльфийка и её стражи обладают иммунитетом к этому эффекту, так как знают о нём и могут вовремя закрыть глаза.

Ослепление

- Ослеплённое существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.

НЕЖДАНЫЕ ГОСТИ

Вне зависимости от того, как пойдёт сделка, представители «Смотрящих» — гильдии воров Флана — выходят из укрытия и пытаются украсть яйцо. Их не заботят бриллианты и прочие драгоценности, их интересует только яйцо.

Лучше всего, если Смотрящие нападут сразу после завершения сделки, как раз после того как персонажи попробуют совершить проверку Природы для опознания яйца. Это позволит продавцам уйти (или сбежать), не принимая участие в сражении, которое тогда пройдёт быстро. Это также даст персонажам возможность просто отдать яйцо, избежав сражения.

Ещё Смотрящие могут выйти на сцену когда персонажей поймали на подмене покупателя, и они не могут придумать отговорку. Такое вмешательство даст персонажам возможность поместить булавку на эльфийке, после чего та бросает яйцо и сбегает со стражниками.

Представленный далее текст для чтения вслух предполагает, что Смотрящие появляются сразу после ухода эльфийки и её телохранителей. В случае необходимости внесите в него изменения.

Чей-то голос перебивает вас, и вы замечаете в дверном проёме крепкого полуорка с булавой в руках. «Цена выхода из сарая — яйцо. Уверен, вы отдадите его по-хорошему, чтобы я не забрал ещё и ваши жизни».

У входа стоит полуорк **головорез**, возглавляющий банду **разбойников**. Всего присутствуют четыре разбойника: два уже упомянутые выше прячутся на сеновале и ещё два стоят снаружи сарая, по бокам от двери.

Разбойники на сеновале вооружены в дополнение к обычному снаряжению ещё и сетью. Они могут действием сбросить сети через дыры в сеновале;

каждый пытается опутать одного персонажа. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 10, чтобы увернуться от сети. При провале спасброска цель становится опутанной. Для того чтобы избавиться от этого состояния, персонаж должен действием преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10, либо же причинить сети рубящий урон 5.

Опутанный

- Скорость опутанного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки — с помехой.
- Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.

ПЕРЕДАЧА ЯЙЦА

Персонажи могут понять, что яйцо — подделка, и потому спокойно отдать его Смотрящим. В этом случае разбойники вначале что-то заподозрят, но потом посчитают, что им просто повезло. Разбойники спрашивают, зачем персонажам понадобилось яйцо и запугивают, чтобы те не преследовали их, но в остальном ведут себя мирно.

И ЭТО ВСЁ?!

Если персонажи отдадут яйцо без сражения, они могут закончить мини-приключение за половину запланированного времени, а может и ещё быстрее. Однако, это не проблема.

Если вы считаете, что игроки возмутятся тем, что им не удалось поучаствовать в сражении, пусть четыре разбойника (но не их лидер) последуют за персонажами во Флан и попробуют устроить засаду на входе в город. Возможно, разбойники поймут, что яйцо было фальшивкой, и подумают, что настоящее персонажи где-то прячут.

Корректировка сцены

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены. Кроме того, вы можете добавить головорезу одну или две расовых особенности полуорка, если у вас есть *Книга игрока*, хотя это не обязательно.

- **Слабый отряд:** уберите двух разбойников, ждущих снаружи сарая
- **Сильный отряд:** добавьте одного разбойника на сеновал
- **Очень сильный отряд:** замените одного из разбойников на сеновале на человека головореза

ЗАВЕРШЕНИЕ

Арфист, как и было обещано, ждёт персонажей в конюшне «Заварника» мадам Фреоны. Если персонажи прикрепili булавку и получили яйцо, Арфист быстро осматривает его и заявляет, что это подделка. Он отдаёт обещанное золото, а также одно *зелье лечения*.

Если персонажи возвращаются без яйца, но уже знают, что это была подделка, Арфист отдаст им деньги, но не даст зелье. Если они получили яйцо, но не смогли прикрепить булавку, они получают ту же награду.

Если они не смогли получить яйцо и не смогли прикрепить булавку, он выдаёт половину обещанных денег в качестве компенсации за попытку.

В любом случае, Арфист предупреждает их:

«Мы видим всеобщий возросший интерес к драконам. Ходят слухи о появившихся драконах в окрестностях Лунного моря и других местах. Следите за информацией о драконах. Это может спасти вашу жизнь».

НАГРАДА

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

ОПЫТ

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для **небоевого опыта** награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Головорез	100
Разбойник	25
Страж	25
Шпион	200

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Успешное прикрепление булавки	50
Возвращение яйца	25

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **75 опыта**. **Максимальная награда** на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **100 опыта**.

СОКРОВИЩЕ

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они могут попытаться максимально честно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища в награду

Предмет	Стоимость в зм
Оплата Арфиста	200

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

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

СЛАВА

Персонажи из фракции **Арфистов** получают **1 очко славы** за успешное размещение булавки.

ПРОСТОЙ

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **5 дней простоя**.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта** и **5 дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

Приложение миссии 1: Характеристики чудовищ / ПМ

РАЗБОЙНИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме законного

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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

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

СТРАЖ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки один любой (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1).

ШПИОН

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

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

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

Чувства пассивная Внимательность 16

Языки два любых языка

Опасность 1 (200 опыта)

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

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

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две рукопашные атаки.

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

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

ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение кроме доброго

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

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

Миссия 2: Крики на РАССВЕТЕ

Завтрак прерывается тревожным женским криком.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дорожная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

После отличного ночного отдыха, Бриз, одна из дочерей мадам Фреоны, подаёт вам отличный завтрак со свежими пирожными и вареньем из диких ягод.

«Мы с сёстрами сами собирали ягоды», — говорит девушка, убирая с лица длинные чёрные волосы. «Говорят, что местные ягоды...»

Прежде чем Бриз закончила свою мысль, с улицы раздался дикий крик. Слова разобрать трудно, разобрать можно лишь «помогите» и «семья».

Кричащая женщина

Когда персонажи выйдут на улицу, к женщине средних лет начнут подходить другие люди. Она лежит посреди дороги и истерично кричит, прижимая к себе младенца. Если персонажи её не начнут успокаивать, это сделает другой прохожий, и она сможет рассказать свою историю.

- Её зовут Милливента Мосс. Её семья добывает торф на болоте в часе ходьбы от Флана. Ранним утром на её мужа, детей, а также наёмных рабочих напали гоблины.
- Она смогла схватить младшего сына, Бо, и быстро уехать на телеге, увидев лишь, что гоблины угоняют людей на восток. Возможно, они ещё живы.
- Ей нужен кто-то, кто помог бы и спас её семью.

После того как станет известна эта информация, появляются два Чёрных Кулака, стражники, приказывающие разойтись и восстановить движение на улице. Когда Милливента рассказывает им свою историю, они закрывают глаза, вздыхают и говорят, что отвечают только за город. После один достаёт из кошелька небольшой клочок бумаги и протягивает его ближайшему искателю приключений, приказывая провести расследование.

Бумага является долговым обязательством, обещающим владельцу 50 зм из казны за оказанные услуги.

Персонажи должны как можно скорее помочь Милливенте, хотя у них есть время на сбор снаряжения, надевание доспехов, подготовку заклинаний и вообще, подготовке к приключению.

Выслеживание на болоте

Милливента сажит персонажей в телегу и отвозит их на семейную ферму. Она показывает место, где произошло нападение, и повторяет, что гоблины уводили пленников на восток. Она не знает, сколько было гоблинов, и говорит, что их было слишком много, чтобы сосчитать. В момент нападения здесь были муж Халдред, дочери Олина и Китиан, сыновья Куэйл и Волланд, а также шесть наёмных рабочих.

При выслеживании считайте местность заболоченной. Персонажи должны совершить проверку Мудрости (Выживание), чтобы найти следы и идти по ним. Один персонаж может совершать эту проверку, а другой может совершить действие Помощь

(предоставляет преимущество к проверке Мудрости первого). Используйте приведённую ниже таблицу для определения результата проверки.

Таблица успеха выслеживания

Проверка Мудрости	Последствия
Менее 7	Добавьте 2 гоблинов в логово
7–11	Добавьте 1 гоблина к логову
11–15	Без изменений
Более 15	Уберите 1 гоблина из логова

Гоблинов можно добавить в комнату 2А или 2В, в дополнение ко всем остальным корректировкам.

Вне зависимости от результата проверки, персонажи находят следы гоблинов, и могут проследить их до пещер, которые гоблины называют своим домом.

В зависимости от результатов проверки Мудрости (Выживание) и умений персонажей (например, следопыты могут автоматически узнать число прошедших существ), выдайте информацию, которую посчитаете уместной:

- Судя по следам, пленников было примерно дюжина.
- Судя по отпечаткам в грязи, сегодня здесь прошло более дюжины существ размером с гоблина.
- Вместе с другими шло существо большего размера. Судя по отпечаткам, это существо больше человека, но не такое большое как огр.

Вход в логово

Пройдя по болоту как минимум час (скорректируйте время в зависимости от результата проверки Мудрости (Выживание)), персонажи доходят до конца следа. Они приходят к устью пещеры в склоне холма, спускающегося в болото. Кусты и низкая растительность позволяют персонажам с лёгкостью подкрасться и понаблюдать.

У входа персонажи видят гоблина, говорящего на Общем с кем-то размером с человека, закутанным в плащ и скрывающим лицо. Голос у него мужской и звучит как человеческий.

Гоблин говорит на ломаном Общем: «Вернулась только одна группа. Они привели пленников. Скоро вернутся другие. Больше людей змеиных монет не нашли».

Человек кивает и говорит: «Отлично. Скажи Горрунку, что мы заплатим много монет и дадим много подарков за найденные драконьи артефакты. Убивайте всех людей, которых найдёте возле дома».

Гоблин кивает и входит в пещеру, а фигура в плаще что-то произносит и исчезает.

Так персонажи должны понять, что это было не обычное нападение гоблинов, и что скоро вернутся другие гоблины. У них очень мало времени для спасения пленников!

Больше у входа в пещеру никого нет, хотя иногда изнутри доносится визг гоблинов и крики людей.

Логово гоблинов

Племя гоблинов Дурная Вода переселилось в этот комплекс пещер менее месяца назад. Когда-то здесь жил молодой чёрный дракон, но он погиб в битве с искателями приключений. Сами искатели приключений тоже погибли, оставив это место ничейным.

Гоблины считают, что им очень повезло найти это место, но присутствие дракона привлекло сюда и другие заинтересованные стороны — в частности, Культ Дракона. После того как Культ убил много гоблинов, исследуя пещерный комплекс, обе стороны заключили сделку. Гоблины будут раскапывать и

исследовать бывшее логово дракона, а Культ будет выкупать у них всё, что связано с драконом.

Представитель Жентарима, прослышав, что здесь замечен Культ, вошёл в пещеру, но был захвачен гоблинами. Теперь гоблины по наущению Культа рыщут по окрестностям, чтобы убедиться, что больше в окрестностях нет агентов Жентарима.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Потолок. Высота всех потолков в логове гоблинов 10 футов.

Свет. Если не сказано иное, зоны в логове гоблинов не освещены.

2А. Вход

Вход не освещён, но солнце достаточно освещает 10-футовый в ширину проход, чтобы видно было, что он идёт 25 футов и поворачивает на юг. По коридору расставлены груды камней, достаточно большие, чтобы за ними можно было спрятаться.

Если персонажи потратят время на прислушивание, успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 10 позволит расслышать гортанный голос за восточной стеной, где коридор сворачивает на юг. Эта же проверка позволит разглядеть небольшие отверстия в стене, позволяющие смотреть за коридором.

Груды булыжников достаточно большие, чтобы персонажи могли прятаться за ними. Два **гоблина** за восточной стеной отвлечены, так что успешная проверка Ловкости (Скрытность) со Сл 10 позволит персонажам пройти незамеченными.

Если гоблины узнают о чужаках, они начнут стрелять сквозь отверстия в тех, кто находится между их стеной и входом в пещеру. Считайте отверстия бойницами, дающими гоблинам укрытие на три четверти. Выстрелив по две стрелы, гоблины тратят действие на то, что тянут особую верёвку, предупреждающую о чужаках всех в комнате стражи (2В). Обратите внимание, что эту верёвку можно перерезать в комнате с ловушкой (2Б).

После этого гоблины остаются в нише, высматривая новых чужаков. Им приказали ни при каких обстоятельствах не покидать пост, и они выполняют приказ.

Корректировка приключения

Вот рекомендации по корректировке боевых сцен:

- **Слабый отряд:** уберите одного гоблина
- **Сильный отряд:** добавьте одного гоблина
- **Очень сильный отряд:** добавьте двух гоблинов

2Б. Комната с ловушкой

Эта комната завалена грязными одеялами и спальниками, мелкими костями съеденных крыс, и прочим мусором от живущих гоблинов. Стены украшены кишащими вшами шкурами.

Поперёк входа в комнату в полуметре над полом натянута **растяжка**. Любое существо, проходящее через неё, активирует ловушку. Ловушку можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Внимательность) со Сл 10 и отключить успешной проверкой Ловкости со Сл 10 при наличии воровских инструментов.

При активации в области 10 на 40 футов к северу от растяжки с потолка падают камни. Все существа в этой области получают дробящий урон 5 (2к4) от падающих камней. Успешный спасбросок Ловкости со Сл 10 уменьшает урон вдвое. Эта же ловушка активирует колокольчики в других частях логова.

Если ловушку успешно обезвредить, натягивание

верёвки в других частях логова не оказывает никакого эффекта, но гоблины всё равно будут дёргать верёвку и не знать этого.

Волчи шкуры маскируют **скрытый проход** проход в юго-восточной части комнаты. Проход можно обнаружить, сорвав шкуры, хотя его также автоматически замечают персонажи с пассивной Внимательностью 15 и выше.

2В. Комната стражей

В этой комнате находятся три **гоблина** и два **волка**. Если персонажи смогли пройти сюда незамеченными, или если они обезвредили сигнализацию, то они получают раунд неожиданности.

Так же как и в предыдущей комнате, здесь много одеял и ветхой мебели. Видимо, гоблины здесь спят и отдыхают, когда не вытворяют ужасные вещи, которые обычно вытворяют гоблины.

У восточной стены, меж двух дверей, стоят три клетки, в двух из которых сидят по волку. Они рычат и клацают зубами в вашу сторону.

Когда начнётся сражение, один гоблин атакует, а два других бегут к клеткам с волками. Гоблин может действием отпереть клетку и выпустить волка. Если персонажам повезёт, или они всё сделают правильно, они смогут победить гоблинов до того как выпустят волков.

Корректировка сцены

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены:

- **Слабый отряд:** уберите одного гоблина и одного волка
- **Сильный отряд:** замените одного волка на ворга
- **Очень сильный отряд:** замените обоих волков на воров и откройте клетки

2Г. Босс и пленники

Эта комната освещена факелами, и здесь находятся три **гоблина** и **медвежатник** по имени Горрунк, захвативший власть над племенем.

Мебель в этой комнате лучше, чем в предыдущей, есть даже крепкие столы и стулья, немного нормальной еды и питья, и даже большое кресло, стоящее на гранитной плите в дальнем конце. Несколько проходов ведёт из этой комнаты глубже в пещеру.

В комнате стоят несколько гоблинов, и все смотрят в сторону большого медвежатника. В двух больших клетках находятся 11 пленников, захваченных на болоте. Кроме того, в клетке находится и человек в чёрном белье, которое обычно носят под доспехами.

Двенадцатый пленник это **Чааб**, Жентаримский агент, расследовавший деятельность культа в пещерах, но попавший в плен.

Если персонажи смогли до сих пор вести себя скрытно, и не подняли тревогу, то присутствующие существа не насторожены и персонажи получают раунд неожиданности. Если тревога была поднята, то они полностью готовы к приходу персонажей.

Если персонажи убивают медвежатника Горрунка, оставшиеся гоблины сдаются. У Горрунка есть ключи от клеток пленников, но замок можно вскрыть ещё и проверкой Ловкости со Сл 15, при условии, что у персонажа есть воровские инструменты.

Работники с фермы напуганы, но благодарны за спасение, хотя и не могут ничем помочь или предоставить какую-либо информацию. Чааб, однако же, может рассказать следующее:

- Жентарим расследует происходящие вокруг странные события. До недавних пор здесь обитал чёрный дракон, и у него был какой-то уговор с людьми.

- Этого дракона давно не видно, но люди всё ещё рыщут по окрестностям, вот и Чааб пришёл для расследования.
- Он обнаружил, что дракона убили искатели приключений, которые тоже погибли. Кто-то растащил все сокровища и начал растаскивать части тела мёртвого дракона.
- Чааб попытался покинуть логово и сообщить о находках, но его скрутило несколько десятков гоблинов. Гоблины обсуждают с какими-то людьми что-то о безопасности в округе. Больше об этом он ничего не знает.
- В этом логове живут десятки, если не сотни гоблинов. Сейчас их мало, потому что многие совершают набег на окрестные земли. Если группа сейчас же не покинет это место, гоблинов придёт слишком много, чтобы их можно было одолеть.

Корректировка сцены

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены.

- **Слабый отряд:** уберите всех гоблинов
- **Сильный отряд:** добавьте двух гоблинов
- **Очень сильный отряд:** добавьте четырёх гоблинов

Побег

Если персонажи тут же покинут это место, то они не встретят других гоблинов. Если у вас осталось свободное время, вы можете сделать несколько боевых сцен с гоблинами, нападающими из-за угла или преследующими персонажей.

Сокровище

Работникам с болота нечем отблагодарить за спасение, но Чааб отдаёт за спасение пригоршню драгоценных камней, стоящих 100 зм. Он также отдаёт *зелье лазания*, которое он припас на особый случай. Кроме того, он указывает персонажам, что щит Горрунка на самом деле является чешуйкой чёрного дракона. Действует он как обычный щит, но это трофей, который можно с гордостью носить.

Награда

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для **небоевого опыта** награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Непоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Волк	50
Ворг	100
Гоблин	50
Медвежатник	200

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Обход или обезвреживание растяжки	25
Спасение всех пленников	50

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **75 опыта**. **Максимальная** награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **100 опыта**.

СОКРОВИЩЕ

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они могут попытаться максимально честно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища

Предмет	Цена в зм
Выплата от Чааба	100
Выплата от Чёрных Кулаков	50
Щит из чешуйки чёрного дракона	50

Зелье лазания

Описание этого предмета можно найти в базовых правилах или *Руководстве Мастера*.

Слава

Персонажи из фракции **Жентарим** получают **1 очко славы** за спасение Чааба.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **5 дней простоя**.

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта** и **5 дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

Приложение миссии 2: Характеристики чудовищ / ПМ

Гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершить действие Засада или Отход.

Действия

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

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Волк

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе она сбивается с ног.

Ворг

Большое чудовище, нейтрально-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 50 фт.

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

Навыки Внимательность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки Воргский, Гоблинский

Опасность 1/2 (100 опыт)

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

Действия

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

Медвежатник

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (доспех из шкур, щит)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Навыки Выживание +2, Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1 (200 опыта)

Жестокий. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость урона, когда медвежатник попадает им (уже учтено в атаках).

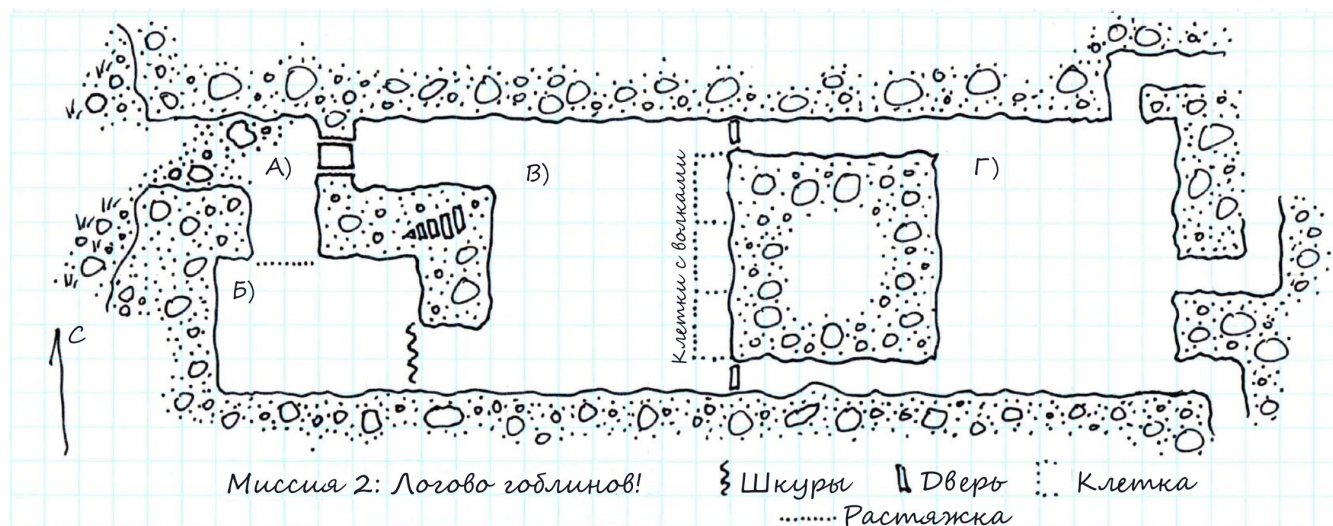
Неожиданная атака. Если медвежатник застаёт существо врасплох и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает дополнительный урон 7 (2к6) от этой атаки.

Действия

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 11 (2к8 + 2).

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 9 (2к6 + 2) в рукопашном бою или колющий урон 5 (1к6 + 2) при метании.

Приложение миссии 2: Карта



Миссия 3: СМЕРТЬ В ПОЛДЕНЬ

Жрец с валхингенского кладбища приходит к персонажам со своей проблемой.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

Народ собирается в «Заварнике» на обед. Младшая из дочерей мадам Фреоны, Грелинда, убирает ваш стол после вкусной трапезы. У неё короткие волосы необычного, медно-зелёного оттенка, и она грубо скидывает вашу посуду на поднос. «Дурацкая работа», — бормочет она себе под нос.

Прежде чем вы что-либо могли ответить, входная дверь распаивается, и в зале возникает сквозняк. Высокий, угрюмый человек оглядывает комнату, и его тяжёлый взгляд останавливается на вас.

Он снимает высокую, чёрную шляпу, под которой оказывается блестящая лысина. «Извините за беспокойство», — говорит он низким монотонным голосом. «Полагаю, вы — наёмные искатели приключений, и мне нужна ваша помощь в одном деле».

СМОТРИТЕЛЬ МЁРТВЫХ

Мужчина говорит, что он брат Кифи, жрец Келемвора и «Смотритель мёртвых» валхингенского кладбища Флана. Используйте для проведения разговора приведённые ниже заготовки. Помните о времени, разговор должен быть не очень длинным:

- Будучи Смотрителем мёртвых, брат Кифи должен следить за погребением тел и вести записи. Сам себя он называет «смотрителем за всеми постоянными обитателями валхингенского кладбища».
- Он также отвечает за эксгумацию трупов, и в этом-то деле ему и нужна сейчас помощь.
- Жрецам Келемвора попали в руки сведения о том, что одна из стародавних обительниц кладбища, Ксандрия Веллтран, на самом деле была не человеком, а принявшим человеческий облик зелёным драконом.
- Брат Кифи должен войти в этот склеп и исследовать тело, чтобы подтвердить или опровергнуть домыслы. Он опасается, что там могут быть и другие существа, но другие жрецы Келемвора посмеялись над ним. Поэтому-то брат Кифи ищет искателей приключений, которые сопровождают его.
- Он предлагает персонажам 100 зм за сопровождение, и на случай неприятностей даёт *свиток защиты от добра и зла*.

Если персонажи удовлетворены объяснениями и условиями сделки, брат Кифи идёт с ними в склеп Веллтранов на валхингенском кладбище.

Прибыв на место, они с удивлением обнаруживают, что кладбище находится в отличном состоянии, но всё равно создаёт мрачное впечатление. Брат Кифи рассказывает, что Смертный проводник Йовир Гладон, его начальник и старейшина Всепечального Ордена Тихого Савана, лично проверяет состояние всех кладбищ.

СКЛЕП КСАНДРИИ

Потолки. Все потолки в комнатах под склепом высотой в 10 футов.

Свет. Зоны под склепом ничем не освещены.

Потайные двери. В спиральной стене есть три потайные двери. Их можно заметить успешной проверкой Мудрости (Внимательность) со Сл 15. Нежить автоматически чувствует их присутствие. Живые существа, проходящие через них, получают урон некротической энергией 2 (1к4). Нежить, проходящая через них, восстанавливает 2 (1к4) хита.

Склеп Ксандрии это украшенное здание из камня и мрамора, примерно 20 × 20 футов. У брата Кифи есть ключ от него.

Изнутри строение такое же красивое. На стенах вырезаны и нарисованы разнообразные сцены с красивой женщиной в разных местах. Вот она смотрит на покрытый снегом горный пик, вот стоит под проливным дождём, сидит в уютной комнате у ярко горящего камина, поймала в саду ядовитую змею, работает с пузырящимися склянками в лаборатории и многие другие изображения. На крышке стоящего в центре мраморного саркофага вырезана та же прекрасная женщина.

Брат Кифи открывает специальным рычагом саркофаг, и вы видите груды костей. С первого же взгляда видно, что это не человеческие кости — многие из них похожи на драконьи. Также становится понятно, что как минимум половины костей нет.

Среди костей лежат 5 крохотных драгоценных камней: красный рубин, зелёный изумруд, чёрный опал, белый бриллиант и синий сапфир.

ЛОВУШКА И СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД

После того как побеспокоят останки, прочтите:

Через несколько мгновений после того как вы смогли изучить останки, по склепу разносится скрежещущий звук. Дверь захлопывается и запирается, и, судя по шипящему звуку, склеп начинает заполняться каким-то газом. Пахнет он очень неприятно.

Пусть персонажи, если хотят, немного попаникуют. Попытки разбить двери или стены ни к чему не приводят. Единственное, что может помочь, это поиски тайного прохода под саркофагом, и тут требуется быстро соображать. Вы можете определить инициативу и дать персонажам два раунда, пока на них не начнёт действовать газ, а можете дать им действовать и без определения инициативы.

Если персонажи присмотрятся к стенам, полу или саркофагу, они могут заметить несколько странно-стей:

- Судя по царапинам на полу, саркофаг может двигаться. Вы толкаете его, но он не шевелится.
- Все драгоценные камни одной формы и размера, и огранены так, чтобы их можно было во что-то вставлять.
- У пяти резных изображений на стенах есть места, куда можно вставить камни.

Каждый камень совпадает с цветом одного из цветных драконов, и изображения по смыслу связаны с кем-то из драконов.

- Бриллиант вставляется в углубление на вершине заснеженной горы.
- Сапфир вставляется в углубление на начале ветвистой молнии.
- Рубин вставляется в ревущее пламя камина.
- Изумруд вставляется в углубление на клыке ядовитой змеи.
- Опал вставляется в углубление пузырящегося сосуда с кислотой.

Если персонажи за два раунда не заметят связь между драгоценными камнями и углублениями в

изображениях, газ причиняет урон ядом 3 (1кб). Успешный спасбросок Телосложения со Сл 12 уменьшает этот урон вдвое. После этого брат Кифи говорит, что камни подходят по размеру к углублениям.

Не заставляйте персонажей совершать ещё один спасбросок, если только они не вставят камни в неправильные места. Но даже в этом случае, пусть это будет единственный спасбросок, после которого брат Кифи даёт ещё одну подсказку о правильном расположении камней.

Когда камни вставлены правильно, газ рассеивается, дверь склепа открывается, а саркофаг отъезжает в сторону, открывая лестницу, спускающуюся во тьму. Следы в пыли показывают, что недавно здесь прошло как минимум два существа человеческого размера. После установки камни уже не вынимаются.

Брат Кифи отказывается спускаться вниз. Он — обычный священник, без магических и боевых навыков. Однако он умоляет персонажей сходить и исследовать помещение внизу.

3А. Почётная стража

Лестница круто спускается вниз, а потом проход идёт вперёд, немного изгибаясь направо и вниз.

Проход выходит в зал. Здесь стоят три необычных человеческих скелета, увенчанных драконьими черепами, с мечами в руках. В конце зала на возвышении из красного дерева стоит большое кресло, похожее на трон, сейчас пустое.

Эти три **скелета** пока не оживлены, но могут ожить, если персонажи выполняют определённые действия. Они оживут, если персонаж в этой комнате сядет на трон. Находясь в следующей комнате, отряд тоже может оживить скелетов.

Если кто-нибудь из персонажей сядет на трон, или обыщет трон успешной проверкой Интеллекта (Анализ) со Сл 10, они заметят внизу трона панель на шарнирах. Она защищена **ловушкой с отравленными иглами**, которую можно заметить успешной проверкой Мудрости (Внимательность) со Сл 15 и обезвредить успешной проверкой Ловкости со Сл 15, при условии, что у персонажа, совершающего эту проверку, есть воровские инструменты. Если кто-то откроет панель, не обезвредив ловушку, в него выстреливает игла. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе она получит урон ядом 4 (1к8). В потайном отделении лежит небольшой турмалин, стоящий 50 зм и *свиток понимания языков*.

Корректировка сцены

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены:

- **Слабый отряд:** уберите одного скелета
- **Сильный отряд:** добавьте двух скелетов
- **Очень сильный отряд:** добавьте четырёх скелетов

3Б. Комната оживления

Проход идёт дальше и выходит в новую комнату.

В этом зале организована небольшая лаборатория. Столы, стоящие по периметру, заставлены мензурками, сосудами, книгами, котлами и чашечками с реагентами.

На центральном столе у синего глиняного горшка лежит записка. Там написано на Общем «Рааксиль, я понял, как закончить процесс. Когда будешь готов, перелей синий горшок в котёл и перемешай. Эффект будет мгновенный, но НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПЕЙ ПОЛУЧИВШЕЕСЯ ЗЕЛЬЕ».

Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволит понять, что все книги и реагенты связаны с некромантией, нацеленной на драконов. Это очень

сложная магия, персонажи текущего уровня в ней ничего не понимают.

Если персонажи заканчивают описанный процесс, по комнате быстро распространяется густой дым, оживляющий скелетов в предыдущей комнате. Если персонажи с ними уже сразились, скелеты оживают повторно. Скелеты приходят в комнату, стараясь окружить персонажей, используя в случае необходимости потайные двери.

Персонаж, который по глупости выпьет зелье, должен совершить спасбросок Телосложения со Сл 20, иначе он получит урон ядом 21 (6к6).

Всё присутствующее снаряжение проклято магией. Если его вынести из подземного комплекса, оно рассыплется в ничто.

Корректировка сцены

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены:

- **Слабый отряд:** один символ уже испорчен; уберите одного зомби
- **Сильный отряд:** каждый раунд каждый активный символ вспыхивает и лечит одного зомби на 2 (1к4) хита
- **Очень сильный отряд:** у всех зомби 5 дополнительных хитов; пока не отключат все символы, зомби будут оживать с половиной хитов в следующем раунде после уничтожения

3В. Круг телепортации

Проход идёт дальше и заканчивается последним залом.

Стены этого зала разрисованы под логово дракона: тут нарисованы груды сокровищ, послушники в мантиях, склонившиеся в мольбе, связанные пленники, подготовленные для съедения, и так далее. Центром композиции является ниша в южной стене, где лежит груда монет, достойная быть гнездом большого дракона!

Кроме рисунков на стенах есть четыре больших загадочных символа: на северной, южной, восточной и западной стене. Южный символ находится в нише. В темноте комнаты эти символы слабо мерцают.

В северо-западном углу комнаты на полу нарисован круг для телепортации. Судя по тому, что символы ещё чёткие, он создан недавно. В центре круга торчит толстый металлический жезл, исписанный рунами.

На полу в разных частях комнаты лежат 4 мертвеца. Несмотря на то, что тела похожи на человеческие, на самом деле они сшиты из разных частей, включая части тел драконов.

Пока персонажи взаимодействуют с окружением (трогают, исследуют) происходит две вещи: четыре символа ярко вспыхивают, и четыре тела дёргаются и оживают, становясь четырьмя **зомби**. У всех у них наблюдаются особенности драконов, такие как небольшие крылья, хвосты и длинные шеи.

Во время сражения опишите, что символы вспыхивают, когда зомби атакуют или получают урон. Если персонажи действием совершат атаку, чтобы испортить символ (КД 10, 5 хитов) или совершат успешную проверку Интеллекта (Магия) со Сл 10, один зомби станет ослеплённым до конца своего следующего хода. Если отключат все символы, зомби перестают двигаться и падают на пол, неоживлёнными.

Если персонаж войдёт в южную нишу, появится невидимое силовое поле, отрезающее нишу от остального зала. Силовое поле ничего не пропускает, но исчезает после проверки Интеллекта (Магия) со Сл 10 или 5 единиц урона силовым полем. Оно также исчезает после деактивации всех символов.

Золотые монеты в южной нише оказываются бесполезными деревянными дисками, выкрашенными

в золотой цвет. Больше в комнате ничего ценного нет.

Круг телепортации можно с лёгкостью испортить, делая его бесполезным. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволит понять, что этот круг связан с таким же кругом в другом месте, но для их использования нужна сильная магия.

Отчёт брату Кифи

Если персонажи устранили все опасности в залах под склепом, брат Кифи попросит показать ему, что они нашли. Если персонажи пока что не установили связь между некромантией и общей драконьей тематикой, он скажет, что здесь, возможно, пытались создать драколича.

Тут брат Кифи сознаётся, что является членом Альянса Лордов, группы, стремящейся добиться стабильности во Флане, но только не ценой беззакония. Он сообщает, что слухи о драконьей природе Ксандрии попали в Альянс Лордов, а также там знают о Смотрящих, гильдии воров Флана, вот уже месяц крутящейся вокруг всего, что связано с драконами. Смотрящие в этом тоже как-то замешаны.

Награда

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для **небоевого опыта** награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Зомби	50
Скелет	50

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Решение головоломки с камнями без подсказок	25
Зачистка склепа	50

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **75 опыта**. **Максимальная** награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **100 опыта**.

Сокровище

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они могут попытаться максимально честно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласной системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища

Предмет	Цена в зм
Выплата от брата Кифи	100
Маленький турмалин	50

Свиток заклинания: Защита от добра и зла

Этот свиток заклинания содержит одно заклинание *защита от добра и зла*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах и *Руководстве Мастера*.

Свиток заклинания: Понимание языков

Этот свиток заклинания содержит одно заклинание *понимание языков*. Описание свитков заклинаний можно найти в базовых правилах и *Руководстве Мастера*.

Слава

Персонажи из фракции **Альянс Лордов** получают **1 очко славы** за помощь брату Кифи.

Простой

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **5 дней простоя**.

Награда Мастера

Вы получаете **100 опыта** и **5 дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

Приложение миссии 3: Характеристики чудовищ / ПМ

СКЕЛЕТ

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

ЗОМБИ

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит

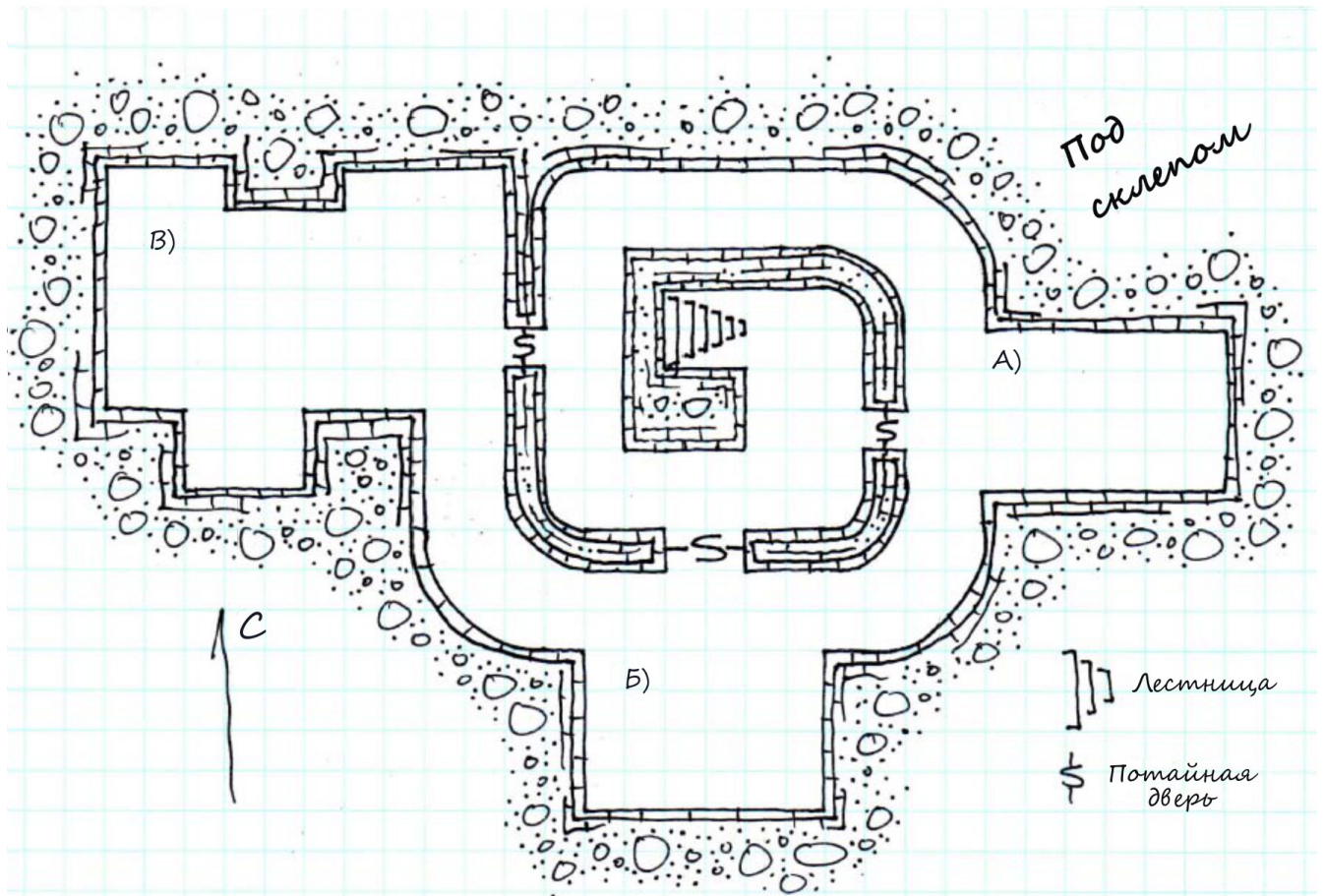
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

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

Приложение миссии 3: Карта



Миссия 4: Шок за ужином

К персонажам обращается полуорк, которому нужна помощь в нахождении мощного магического предмета.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

Этим вечером «Заварник» забит народом, так как на ужин пришло много голодных посетителей. Молодая женщина полурослик по имени Блайзетта, очевидно, одна из дочерей Фреоны, носит синий платок на голове и подаёт вам блюда. Несмотря на тяжёлый вечер, она пытается улыбаться.

Когда она отходит к другому столику, к вам подсаживается полуорк и скалится зубастой улыбкой. «Ведите себя как обычно, — говорит он, стиснув зубы, — но слушайте внимательно. Жизнь всех окружающих может быть в опасности. Меня зовут Бахрелл Каах. Я представляю Изумрудный Анклав, группу, которая наблюдает за тем, что происходит во Флане и за его пределами. Один приятель рассказал мне о потенциально опасном магическом предмете, который пронесли сюда, в «Заварник». Мы не знаем, что это и у кого этот предмет, и мне нужна ваша помощь для его поисков. Вы можете разделиться и поговорить с подозрительными личностями, чтобы выяснить, нет ли у них каких опасных предметов? Никто не должен знать, чем вы занимаетесь, так как владелец может пустить его в ход, если узнает о нас».

В этом мини-приключении мало сражений, а может, их и вовсе не будет. Персонажи должны понять, что происходит, вначале, найдя магический предмет, потом, остановив энергию, которую он испускает, и в конце оказав помощь жертвам, пока они не погибли.

Бахрелл отправляется говорить с Блайзеттой, оставив персонажей рассматривать других посетителей «Заварника». Когда персонажи осмотрятся, найдётся шесть столов с возможными кандидатами. Каждый персонаж должен выбрать себе свой стол.

Во время этого расследования используйте Сл 10 в качестве целевого числа для всех проверок характеристик и навыков, совершаемых персонажами, но вы можете увеличивать и уменьшать это число в зависимости от ситуации.

Стол 1

Дикая эльфийка ест одна. В таком прекрасном заведении она выглядит неуместной. На ней надет кожаный доспех, грязный от пота, грязи и пятен от растений. У неё за спину перекинут отличный лук из необычного фиолетового дерева.

Накладывание *обнаружения магии* показывает, что в рюкзаке у неё есть что-то магическое. Это *зелье лечения*.

Если к ней подойти, эльфийка кивает, но ничего не говорит. Если с ней заведут беседу, она говорит, что её зовут Суррук. Она две недели патрулировала Трепещущий лес, чтобы коварные фейские существа никого не беспокоили. Недавно она взяла несколько дней отдыха, и хочет начать их с вкусно-го ужина.

Для опознания необычного дерева, из которого изготовлен лук, требуется успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 15. В случае успеха становится понятно, что лук изготовлен из моркантового капа, редкого дерева, растущего только в Трепещущем лесу.

Стол 2

Здесь ужинают две старые человеческие женщины, но они больше оглядываются по сторонам, чем разговаривают между собой.

Накладывание *обнаружения магии* даст знать, что ожерелье одной из женщин излучает магию. Это обычное заклинание, поддерживающее украшение чистым, и не дающее ему тускнеть.

Если к ним подойти, пожилые леди улыбаются и приветствуют персонажей. Их зовут Эсма и Ева, и это две вдовы, встречающиеся здесь раз в неделю, чтобы посплетничать и понаблюдать за окружающими. Если персонаж сможет вставить слово, перебив словоохотливых дам, они могут дать вводную информацию о Сурруке (стол 1), Янне (стол 3) и Шуйлере (стол 4). Других они не знают, но они более чем рады посплетничать и попридумывать небылицы.

Стол 3

Пожилый человек мужчина и дварфийка ужинают вместе, что-то оживлённо обсуждая. Они не похожи на искателей приключений, так как оба одеты в красивую одежду.

Накладывание *обнаружения магии* показывает, что в рюкзаке мужчины что-то излучает магию. Внутри находится большая стеклянная сфера, в которой на толстой подложке лежит зачарованный драконий зуб, который позже начнёт создавать проблемы.

Если к ним подойти, мужчина говорит, что у них частная беседа. Дварфийка подтверждает его слова. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) даёт понять, что человек хочет, чтобы от него отстали.

Если персонаж попытается забрать сумку мужчины или заглянуть в неё, тот быстро хватается за неё. К несчастью, при этом сумка стучается о ножку стола, сфера лопается и выпускает ужасное заклинание, хранящееся в зубе. Человек становится первой целью молнии.

Прежде чем продолжать, убедитесь, что все остальные персонажи успели закончить беседу за другими столами.

Стол 4

Полуэльф ужинает один, играя с едой с брюзгливым выражением на лице и делая заметки в небольшой книжце.

Накладывание *обнаружения магии* показывает, что его перо магическое. Эта магия поддерживает перо заточенным и удерживает чернила.

Если к нему подойдут, полуэльф поднимет взгляд, сбитый с толку тем, что его прервали. Вернувшись к своему занятию, он представляется Шуйлером, ресторанным критиком. Он спрашивает, ел ли персонаж когда-нибудь где-нибудь настолько же ужасно приготовленную пищу. Шуйлер указывает на тарелку и говорит, что повар взял слишком много сафлорового масла, но эта штука слишком жгучая, чтобы использовать её в таких количествах. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Природа) со Сл 10 знает, что сафлор растёт только в Трепещущем лесу.

Стол 5

Здесь в одиночестве ужинает драконорождённая женщина с бледной чешуёй. Во время еды она постоянно нервно оглядывается.

Магию на ней и вокруг неё обнаружить не получается.

Если к ней подойдут, драконорождённая напряжётся, как если бы персонаж собирался на неё напасть. Если её успокоят, она представится Хальдой (псевдоним), и что она пришла в город навестить свою семью (ложь). В действительности же её зовут Миннитой, и она планирует поискать в северных горах сокровища. Однако на неё уже два раза напали разбойники Флана, и все прячутся на неё из-за родства с белыми драконами.

Стол 6

У бара ужинают три полурослика, одетые в яркие пёстрые одежды. Они говорят громко, но на непонятном языке.

Один из полуросликов носит поясной кошель, излучающий слабую магию. В кошельке находится порошок, который становится белым облаком, когда его кидают на землю. Они используют его на выступлениях.

Когда к полуросликам, которых зовут Таун, Тэйн и Тайн, подойдут, они прерывают свой разговор и вопросительно смотрят на персонажа. Они отвечают только непонятным бормотанием и кивками, пока персонаж как-нибудь не развлечёт их. В этом случае полурослики произносят свои имена и говорят, что они — тройняшки, работающие акробатами в бродячей труппе, которая сейчас выступает во Флане.

Молния

После того, как за третьим столом разобьётся сфера, произойдёт следующее:

Человек делает рывок, пытаясь отобрать то, что он пытался спрятать. Раздаётся звон лопнувшего стекла, и человек с криком окутывается синей потрескивающей энергией. Он падает на пол, зажав в руке похожий на кинжал предмет, вытащенный из сумки. Дварфийка отбрасывает стул и бежит к дверям.

Здесь у персонажей есть разные варианты. Кто-то может осмотреть человека, кто-то может побежать за дварфийкой, а остальные могут осмотреть зуб синего дракона.

Вы, как Мастер, должны установить скорость повествования. Вы можете попросить отряд проверить инициативу для отслеживания очередности действий. Если персонажи разделятся, вам станет сложнее. Позвольте им идти в разные стороны, но быстро переключайтесь между группами, чтобы все были вовлечены. Если кто-то слишком сильно отдалится, придёт агент Изумрудного Анклава Бахрелл Каах, который и соберёт всех в одном месте.

Дальнейшие события

Персонажи, осматривающие корчащегося мужчину, видят, как его тело пожирает молния. Успешная проверка Интеллекта (Магия или Природа) со Сл 10 позволит понять, что молния определённо магическая, а не естественная, и явно не собирается исчезать. Кроме того, несчастную жертву не вылечить, и непонятно как прервать это заклинание.

В руке у мужчины крепко зажат длинный, похожий на кинжал зуб. Успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 15 позволит понять, что это зуб синего дракона. Вырывание из рук мужчины зуба (или любые контакты с теми, кто охвачен этой энергией) требует проверки Силы со Сл 10 и причиняет урон электричеством 2 (1к4) при каждой попытке.

Зуб тёплый на ощупь и пульсирует в ритм с потрескивающей энергией. Проверка Интеллекта (Магия) со Сл 10 позволяет понять, что зуб может заклю-

чить молнию в себе, но только если молния перепрыгнет на того, кто его держит (если персонажи не узнают этого сейчас, они узнают это позже).

Через несколько секунд (или через один раунд) мужчина обмякает, когда молния перепрыгивает на Шуйлера, сидящего за четвёртым столом. Молния перепрыгивает на ближайшее существо, каким-то образом контактировавшее с Трепещущим лесом. Шуйлер ел масло из сафлора, собранного в Трепещущем лесу, и потому становится следующей жертвой.

Поимка дварфийки

Убегающая дварфийка — Янна Молотогранная, высокоранговый представитель Железноруких, гильдии кузнецов Флана. Здесь она была для покупки зуба синего дракона у человека, который пообещал, что эта магия пригодится гильдии. Она не знала, какая именно магия хранилась в зубе.

Персонажам нужно совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы удержать её на месте, а потом проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 10, чтобы разговорить её. Она почти ничего не знает о человеке с зубом, кроме того, что зуб принадлежал синему дракону, жившему в Трепещущем лесу.

Перехват молнии

Теперь, когда у персонажей есть вся информация, и они видят мечущуюся молнию, осталось узнать, почему молния бьёт одних и игнорирует других, а потом заполучить драконий зуб и стать следующей целью молнии.

Однако, через несколько секунд после того как молния перескочила с первой жертвы, начинает происходить что-то странное.

Мужчина выглядел мёртвым, но он начинает шевелиться и встаёт на ноги. Прямо с закрытыми глазами идёт он к двери. Он выходит из здания, останавливается посреди улицы, и стоит, словно чего-то ожидая.

Мужчина жив. Тот, кто прикоснётся к нему, получает урон электричеством 1к4. Любая последующая атака, причиняющая урон, убьёт мужчину, но он всё равно продолжит идти вперёд, управляемый заклинанием. Его можно удержать успешной проверкой Силы со Сл 10, но тот, кто держит его, каждый раунд получает урон электричеством 2 (1к4).

Все, с кого перепрыгивает молния, тоже выходят на улицу, соединяют руки и формируют большой круг из потрескивающей энергии. Больше эти странные события ни к чему не приводят.

Последовательность жертв

Начинает молния с исходного мужчины. Покончив с ним, она перепрыгивает на Шуйлера, который съел много сафлорового масла. Следующей жертвой станет эльфийка Суррук, у которой есть лук, сделанный из моркантового капа.

Покинув Суррук, заклинание выходит через окно и падает на молодую дварфийку с плетёным ожерельем из цветков сафлора. Покинув её, оно атакует эльфа, торгующего в палатке на улице цветами, среди которых есть и сафлор.

Если к этому моменту персонажи так и не поняли логику выбора жертв, на улицу выбежит Бахрелл, который и поможет решить головоломку.

Для того чтобы поймать заклинание в зуб, персонаж должен держать зуб, покрыть себя цветами из палатки торговца (или как-то ещё оказаться связанным с лесом), и стать ближайшей следующей жертвой заклинания.

Когда это произойдёт, молния падает на этого персонажа, несколько раз кружит вокруг него и

влетает в зуб.

После этого все жертвы заклинания падают без чувств, но живые (те, кого персонажи атаковали, падают мертвецами).

ЗАВЕРШЕНИЕ

Если мужчина, ставший первой жертвой (его зовут Третт) ещё жив, он говорит, что он — просто торговец, купивший зуб у бродячего отряда. Они показали ему, как с помощью зуба можно разогревать и обрабатывать металлы в кузнице, вот он и купил его для перепродажи гильдии кузнецов.

Бахрелл благодарит персонажей за помощь, и даёт им 100 зм за помощь. Он хочет забрать драконий зуб в Изумрудный Анклав для исследований. Очевидно, что оставлять его без присмотра очень опасно. Если персонажи добровольно отдадут зуб, он вручит им ещё и *зелье лечения*. Если они не отдадут зуб, то персонажи могут оставить его себе, но если он будет с ними более суток, он станет их проклятием, даровав уязвимость к урону электричеством.

В конце полуорк скажет, что следит за всеми гильдиями. Они набирают в городе всё больше и больше влияния, и в следующие месяцы это может во что-то вылиться.

НАГРАДА

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

ОПЫТ

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в сражении. Для **небоевого опыта** награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Небоевая награда

Задача или достижение	Опыт на персонажа
Определение логики выбора жертв без подсказок	25
Поимка молнии	75

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **75 опыта**. **Максимальная** награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **100 опыта**.

СОКРОВИЩЕ

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они могут попытаться максимально честно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

СОКРОВИЩА

Предмет	Цена в зм
Награда от Бахрелла Кааха	100

ЗАЧАРОВАННЫЙ ЗУБ СИНЕГО ДРАКОНА

Персонаж, владеющий этим предметом более суток, получает уязвимость к урону электричеством.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

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

СЛАВА

Персонажи из фракции **Изумрудный Анклав** получают **1 очко славы** за поиски зуба дракона.

ПРОСТОЙ

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **5 дней простоя**.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта** и **5 дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

Миссия 5: Опасность на ЗАКАТЕ

Гному нужна помощь в спасении дочери от подлых и коррумпированных Чёрных Кулаков.

Вам сказали, что «Заварник» мадам Фреоны это отличное место, где искатели приключений могут найти работу и избежать раздоров, которых полно в других местах Флана. По крайней мере, так всегда было. Мадам Фреона, дородная и угодливая женщина-полурослик, управляющая своим заведением вместе с пятью дочерьми, успела за много лет доказать, что является прекрасной хозяйкой.

Когда солнце, наконец, село на западе, вы решили промочить горло перед сном. Задержавшую публику обслуживает Уитли, одна из дочерей Фреоны. Её поразительные белые волосы сплетены в тугую косу. Она мастерски орудует чайниками, кружками с элем, кувшинами с элем и прочими кружками и кубками.

Дверь в «Заварник» открывается, впуская обеспокоенного гнома. Одежда на нём сшита из лоскутов, а в грубых руках он нервно тербит свою шляпу.

Он печально оглядывает комнату, пока его глаза не нашаривают вас. Он торопливо подходит, игнорируя взгляды и шёпот других посетителей. «Вы искатели приключений? Моя дочь попала в беду. Вы меня выслушаете? Я могу заплатить!»

ГНОМ В БЕДЕ

Когда персонажи соглашаются его выслушать, гном рассказывает описанные ниже факты. Помните о времени, отведённом на собрание.

- Это ремесленник по имени Рилло Свинцепроб. Его дочь зовут Виллона. После того как умерла её мать, девочка стала дикой и безутешной. С тех пор у неё постоянные проблемы с законом.
- Большая часть преступлений была незначительными оскорблениями, за которыми следовал штраф или несколько дней тюрьмы, но очень уж она примелькалась стражникам, Чёрным Кулакам.
- Прошлой ночью, когда Виллона была в доме у отца, стражники пришли и арестовали её, не выдвигая обвинений.
- Раньше она уже была в замке Вальево, и сегодня днём Рилло пошёл туда, чтобы внести за неё залог. Однако, в этот раз, когда он пришёл к стояновским вратам, ему сказали, что в замковой тюрьме её нет. Рилло пытался найти её, подкупив стражников, но никто о ней ничего не слышал.
- Запаниковав, он бросился спрашивать о ней в значных районах. Он нашёл карманника, рассказавшего о тайной тюрьме, в которой небольшая группа Чёрных Кулаков втайне от своего руководства пытается и убивает пленников. По слухам, Виллону забрали туда по подозрению в краже чего-то ценного у одного из этих стражников.
- Начальство Чёрных Кулаков вряд ли знает об этой тайной тюрьме, но и вряд ли стражники сами её себе построили.
- По слухам, тюрьма расположена под руинами Лицея Чёрного Лорда. Оставшееся от Лицея пожара давно облюбовали бездомные и нищие, но стражники нашли и захватили тайные комнаты в подвалах. Туда ведёт потайной ход из пещер на берегу реки Стояновской.
- Если персонажи сходят туда и узнают, как вызвать его дочь, Рилло заплатит за информацию 50 зм. Если отряд сможет сразу спасти её, он подарит им ещё и отличное увеличительное стекло.

ТАЙНАЯ ТЮРЬМА

Потолки. Высота потолка во всех комнатах тюрьмы — 10 футов.

Свет. Все зоны тайной тюрьмы скудно освещены факелами.

Звуки. Иногда по тюрьме эхом раздаются стоны, крики и мычание пленников.

Камни. В зоне 3В есть участки с россыпями камней. Эти участки считаются труднопроходимой местностью.

Рилло провожает персонажей до тайного входа, который представляет собой обычный туннель, начинающийся у реки и идущий под Флан, в потайные комнаты под разрушенным Лицеем. Туннель не охраняется и вьётся несколько сотен метров, пока не оканчивается дверью. В отличие от самого туннеля, камень вокруг двери хорошо обработан.

Проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 10, совершённая прислушивающимся у двери персонажем, позволит услышать редкие всхлипывания и непонятное бормотание.

Дверь заперта, и для вскрытия замка требуется проверка Ловкости со Сл 10, при условии что у персонажа есть воровские инструменты. В противном случае дверь вышибается проверкой Силы со Сл 10. Выбывание двери автоматически приводит стражей в зоне 3В в состояние готовности.

3А. Пленники

В этой комнате находятся восемь клеток, в пятерых из которых есть пленники, тут же начинающие умолять вас выпустить их. Восточная дверь заложена на засов с этой стороны, и ещё одна дверь есть в южной стене. В центре комнаты прочно закреплено каменное кресло, а на стенах висят пыточные инструменты.

Когда пленники увидят персонажей, они начинают просить выпустить их. Этот шум может привлечь внимание стражников. Для того чтобы успокоить преступников, нужно преуспеть в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 15.

Из пятерых присутствующих пленников четверо находятся в ужасном состоянии от голода и обезвоживания. Они смогут идти сами, но драться не в состоянии. У двоих отрезано по уху, верный признак того, что это Смотрящие, члены местной гильдии воров. Двое других попались Чёрным Кулакам по другим причинам. Если пленников спросят о Виллоне, они ответят, что её бросили в Дом Забав, и указывают на восточную дверь, запертую с этой стороны.

Последний пленник — **культист**, сошедший с ума от долгого заточения и воздействия обелисков из зоны 3В. Когда его выпустят из клетки, он нападёт на ближайшее существо. Персонаж, поговоривший с ним предварительно и преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 10, может понять, что он не просто безумный, а ещё и буйный, и нападёт, если его выпустят. Если бой продолжается больше одного раунда, шум привлекает внимание стражников.

3Б. Комната стражников

Эта дверь не заперта. Обитатели не обращают особого внимания на то, что происходит в соседней комнате, если не пришлось ломать входную дверь, фанатик не напал и персонажи смогли успокоить пленников.

В центре комнаты стоит стол и несколько стульев, а у стен стоят несколько коек. В углу расположена небольшая печка-буржуйка.

Четыре **стража** играют в карты, а большая собака (характеристики **волка**) спит рядом на соломенной подстилке. Стражи находятся здесь в свободное время, а не во время несения службы. Из-за этого они не носят доспехов и у них нет щитов (КД равен 11). Оружие, однако, находится при них.

Корректировка сцены

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены:

- **Слабый отряд:** уберите двух стражей
- **Сильный отряд:** на стражей надеты доспехи
- **Очень сильный отряд:** стражи одеты в доспехи и добавьте ещё одного волка

3В. Дом ЗАБАВ

Эта область — дом жуткого существа. Когда стражи уже готовы убить пленника, или если они хотят свести пленника с ума, чтобы позже допросить его, они запирают его в этом зале.

Раньше это был величественный зал, но сейчас это обычные руины. Стены обвалились, и за ними видна обычная земля.

В центре комнаты стоит клеть с обелиском, покрытым рунами, окружённая другими обелисками из чёрного камня. В клетке на полу, прислонившись спиной к обелиску, сидит молодая женщина-гном, одетая в простую серую туннику. Она раскачивается, держась за голову руками, приговаривая безумным шёпотом: «Выхода нет. Выхода нет».

В этой части подземелья живёт **грик** (отмечен буквой **G** на карте). Сейчас он прячется, но нападёт на первого же персонажа, который подойдёт к клетке. На карте обозначены места, в которых обвалился потолок. Это труднопроходимая местность. Обычно из-за обелисков грик не углубляется в комнату, но с приходом персонажей он не может устоять. Когда приходят персонажи, грик прячется.

Обелиски. Каждый раз, когда в пределах 5 футов от колонны проходит существо, в него посылается импульс магической энергии. Вызвавшее срабатывание существо должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 13, иначе оно станет испуганным на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при спасении. Если спасбросок существа успешен, или эффект окончил действие, существо получает иммунитет к этому эффекту на следующие 24 часа. Все обелиски считаются единым источником этого эффекта.

Испуганный

- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

Обелиски старые и хрупкие, и их можно уничтожить (КД 8, 5 хитов). Их можно перевернуть успешной проверкой Силы со Сл 5. Однако после любого из этих двух действий потолок вокруг обелиска обрушивается, причиняя дробящий урон 7 (2к6) всем существам в клетках, смежных с обелиском, и сбивая их с ног. Существа, совершившие успешный спасбросок Ловкости со Сл 10, получают только половину урона и не сбиваются с ног. Не забывайте при этом о сопротивлении к урону грика.

Клетка. В центре комнаты стоит клетка, в которой стражники пытаются пленников. Она весьма небольшая, взрослый человек в ней только-только сможет стоять, но благодаря своему размеру, Виллона может в ней сидеть. Когда сюда входят персона-

жи, она сидит спиной к входу. Дверь находится в северной стенке клетки.

Виллона (обозначена на карте буквой **V**) не будет самостоятельно передвигаться. Если кто-нибудь попытается её поднять, она будет сопротивляться. Персонаж должен схватить её действием, а из-за того, что она сопротивляется, перемещаться персонаж будет с уменьшенной вдвое скоростью. Если персонаж действием успокоит Виллону (успешной проверкой Харизмы (Убеждение) со Сл 15), она всё равно не пойдёт самостоятельно, но хотя бы перестанет сопротивляться.

ВТОРОЙ СПАСАТЕЛЬ

После того как персонажи разберутся с гриком, они могут вернуться в комнату с клетками. Они обнаружат, что кое-кто ждёт их там.

Перед дверью в тоннель стоит эльфийка. В её руках лук, и она целится стрелой в вас. «Опустите её и уходите. Вы не заберёте её никуда, и не станете пытаться её дальше. Вас может быть и больше, но некоторые из вас точно не переживут бой, если вы попытаетесь забрать её».

Эльфийку зовут Илливиной (используйте статистику **разведчика**), это член Ордена Перчатки — группы, посвятившей себя борьбе с тиранией рыцарей Чёрного Кулака. Виллона также является членом Ордена Перчатки.

Пока персонажи не совершают явных действий против Илливии, она не вступает в бой. Если у персонажей получается вывести Виллону из её ступора, преуспев в проверке Мудрости (Медицина) со Сл 10, та подтвердит, что Илливия — её друг.

В любом случае, причина, по которой Виллона оказалась в заключении, спрятана на ней. Она украла карту у Чёрных Кулаков, которая по слухам, ведёт к логову белого дракона в горах к северу. Она сделала накладку фальшивой кожи на подошве своей правой ноги, в которой спрятала украденную карту.

Пока персонажи позволяют Виллоне и Илливии держать у себя карту, чтобы доставить её в Орден Перчатки, никаких враждебных действий не будет. Более того, Илливия вознаградит персонажей дополнительными 50 зм и *зельем лечения*.

Корректировка сцены

Вот рекомендации по корректировке этой боевой сцены:

- **Слабый отряд:** грик ранен, у него всего 13 хитов
- **Сильная группа:** обелиски пульсируют каждый раунд после того, как персонаж впервые активирует один из них. Это заставляет всех существ, находящихся в пределах 5 футов от обелиска, совершать спасбросок, чтобы не стать испуганными
- **Очень сильный отряд:** то же что и для сильного отряда, плюс у грика 40 хитов

Рилло с облегчением получает свою дочь назад и предлагает персонажам обещанное вознаграждение. Виллона и Илливия рассказывают персонажам, что рыцари Чёрного Кулака — тираны, и держат в страхе честных граждан Флана, а их интерес ко всему, связанному с драконами — дурной знак для города.

НАГРАДА

Убедитесь, что игроки записали награду на своих листах записей. Назовите им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записать, кто провёл собрание.

ОПЫТ

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за побеждённых врагов, и разделите его на количество пер-

сонажей, участвовавших в сражении. Для **небоевого опыта** награды указаны в расчёте на каждого персонажа. Небоевой опыт выдаётся всем персонажам в отряде, если не сказано иное.

Боевая награда

Враг	Опыт за врага
Волк	50
Грик	450
Разведчик	100
Страж	25

Небоевая награда

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Освобождение пленников	25
Спасение Виллоны	50

Минимальная награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **75 опыта**. **Максимальная** награда на каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **100 опыта**.

СОКРОВИЩЕ

Персонажи получают на весь отряд указанные ниже сокровища. Они могут попытаться максимально честно разделить его между собой. Для продаваемого снаряжения указана цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как посчитает нужным группа. Если какой-то расходуемый предмет нужен сразу нескольким персонажам, и группа не может сделать выбор, Мастер может определить владельца случайным образом.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотрите врезку, если в награде есть постоянные магические предметы.

Сокровища

Предмет	Цена в зм
Выплата от Рилло	50
Увеличительное стекло от Рилло	50
Оплата от Илливи	50

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

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

СЛАВА

Персонажи, принадлежащие к **Ордену Перчатки**, получают **1 очко славы** за спасение Виллоны.

ПРОСТОЙ

Все персонажи получают по завершении этого мини-приключения **пять дней простоя**.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **100 опыта** и **пять дней простоя** за каждое собрание, на котором вы проводите это мини-приключение.

Приложение миссии 5: Характеристики чудовищ / ПМ

СТРАЖ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки любой один (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. Рукопашная атака оружием или Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 4 (1к6 + 1).

ГРИК

Среднее чудовище, нейтральное

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт., лаза 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Соппротивление урону дробящий, колющий, рубящий урон от немагического оружия

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная

Внимательность 12

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Каменный камуфляж. Грик совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность) для того, чтобы скрыться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Грик совершает одну атаку щупальцами. Если атака попадает, грик может совершить одну атаку клювом по той же цели.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 9 (2к6 + 2).

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

ВОЛК

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе она сбивается с ног.

РАЗВЕДЧИК

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 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 Внимательность +5, Выживание +5, Природа +4, Скрытность +6

Чувства пассивная Внимательность 15

Языки любой один (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и зрение. Разведчик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или зрение.

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

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

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

Тайная тюрма!

