

ELEMENTAL EVIL™



ADVENTURERS LEAGUE

ЗАТОНУВШАЯ БАШНЯ

Вы повстречались с персонажем, утверждающим, что он является членом Братства Плащей, расследующим необычные инциденты, связанные с некоторыми из его собратьев. Благоразумие жизненно важно, ибо ходят слухи о том, что существует связь между обитателями Башни Тайной Мощи и одним из элементарных культов.

Сможете ли вы раскрыть истину?

Приключение для персонажей 5-10 уровней.

Код Приключения: DDEX2-3

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн приключения: Майк Ши

Разработка и редактирование: Клэр Хоффман, Крис Тулач, Трэвис Вудолл

Организатор игр D&D: Крис Тулач

Исследователь игр D&D: Грег Билсланд

Команда Приключенческой лиги D&D - Волшебники побережья: Грег Билсланд, Крис Линдсей, Шелли Маццанобль, Крис Тулач

Администраторы Приключенческой лиги D&D: Роберт Аддуччи, Билл Бенхэм, Трэвис Вудолл, Клэр Хоффман, Грег Маркс, Алан Патрик

ПРЕВОД

Переводчики: schtormung, DUNGEONS_GUEST, Kitar, Gumeg

Редактор: stivie

Верстка: r00t35

Версия: 1.0



EXPEDITIONS™

Премьера: 20 марта 2015 г.

Выпуск: 1 апреля 2015 г.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, 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, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| Введение | 3 |
| Лига Искателей Приключений D&D | 3 |
| Подготовка к приключению | 3 |
| Перед началом игры..... | 3 |
| Изменение приключения | 3 |
| Проведение приключения | 4 |
| Предыстория приключения..... | 5 |
| Обзор приключения | 6 |
| Зацепки приключения..... | 6 |
| Часть 1: Освобождение Салвара Брикса .. | 7 |
| Часть 2: Расследование смерти Дрэйсона Файвстара | 10 |
| Часть 3: Затонувшая Башня | 13 |
| Заключение | 17 |
| Награды | 18 |
| Приложение: Характеристики чудовищ / НИП | 19 |
| Раздаточный материал игрокам: Записки Дрэйсона Файвстара | 24 |
| Карта 1: Затонувшая Башня | 25 |
| Карта 2: Алтарь | 26 |
| Приложение мастера: сводка НИП | 27 |
| Код для Результаты: Март - Апрель 2015 | 28 |



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D - Затонувшая Башня, часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 5-10 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 6 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении.

Приключение происходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастер и Затопленном Лесу [Flooded Forest] к югу от города.

ЛИГА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжают его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.

- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство для Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

ИЗМЕНЕНИЕ 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 столкновений.

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

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

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

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ГРУППЫ

| Состав группы | Сила группы |
|-------------------------------|---------------|
| 3—4 персонажа, СУО меньше | Очень слабая |
| 3—4 персонажа, СУО равен | Слабая |
| 3—4 персонажа, СУО превышает | Средняя |
| 5 персонажей, СУО меньше | Слабая |
| 5 персонажей, СУО равен | Средняя |
| 5 персонажей, СУО превышает | Сильная |
| 6—7 персонажей, СУО меньше | Средняя |
| 6—7 персонажей, СУО равен | Сильная |
| 6—7 персонажей, СУО превышает | Очень сильная |

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте 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 проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.

- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит 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 относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

ДНИ ПРОСТОЯ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

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

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также оплачивает 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 размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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 [cure wounds] (1 уровень) | 10 зм |
| Опознание предмета [identify] | 20 зм |
| Малое восстановление [lesser restoration] | 40 зм |
| Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing] | 40 зм |
| Снятие проклятья [remove curse] | 90 зм |
| Разговор с мёртвым [speak with dead] | 90 зм |
| Предсказание [divination] | 210 зм |
| Высшее восстановление [greater restoration] | 450 зм |
| Оживление [raise dead] | 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.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Таймора, Велшарун и Вокин.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие Эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце 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 сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (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 окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, 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 может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за Оживление.

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

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, 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 прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии 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

Около века назад, зыбкий союз между Мулмастером и Жентаримом привел к постройке Жентаримской наблюдательной башни на побережье в половине дня пути на юг от Мулмастера. Однажды, во времена ранней Магической Чумы, башня была полностью покрыта массивным грязевым оползнем, и оставалась скрытой практически столетие.

Несколько месяцев назад, серия мощных штормов бушевала на восточном побережье Лунного моря, расчистив верхушку этой башни, разрушенной десятилетиями давления грязи и населённая ужасными чудовищами.

Обнаружив башню, сектанты Культа Сокрушительной Волны раскопали её залы, и использовали находящийся там алтарь Бейну [Bane] как свой собственный. Там они изучали артефакт, которым владели, известный под названием Сфера Живой Воды [Orb of Living Water].

Два месяца назад, член Братства Плащей по имени Дрэйсон Файвстар [Drayson Fivestar] наткнулся на башню во время своих исторических исследований этой области. Исследуя башню, он был схвачен Кульмом Сокрушительной Волны. Вместо того, чтобы убить его, лидер этой секты, жрец по имени Тэрус [Therus] использовал Сферу Живой воды [Orb of Living Water], и писания их ордена, чтобы вовлечь его в культ. Затем они отправили его назад в Мулмастер для того, чтобы он набирал последователей для Культа среди почитателей Амберли.

В минувшие два десятка дней, Дрэйсон читал промокший фолиант, данный ему Тэрусом и распространял учение Культа Сокрушительной Волны среди последователей Амберли. Слухи о его проповедях обратили на себя внимание Риды, Утешительницы Штормов, высшей жрицы Амберли, которая настроила против его ереси своих наиболее жестоких последователей. Три ночи назад, ночью, эти последователи напали на Дрэйсона и убили его, скинув его тело из святыни Амберли вниз во тьму.

Заинтересованный в причинах смерти своего партнёра и заинтересованный в писаниях Культа Сокрушительной Волны, Салвар Брикс, убеждённый последователь Братства Плащей начал расследование смерти своего партнёра, что привело к нападению на него тех же самых убийц, прикончивших Дрэйсона Файвстара. Группа путешественников мешает нападению и оказывается втянутой в план Салвара по раскрытию тайны смерти Дрэйсона и секретов Затонувшей Башни.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с того, что путешественники прерывают нападение убийц, последователей Амберли на Салвара Брикса. Всегда цепляющийся за любую возможность Салвар быстро убеждает атаковавших его в том, что путешественники пришли к нему на подмогу. И искатели приключений неожиданно для себя оказываются вовлечёнными в битву.

После победы над последователями Амберли Салвар незамедлительно награждает путешественников и просит посетить его в Башне Тайной Мощи следующим утром. На следующее утро в Башне Тайной Мощи Салвар рассказывает о своем расследовании убийства его партнёра - Дрэйсона Файвстара, и о загадках Затонувшей Башни. У Салвара имеется один из артефактов Дрэйсона из башни - промокший фолиант, в котором описан необычный культ, известный как Культ Сокрушительной Волны, и артефакт из башни, известный как Сфера Живой Воды.

Салвар просит путешественников расследовать смерть Дрэйсона, разузнать об участии в этом последователей Амберли и детали открытий Дрэйсона, сделанных в башне.

Путешественники могут расследовать смерть Дрэйсона множеством разных способов, включая расспрашивание высшей жрицы Амберли, разыскав его секретную лачугу около доков, или расспрашивая хозяина бара в таверне, где Дрэйсона видели в последний раз.

В это время, Салвар занимается нахождением расположения Затонувшей Башни. Владея этой информацией, Салвар просит путешественников самостоятельно исследовать саму башню и добыть Сферу Живой Воды, описанную в фолианте и подтверждённую записями Дрэйсона.

Уже лучше понимая ситуацию, путешественники отправляются в Затонувшую Башню, где они встречают членов Культа Сокрушительной Волны и монстров, населивших башню за последние 100 лет. На нижних уровнях они повстречаются с Тэрусом и существом, которое он призвал. Затем путешественники возвращаются в Мулмастер, имея при себе сферу.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Салвар Брикс [Salvar Brix] всегда отличался харизмой, зная, что именно мотивирует тех, кого он хочет направить на достижение его собственных целей. Будучи спасённым, Салвар предлагает группе денежное вознаграждение и рассказывает про богатства Затонувшей Башни, которыми могут завладеть путешественники, если исследуют её.

Если путешественники больше заинтересованы в информации, чем в материальных выгодах, Салвар готов помочь им и в этом. Всё, что не выходит за пределы откровенного предательства Братства Плащей, для Салвара является честной сделкой.

Часть 1: Освобождение Салвара Брикса

Нападение на Салвара

Приключение начинается с момента, когда группа сталкивается с нападением на Салвара Брикса. В начале приключения прочитайте нижеследующий текст.

Прогуливаясь по городу вблизи доков, вы слышите хаос битвы впереди вас. Четверо человек лежат мёртвыми, а один из них отползает в вашу сторону, остатки магической энергии окружают его руку. Группа сурово выглядящих матросов преследует ползущего человека. Поношенные, протертые морем кожаные доспехи защищают их загорелую кожу со множеством татуировок. Они, кажется, удивлены вашим присутствием.

Человек ползущий в вашу сторону оборачивается к вам, его глаза наполнены молчаливой просьбой. Он оборачивается обратно, к нападающим.

«Похоже моё подкрепление прибыло.»

Лидер нападающих стискивает зубы и обхватывает рукоять своего скимитара ещё крепче.

«Тогда они умрут вместе с тобой, еретик.»

Вне зависимости от того, что путешественники думают про эту ситуацию, битва неизбежна. Лидер атакующих не будет оставлять в живых свидетелей того, что они сделали с этим человеком.

Человек на улице не способен больше защищать себя, потратив свои заклинания на мёртвых противников (ни один из его заговоров не является боевым).

Лидер атакующих является капитаном бандитов [bandit captain] возглавляющим четырёх головорезов [thugs] и берсеркера [berserker]. Эти бойцы хорошо подготовлены к битве. Головорезы используют как дальние, так и ближние атаки, в зависимости от того, что более оправдано тактически. Берсеркер предпочитает нападать на заклинателей, в то время, как капитан бандитов атакует любых целителей, а головорезы нападают на всех прочих бойцов.

Настройка Сложности Столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите берсеркера и одного головореза
- **Слабая группа:** Уберите берсеркера
- **Сильная группа:** Добавьте ещё одного берсеркера
- **Очень сильная группа:** Добавьте ещё одного берсеркера и ещё двух головорезов

Когда нападающие на него побеждены, человек очень благодарен. Он представляется как Салвар Брикс, член Братства Плащей и исследователь в Башне Тайной Мощи. Он нанял одного из погибших людей в качестве телохранителя, но быстро уволил мертвеца, ввиду его бесполезности.

Салвар показывает квадратный медальон, который подтверждает его причастие к Братству Плащей. Все подобные маги, живущие в Мулмастере подтверждают свое членство таким образом.

Применение Тайной Магии в Мулмастере

Применение тайной магии [arcane magic] строго регулируется в Мулмастере. Если любой из персонажей использовал тайную магию во время битвы с Амберлантами [Umberlants], используйте нижеследующую таблицу.

- **Заклинания 3 уровня или ниже.** Поблагодарив их за оказанную помощь, Салвар спросит, как долго маги проживают в городе. Если ответ будет менее трёх месяцев, он милостиво улыбнется, и напомним, что им нужно зарегистрироваться и присоединиться к Плащам, прежде чем истекнут шесть месяцев.
- **Заклинания уровня 4 и выше.** Поблагодарив их за оказанную помощь, Салвар спросит, как долго маги проживают в городе. С суровым видом он предупредит их, что несмотря на его спасение, подобная магия не должна применяться в городе и персонажи должны немедленно присоединиться к Плащам, даже если три месяца ещё не истекли.

Заметьте, что если персонажи уже являются членами Плащей, он поблагодарит их по имени, прежде чем будет сделано какое-либо вступление.

Отыгрыш Салвара

Салвар - напористый и амбициозный маг, желающий улучшить своё положение в Башне Тайной Мощи. Хотя он и не очень могуществен (он примерно соответствует магу 5 уровня), Салвар часто умеет использовать ситуацию для своей выгоды, подбирая правильные слова, играя на мотивации тех, чьей поддержки он ищет. Он тепло и обходительно общается с теми, кто может помочь ему, и быстро отвергает тех, кто не может.

Салвар происходит из благородной семьи, и верит, что за деньги можно купить всё, включая верность, хотя лично он заинтересован в могуществе запретной магии и знаний, утерянных для большинства смертных. Он уверен, что его убитый друг Дрэйсон Файвстар был близок к подобному открытию.

Когда его спросят о произошедшем, Салвар объяснит, что он расследовал смерть его дорогого друга, члена братства Плащей и дружественного исследователя Башни Тайной Мощи по имени Дрэйсон Файвстар. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 открывает, что Салвар не совсем честен. На самом деле, они были скорее соперниками, чем друзьями, и Салвар больше заинтересован в исследованиях Дрэйсона, чем в свершении правосудия.

Измотанный после нападения Салвар отклоняет дальнейшие расспросы. Он даёт путешественникам пергамент с его личной печатью. Это, как он объяснит, позволит получить бесплатную пищу, выпивку и комнату в комфортном Плаще Путешественника [The Traveler's Cloak]. Плащ Путешественника - это высокочеловеческая гостиница на краю квартала с доками, которая борется за звание самого богатого жилья в Мулмастере. Она обслуживает богатых купцов и иностранных гостей, что отражается в ценах - одна комната стоит 12 золотых за ночь, а цена за один из двух люксов гостиницы в пять раз больше.

Он приглашает путешественников встретиться с ним следующим утром в Башне Тайной Мощи. Он обещает, что это будет стоить того. Эта же записка позволит им миновать охрану башни.

Сокровища

Путешественники не найдут ничего ценного ни у кого из атакующих, кроме лидера группы, который носил скимитар, украшенный драгоценными камнями и эфесом в виде переплетенных щупалец осьминога, стоящий 50 золотых монет.

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Путешественники также обнаружат множественные татуировки на побеждённых, и на капитане бандитов будет наиболее заметная из них, татуировка изображающая женщину с телом кракена и торсом женщины, разламывающая корабль надвое в бушующем море. Тату покрывает большинство его груди и верхнюю часть рук. Успешная проверка Мудрости (Религия) Сл 13 даст понять, что изображённая женщина - это Амберли, Королева Глубин.

Если кто-то из атакующих остался в живых, то они будут хранить молчание. Успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 может заставить их провозгласить Салвара еретиком против Королевы Глубин, лезущим в дела, в которые ему не следовало совать нос. Они истинные фанатики Амберли и желают воздать Салвару то же самое наказание, что и Дрэйсону. На самом деле это те же самые атакующие, что убили партнёра Салвара, Дрэйсона, двумя днями ранее. Теперь же они желают уничтожить всех, кто связан с утонувшим, кого они смогут найти.

Путешественники вольны провести вечер так, как они считают нужным. Если они спросят про Салвара в Плаще Путешественника, то узнают, что он проишёл из богатой семьи и он запросто даст монетку тем, кто может помочь ему, или обладает тем, что ему нужно. Эта гостиница действительно на голову выше большинства других в Мулмастере. Бар в общей комнате представляет из себя сплошную плиту из полированного мрамора, а мебель искусно окрашена и вырезана из дуба высочайшего качества. По краям основной области расположена дюжина кабинок, скамейки в которых покрыты плюшевой обивкой. Каждая кабинка оснащена набором тяжёлых бархатных штор для обеспечения приватности и маленьким колокольчиком, в который можно позвонить изнутри, чтобы позвать прислугу. Комнаты тоже комфортны и обставлены хорошей мебелью. Гостиница в основном полагается на высокие цены, чтобы в ней не останавливались обычные путешественники, так что персонажи могут столкнуться с некоторой неприязнью, в зависимости от их манер и стиля одежды.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СО СВОИМИ ФРАКЦИЯМИ

У Изумрудного Анклава [Emerald Enclave] нет контактов, находящихся в городе в данное время.

Арфисты подтвердят, что Салвар член Плащей и они будут очень заинтересованы во всём, что персонажи смогут узнать о любых конфликтах касающихся Плащей, или внутри этой фракции. Это квалифицируется как **задание фракции**, которое персонаж может выполнить, сообщив, что в плащах может быть кто-то, на кого повлиял Култ Сокрушительной Волны и информацию о предметах, отданных Салвару.

Альянс Лордов похвалит персонажей за то, что они оказали помощь Салвару, и будет заинтересован в том, что ещё ему понадобится от них.

Будучи несколько подозрительными в отношении правительственных организаций внутри Мулмастера, Орден Перчатки призывает их опасаться потенциальной интриги.

С Жентаримом в это время связаться не удастся, несмотря на то, что их агенты находятся в городе.

ВСТРЕЧА С САЛВАРОМ БРИКСОМ

На следующий день Салвар Брикс ожидает их в Башне Тайной Мощи.

БАШНЯ ТАЙНОЙ МОЩИ

Персонажи могут узнать следующую информацию при удачной проверке Интеллекта (История) Сл 12.

Баланс сил в Мулмастере был шатким на протяжении веков, и большинство из этих веков, правители Мулмастера относились к магии как к чему-то, чего следует опасаться и контролировать. Любой применяющий магию и проживающий в городе более 3 месяцев, показывающий некоторый уровень способностей в магии (уровень 4 или выше) должен присоединиться к Плащам в Башне Тайной Мощи. Это даёт им доступ к обширной библиотеке и лаборатории, но заставляет их регистрироваться в реестре магов города и присягать на верность Клинкам, 16-ти лордам, которые правят Мулмастером.

По их прибытию, прочтите следующее.

Высокая стена окружает комплекс Башни Тайной Мощи. Бдительные стражи в стальных доспехах охраняют большие обитые железом ворота. Рассмотрев метку Салвара, они позволят вам войти в городок состоящий из приземистых строений, окружающих высокую серую каменную башню. Две массивные статуи приставлены к железным дверям башни. Их головы поворачиваются вам вслед.

По прибытии в башню вас встретит и поприветствует помощник, который проводит вас вдоль узких каменных лестниц мимо множественных лабораторий и конференц-залов, заполненных членами Братства Плащей с надвинутыми на голову капюшонами, до скриптория Салвара. Он улыбается при вашем появлении. Многочисленные свитки, пергаменты и старые отсыревшие книги загромождают его стол.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 14 позволит группе, окинув взглядом его записи, понять над чем он работает. Они видят странный текст, написанный на неизвестном языке, и изображения обширных морей и непонятных существ. Когда их глаза пробегаются по тексту, они слышат зловещий шёпот в глубине своего разума, но он быстро прекращается, так как Салвар закрывает книгу, которую изучает.

Салвар расскажет путешественникам о следующих моментах.

- Друг Салвара, писец Дрэйсон Файвстар, недавно обнаружил этот том в руинах в находящейся неподалёку башне покрытой в прошлом оползнем. Дрэйсон называет её в своих записях - Затонувшая Башня.
- Дрэйсон обнаружил руины два месяца назад и пропал, исследуя её, почти на месяц, вернувшись другим человеком.
- Когда он вернулся, то сразу углубился в свои исследования и проводил значительную часть времени в баре около доков, под названием Ржавый Клинок [Rusty Chock] рассказывая о каком-то водном культе местным матросам.
- Он также проводил значительную часть времени изучая этот том и прочие записи культа в его личной комнате вблизи от доков, которую он снял.
- Два дня назад Дрэйсон пропал. Салвар расспрашивал о нём и узнал, что он покончил с жизнью прикрепив к своим ногам грузы и сбросившись в воду неподалёку от Храма Амберли.
- Салвар отправился в Ржавый Клинок, чтобы спросить про своего друга. Там он не получил ценной информации. Спустя короткое время после ухода из таверны, он был атакован и спасён путешественниками.

После того, как он объяснит детали смерти Дрэйсона, он попросит группу помочь со следующими задачами.

- Салвар желает раскрыть обстоятельства смерти Дрэйсона и нападения на него. Он не верит, что смерть Дрэйсона была суицидом. Салвар беспокоится, что за нападением стоит церковь Амберли, и хочет узнать, было ли оно спровоцировано церковью. Он предлагает посетить храм Амберли неподалёку от доков.
- Салвар также желает получить любые улики, которые мог оставить Дрэйсон. Апартаменты Дрэйсона являются тем самым местом, где они могут находиться. Салвар рассказывает путешественникам, как их можно найти.
- Салвар также думает, что путешественники могут узнать больше об атаке, посетив таверну Ржавый Клин, где Дрэйсон провёл свой последний вечер.
- В то время, как путешественники будут расследовать смерть Дрэйсона, Салвар полагает, что он сможет расшифровать некоторые из записок Дрэйсона, которые остались в Башне Тайной Мощи, чтобы определить местонахождение Затонувшей Башни и о том, что может находиться внутри. Для этого ему потребуется день.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Салвар предлагает группе 10 платиновых монет (100 зм) за их успешную работу в городе и предполагает, что можно получить намного больше, если исследовать Затонувшую Башню. Без сомнений в её глубинах кроются значительные богатства.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Персонажи, которые сообщат Альянсу Лордов о том, что Салвар попросил их расследовать, получают **задание фракции** продолжать работу и информировать их о том, что удастся узнать. Убийство члена Плащей серьёзная проблема и они желают решить дело быстро.

Часть 2: Расследование смерти Дрэйсона Файвстара

В этом месте у путешественников появляется несколько путей, по которым они могут пойти для расследования смерти Дрэйсона Файвстара. Уики, которые они найдут, помогут им в дальнейшем путешествии. Путешественники вольны посетить любую из этих локаций в произвольном порядке и могут пропустить любую из них. В зависимости от времени вашей игры, вы можете решить смотивировать их вернуться к Салвару на закате солнца.

УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ

В этом приключении имеется множество сцен расследования и много вариантов для исследования. Важно, чтобы вы эффективно управляли временем и заставляли события происходить так, чтобы игроки смогли отыграть всё приключение за отведённое на это время. Ниже приводится временная шкала для приключения.

- **1 Часть:** 45 минут
- **2 Часть:** 45 минут
- **3 Часть (области 1-6):** 45 минут
- **3 Часть (области 7-11):** 30 минут
- **3 Часть (заключительная секция):** 45 минут
- **Заключение:** 15 минут

Если это расследование в Главе 2 начинает затягиваться, напомните игрокам, что день подходит к концу, и им следует возвращаться к Салвару прежде чем исследовать все три локации. По тем причинам, что ни одна из этих локаций не содержит ключевой информации для проведения 3 части, можно пропустить одну из сцен во второй части.

Святылище Амберли

Прочитайте следующее, когда путешественники придут сюда.

Последняя Капля [The Last Drop] - это странное святылище Амберли в Бухте Мулмастера - выполненное в форме каменного моста расположенного между двумя утёсами нависающих над заливом. Южная сторона моста выполнена наподобие хмурой девы, её рот раскрыт в яростном крике. Вода стекает из её рта вниз в залив. Её волосы вырезаны в виде штормовых облаков.

У моста матрос что-то бормочет себе под нос и бросает по золотой монете в её рот и в море, перед тем как уйти с поникшей головой. Полдюжины прочих матросов стоят на коленях, лежат ничком или стоят и шепчут молитвы Королеве Глубин.

Женщина стоит около южного конца моста, в робе с завязками и узорами, напоминающими свитые щупальца. Палица с навершием выполненной в виде лица Амберли свисает с её поношенного кожаного ремня. Её седые волосы и серые глаза напоминают штормовые моря.

Женщина, представившаяся Ридой Утешительницей Штормов, является высшей жрицей Амберли в Мулмастере.

Отыгрыш Риды

Рида - бесстрастная и расчётливая жрица. Она заняла своё положение в суровой борьбе, как политической, так и силовой, и после устранения поддержки предыдущего высшего жреца, предварительно размозжив его череп на дуэли на пристани, железной палицей изготовленной в виде головы Амберли, которую она всегда носит с собой. Не являющаяся жестокой по природе, она видит в жестокости явное средство, которое позволит ей по завершению её борьбы, выстоять во главе, держа последователей Амберли в постоянном страхе. Ей удалось продержаться, следуя этому плану, в течение двух десятилетий, уничтожая всё, что могло представлять угрозу её позиции в церкви.

Когда путешественники попадают к ней, Рида холодна к группе, однако не враждебна. Риду окружает пять последователей (**Головорезы** [thug]), для защиты, и она способна защитить себя как **священник** [priest], если потребуется. Если она будет атакована, она выпьет *зелье неуязвимости* [potion of invulnerability].

Риду нелегко обмануть (требуется успешная проверка Харизмы (Обман) Сл 18), но если найти к ней подход, она может быть убеждена (успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 13) сказать больше, чем она сказала бы в обычном случае. В течении беседы Рида расскажет следующее.

- Рида уверена, что в Мулмастере появился новый культ, который именует себя Культ Сокрушительной Волны. Она уверена, что Дрэйсон знал что-то об этом культе и распространял его вести среди её последователей.
- Рида уверена, что потеря последователей Амберли повлечет за собой могущественные бури, уничтожив сотни кораблей и тысячи жизней. Этот новый культ подвергает опасности всех в Лунном Море.
- Рида объясняет, что среди последователей Амберли нет строгой иерархии, и она не особо властна над их действиями. Успешная проверка Интеллекта (Проницательность) Сл 15 даст понять, что это не совсем правда. Она не отдавала прямых приказов убивать кого-то, но она точно давала прихожанам понять, что будет как нельзя лучше, если бы проповедники Культа Сокрушительной Волны встретили обьятия Амберли.
- Успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 разозлит Риду, но она откроет, что верит что между Кульмом Сокрушительной Волны и Братством Плащей есть связь. Она верит, что Дрэйсон был шпионом, и, вероятно, действия Салвара доказывают это.

Рида настолько же заинтересована в том, чтобы побольше узнать о группе, насколько они заинтересованы в деталях о смерти Дрэйсона. Во время беседы она задаёт вопросы о Дрэйсоне, Салваре и Затонувшей Башне. Её цель - сдерживать этот новый культ и не дать ему возможности влиять на последователей Амберли.

За пригоршню львов

Если группа убедит Риду в том, что они не являются простыми пешками Салвара, то она может попробовать нанять их для того, чтобы они принесли ей то, что интересует Салвара в Затонувшей Башне. Тьма нарастает в Башне Тайной Мощи, скажет она, и этот артефакт, чем бы он ни был, подпитывает эту тьму. Если группа принесёт ей артефакт из Затонувшей Башни она щедро оценит его в золотых «львах».

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажам удалось узнать, что Рида не сама организовала атаку, однако верит, что Братство Плащей связано с Культом Сокрушительной Волны, начислите каждому игроку 400 опыта.

АПАРТАМЕНТЫ ДРЭЙСОНА

По возвращении из плена в Затонувшей Башне, Дрэйсон снял дешёвые апартаменты в доках, в которых он мог изучать то, что он нашёл, и принимать местных матросов в Култ Сокрушительной Волны. Он всегда был немного эксцентричным, и его соратники в Башне Тайной Мощи не подозревали, что он начал работать на Култ, но, разумеется, заметили перемены. После его убийства последователи Амберли прочесали его апартаменты, чтобы найти любых других последователей и избавиться от них.

Апартаменты представляют из себя однокомнатную лачугу над веревочным магазином в двух кварталах от доков. Когда группа прибывает туда, они видят, что дверь выломана, а довольно дорогой замок уничтожен. Прочитайте следующее:

Солнечный свет проникает через щели между прогнившими досками, которые формируют грубые стены апартаментов. Узкая кровать перевернута, и соломенный матрац распотрошен. Два сундука были основательно разломаны, комната забросана обрывками одежды. Большой дубовый письменный стол перевернут набок и брошен в центр комнаты.

Вся стена была грубо изрисована изображением титанической волны, вздымающуюся над флотом крошечных кораблей под незнакомым небом. Ниже имеется несколько надписей, на незнакомом тёмном языке. Над ними дописано красной краской одно единственное слово «Еретик».

Путешественникам становится ясно, что апартаменты Дрэйсона уже были тщательно и грубо обысканы. Вся ценная информация уже была изъята или, вероятно, уничтожена.

Рисунки на стене - это продукт большого разума. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 12 позволит понять, что она не изображает ни одного мира, которые могли бы видеть путешественники. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 18 откроет, что, вероятнее всего, это элементарный план воды. Судя по масштабу картины, разрушительная сущность имеет титанические размеры.

Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 15 даст понять, что картина не изображает ни Амберли, ни одного из морских богов, известных в Фаэруне.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволит понять, что язык тёмных надписей Первородный. Тот, кто может говорить на первородном может прочесть это как «Сокрушительная Волна Поглотит Всё»

СОКРОВИЩА И УЛИКИ

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит обнаружить, что две из досок в полу под кроватью отличаются от других. Подняв их, можно обнаружить тайник чуть ниже пола и чуть выше потолка магазина с пенькой. Внутри тайника находится несколько свитков и странный идол волны, возвышающийся над крошечным городом, выполненный из голубого камня. Идол стоит 100 золотых при продаже на улицах Мулмастера, однако Салвар предложит в два раза больше, если идол будет предложен ему.

Свитки содержат невообразимые бредни о Культе Сокрушительной Волны и иллюстрируют омерзительные ритуалы проводимые на алтаре в центре огромного океана. Впрочем, что более важно, они содержат записи Дрэйсона о его плене в Затонувшей Башне и о том, как Култ Сокрушительной Волны открыл ему глаза. Пробежавшись взглядом по строчкам, путешественники выяснят множество интересных деталей, включая следующее:

«Пол над офицерскими казармами насквозь прогнил. Не безопасно! Что-то извивается в темноте.»

«Тэрус [Therus] применил несколько стражей [wards] для защиты башни. Я должен помнить две фразы для прохождения!»

«Что-то ужасное блуждает в грязи в лаборатории советника. Тэрус требует, чтобы мы избежали этих залов.»

«Тэрус говорит, я не единственный из Плащей, кто узрел путь Сокрушительной Волны. Кто же остальные?»

«Всегда голоден. Воплощение Сокрушительной Волны требует больше преданных себе в пищу. Я должен посылать больше.»

На куске пергамента, Дрэйсон нацарапал две фразы на Первородном. Они могут быть переведены любым, кто говорит на этом языке, или при успешной проверке Интеллекта (Магия или Религия) Сл 15. Фразы гласят:

«Прилив Поднимается.» «Прими Холодное Море.»

Эти две фразы последовательно требуются для прохождения стражей Тэруса, которые он наложил на Затонувшую Башню (символ в Области 2, и символ в Камерах).

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если группа обнаружила личные записки Дрэйсона и вернула идола Салвару, каждый персонаж получает 400 опыта.

РЖАВЫЙ КЛИН

Когда путешественники войдут в таверну Ржавый Клин, прочитайте следующее.

Едкий запах соли, прогорклого мяса и крепкого рома висит в воздухе в главной комнате Ржавого Клина. Бар расположен вдоль левой стены комнаты, а оставшаяся часть таверны уставлена половиной дюжины столов. Сомнительные жидкости разлиты на полу, некоторые уже подсохли, а некоторые ещё свежие. Гниющие верёвки и шесты со ржавыми крючками украшают стены. Над дверью в заднюю комнату висит картина с изображением двух сине-зелёных волн, одна закручивается налево, а другая направо.

Ржавый Клин - это один из дюжин малых баров и гостиниц, которые обслуживают матросов низшего класса, которые часто бывают в Мулмастере во время своих путешествий по Лунному Морю. Принадлежащий бывшему матросу Бэнкину Роуду [Benkin Rould], бар вмещает две дюжины посетителей за шестью столами и баром. Пища здесь плохая, а грог, хоть и крепкий, ещё хуже.

Отыгрыш Бэнкина

Бэнкин Роуд - это человек-матрос шестидесяти лет. Его кожа грубая, тёмная и покрыта шрамами. Немного есть того, чего бы не повидал этот старый матрос-ветеран в своё время в морях. Хотя он и не большой любитель Риды Утешительницы Штормов (он считает её немного более манипулятивной, чем следует быть жрице Амберли), он все-таки боится гнева Амберли. Он считает, что Дрэйсон получил то, что заслуживал, по мнению Бэнкина, за кощунственные слова против Королевы Глубин.

Количество посетителей в баре зависит от времени суток. В баре всегда имеется около полудюжины матросов, которые тратят свои скромные сбережения на дешёвый алкоголь Клина. Ближе к вечеру место наполняется более сомнительными персонажами.

Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10 позволит понять, что символ, нарисованный над задней дверью, является символом Амберли, Королевы Глубин.

Если спросить его про Дрэйсона, Бэнкин скажет, что видел кого-то похожего разок другой. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 даст понять, что он знает намного больше. Успешная проверка Харизмы (Запугивание, Убеждение или Обман) Сл 15 заставит его рассказать больше. Бэнкин объяснит, что он знал Дрэйсона, и что тот был проблемой в его бизнесе. Дрэйсон начал посещать бар месяц назад. Он приходил не для того, чтобы расспрашивать, как предполагал Салвар, а для того, чтобы проповедовать о некоем новом божестве, называемом Сокрушительная Волна. Что хуже, некоторые из наиболее впечатлительных матросов начали слушать его. Множество раз он вступал в споры с клиентами бара, которые, в основном, почитали и боялись Амберли. Слова Дрэйсона были очень опасными.

В ночь его смерти, Дрэйсон, к своей глупости, проповедовал слишком ярко. Бэнкин опасался, что может начаться кровопролитие, так как в ту ночь в баре находилось множество верных последователей Амберли и Риды, Утешительницы Штормов. Они ничего не сказали, однако внимательно слушали его, не выпивая, и последовали за ним, когда он вышел.

На следующее утро, Бэнкин услышал от матроса, что последователи навалились на Дрэйсона вскоре после того, как покинули бар. Они вонзили ему нож в спину, связали цепями ноги и сбросили через перила в море возле святилища Амберли.

Матрос рассказывал, что у Дрэйсона шла кровь из пронзённой печени, но когда его сбрасывали во тьму, он не прекращал проповедовать «Сокрушительная Волна поглотит всех!» сказал он. Матрос, который описывал это, отплыл вчера утром.

Если в Ржавом Клине произойдёт стычка, в бой присоединятся несколько **обывателей** [commoner], три **бандита** [bandits] и **головорез** [thug]. Если сейчас утро - там будет только три обывателя. Вечером обывателей будет девять.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите одного бандита
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного головореза

Награда опытом

Если группа убедила Бэнкина раскрыть всю информацию, которую он знает о смерти Дрэйсона, каждый персонаж получает по 200 опыта.

Возвращение к Салвару Бриксу [SALVAR BRIX]

После своих расследований, путешественники возвращаются к Салвару Бриксу, который внимательно выслушивает то, что они выяснили. Если путешественники утверждают, что Дрэйсон проповедовал о Культе Сокрушительной Волны, то он отвергает эту идею. Дрэйсон был исследователем, как и все остальные Плащи. Он не следовал догмам. Должно быть его увлеченные расспросы были приняты за проповедь.

Он также быстро отвергает мысль о том, что кто-то из членов Братства Плащей принадлежит к Культуре Сокрушительной Волны. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволит выявить то, что он не уверен в своём утверждении.

Салвар доволен вестью о том, что Рида Утешительница Штормов напрямую не санкционировала нападение.

Салвар платит путешественникам 10 платиновых монет (100 золотых) за расследование смерти Дрэйсона и переговорами с Ридой. Сейчас у него есть новая работа для них.

Пока они расследовали смерть Дрэйсона, Салвар выяснил месторасположение Затонувшей Башни. Башня, которая по-видимому, когда-то являлась дозорной башней Жентарима находится в половине дня пути на север вдоль побережья. Почти век назад, грязевой оползень покрыл башню, но недавно, мощные шторма расчистили верхушку затерянной башни и открыли проход внутрь.

Исследования книги Салваром открыли кое-что ещё. Книга и её автор путешествовали с каким-то артефактом, который считается священным у этого странного Культа Сокрушительной Волны. Плащи были бы очень рады заполучить этот артефакт и изучить его тайны. За возвращение этого артефакта, Салвар заплатит путешественникам 100 платиновых монет (1,000 зм).

В случае согласия, Салвар даст путешественникам карту с путем к Затонувшей Башне. Салвар беспокоится, что если члены этого культа всё ещё находятся там, они могут переместить артефакт. Кроме того, почва вокруг башни всё ещё нестабильна. Очередной шторм может вновь затопить башню грязью. Нужно торопиться, объясняет он.

Часть 3: Затонувшая Башня

Затонувшая Башня находится в крутом холме из вязкой грязи. Потоки воды стекают по холму вниз в море в нескольких милях отсюда. Густые лозы свисают с мёртвых деревьев, делая башню трудной для обнаружения. Можно заметить лишь кусочек верхней части башни, там, где грязь была смыта штормами.

Здесь можно увидеть отпечатки ботинок, входящие и выходящие из башни.

Общие свойства

Большинство башни осталось затопленной грязью, с обнажённой крышей и верхними зубцами. Грязь, за десятилетия проломила множество стен, текла через окна, залил множество комнат башни и просачивалась сквозь стены.

Потолки. Потолки внутри башни двенадцати футов высотой, сделаны из камня с подпорками из прогнившего дерева.

Свет. В башне нет естественного освещения. Когда Культ путешествует по башне, они используют факелы.

Звуки. Путешественники могут слышать звуки каплюющей воды и неожиданные шлепки грязи, которая продолжает просачиваться в башню.

Запах. То что гнило в грязи веками, придаёт постоянный запах гниения всей башне.

Отдых внутри башни

Когда они прибывают, путешественникам становится ясно, что блуждающие стаи крыс [swarm of rats], неожиданный патруль Культа и стойкий неприятный запах в воздухе сделают невозможным длительный отдых внутри башни. Впрочем, Область 8 (когда она будет очищена от обитателей) и области 1 и 3 могут относительно долго находиться в безопасности для того, чтобы совершить там короткий отдых, бросьте 1к6. При выпадении 1 или 2, они атакованы группой последователей **Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reavers] в количестве 1 на каждого персонажа. При 3 или 4 они атакуются **стаями крыс**, которые проползут сквозь трещины в стенах, по одной стае на персонажа.

При их последней встрече с Салваром, он ясно даст им понять, что очень важно как можно быстрее вынести из башни все, что они смогут найти, потому что очередной оползень может опять накрыть башню, или Культ может переместить артефакт куда-то ещё.

1. Зубцы башни

Верхние зубцы - это единственная открытая часть башни. В ней находятся два возможных входа в остальную башню. Когда путешественники достигнут бойниц, прочитайте следующее.

В самой гуще болот, сотни футов плотной грязи расступаются, обнажая каменную крышу и бойницу Затонувшей Башни. Половина крыши всё ещё покрыта грязью. Глубокая яма, в которой, возможно, когда-то зажигали огни, которые можно было заметить издали с Лунного Моря. Сломанная лестница ведёт вниз в захороненную башню, а часть каменной крыши раскололась, открывая подгнившие деревянные поддерживающие балки и тени комнаты внизу.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит заметить следы, частично размытые недавним дождём, которые уводят вниз по лестнице. Успешный бросок Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит понять, что подгнившие подпорки в дыре могут легко проломиться, и открыть проход в 6 область.

Если персонаж исследует сгнившие балки, то **камень обваливается под его ногами**. Персонаж должен сделать спас бросок Ловкости Сл 15 или провалиться через проломившиеся доски, получая 5 (1к10) дробящего урона, и приземлиться в 5 области.

2. Площадка 3 этажа

Когда путешественники отправятся вниз по лестнице, прочитайте следующее.

Полуразрушенная лестница ведёт в тёмный коридор. В южной части зала находится пара открытых сгнивших деревянных дверей с засовом из ржавого железа.

Дрейк, сжимающий диск с изображением лучей, испускающихся из скипетра с навершием в виде черепа, изображён на северной стене.

Разваливающаяся каменная лестница уводит вглубь башни.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 12 позволит обнаружить отпечатки следов, которые ведут несколько раз к и от двери на юге. Полукруги на полу возле дверей дают понять, что двери недавно открывались и закрывались.¹

Площадка под дверью на юг зачарована **Охранными Рунами** [glyph of warding] наложенными Тэрусом. Только члены Культа Сокрушительной Волны, включая Дрэйсона, знают секретную фразу для прохода. Любой, кто попытается открыть дверь не сказав фразы, «*Прилив Поднимается*» активирует ловушку. Это одна из фраз, которую Дрэйсон написал в своих записях.

Для того, чтобы обнаружить эту ловушку, нужно пройти проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, и она может быть убрана лишь при срабатывании, применения пароля или *рассейвания магии* [dispel magic]. При срабатывании, руна взрывается на весь зал; любой, находящийся в зале должен успешно сделать спас бросок Ловкости Сл 15 или получить 22 (5к8) огненного урона. Те, кто преуспеют, получают только половину этого урона.

Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 10 позволит понять, что этот символ принадлежит Жентариму. Члены фракции Жентарим совершают эту проверку с преимуществом. Символу более 100 лет.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 даст понять, что множество отпечатков ног ведут вниз по лестнице, но лишь немногие ведут в коридор на юг.

Награда опытом

Если группа преодолела или расколдовала **Охранные Руны** [glyph of warding], то наградите каждого персонажа 100 опыта.

3. Офис командира

Когда путешественники войдут в 3 область, прочитайте следующее.

Похоже, эта комната когда-то была офисом командира башни. Несмотря на то, что в комнате нет грязи, сырость оставила свои следы на мебели внутри неё. Большой дубовый стол прижат к дальней стене неподалёку от комода из лиственницы.

¹ К какой из дверей? Видимо, эта дверь не отмечена на карте?

Этот офис когда-то принадлежал командиру, управляющему смотровой башней. Сырость заставила дверцу комода набухнуть и крепко застрять. Персонаж, прошедший успешно проверку Силы (Атлетика) Сл 16, ломает дверь, которая рассыпается от напора. В качестве альтернативы, дверь может быть уничтожена (Класс Доспехов 13, 15 хитов).

СОКРОВИЩА

В сундуке также содержится ритуальная чёрная железная палица, украшенная святым символом Бэйна, стоящая 180 зм.

4. КОМНАТЫ ОФИЦЕРОВ

Когда путешественники будут исследовать 4 область, прочитайте следующее.

Внешняя восточная стена комнаты обрушилась, почти позволив грязи залить комнату застойной грязью, которая разлилась до коридора.

В комнате нет ничего ценного, десятилетия пребывания в грязи уничтожили все.

5. КОМНАТЫ КОМАНДИРА

Когда путешественники достигнут 5 области, прочтите следующее.

Остатки большой кровати покрыты грязью, которая просочилась через наружную стену башни. Обитый железом сундук наполовину погребен в гнилой, покрытой грязью кровати.

Если путешественники падают через крышу сверху, они приземляются в грязь покрывающую кровать.

Множество **стаи насекомых** [swarms of insects] (один стая на персонажа), гнездятся в этой комнате. Если путешественники упали в эту комнату из 1 области, то стаи застанут персонажа врасплох и атакуют.

Если путешественники входят из коридора, то насекомые не атакуют до тех пор, пока кто-то не побеспокоит кровать. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает, что матрас вокруг сундука шевелится.

СОКРОВИЩА

Вытаскивание сундука потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15. При провале сундук упадет в грязь, и путешественникам удастся достать лишь половину денег из сундука. Сундук легко открывается после извлечения из грязи.

Сундук содержит монет и драгоценных камней на 220 зм.

6. ЛАБОРАТОРИЯ

Когда путешественники достигнут 6 области, прочтите следующее.

Гнилостный воздух выходит из комнаты перед вами. Выгравированный в полу круг указывает на то, что эта комната служила магической мастерской или комнатой для вызова существ.

Множество книжных полок стоит вдоль северной стены.

Эта комната служила магической лабораторией советника. Советник использовал круг на полу как для призыва существ из других планов существования, так и для темных экспериментов. Энергия круга сохранилась, однако она ослабла и со времён Магической Чумы [Spellplague] стала весьма нестабильной. Комната также стала домом для двух **чёрных слизей** [black puddings].

Слизь неподвижна, когда путешественники входят. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 позволит понять, что часть грязи, похоже, пульсирует. В противном случае, когда путники достигнут центра комнаты слизы застанут их врасплох.

Из-за странной и нестабильной магии комнаты, любое применение заклинания имеет потенциальный хаотический эффект. После того, как было применено заклинание, бросьте 1к10. При выпадении 1 или 2, целью заклинания становится заклинатель, вместо выбранной цели. При 3-4, заклятие проваливается и не вызывает никаких эффектов. При выпадении 5-10 заклинание действует обычным образом. Чародеи с дикой магией в качестве происхождения чародея, могут кинуть куб дважды и выбрать любой результат.

Заметьте, что если вы отстаёте по времени, то завершите это столкновение быстро, оно не должно превратиться в простое и монотонное снижение хитов у слизей.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** хиты каждой Чёрной Слизи [Black pudding] снижены до 51.
- **Слабая группа:** хиты каждой Чёрной Слизи [Black pudding] снижены до 68.
- **Сильная группа:** хиты каждой Чёрной Слизи [Black pudding] увеличены до 102.
- **Очень сильная группа:** хиты каждой Чёрной Слизи [Black pudding] увеличены до 119.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Все книги в книжном шкафу сгнили и промокли от векового воздействия грязи и влаги. На кожаных корешках книг можно прочесть *«Тайны Лунного Моря»*, *«Исследовательские Записи: 1402 АД»*, и *«Королевства Иных Планов»*. Однако страницы книг покрыты чёрной плесенью, и разобрать написанное невозможно.

ПОВРЕЖДЁННЫЕ ОРУЖИЯ И БРОНЯ

У некоторых персонажей может быть броня или оружие, которые подверглись коррозионной способности Чёрной Слизи. Как указано в блоке характеристик этого монстра, эти штрафы являются постоянными. Персонаж может:

Починить Повреждённую Экипировку. Для того, чтобы починить повреждённый комплект доспехов или оружия, персонаж должен потратить время простоя равное общему штрафу всех испорченных предметов. Например, если к концу битвы оружие персонажа получило штраф -3, а латный доспех персонажа снизил Класс Доспеха до 13 (штраф -5), починка экипировки займёт всего 8 дней простоя в дополнение к соответствующей стоимости проживания. Комплекты брони и оружия уничтоженные Чёрной Слизью не могут быть восстановлены.

Замена Повреждённой Экипировки. В качестве альтернативы, персонаж может просто купить вещь, которую нужно заменить. Однако, повреждённая экипировка бесполезна и не может быть продана.

СОКРОВИЩА

Один из Чёрных Слизей проглотил сапфир стоимостью 200 золотых. Драгоценный камень можно получить после того, как Слизь будет убита, однако если персонаж возьмёт его голыми руками, он получит 4 (1к8) урона кислотой от останков Слизе.

7. КАЗАРМЫ

Когда путешественники достигнут 7 области, прочтите следующее.

Полуразрушенная лестница ведёт в следующий длинный зал. Свет просачивается из трещин в восточной стене. Множество кроватей расположены ровными рядами вдоль стен. Высокая деревянная балка прислонена к стене у выхода на лестницу.

Один **последователь Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reaver] стоит на страже в этой комнате, повернутый лицом к лестничной площадке. В настоящий момент он опирается на бочку, нанося символы на своё предплечье. Бочка даёт ему укрытие против любых атак со стороны лестничной площадки. Этот головорез закричит, вызывая тревогу, (предупреждая головорезов [thugs] и фанатиков культа [cult fanatics] в области 8) и потянет за верёвку в свой первый ход.²

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 17 позволит понять, что деревянная балка появилась здесь недавно и она, судя по всему, подпирает тяжёлую железную опускающую решётку. Впрочем, нельзя увидеть, что культисты в башне привязали к балке верёвки и спрятали их в грязи по краю пола. Одна верёвка тянется в область 8, а другая - туда, где сейчас находится головорез. Действием существо может потянуть верёвку, что вызовет падение и закрытие решётки, если он заметит, что возникли какие-то проблемы.

Если балку убрать, то железная решётка, которую она поддерживала, падает на пол. Любое существо, находящееся в области, куда падает решётка (на карте отмечено «X»), должно успешно сделать спасбросок Ловкости Сл 13 или получить 11 (2к10) урона, и быть сбитым с ног и опутанным решёткой. Любое существо, которое использует действие, может поднять решётку при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Любая попытка сделать это существом, прижатленным решёткой, совершается с помехой из-за неудобного положения.

Если существо, не находящееся рядом с решёткой атакует цель на другой стороне, цель атаки получает преимущества укрытия.

ВРАГИ И ТАКТИКА

В раунд, следующий за криком тревоги головореза, два **Последователя Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reavers] из 8 Области потянут за верёвку, которая ведёт к ловушке с решётками, если она ещё не была активирована. Сразу же после этого они войдут в 7 Область и вступят в рукопашное сражение с любыми персонажами в области. Если никто из персонажей не вошёл в комнату, они находят укрытие и стреляют из своих арбалетов через решётки.

В то же время, два **глублюдка** [fathomers] в 8 области будут метать **мистические заряды** [eldritch blast] в персонажа с наименьшей бронёй, которого они оба могут видеть. Два оставшихся **Последователя Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reavers] будут кидать метательные копья из-за стены.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если группа проходит стража в 7 Области незаметно и избегает урона или придавливания решёткой, то начислите каждому персонажу по 100 опыта.

8. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Когда путешественники достигнут области 8, прочтите следующее.

В центре этой протяжённой комнаты находятся большие столы, один из которых был приподнят и перевернут каскадом грязи с севера. Другой стол установлен правильно, и вокруг него находится дюжина стульев. Очевидно, он использовался недавно. Развалины кухни, которую сейчас заполнил грязевой оползень, могут быть видны через обвалившуюся стену на северо-западе.

Эта комната когда-то использовалась как столовая для солдат. Коридор на запад уходит вниз в 11 область.

Четыре **Последователя Культа Сокрушительной Волны** [Crushing Wave reavers] (бывшие последователи Амберли, завербованные Культom Сокрушительной Волны) и два **глублюдка** [fathomers] (давние последователи культа) расположились в этой комнате. Если они услышат что-то в 7 области, они проверят её и потянут за верёвку, чтобы скинуть решётку, попытавшись разделить группу. В противном случае, они атакуют, когда заметят нарушителей.

Глублюдки [fathomers] сражаются, прячась за сложенными столами, получая укрытие от дальнобойных атак. Если их вытесняют оттуда, один из них использует **перевертыш** [shapechanger] для того, чтобы превратиться в Водяную Змею [water serpent], в то время, как другой использует **прикосновение вампира** [vampiric touch] на ближайшего врага.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая или слабая группа:** Уберите одного глублюдка
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте двух Последователей Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reavers]

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Понадобится успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15, чтобы заставить головорезов говорить. При успехе они расскажут, что были наняты в Культ Сокрушительной Волны Дрейсоном и уверовали, что Амберли - это всего лишь пешка в руках более могущественной силы, находящейся в пучинах вод. Они никогда не бывали под башней (смотри Алтарь, ниже) и только однажды видели Тэруса. Если путешественники успешно пройдут проверку Харизмы (Запугивание, Обман или Убеждение) Сл 15, то головорезы опишут существ в 11 области и скажут, что туда не может пройти никто, кроме Тэруса и гостей, которых он пригласил.

Если будет захвачены фанатики, они не станут отвечать на расспросы. Вместо этого, они произнесут одно единственное слово на Первородном и их тела обратятся в плотную солёную воду. Это сила, которой их обучили записи Культа и Тэрус, что позволяет им стать едиными с Сокрушительной Волной.

² В области 8 далее по тексту нет ни головорезов, ни фанатиков.

ЗАМЕТКА ПО ПЛАНИРОВАНИЮ ВРЕМЕНИ

С этого момента путешествия у вас должен оставаться в запасе примерно один час. Если у вас меньше времени, будьте готовы быстро проводить битвы с элементами и скелетами, чтобы вовремя успеть к заключительной битве.

9. РАЗРУШИВШАЯСЯ УБОРНАЯ

Когда путешественники войдут в 9 область, зачитайте следующее.

Густой смрад обдувает вас из обрушившихся руин уборной. Накопившиеся за века черные нечистоты кишат огромными опарышами.

Если кто-то решится порыться в отстое, он найдёт золотое кольцо стоимостью 50 золотых, которое упало сюда около сотни лет назад.

10. СТОРОЖКА

Когда персонажи войдут в эту комнату, зачитайте следующее.

Хотя здесь сыро, эта комната, похоже, хорошо сохранилась. Массивный круглый дубовый стол расположен среди кучи прогнивших деревянных стульев. Воздух в этой комнате не такой смрадный, как в остальной части башни.

Несмотря на то, что в этой комнате мало ценного, путешественники могут легко понять, что если подготовить место, то здесь можно совершить короткий отдых в безопасности.

11. ИЗОЛИРОВАННАЯ ОРУЖЕЙНАЯ

Когда путешественники достигнут 11 области, прочтите следующее.

То, что судя по всему когда-то было входом в башню, было захоронено и заполнено грязью, которая втекла внутрь с юго-восточной стороны.

На уцелевшей стене находится дверь, ведущая на юг, в то время как дверь на северо-западной стене давным-давно была сорвана с петель потоком грязи. Глубокий бассейн с водой находится в центре каменного пола. В северо-восточном углу комнаты находится винтовая лестница, ведущая вниз, по её ступеням стекает вода.

Когда путешественники входят в воду в центре комнаты, или находится поблизости, появится один **водный элементаль** [water elemental] и нападает. Здесь также находятся два **Последователя Культа Сокрушительной Волны** [crushing wave reaver] - каждый со странным резервуаром. В свой ход они извлекают резервуары и швыряют их, высвобождая две **водные аномалии** [water weird]. Водная аномалия умирает, если находится за пределами разлитой воды из уничтоженных резервуаров. Поэтому головорезы стараются разлить содержимое разбиваемых резервуаров по всей комнате, чтобы максимально увеличить досягаемость аномалии. По крайней мере один из головорезов швырнёт резервуар в бассейн в центре комнаты, который достаточно глубок, чтобы скрыть персонажа по голову. Если головорез, несущий странный резервуар будет убит до того, как швырнуть его, он падает. Резервуар разбивается, и высвобождается водная аномалия.

Пол, усыпанный камнями и глубокая вода является труднопроходимой местностью.

Затонувшая Башня

СТРАННЫЙ РЕЗЕРВУАР

Этот здоровенный стеклянный резервуар загерметизирован большой пробкой (из пробкового дерева). При метании (до 20 футов) стекло разбивается, высвобождая водную аномалию. Вода из разбившегося резервуара создаёт лужу радиусом в 5 футов.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Очень слабая группа:** Уберите одного водного элементаля [water elemental]
- **Слабая группа:** Уберите одного Последователя Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reaver] и одну водную аномалию [water weird]
- **Сильная группа:** Добавьте одного Последователя Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reavers] и одну водную аномалию [water weird]
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного водного элементаля [water elemental]

АЛТАРЬ

Когда путешественники спустятся по спиральной лестнице, прочтите:

Построенные некогда человеческими руками, эти залы сейчас покрыты вековой грязью и гнилью. Грязная солоноватая вода возвышается по лодыжку для человека, по колено для дварфа и по бедро для халфлинга. Пол под водой неровный и под наклоном. Земля громыхает, и башня наверху немного двигается.

У путешественников должно возникнуть чёткое понимание того, что над их головами находятся сотни футов неустойчивой грязи и камней. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15 подтвердит, что эти залы вскоре будут похоронены под грязью. Дварф может сделать эту проверку с преимуществом.

Вода является труднопроходимой местностью для любого существа меньше Среднего размера.

КАМЕРЫ

Когда путешественники продолжают свой путь, прочтите следующее:

Стены коридора расширяются, открывая покрытые грязью железные прутья. Гнилая опухшая рука, покрытая лозой, вцепилась в прут, возвышаясь над водой в одной из камер.

В этих камерах содержались заключенные и жертвы пыток Жентарима, которые находились здесь, когда обрушился оползень.

Охранные руны [glyph of warding] скрыты в этой комнате невысокой водой, которая заполняет её. Обнаружение Охранных Рун требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 15. Руны могут быть убраны заклинанием рассеять магию [dispel magic]. При срабатывании, руны призывают восставший труп [animate dead].

Если группа заходит в зал с камерами, руны срабатывают и призывают по два **скелета** [skeletons] на каждого члена группы. Эти скелеты - бывшие солдаты Жентарима и их пленники. Если любой из членов группы говорит слова «Прими Холодное Море», то скелеты прекращают свою атаку. В противном случае, скелеты атакуют каждого члена группы сразу после того, как поднимаются из-под воды, окружая группу.

АЛТАРЬ

Когда путешественники продолжают свой путь, прочтите следующее:

Коридор выводит в большой зал. Углы зала в данный момент скруглились от обрушившихся камней и скопившейся там грязи. Вершины скамеек выглядывают из-под воды.

Огромная статуя мускулистой фигуры стоит на возвышающейся платформе в дальнем конце комнаты. Её голова отколота и в её вытянутой руке находится кружащая голубая сфера, которая освещает комнату своим тусклым светом. Человек, очертания которого находятся в постоянном волнообразном движении, стоит на коленях перед статуей, его голубые одеяния колышутся в воде у его колен. Вода кружится и слабо течёт под воздействием голубого света в центре комнаты. Он оборачивается и улыбается.

Тэрус, **жрец Сокрушительной Волны** атакует в одиночку. Он владеет *трезубцем предупреждения* [trident of warning], который предупредил его о готовящемся нападении группы. Он подготовился к битве, применив заклинание *размытый образ* [blur] и выпив *зелье сопротивления к огню* [potion of fire resistance]. Духовные стражи [spiritual guardians] окружают его в форме кружащихся призрачных тайфунов. Тэрус призывает *метель* [sleet storm] на вражеских заклинателей и *удержание личности* [hold person] на бойцов. Имейте ввиду, что если он колдует *удержание личности* [hold person], его заклинание *размытый образ* [blur] заканчивается.

Когда здоровье Тэруса достигнет 0 очков здоровья, прочтите:

Человек широко улыбается и сплёвывает полный рот крови, «Вы искренне верите, что Ольгида [Olhydra] оставила бы меня незащищённым? Без возможности отомстить за мою собственную смерть? Глупцы!»

Вскоре его улыбка переходит в гримасу страдания и агонии, так как он удваивается в размерах в своей талии и изрыгает поток кристаллической голубой воды. Его громко рвёт, и поток становится такого размера и напора, которого не смог бы вызвать ни один человек.

Вода бурлит и пенится перед ним, и многоглавое чудовище, состоящее из полосок окрашенной кровью воды возникает изнутри. Обезвоженное тело Тэруса сжимается, лишённое всех его внутренних жидкостей, словно выжатая тряпка.

Элементальное существо в форме **гидры** [hydra] и **водная аномалия** [water weird] бросаются вперёд из центра комнаты. Будучи существом элементального плана воды, гидра состоит из текущей прозрачной воды покрытой кровью Тэруса. Гидра нападает с бездумной яростью, нацеливая свои укусы против всех, до кого достаёт, и предпочитая кусать множество целей, вместо одной, кроме тех случаев, когда у неё нет другого выбора.

Настройка сложности столкновения

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

- **Очень слабая группа:** Уберите водную аномалию; снизьте хиты гидры до 126; гидра обладает тремя головами
- **Слабая группа:** хиты гидры снижены до 149, гидра обладает четырьмя головами; водная аномалия появляется в начале второго раунда
- **Сильная группа:** Замените одну водную аномалию [water weird] водным элементом [water elemental]
- **Очень сильная группа:** Добавьте одну водную аномалию [water weird]

ДАЛЬНЕЙШИЕ СОБЫТИЯ

Сфера на алтаре является *Сферой Живой Воды* [Orb of Living Water], которую ищет Салвар Брикс. Согласно своему названию, сфера является шаром воды, который постоянно вращается. Его можно взять и проткнуть так, словно вонзаешь что-то в чашу с водой, однако он сохранит свою сферическую форму.

Когда существо касается её, оно слышит глубокий и низкий голос, говорящий с ним на странном диалекте Первородного. Каждый, кто понимает Первородный слышит фразу «Отдайся Сокрушительной Волне» повторяющуюся снова и снова и сводящую с ума.

Если они исследуют близлежащую комнату, выяснится, что Тэрус использовал её как личный кабинет и спальню, используя скорее снаряжение для походов, а не настоящую мебель.

СОКРОВИЩА

Тэрус не владел ничем ценным, за исключением *трезубца предупреждения* [trident of warning].

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи добыли Сферу Живой Воды, начислите каждому игроку по 500 опыта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Победив местную группу Культа Сокрушительной Волны, путешественники могут вернуться в Муластер со *Сферой Живой Воды*. В этот момент у путешественников возникает множество возможностей.

Во-первых, они могут вернуть сферу Салвару Бриксу в Башню Тайной Мощи. Он наградит их кошельком с содержимым в 100 пм и скажет, что они отлично поработали на Братство. Он быстро отклоняет любые вопросы касаясь связи между Братством Плащей и Культom Сокрушительной Волны. Все тайные заклинатели в группе получают сюжетную награду «Носитель Плаща» (смотри Друзья и Враги, ниже).

Вместо этого, группа может вернуть сферу Риде на алтарь Амберли. Она останется верной своему обещанию, заплатив группе 1,000 зм Кормирским золотом. Если группа спросит её, что она намерена делать с ней, она ответит, что вскоре никто уже не сможет увидеть эту сферу снова.

Если группа не уверена в правдивости Салвара или Риды, то она может решить уничтожить, спрятать, или сохранить сферу у себя. Её окажется очень сложно будет уничтожить, она восстанавливается от ударов и разрезов. Даже после нагревания сфера будет восстанавливать свою форму по мере того, как испарившаяся вода будет охлаждаться. При хранении сферы, группе постоянно будут сниться кошмары о пустынном бескрайнем океане, который желает схватить их и унести в солёное море. Они также могут решить просто спрятать сферу. Однако, кто знает, кто сможет наткнуться на неё потом?

Фракционная альтернатива. Персонажи, являющиеся членами фракций могут вместо этого предложить сферу своей фракции. Особенно это обрадует Арфистов, и, несмотря на то, что Альянс Лордов не одобряет нарушение контракта, они все равно будут довольны. Две этих фракции имеют достаточно ресурсов, чтобы наградить героев тем-же количеством золота, что и Салвар. Три прочие фракции имеют меньшее количество ресурсов, и могут заплатить лишь половину от этой суммы.

НАГРАДЫ

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОВЕЫЕ НАГРАДЫ

| Имя Врага | Опыт за Врага |
|--|---------------|
| Капитан бандитов [Bandit captain] | 450 |
| Головорез [Thug] | 100 |
| Берсерк [Berserker] | 450 |
| Бандит [Bandit] | 25 |
| Обыватель [Commoner] | 10 |
| Последователь Культа Сокрушительной Волны [Crushing Wave reaver] | 100 |
| Стая крыс [Swarm of rats] | 50 |
| Рой насекомых [Swarm of insects] | 100 |
| Чёрная слизь [Black pudding] | 1,100 |
| Глублюдок [Fathomer] | 450 |
| Водный элементаль [Water elemental] | 1,800 |
| Водная аномалия [Water weird] | 700 |
| Скелет [Skeleton] | 50 |
| Тэрус, жрец Сокрушительной Волны [Therus, Crushing Wave priest] | 450 |
| Гидра [Hydra] | 3,900 |

НЕБОВЕЫЕ НАГРАДЫ

| Задача или Достижение | Опыт на Персонажа |
|-----------------------------|-------------------|
| Узнать историю Риды | 400 |
| Найти тайник Дрэйсона | 400 |
| Узнать историю Бэнкина | 200 |
| Избежать огненных рун | 100 |
| Избежать ловушки с решёткой | 100 |
| Получение Сферы | 500 |

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **3000 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **4000 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

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

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

| Название вещи | Цена в золоте |
|--------------------------------------|---------------|
| Скимитар с драгоценными камнями | 50 |
| Идол Дрэйсона | 200 |
| Первое вознаграждение Салвара | 100 |
| Фигурная булава из воронёного железа | 180 |
| Сундук командира | 220 |
| Сапфир Чёрной слизи | 200 |
| Утерянное кольцо | 50 |
| Финальная награда | 1,000 |

ТРЕЗУБЕЦ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Оружие (трезубец), необычное (требуется настройка)

Любой, владеющий этим оружием из необычной, голубой стали чувствует себя необыкновенно самоуверенным. Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ОГНЮ

Зелье, необычное

Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ НЕУЯЗВИМОСТИ

Зелье, редкое

Описание этого предмета может быть найдено в *Руководстве Мастера*.

СЛАВА

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

Персонажи из фракции **Альянса Лордов** получают **одно дополнительное очко славы** за предоставление фракции информации о том, что они обнаружили по поводу смерти Дрэйсона Файвстара и прочей деятельности Культа Сокрушительной Волны.

Персонажи из фракции **Арфистов** получают **одно дополнительное очко славы** за передачу версии Риды о том, что среди Плащей (кроме Дрэйсона) имеется кто-то подверженный влиянию Культа, и за информацию по Культуре Сокрушительной Волны.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

У персонажей появляется возможность получить следующее вознаграждение в курсе этой игры.

Носитель Плаща. Если ваш персонаж является тайным заклинателем, то Салвар Брик предлагает спонсировать ваше вступление в Братство Плаща. Хотя вступление в Плащи обязательно для любых тайных заклинателей, которые хотят остаться в Мулмастере на продолжительное время, и спонсорство не требуется, поддержка Салвара естественно принесет свою пользу.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 400 опыта, 200 зм и десять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

ВНИМАНИЕ

Правила получения наград Мастером изменились в 7-ом сезоне. Для получения детальной информации ознакомьтесь с *Руководством Мастера по Приключенческой лиге D&D (ALDMG)*.

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

ГОЛОВОРЕЗ [THUG]

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 пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.
Булава. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона.
Тяжёлый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

КАПИТАН БАНДИТОВ [BANDIT CAPTAIN]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 65 (10к8+20)
Скорость 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 15(+2) | 16(+3) | 14(+2) | 14(+2) | 11(+0) | 14(+2) |

Спас Броски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4, Обман +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любые два
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашных атаки: две атаки скимитаром и одну атаку кинжалом. Или две дальнобойные атаки кинжалами.

Скимитар. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) рубящего урона.

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

Реакции

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

ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

БЕРСЕРК [BERSERKER]

Средний гуманоид (любая раса), любое хаотичное мировоззрение

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 67 (9к8+27)
Скорость 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 16(+3) | 12(+1) | 17(+3) | 9(-1) | 11(+0) | 9(-1) |

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 2 (450 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода, берсерк может получить преимущество на все броски попадания рукопашными атаками оружием на этот ход, но броски атак по нему также будут проводиться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Секира. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к12+3).

БАНДИТ [BANDIT]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законопослушное мировоззрение

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 пассивное Восприятие 10
Языки любой один язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) рубящего урона.

Лёгкий Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к8+1) колющего урона.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ КУЛЬТА КРУШАЩЕЙ ВОЛНЫ [CRUSHING WAVE REAVERS]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|--------|--------|--------|--------|-------|
| 15(+2) | 14(+2) | 13(+1) | 10(+0) | 11(+0) | 8(-1) |

Навыки Атлетика +4 Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Длинный Меч Акульих Зубов. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) рубящего урона или 7 (1к10+2) рубящего урона при использовании двумя руками. Последователь наносит дополнительную кость урона этим мечом, если цель не носит брони.

Метательное Копье. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

СТАЯ КРЫС

Средняя стая из Крошечных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 24 (7к8 - 7)
Скорость 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|-------|--------|-------|-------|--------|-------|
| 9(-1) | 11(+0) | 9(-1) | 2(-4) | 10(+0) | 3(-4) |

Сопротивление к урону дробящий, рубящий, колющий
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, паралич, окаменение, отравление, сбитый с ног, опутанный, ошеломлён
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки –
Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый Нюх. Стая крыс имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), которые основаны на обонянии..

Стая. Стая может находиться в одной клетке с другим существом и наоборот, стая может проходить через любой проём, где пройдёт Крошечная крыса. Стая не может восстанавливать или получать временные хиты.

Действия

Укусы. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в клетке со стаей. Попадание: 7 (2к6) колющего урона или 3 (1к6), если у стаи половина или менее хитов.

РОЙ НАСЕКОМЫХ

Средняя стая из Крошечных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (естественная броня)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 20 фт., карабкание 20 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|-------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 3(-4) | 13(+1) | 10(+0) | 1(-5) | 7(-2) | 1(-5) |

Сопротивление к урону дробящий, рубящий, колющий
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, паралич, окаменение, сбитый с ног, опутанный, ошеломлён
Чувства слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 8
Языки –
Опасность 1/2 (100 опыта)

Стая. Стая может находиться в одной клетке с другим существом и может проходить через любой проём, где пройдёт Крошечное существо. Стая не может восстанавливать или получать временные хиты.

Действия

Укусы. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в клетке со стаей. Попадание: 10 (4к4) колющего урона или 5 (2к4) колющего урона, если у роя половина или менее хитов.

ВОДНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ [WATER ELEMENTAL]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14 (естественная броня)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 30 фт., плавание 90 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 18(+4) | 14(+2) | 18(+4) | 5(-3) | 10(+0) | 8(-1) |

Сопротивления Урону кислота; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям истощен, схвачен, парализован, окаменен, отравлен, сбит с ног, опутан, без сознания
Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Акван
Опасность 5 (1,800 опыта)

Водная Форма. Элементаль может войти на клетку враждебного существа и остановиться там. Он может проходить сквозь проемы в 1 дюйм шириной без усилий.

Заморозка. Если элементаль получает урон холодом, то он частично замерзает; его скорость уменьшена на 20 футов до конца его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Элементаль делает две атаки ударами.

Удар. Рукопашная Атака Оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

Прилив (Перезарядка 4-6). Каждое существо в клетке с элементом должно сделать спас бросок Силы Сл 15. При провале цель получает 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Если она Большая или меньше, то она еще и схвачена (Сл высвобождения 14). До конца захвата цель опутана и не может дышать, если только она не умеет дышать под водой. Если спас бросок успешен, то цель выталкивается из клетки с элементом.

Элементаль может схватить одно Большое существо или до двух Средних или меньше существ одновременно. В начале каждого хода элементаля, каждая схваченная цель получает 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Существо в 5 футах от элементаля может вытащить существо или объект из него, сделать действием успешный спас бросок Силы Сл 14.

ЧЕРНАЯ СЛИЗЬ [BLACK PUDDING]

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 7

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 20 фт., карабкание 20 фт.

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

Иммунитет к Урону кислота, холод, электричество, рубящий

Иммунитет к Состояниям ослеплен, очарован, оглушен,

истощен, испуган, сбит с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп вне этого радиуса),
пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 4 (1,100 опыта)

Аморфность. Слизь может проходить сквозь проемы в 1 дюйм шириной без усилий.

Разъедающая Форма. Существо, которое касается слизи или попадает по ней рукопашной атакой, находясь в 5 футах от нее, получает 4 (1к8) урона кислотой. Любое немагическое оружие, сделанное из металла или дерева, попавшее по слизи, разъедается. После нанесения урона это оружие получает постоянный и накапливающийся штраф в -1 к броскам урона. Если штраф увеличивается до -5, то оружие ломается. Немагические снаряды, сделанные из металла или дерева, которые попадают по слизи, уничтожаются после нанесения урона.

Слизь может проесть немагический слой дерева или металла, толщиной 2 дюйма, за 1 раунд.

Паучья Ходьба. Слизь может взбираться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить проверки.

Действия

Псевдопод. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона плюс 18 (4к8) урона кислотой. Кроме того, немагическая броня, которую носит цель, частично разъедает и она получает постоянный и накапливающийся штраф в -1 к КД. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КД до 10.

Реакции

Разделение. Когда слизь Среднего размера или больше подвергается рубящему урону или урону электричеством, то она разделяется на две новые слизи, если у нее не меньше 10 хитов. У каждой новой слизи количество хитов равно половине хитов изначальной слизи, округленной вниз. Новые слизи на один размер меньше изначальной.

ГЛУБЛЮДОК [FATHOMER]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Магия +2, Восприятие +4, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Актан, Всеобщий

Опасность 2 (450 опыта)

Перевертыш (2/День). Глублюдок может использовать действие, чтобы превратиться в Среднюю змею состоящую из воды, или назад в свою истинную форму. Все, что глублюдок носит или несет с собой, превращается вместе с ним, и недоступно пока глублюдок не вернется в свою истинную форму. Он возвращается в свою истинную форму по прошествии 4 часов, или потратить еще одно использование этой черты. Если глублюдок теряет сознание или умирает, то он также возвращается в свою истинную форму.

В форме змеи глублюдок получает скорость плавания в 40 футов, способность дышать под водой, иммунитет к урону ядом, а так же сопротивление к урону огнем и дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия. Он также имеет иммунитет к следующим состояниям: истощен, схвачен, парализован, отравлен, опутан, сбит с ног, без сознания. Змеиная форма может входить на клетку с враждебным существом и останавливаться там. Кроме того, если вода может пройти через проем, то и змей может это сделать без усилий.

Доспех Ольгидры (Только в Форме Человека). Глублюдок может неограниченно колдовать доспехи мага [mage armor] без материальных компонентов.

Колдовство (Только в Форме Человека). Глублюдок – заклинатель 5 уровня. Его колдовские способности основаны на Харизме (спас бросок Сл 12, +4 к попаданию заклинаниями). У него две ячейки 3 уровня, которые он восстанавливает после завершения короткого или долгого отдыха, и он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [chill touch], *мистический заряд* [eldritch blast], *волшебная рука* [magic hand]

1 уровень: *доспех Агамы* [armor of Agathys], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *сглаз* [hex]

2 уровень: *невидимость* [invisibility]

3 уровень: *прикосновение вампира* [vampiric touch]

Действия

Удушение (Только в Форме Змея). Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) дробящего урона. Если цель Средняя или меньше, то она схвачена (Сл высвобождения 12). До окончания захвата цель опутана и глублюдок не может удушать другую цель.

Кинжал (Только в Форме Человека). Рукопашная или Дальноточная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Водная аномалия [WATER WEIRD]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 58 (9к10 + 9)
Скорость 0 фт., плавание 60 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 17(+3) | 16(+3) | 13(+1) | 11(+0) | 10(+0) | 10(+0) |

Сопротивление Урону огонь; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к Урону яд

Иммунитет к Состояниям истощен, схвачен, парализован, отравлен, опутан, сбит с ног, без сознания

Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Акван, но не может говорить

Опасность 3 (700 опыта)

Невидим в Воде. Водная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Связь с Водой. Водная аномалия умирает, если покидает воду, к которой привязана, или если эта вода уничтожена.

Действия

Удушение. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: 13 (3к6 + 3) дробящего урона. Если цель Среднее существо или меньше, то оно схвачено (Сл высвобождения 13) и его подтягивает на 5 футов в водной аномалии. До конца захвата цель опутана, водная аномалия пытается ее утопить, и не может душить другую цель.

СКЕЛЕТ [SKELETON]

Средняя нежить, законопослушно-злой

Класс Доспеха 13 (остатки 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 очарование, истощение, отравление

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 9

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

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий Меч. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) колющего урона.

Короткий Лук. Дальнобойная Атака Оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Тэрус, жрец Сокрушительной Волны [CRUSHING WAVE PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 15(+2) | 11(+0) | 14(+2) | 10(+0) | 11(+0) | 16(+3) |

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Всеобщий

Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Тэрус - заклинатель 5 уровня. Его заклинательная способность - Харизма (спас бросок Сл 13, +5 к попаданию заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой описано в этом приложении):

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [chill touch], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *луч холода* [ray of frost]

1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *ледяной кинжал** [ice knife*], *волшебная стрела* [magic missile], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *размытый образ* [blur], *удержание личности* [hold person]

3 уровень (2 ячейки): *метель* [sleet storm]

Действия

Трезубец. Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Ледяной кинжал* [ICE KNIFE*]

1 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и кидаете его в существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания и промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны успешно сделать спасбросок Ловкости, иначе получат урон холодом 2к6.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Гидра [HYDRA]

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (естественная броня)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|--------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 20(+5) | 12(+1) | 20(+5) | 2(-4) | 10(+0) | 7(-2) |

Навыки Восприятие +6

Чувства темновидение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки —

Опасность 8 (3,900 опыта)

Задержка Дыхания. Гидра может задержать дыхание на 1 час.

Множество Голов. Гидра имеет 5 голов. Пока у нее больше одной головы она имеет преимущество на спас броски от ослепления, очарования, оглушения, испуга, ошеломления и потери сознания.

Когда гидра получает 25 или больше урона за один ход, одна из ее голов умирает. Если умирают все головы, то умирает и гидра.

В конце каждого хода она отрачивает две головы за каждую из голов, которые умерли после ее прошлого хода, если только она не получала урон огнем с прошлого хода. Гидра восстанавливает по 10 хитов за каждую выросшую таким образом голову.

Реагирующие Головы. За каждую голову гидры после первой она получает одну дополнительную реакцию, которую можно использовать только для атак по возможности.

Бессонная. Пока гидра спит, по крайней мере одна из ее голов бодрствует.

Действия

Мультиатака. Гидра делает столько атак укусом, сколько у нее голов.

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 10 (1к10 + 5) колющего урона.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ИГРОКАМ: ЗАПИСКИ ДРЭЙСОНА ФАЙВСТАРА

«Пол над офицерскими казармами насквозь прогнил. Не безопасно! Что-то извивается в темноте.»

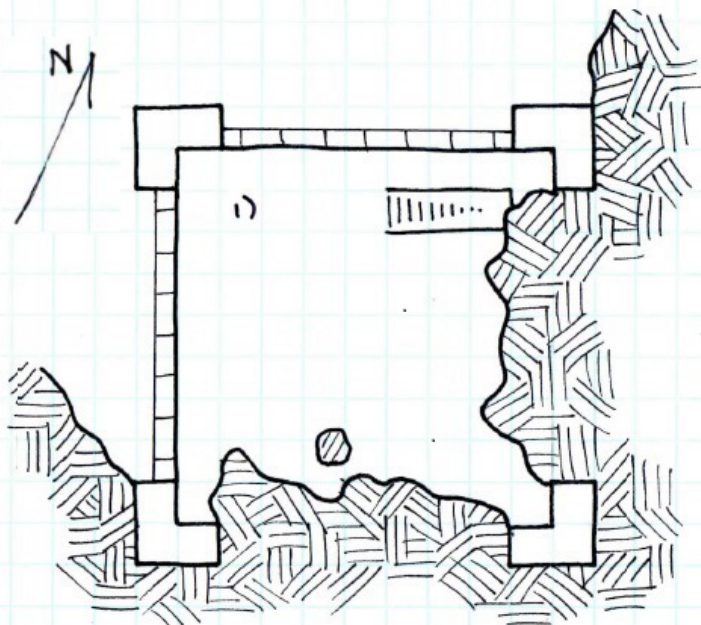
«Тэрус применил несколько стражей [wards] для защиты башни. Я должен помнить две фразы для прохождения!»

«Что-то ужасное блуждает в грязи в лаборатории советника. Тэрус требует, чтобы мы избегали этих залов.»

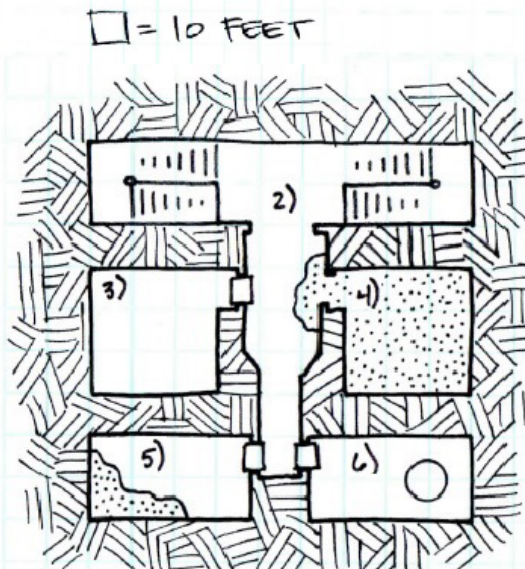
«Тэрус говорит, я не единственный из Плащей, кто узрел путь Крушащей Волны. Кто же остальные?»

«Всегда голоден. Воплощение Крушащей Волны требует больше преданных себе в пищу. Я должен посылать больше.»

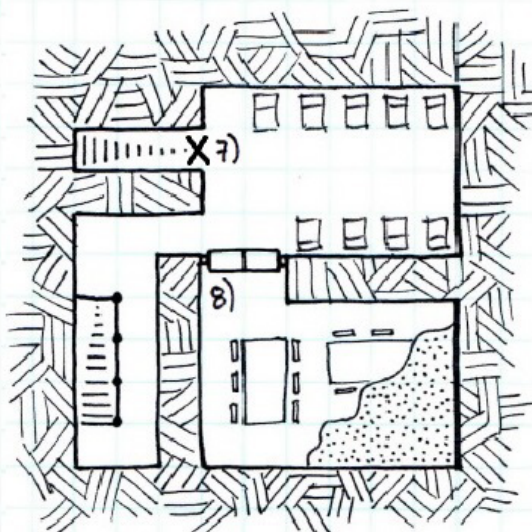
КАРТА 1: ЗАТОНУВШАЯ БАШНЯ



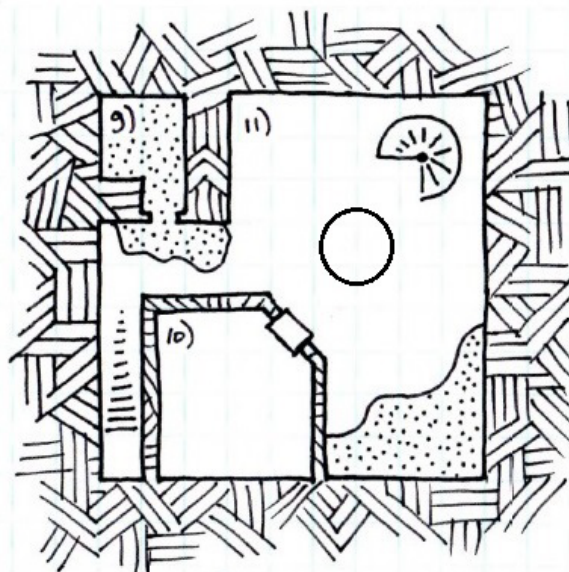
THE BATTLEMENTS



3RD FLOOR

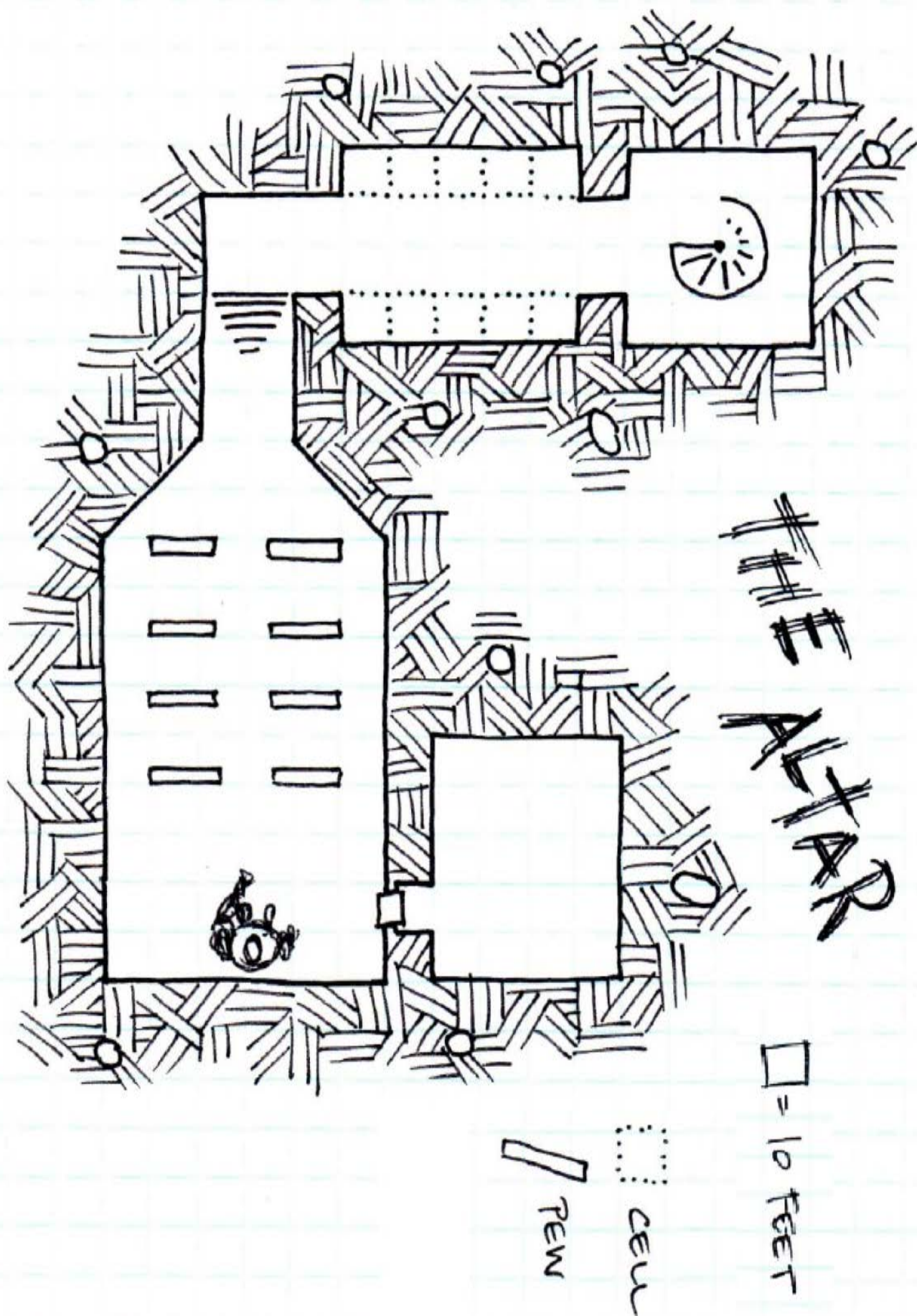


2ND FLOOR



GROUND FLOOR

КАРТА 2: АЛТАРЬ



ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Бэнкин Роуд (БЕНК-ин р-О-уд). Мужчина человек около 60 лет, бывший моряк, приверженец Амберли, на данный момент управляет Таверной Ржавый Клин.

Дрэйсон Файвстар (ДРЕЙ-сон ФАЙВ-стар). Мертвый мужчина человек, член Братства Плащей и член Культа Сокрушительной Волны

Рида Утешительница Штормов (РИ-да). Верховная жрица Амберли в Мулмастере в течение последних двадцати лет. Манипулирующая и пытливая, она считает новый культ ересью и угрозой своей власти.

Салвар Брикс (САЛ-вар БРИКС). Мужчина человек, член Братства Плащей, использует свою богатую родословную и шарм везде где только может. Нанимает персонажей помочь расследовать что делал Дрэйсон перед тем как умереть.

Тэрус (ТЭ-рус). Мужчина человек, лидер ячейки Культа Сокрушительной Волны, расположенной в Затонувшей Башне. Промыл мозги Дрэйсону Файвста-ру, чтобы тот вступил в культ и послал его обратно в Мулмастер вербовать других.

Код для РЕЗУЛЬТАТОВ: МАРТ - АПРЕЛЬ 2015

Если вы проводите это приключение в качестве Мастера в течение Марта - Апреля 2015, пожалуйста, покажите игрокам эту страницу. QR код ниже можно просканировать и написать свое мнение и результаты приключения, чтобы повлиять на историю в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста попросите его зайти на dndadventurersleague.org/results чтобы ввести свои результаты.

