



ГОРОД НА КРАЮ

Часто называемый «Ворота Чульта», экзотический город Порт Нязару построен среди таинственного и чудесного пейзажа. Тем не менее яркая красота города омрачена таинственным злом, которое угрожает всей земле. Успеет ли кто-нибудь в городе понять, что происходит, прежде чем станет поздно?

Пять часовых мини-приключений для персонажей 1–4 уровней



RICH LESCOUFLAIR

Автор приключения

Код приключения: DDAL07-01

Оптимизировано для: среднего уровня группы 1

Версия: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall

Organized Play: Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: r0ot35, Xattttta, Gumeg

Вёрстка: Fraxinus Acer, Майя Эверетт

Вычитка: Майя Эверетт, Ready Player One, Fraxinus Acer, Max Corpseater, Джей «J100porom», Easter

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2	Миссия 3. Жизнь, как мы её не знаем	25
Введение	2	Начало приключения	25
Настройка этого приключений	2	В джунгли	25
Перед игрой за столом	2	Тропический путь	26
Игра в качестве Мастера	2	Запутанный поворот	27
Праймер приключения	3	Конфронтация грунгов	27
Предыстория приключения	3	Завершение	28
Обзор приключения	3	Награды	29
Зацепки приключения	3	Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каж- дому)	29
Пролог. Другой мир	5	Сокровища	29
Прибытие в Порт Нязару	5	Сюжетные награды	29
Поиск фракции	5	Награды игроков	29
Миссия 1. Змея в траве	6	Награды Мастера	29
Секреты на причале	6	Дополнение: Характеристики монстров/НИП	30
Змеиное кольцо	7	Приложение. Карта алтаря грунгов	32
Завершение	9	Миссия 4. Когда зовёт смерть	33
Награды	10	Начало приключения	33
Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каж- дому)	10	Новые сказки в Старом Городе	33
Сокровища	10	Маленькая хижина (тюрьма)	34
Сюжетные награды	10	Большая хижина (дом Випло)	34
Награды игроков	10	Секретный вход	35
Награды Мастера	10	Путь клинков	35
Дополнение: Характеристики монстров/НИП	11	Питательная яма	35
Приложение. Карта прохода контрабанди- стов	12	Завершение	36
Приложение. Карта «Заключительный по- ворот»	13	Награды	37
Приложение. Раздаточный материал 1	14	Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каж- дому)	37
Миссия 2. Гран-при Оракула	15	Сокровища	37
Начало приключения	15	Награды игроков	37
Колизей	15	Награды Мастера	37
Гонки на динозаврах	16	Дополнение: Характеристики монстров/НИП	38
Правила гонки	16	Приложение. Карта питательной ямы	40
Препятствия	17	Приложение. Письмо Випло	41
События после гонки	17	Миссия 5. Тёмные мечты Осквернителя	42
Гладиаторская арена	18	Начало приключения	42
Получение приза	18	Ночь на северной стороне	43
Завершение	18	А. Зброшенный склад	43
Награды	20	В. Комната для разведения	44
Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каж- дому)	20	С. Логово змеи	44
Сокровища	20	Завершение	45
Сюжетные награды	20	Награды	46
Награды игроков	20	Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каж- дому)	46
Награды Мастера	20	Сокровища	46
Дополнение: Характеристики монстров/НИП	21	Сюжетные награды	46
Приложение. Отслеживание гонки дино- завров	23	Награды игроков	46
Приложение. Карта арены	24	Награды Мастера	46
		Дополнение: Характеристики монстров/НИП	47
		Приложение. Карта логова змеи	50

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в *Город на краю*, приключение Приключенческой лиги D&D™, часть официальной игровой системы Приключенческой лиги D&D™ и сюжетной линии *Гробница Аннигиляции*™.

Это приключение полностью происходит в стенах **Порта Нязару**, красивом городе на краю Чультского полуострова, полного экзотических запахов, звуков, достопримечательностей и архитектуры, которые невозможно найти в любом другом месте Фаэруна.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей первого-четвёртого уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 1-го уровня**. Персонажи за пределами этого уровня не могут участвовать в этом приключении.

Это приключение разделено на пять миссий, каждая из которых должна занять приблизительно **60–70 минут**. Первые четыре миссии могут исполняться в любом порядке, при этом миссия 5 завершает рассказ. Обратите внимание, что, хотя эти миссии связаны общей историей, они могут также проводиться отдельно, если это необходимо.

НАСТРОЙКА ЭТОГО ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Это приключение дает советы по настройке для небольших или больших групп, персонажей более высокого или более низкого уровней и персонажей, которые являются более сильными, чем приключение. Вы не привязаны к этим настройкам; они здесь для вашего удобства.

Чтобы выяснить, следует ли вам учитывать настройку приключения, суммируйте общие уровни всех персонажей и разделите это число на количество персонажей (округление 0,5 или более вверх, 0,4 или меньше вниз). Это СУО группы. Чтобы оптимизировать приключение к силе группы, обратитесь к следующей таблице.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Некоторые встречи могут включать врезки, которые предлагает оптимизацию к силе отряда. Если конкретная рекомендация не предлагается

или не подходит для вашей группы, вам не нужно вносить коррективы.

ПЕРЕД ИГРОЙ ЗА СТОЛОМ

Прежде чем начать игру, проведите следующую подготовку:

- Прочитайте приключение, сделав заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время приключения, например, как вы хотите изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою. Ознакомьтесь с приложением и раздаточными материалами приключения.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать, чтобы помочь вам в проведении этого приключения, например, блокнот, ширма Мастера, миниатюры и боевые карты.
- Попросите игроков предоставить вам соответствующую информацию о персонаже: имя, раса, класс и уровень; пассивная Мудрость (Восприятие) и все, что указано в приключении (например, предыстории, черты, недостатки и т.д.)

ИГРА В КАЧЕСТВЕ МАСТЕРА

У вас самая важная роль — обеспечение удовольствия от игры. Вы обеспечиваете повествование и претворяете слова с этих страниц в жизнь. Чтобы облегчить это, имейте в виду следующее:

Вы наделены властью. Вы можете принимать решения о том, как группа взаимодействует с приключениями; изменение или импровизация поощряются, если вы поддерживаете дух приключений. Однако это не позволяет вам использовать домашние правила или изменять правила Приключенческой лиги D&D, они должны быть неизменными.

Заинтересуйте своих игроков. Оцените уровень опыта ваших игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попытайтесь дать им то, что они хотят. У каждого должна быть возможность сиять.

Продолжайте двигать приключение. Когда игра начинает затягиваться, не стесняйтесь делать намёки и подсказки вашим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боевых действиях и взаимодействовать с окружением, не слишком разочаровываясь из-за отсутствия информации. Это дает игрокам «маленькие победы» за то, что они сделали хорошие выводы из ваших подсказок. Остерегайтесь бездействия игроков и своего — игра теряет динамику, когда это происходит. В то же время убедитесь, что игроки не заканчивают приключение слишком рано; позвольте им прочувствовать всю полноту сюжета.

ПРАЙМЕР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Жизнь, внушающая больше страха, чем смерть — это жизнь, покрытая неизвестностью.

— Эмиль М. Чоран

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Последние девять лет Портом Нянзару правят семь торговых принцев. Однако в последнее время возникла новая угроза, вызвавшая панику. Бедствие, которое местные жители назвали как «Проклятие Смерти». Пять основных фракций, действующих во всём Фаэруне, поручили представителям отыскать источник этого проклятия и очистить регион от него.

Тем временем шпионы юань-ти пытались провести в город контрабандой проклятую реликвию с планами продвижения своих собственных целей. Хотя *Амулет снов* должен был быть тайно провезён четырьмя разными группами, события не позволили собрать и объединить части, заставляя шпионов изменять свои планы, чтобы вернуть их.

МЕСТА И ОПИСАНИЕ НИП

В этом приключении встречаются следующие места и НИП: **Порт Нянзару** имеет подходящее прозвище «Ворота Чульта». Это красивый, яркий город, полный экзотических запахов, звуков, достопримечательностей и архитектуры, которые невозможно найти в любом другом месте в Фаэруне. Его красота, однако, противоречит опасностям, которые скрываются внутри и за его стенами.

- **Аластар Бол.** Высокопоставленный член ордена Ордена Перчатки. Аластар убежден, что кто-то похищает граждан и использует их для зловещих целей.
- **Клевин Ван'Шеран.** Член Альянса Лордов. Город и его люди — его настоящая любовь, и он стремится уничтожить тех, кто осмеливается запятнать его образ.
- **Рябой По.** Хотя он свободно действует по приказу Жентарима, По также использует свое широкое влияние и сеть контактов для своих скрытых целей.
- **Кричащий Ветер.** Молодая табакси и член Изумрудного Анклава. Она делает все возможное, чтобы защитить жителей города от многих диких угроз из джунглей.
- **Мокрый Рен.** Высокопоставленный член Арфистов. Рен является известным местным жителем, чье отсутствие трезвого ума и суждения, возможно, привело его к одной из самых мрачных тайн этого города.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение разбито на пять частей, каждая из которых включает миссию для одной из пяти фракций:

- **Змея в траве (Альянс Лордов).** Группа расследует секретный путь между двумя районами города, чтобы положить конец группе контрабандистов, действующих там.
- **Гран-при Оракула (Жентарим).** Группа участвует в состязаниях, чтобы выиграть желанный приз, прежде чем он попадет в неправильные руки. Вскоре они обнаруживают, что «неправильные» руки — это вопрос перспективы.
- **Жизнь, как мы ее не знаем (Изумрудный Анклав).** Странные существа преследуют людей Глотки Малара. Группа должна отправиться в логово природных опасностей, чтобы обнаружить источник.
- **Когда зовёт смерть (Орден Перчатки).** Граждане в Старом Городе исчезают, группа отправляется на расследование древнего подземного лабиринта, чтобы узнать правду о том, что местные жители называли «Зов мёртвых».
- **Тёмные мечты Осквернителя (Арфисты).** Зацепки, полученные в ходе предыдущих миссий, привели к расследованию Общества Йетепка. Группу попросили помочь Сообществу Йетепка разоблачить скрытого врага и раскрыть его планы.

СЮЖЕТНЫЙ ПРЕДМЕТ: АМУЛЕТ СНОВИДЦЕВ

В каждой из четырёх миссий группа обнаруживает проклятую безделушку. Каждая из них — одна из четырёх частей *Амулет снов* (см. «Предыстория приключения» выше). В миссии Арфистов, которая будет завершающей, юань-ти попытается украсть реликвию у группы.

Каждая из безделушек описана в соответствующей миссии. Когда они собраны вместе, фигуры магически объединяются в завершённую реликвию. Амулет бесполезен для всех, кроме юань-ти и их слуг. Тем не менее любой человек в пределах 10 футов от него испытывает чувство беспокойства и трепета. Амулет невосприимчив к любым магическим заклинаниям или эффектам, которые будут непосредственно нацелены на него.

Более подробная информация о свойствах реликвии описана в «Миссии 5: Тёмные мечты Осквернителя».

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В дополнение к индивидуальной предыстории, вот два предлагаемых способа введения приключенцев в Порт Нянзару. Если это возможно, настоятельно рекомендуется также использовать введение из книги *Гробница Аннигиляции* (см. Главу 1: «Путешествие в Порт Нянзару»).

Фортуна и слава. Зов был отправлен храбрым душам, которые хотят отправиться в Порт Нянзару, чтобы помочь представителям каждой фракции в обмен на прекрасную награду и шанс на неописываемые открытия и скрытые чудеса в экзотических джунглях Чульта. Группа, возможно, также слыша-

ла о таинственном «Проклятии Смерти», который поражает население.

Ответ на зов чести. К каждому члену группы обратилась его фракция с просьбой оказать помощь в различных ситуациях, возникающих в Порту Нянзару. Игрокам было предложено встретиться со своим контактным лицом, чтобы получить инструкции о том, с чего начать, с возможностями для вознаграждения и продвижения.

ПРОКЛЯТИЕ СМЕРТИ

Это таинственное проклятие охватило всех существ, распространяя страх и панику среди населения. В информационных целях игрокам может быть сообщено следующее:

- Любое существо, чей максимальный уровень хитов был уменьшен до 0 (с помощью вытягивания жизни или аналогичного эффекта), немедленно умрёт.
- Постоянно уменьшенное максимальное значение хитов не может быть восстановлено.
- Мёртвые не могут быть возвращены к жизни никакими известными способами (воскрешение, оживление и т.д.).
- Те, которые были ранее воскрешены, начинают физически увядать и в конечном итоге умрут.

Пролог. Другой мир

Приключение начинается когда группа прибывает в портовый район Порты Нязару.

Западный ветер поднимается, когда ваш корабль приближается к внутреннему устью залива Чульт. На западе тёмно-серые скалы заканчиваются острыми вершинами, выступающим из бесконечных джунглей, настолько густых, что кажется, будто солнечный свет туда совсем не попадает. Впереди высокие каменные стены Порты Нязару образуют барьер между заливом и городом.

Ваш корабль проходит через ворота, открывая гавань и землю, разделяющая город на районы. Ряды зданий, выполненных из многоярусной каменной кладки, украшены красочными крышами и фресками. Маленькие крылатые ящерицы пролетают мимо носа корабля, направляясь к деревьям, когда вы втягиваетесь в гавань. Вы наконец прибыли в Чульт, и пришло время исследовать эту землю.

Добро пожаловать в джунгли: описание климата

Хотя в Чульте есть несколько разных типов местности, у них всех есть одна общая черта. Везде очень жарко и влажно. Тут часто бывают сильные ливни.

Если Мастер решит более подробно описать окружающую среду, он, возможно, захочет подчеркнуть, как невыносимая жара может вызвать у игроков серьёзный дискомфорт, особенно тех, кто носит доспехи и тяжёлые плащи. Воздух здесь также плотный и влажный, что может заставить некоторых персонажей чувствовать себя так, как будто им трудно дышать.

Прибытие в Порт Нязару

Когда персонажи высаживаются, их приветствуют пара докеров, сопровождающих начальника порта, которого зовут **Зиндар**, золотой полудракон. Они приветствуют их, а также направляют их в ближайшую гостиницу. Если игроки решат расспросить Зиндара и докеров, они могут получить различные слухи от торговцев и докеров в этом районе (см. «Ходят слухи»).

Группу отправляют в «Громовую ящерицу», гостиницу, расположенную в Рыночном районе, которая обслуживает несколько шумных клиентов. Номера стоят 5 см за ночь. Поскольку группа начнёт тут своё путешествие, пожалуйста, позвольте игрокам познакомиться друг с другом.

Персонажи могут воспользоваться этой возможностью, чтобы исследовать город. Город разделён на шесть районов. Каждый из них выглядит следующим образом:

- **Портовый квартал.** Большинство торговых судов используют эти доки, их экипажи и пассажиры пробираются сюда. Он находится между Рыночным и Купеческим кварталом.
- **Рыночный квартал.** Расположен в восточной части города. Здесь живут и работают большин-

ство торговцев и среднего класса.

- **Купеческий квартал.** Покрывая западную половину города, в этом районе находится Гранд Базар — рынок города, а также резиденции Торговых принцев.
- **Старый город.** Построен вокруг руин древних зиккуратов. Многие малообеспеченные рабочие проживают здесь в импровизированных бамбуковых хижинах.
- **Глотка Малара.** Самые бедные жители города живут в этом регионе в старых лачугах на краю оврага, соединенного узкими канатными мостами с обеих сторон.
- **Якорная стоянка Тирики.** Этот район к востоку от города имеет недорогое жильё для посетителей и исследователей, а также нерегулируемые доки вдоль берега.

Поиск фракции

В дополнение к жилью, Зиндар также рассказывает группе, где находится каждый представитель фракции, ищущий помощи. Посещение каждого контакта начинается с соответствующей миссии для этой фракции.

- **Альянс Лордов.** Клевин Ван'Шеран находится в своём магазине в Купеческом квартале (Миссия 1).
- **Жентарим.** Рябой По находится в своей хижине в Старом Городе (Миссия 2).
- **Изумрудный Анклав.** Кричащий Ветер находится в верхних уступах Глотки Малара (Миссия 3).
- **Орден Перчатки.** Аластар Бол находится на своей вилле в Рыночном квартале. (Миссия 4)
- **Арфисты.** Мокрый Рен обычно находится в Доме покоя Кайи в Рыночном квартале. (Миссия 5)

Ходят слухи

В каждом районе Порты Нязару группа может узнать следующие слухи и дополнительную информацию, поговорив с различными местными жителями.

- Порт Нязару контролируется семьёй торговыми принцами, каждый из которых имеет экономическую долю в доходе города.
- «Проклятие Смерти» (см. «Предыстория приключения») подвело большую часть населения города к краю.
- Недавние события привели к увеличению патрулей, как у городской стражи, так и у Гражданской бригады.
- Был приток новичков, хотя многие из них оказали столько же помех населению, сколько им помогли. Каждая из фракций в городе запрашивает помощи своих членов.

Миссия 1. ЗМЕЯ В ТРАВЕ

Ориентировочное время: 60 минут

В этом приключении группа должна помочь Альянсу Лордов положить конец местной группе контрабандистов.

Приключение начинается, когда игроки приходят в Купеческий квартал.

На этой открытой территории находится городской рынок, известный местным жителям как Большой Базар. Огромное множество стендов, палаток и небольших магазинов можно найти вдоль рядов пешеходных дорожек вокруг большого квадрата. Западный конец занят грандиозными вилами, увешанными декоративными знамёнами; все они расположены рядом с изысканным каменным дворцом, в котором находятся местные власти города.

Вы натываетесь на большой магазин с надписью как на Общем, так и на Чультском. Она гласит: «Ткань жизни».

Магазин продаёт наборы одежды и товаров с поразительным разнообразием. В магазине есть самоизданные брошюры о местных обычаях и традициях.

Клевин Ван'Шеран, молодой человек-мужчина с темными волосами и зелеными глазами, находится за главным прилавком магазина. Контакт Альянса Лордов не брезгует показать свои торговые навыки и предлагает свои товары персонажам, обсуждая фракционное задание.

ОТЫГРЫШ КЛЕВИНА ВАН'ШЕРАНА

Хотя Клевин родом из Тетира, он делает всё возможное, чтобы изобразить значимого чультийца. Он полностью погрузился в культуру. Он говорит и действует почти как местные, но не совсем. Несмотря на издевательство, которое многие местные жители проявляют в дискуссиях о нем, он имеет хорошие связи в городе, и более чем один местный чиновник в долгу перед ним. Он вежлив, когда его просьбы соблюдаются, и совершенно невыносим, когда — нет. Он полностью эгоистичен и рассматривает свои финансовые интересы прежде всего, в том числе интересы своей фракции.

Цитата: «Вы пробовали это? Вы полюбите их».

ЗАДАНИЕ: ЗМЕИНОЕ КОЛЬЦО

Клевин слышал слухи от некоторых из его местных торговых контактов о недавнем ограблении и похищенном товаре, который был привезён контрабандным путем через Портовый квартал. Количество краж и товаров черного рынка увеличилось за последние несколько десятков дней, что заметно отразилось на процветании многих торговцев в городе.

По словам одного из контактов Клевина, в город попал какой-то опасный артефакт. Контрабандисты используют секретный проход, ведущий из

доков на Якорной стоянке Тирики, в место куда-то рядом с Портовым кварталом. Контакт предоставил ему место, где начинается проход на сторону контрабандистов.

Поскольку доки за пределами города не патрулируются, Клевин просит группу расследовать это, узнать природу этого артефакта и накрыть эту операцию контрабандистов. Он предлагает вознаграждение в размере 50 зм за выполнение этой задачи. Если группа согласится, он сообщает им местоположение входа.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

На данный момент, если спросить о какой-либо части *Амулет снов* (см. Миссию 5), Клевин никогда не видел ничего подобного описанию и может предоставлять информацию только в качестве эксперта по местным обычаям.

СЕКРЕТЫ НА ПРИЧАЛЕ

Якорная стоянка Тирики находится недалеко от восточных стен города. Узкие грунтовые дорожки обтекают скопления деревянных и каменных зданий. На северном конце небольшая группа доков выходит в бухту. В отличие от главной гавани, здесь нет маяка и патрулей стражи.

Указания Клевина ведут группу к тёмному переулку в западном конце доков у городских стен. Он охраняется тремя **разбойниками** [bandit]. В конце тупика — запертая решётка в полу; это вход в Змеиное кольцо. Один из разбойников носит ключ, открывающий запертую решётку. В противном случае замок можно взломать с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 14.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ

Рассмотрим следующие рекомендации:

Засада. Один из разбойников прячется в тени возле решётки. Если группа не нападает на врага, он ждёт и застаёт группу врасплох в начале боя. Персонажи могут заметить скрытого разбойника с пассивной или активной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 14. Все разбойники сражаются, пока не побеждены.

Обман! Если партия пытается обмануть разбойников, чтобы те позволили им пройти, возможно, представившись членами группы контрабандистов, персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 14. В качестве альтернативы разбойники также могут пропустить их за взятку размере 5 зм и успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 13.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кумулятивными.

- **Сильная:** добавьте двух **разбойников**
- **Очень сильная:** добавьте **хулигана**

СОКРОВИЩА

Помимо ключа решётки, на разбойниках можно найти в общей сложности 10 зм.

ЗМЕИННОЕ КОЛЬЦО

За решёткой лестница опускается примерно на 20 футов прямо вниз в тускло освещённый извилистый проход. Платформа, прикрепленная к канатному шкиву, проходит рядом с лестницей. Воздух здесь спёртый и холодный. Стены изготовлены из грубого камня и земли. Земля несколько неровная, со случайными небольшими провалами и склонами.

Змеинное кольцо — извилистый, грязный, каменный проход, который проходит под городской стеной и выходит около самого восточного причала в Портовом квартале. Хотя он используется только несколькими наёмниками, проход напичкан ловушками, чтобы держать злоумышленников в страхе. Пожалуйста, обратитесь к карте **прохода контрабандистов** для определения местоположения ловушек.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Область имеет следующие общие особенности:

- **Местность.** Земля по всей территории влажная и частенько попадают небольшие лужи.
- **Свет.** Стены украшены различными импровизированными светильниками, обеспечивающими тусклый источник света. Игроки без тёмного зрения и без дополнительного света могут видеть максимум на 30 футов.

А. ПОДСОБНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Это помещение завалено различными ящиками, сундуками и бочками. Маленький письменный стол находится в углу комнаты.

Эта комната используется для временного хранения предметов для переноса в любой конец прохода. В настоящее время в комнате находится нескольких ящиков с обычной одеждой и продуктами питания.

Развитие событий. Если группа осматривает стол, они находят пару документов. Один из них — это книга контрабандных товаров, поступающих из комнаты, из которых большая часть из них — незаконное оружие, яды и опасные растения. Другой — это письмо, которое гласит:

Сануя,

До меня дошли слухи, что наша операция, возможно, была обнаружена. Если принцы или Йетеп-ка узнают о нашем существовании, уничтожьте всё. Не оставляй следов!

— *Наху*

Предоставьте игрокам **раздаточный материал 1**, если хотите. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 показывает, что из этой комнаты недавно было вынесено большое количество товаров, которые, скорее всего, будут доставлены в Портовый квартал.

Персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13, находит маленький ключ, свисающий с крючка в заднем углу стола. Этот ключ открывает шкаф в зоне D.

В. СИГНАЛИЗАЦИЯ

В проходе есть сигнализация, которую контрабандисты установили в качестве системы предупреждения на случай появления злоумышленников. Контрольная точка отмечена символом «X» на карте.

ЛОВУШКА-ИГЛА

Простая ловушка (уровни 1-4, неудача)

Тонкие лески установлены в перекрестном узоре между стенами этой области. На концах прикреплены небольшие скопления колокольчиков. Для того чтобы их заметить требуется успешная проверка пассивной или активной Мудрости (Восприятие) Сл 14.

Срабатывание. При контакте с любой из лесок сбрасывает звон колоколов и освобождает шквал ядовитых игл с северной и южной стен.

Эффект. Каждое существо в этой области должно преуспеть в Телосложении Сл 11 или получит 4 (1к8) урона ядом.

Контрмеры: Нити лески можно обойти, тщательно пройдя через промежутки между ними. Для этого потребуется успешная проверка Ловкости (Акробатика) Сл 12.

В качестве альтернативы лески могут быть тщательно разрезаны и сняты с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 12.

Запуск тревоги влияет на тактику столкновения в зоне E.

Награда опытом. Если персонажи обнаружат и отключат ловушку, не запуская ее, присудите каждому персонажу по 20 опыта.

С. СОЕДИНИТЕЛЬНЫЙ ЗАЛ

Тоннель опускается вниз и движется по кривой. Стены

здесь немного более гладкие и украшены узорами из волнистых линий, вырезанных на их поверхности.

Если группа исследует настенные рисунки и совершает успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, они замечают, что линии, похоже, встречаются в круге, в центре коридора. Узоры в центре немного глубже, чем остальные.

Если персонажи продолжают изучение, попросите игроков пройти проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Проницательность) Сл 14. При успехе персонаж догадывается, что проследивание пальцем пути по круговому узору приводит к открытию секции стены, ведущей в коридор.

СЮЖЕТНЫЕ СВЯЗКИ: Я ВИДЕЛ ЭТО ГДЕ-ТО...

Если группа уже завершила миссию 4, дайте им преимущество в этой проверке, так как персонажи знакомы с узором, найденной под зиккуратом в Старом Городе.

Прочитайте следующее, если группа следует по новому коридору.

Этот зал полностью отличается от остальной части области. Пыль и паутина покрывают стены и пол, все из которых украшены странными неразличимыми глифами. Воздух затхлый.

ЛОВУШКА КАМЕННЫХ БЛОКОВ

Простая ловушка (уровни 1-4, опасная угроза)

Нажимная пластина расположена ближе к концу пути перед выходом. Она была давно помещена сюда, чтобы покончить с посторонними, узнавшим, как получить доступ к этим тоннелям.

Срабатывание. Если наступить на нажимную пластину, это вызывает срабатывание ловушки.

Эффект. Большой каменный блок падает с потолка над персонажем, наступившим на пластину. Этот персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или получит 5 (1к10) дробящего урона. Кроме того, он ошеломлен от удара, двигается с половиной скорости, а также получает помеху на проверки инициативы в течение следующих 10 минут.

Контрмеры: Нажимная пластина может быть замечена с помощью проверки Мудрости (Восприятие) Сл 13. Механизм ловушки может быть обезврежен с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 14. Проход заканчивается другим круговым рисунком на стене. Активация его ведет обратно в главный тоннель с другой стороны, предоставляя группе возможность обойти сигнализацию в зоне В.

Награда опытом. Если группа обезоруживает каменную ловушку, не вызывая её срабатывание, присудите каждому персонажу 20 опыта.

Сокровище. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 14 позволяет заметить объект, лежащий на земле и покрытый пылью. Это небольшой золотой браслет стоимостью 15 зм.

D. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ПОВОРОТ

См. Карту «**Заключительный поворот**» для остальных мест. Это последний участок коридора перед выходом, ведущим в Портовый квартал. Двойная дверь здесь оснащена ловушкой, соединенной с системой шкивов в стенах прохода.

ЛОВУШКА СИСТЕМЫ ШКИВОВ

Простая ловушка (уровни 1-4, опасная угроза)

Дверная защелка связана с системой шкивов, которая заполняет водой весь зал, с целью герметизации Змеинового кольца.

Срабатывание. Если деактивировать не правильно, потянув за рычаг, он запускает ловушку. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 13 позволяет заметить трещины вдоль дверного проема, идущих по сторонам стены.

Эффект. Большой каменный блок падает с восточного прохода. Цепи вытаскивают раздвижную дверь на северной стене, заливая всю площадь водой. Каждый, кто попал внутрь, должен пройти спасбросок Ловкости Сл 12 или его смоеет к ближайшей стене, нанося 4 (1к8) дробящего урона.

В следующем раунде большая часть камеры заполнена водой. Персонажи могут по-прежнему пытаться открыть дверь, но должны сделать прокрутку Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы доплыть туда. После этого они могут попытаться отключить ловушку (см. Контрмеры ниже).

Если в четвёртом раунде ловушка не снята с охраны, все будут полностью погружены в воду и должны сделать спасбросок Телосложения Сл 12 или получат один уровень истощения.

Контрмеры: Рядом с рычагом на двери есть небольшой выключатель. Это можно заметить с помощью проверки Мудрости (Восприятие) Сл 13 или проверки Интеллекта (Расследование). После нажатия на переключатель рычаг деактивирует ловушку. Если зал уже затоплен, стены возвращаются в исходное состояние, позволяя воде уйти в проход.

Дефектный барьер. Если четыре раунда после срабатывания ловушки уже прошли, старый барьер, который опустился в восточном проходе, разрушается от давления воды и осушает помещение независимо от того, была ли обезврежена ловушка.

Награда опытом. За обезвреживание ловушки без её запуска присудите каждому персонажу 20 опыта.

E. ВЫХОД ИЗ ГАВАНИ

Этот проход оканчивается лестницей, ведущей в заброшенное здание на краю Портового квартала.

На противоположном конце этого коридора идет резкий подъём вверх к широкой, деревянной лестнице. Вы также заметите небольшую арку, ведущую на север.

Сануя, человек-маг, находится здесь вместе с двумя **разбойниками** [bandit] и **хулиганом**.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кумулятивными.

- **Слабая группа:** удалите обоих **разбойников**
- **Сильная:** добавьте двух **разбойников**
- **Очень сильная:** добавьте **хулигана**

Возможные варианты. Рассмотрим следующие рекомендации:

Тревога! Если любая из ловушек в зонах С или D сработала, враги ожидают прибытия группы. Сануя набрасывает на себя *доспехи мага* [mage armor]. Разбойники и хулиганы пытаются спрятаться и заставить группу врасплох дистанционными атаками. Каждый персонаж, выполняющий пассивную или активную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12, действует как обычно.

Сануя. Если её хиты опускаются до 10 или меньше, Сануя сдаётся и предлагает персонажам безделушку, ценную для Общества Йетепка — безделушку, по слухам, связанную с таинственным «Проклятием смерти». Она предлагает отдать её группе вместе со своим денежным мешком в обмен на её свободу (см. ниже «Сокровище»). Если её допросить для получения дополнительной информации, когда она побеждена, она сообщает группе следующее:

- Безделушка был доставлена с торгового судна, прибывающего на Якорную стоянку Тирики по приказу ее работодателя. Она должна была ждать дальнейших инструкций, которые еще не получила.
- Её работодателя называют «Нахурали». Она никогда не встречала этого Нахурали лично.
- Она очень мало знает о происхождении безделушки, но она знает, то, что бы это ни было, Общество Йетепка также искало её как часть расследования, связанного с «Проклятием смерти».

Если группа отказывается иметь дело с Сануей, она продолжает сражаться с ними до смерти.

Сокровище. Хулиганы имеют при себе в общей сложности 5 зм. Сануя носит сумку с 10 зм. У нее также есть небольшая коробка, содержащая то, что кажется маленькой безделушкой в виде змеиной головы. Она обломана снизу. См. «Обзор приключения» для получения информации об *Амулете снов*.

В углу ниши есть небольшой ящик, стоящий рядом с запертым столом. Маленький ящик содержит небольшое яйцо велоцираптора. Если за ним тщательно ухаживать, то из него, в течение следующей недели, появляется маленький велоцираптор признавая как хозяина первого персонажа, которого он видит.

Ключ, найденный в зоне А, открывает этот стол. В противном случае его также можно открыть с

помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 12. Внутри находится мешочек с драгоценным камнем — тигровый глаз (стоимостью 10 gr) и *зельем лечения*.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Группа может выйти из любого конца Змеиного кольца. Как только группа доложит Клевину, он скажет им, что он будет попросит своего контакта связаться с начальником порта и Гражданской бригадой.

НАХУ-ЧТО?

Если упоминается имя «Нахурали», Клевин говорит им, что это древнее слово языка табакси для числа четыре. Оно согласуется с его теорией о том, что операцию по контрабанде вел член таинственной группы «Двенадцать».

Вскоре после этого в некоторых кругах распространяются слухи, что их действия могут привести к тому, что один из неуловимых Двенадцати потеряет один из самых важных путей контрабанды.

Это поможет заработать немного славы на стороне и гнев в определенных кругах преступного подполья. По крайней мере, Двенадцать или те, кто им служат, наверняка будут опасаться группы в будущем.

СОКРОВИЩА

Клевин благодарит группу и отдаёт им 50 зм, как и обещал.

КУСОЧЕК ПАЗЛА

Безделушка в виде головы змеи — это часть *Амулет снов*. Если вы выполняете эту миссию как часть всего модуля, Клевин говорит партии, что слышал слухи о том, что Общество Йетепка может ее искать. Если группа уже завершила Миссии 2-4, Клевин направляет их к Мокрому Рену в Рыночный квартал (см. **Миссию 5**).

НАГРАДЫ

Удостоверьтесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Дайте им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записывать, кто провёл игровую сессию.

Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каждому)

Суммируйте весь боевой опыт, полученный за уничтожение врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для не-боевого опыта вознаграждения перечисляются на каждого персонажа.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя врага	Опыт
Разбойник	25
Хулиган	100
Саня	200

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт каждому персонажу
Обезвреживание ловушки с иглами	20
Обезвреживание ловушки каменных блоков	20
Обезвреживание ловушки системы шкивов	20

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, которые делятся на всех членов группы. Сокровище делится как можно более равномерно. Стоимость в золотых монетах для продаваемого снаряжения, рассчитываются по цене их продажи, а не по цене их покупки.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Стоимость, зм
Награда за задание	50
Монеты разбойников	10
Монеты хулиганов	5
Монеты Саню	10
Золотой браслет	15
Тигровый глаз	10

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как группа считает нужным. Если более одного персонажа интересует конкретный расходуемый магический предмет, Мастер может определить, кто его получает случайным образом,

если группа не сможет решить.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

В ходе этого приключения персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

Милый и чешуйчатый. Вы нашли яйцо велоцираптора. При правильном уходе, он вылупляется в течение следующей недели, но так как он находится вдали от своей естественной среды обитания, его рост замедляется. Он не может атаковать, защищать или оказывать помощь в бою, будучи не смертоносней, чем одомашненная собака или кошка. Однако, благодаря терпению и практике, его можно научить простым трюкам и распознаванию имени, если его обучать и кормить в течение как минимум 20 дней простоя.

НАГРАДЫ ИГРОКОВ

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в руководстве Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG). Тем не менее **только персонажи, которые являются членами Альянса Лордов получают очки славы** по завершению этого приключения, другие персонажи не получают славы.

НАГРАДЫ МАСТЕРА

В обмен на проведение этого приключения вы получаете награды Мастера, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

РАЗБОЙНИК [BRIGAND]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

ХУЛИГАН [RUFFIAN/REDBRAND RUFFIAN]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (–1)	9 (–1)	11 (+0)

Навыки Запугивание +3

Чувства пассивная Внимательность 9

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хулиган совершает две рукопашные или дальнобойные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

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

САМУЯ [SANUYA (EVIL MAGE)]

Средний гуманоид (человек), упорядоченно-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки Магия +5, История +5

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Общий, Табаксан, Дварфский, Эльфийский

Опасность 1 (200 опыта)

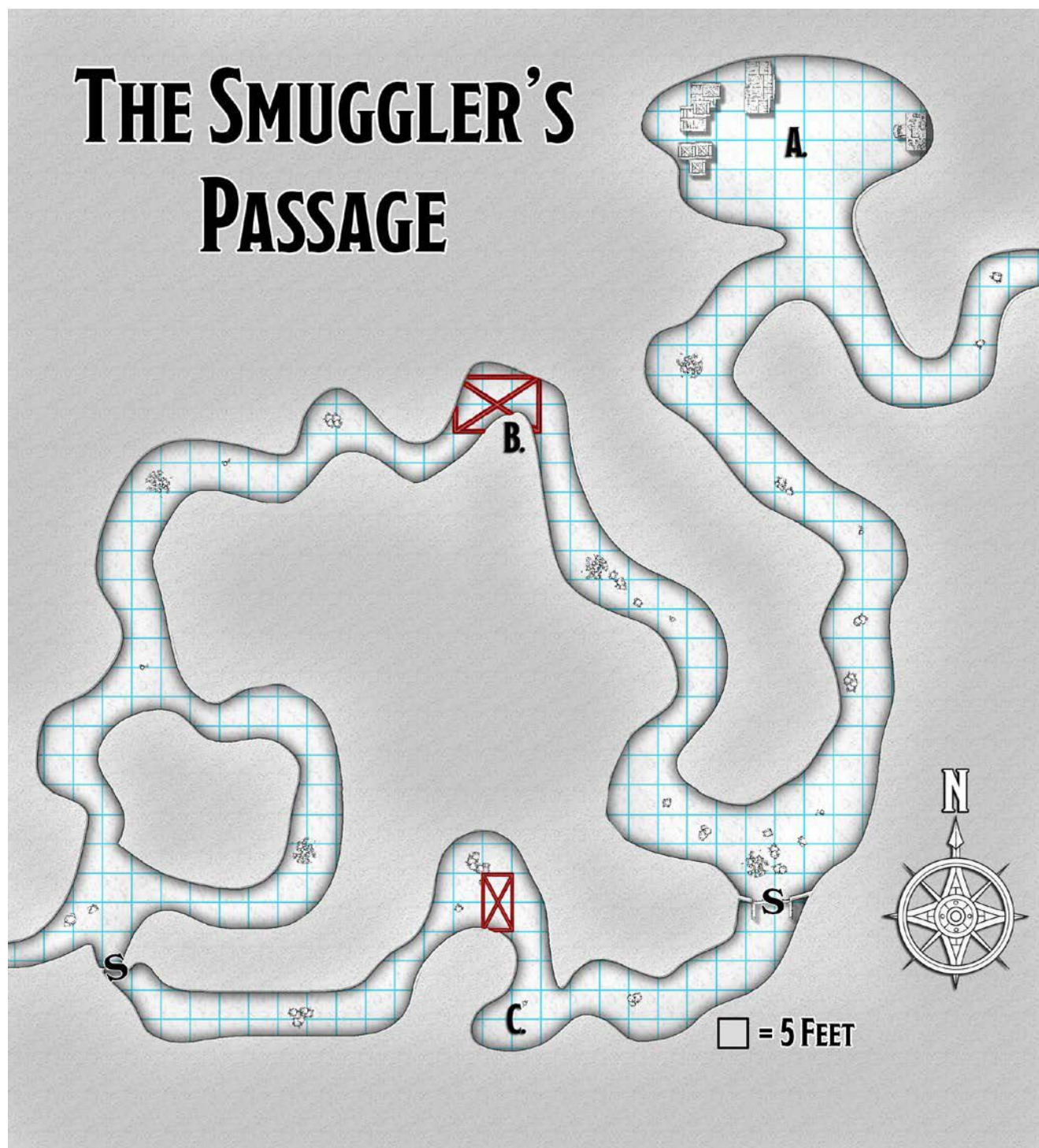
Использование заклинаний. Гловия является заклинателем 4 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника::

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *защита от оружия* [blabe ward], *электрошок* [shocking grasp]
1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага* [mage armor], *очарование личности* [charm person], *волшебная стрела* [magic missile]
2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг* [misty step], *удержание личности* [hold person]

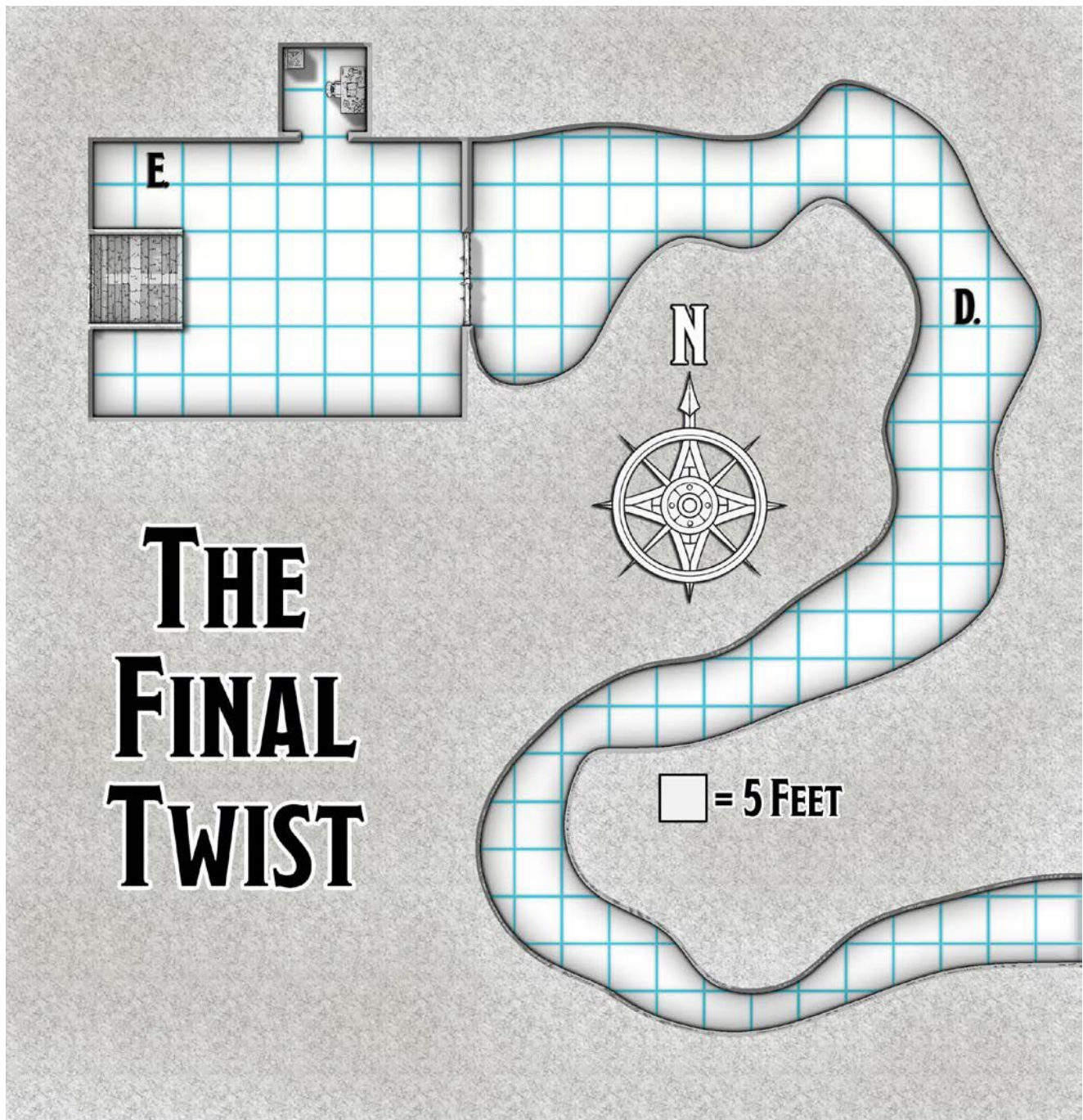
ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к8 – 1).

Приложение. Карта прохода контрабандистов



Приложение. Карта «Заключительный поворот»



Сануя,

*До меня дошли слухи, что
наша операция, возможно,
была обнаружена. Если принцы
или Йетепка узнают о нашем
существовании, уничтожьте
всё.*

Не оставляй следов!

Наху

Миссия 2. Гран-при Оракула

Ориентировочное время: 60 минут

В этом мини-приключении группа участвует в спортивном соревновании, чтобы выиграть ценное сокровище.

Начало приключения

Приключение начинается в самой южной части Старого города, где группа находит Рябого По.

В отличие от любого из известных районов в городских стенах, Старый Город — случайное разрастание бамбуковых хижин, усеянных несколькими временными палатками. Вся территория построена вокруг рушащихся останков трёх зиккуратов, каждая из их террас переделана на платформы с многочисленными палатками и бамбуковыми хижинами.

Большинство жителей одеты в выцветшие одежды, которые видели лучшие дни. Знаки на бамбуковых столбах указывают на нескольких местных ремесленников и рабочих. Вы достигнете самой южной области и здесь находится хижина Рябого По.

Хижина невзрачна снаружи, но внутри украшена удивительно блестящими безделушками и гобеленами, а также приятно пахнет маслами.

Рябому По помогают подняться на ноги пара женщин-слуг, одетых в робы. Когда По медленно приближается к группе, слуги идут рядом с ним, поддерживая его, прежде чем По отмахивается от них и медленно подходит, он приветствует группу очень прохладным образом. Он даёт им понять, что он благодарен за их своевременное прибытие, чтобы разрешить сложившуюся ситуацию, независимо от того, было ли их решение сделать это, исходя из «храбрости, долга или просто безумия».

Отыгрыш Рябого По

По — мужчина, человек лет тридцати пяти с тёмной кожей и чёрными волосами. Болезнь, которая чуть не убила По, разрушила его тело. Его лицо покрыто шрамами, он почти слеп на один глаз, и он передвигается болезненной, сутулой походкой. Его руки искривлены и скручены, и он с трудом может выполнять мелкие моторные функции. Из-за этого ему служат молодые женщины, которые берут на себя все физические аспекты его деятельности: письмо, доставание и убирание книг учёта и т.п.

Несмотря на свои физические уродства, он хитёр и красноречив. Он демонстрирует соответствующую профессиональную любезность в обсуждении и даже когда зол, никогда не теряет самообладания.

Цитата: «Что вы пытаетесь от меня утаить? Удивительно, что я знаю, кто они?»

Задание: Соревнование

По просит группу принять участие в предстоящих играх, проводимых в Большом Колизее в Рыночном квартале. Благодаря своим связям он «выкупил» несколько мест для участников мероприятия. Хотя он мог нанять кого-то из своих контактов, он чувствует, что группа лучше подходит для этой задачи.

Он просит группу участвовать в соревновании и выиграть главный приз, состоящий из 60 зм, коллекции прекрасных духов и припарки и небольшого драгоценного камня, известного как «Глаза Оракула», все эти призы вручит Квайот, одна из торговых принцесс города.

По полагает, что он может использовать Глаза Оракула, чтобы получить некоторое представление о таинственном Проклятии Смерти, и подозревает, что другие, участвующие в играх, могут иметь скрытые мотивы. Остальная часть главного приза также имеет для него значительную личную ценность. Группа получает приз в размере 60 зм за участие.

Если группа согласится, По даёт им вступительные ваучеры на соревнования, которые начинаются почти через час. Их команда называется «Клыки-лезвия»; по легенде, они работают у местного торговца по имени «Таренбирил» (древняя эльфийская фраза, которая переводится как «Уродливый Принц»).

Глаз-Шпион с моей маленькой....икота::

По утаил важную деталь миссии. Он считает, что Глаз Оракула — часть Амулета снов. Контакт Жентарима хорошо осведомлен об этом, а также о его ценности для Арфистов и Общества Йетепка.

Однако По хочет сначала изучить Глаз. Поскольку маловероятно, что Общество Йетепка будет работать с ним напрямую, он нанимает группу для приобретения безделушки, прежде чем отдать ее для помощи в расследовании Мокрого Рена (см. Миссию 5).

Развитие событий

Если спросить о какой-либо части Амулета снов (см. Миссия 5), По говорит, что он слышал об этих странных безделушках, но ничего более.

Колизей

Рыночный квартал абсолютно контрастирует со Старым городом во всех отношениях. Большие кластеры скромных домов и магазинов разбросаны по площади, с общественными банями вдоль северного берега залива. В центре

района проходит большая возвышенная трасса, в которой находится золотисто-крытый храм Вокин и Большой Колизей.

Огромная толпа собрались на сегодняшнее событие. Вокруг большого здания образовались длинные очереди возбужденных болельщиков.

Следуя инструкциям По, участники входят через задний вход и регистрируются для участия в соревнованиях. Хотя здесь проходят различные соревнования на разнообразные призы, группа должна участвовать в двух конкретных событиях, пытаясь выиграть приз то, зачем их послал По.

ТУРНИРЫ И НЕЛЕТАЛЬНЫЙ УРОН

Из-за недавних событий и угрозы Проклятия Смерти бои насмерть строго запрещены во время состязаний. Поэтому никакой элементарный или заклинательный урон не допускается. Снижение хитов противника до 0 возможно только с целью выбить его из игры.

Отказ от соблюдения этих рекомендаций приводит к немедленной дисквалификации с любого соревнования.

ГОНКИ НА ДИНОЗАВРАХ

В первом состязании персонажи участвуют в гонке с препятствиями, построенный вокруг арены.

Животные и снаряжение. Каждому игроку назначается животное, меньшая, одомашненная версия аллозавра. Их разводят специально для гонок, что является еженедельным мероприятием. У них есть гоночная упряжь и седло для всадника. Каждому всаднику также дается шест погонщика. Для целей этого мероприятия, его можно использовать в качестве боевого посоха, персонажами владеющими легким оружием.

Команда соперников. Группа будет соревноваться с Зелёными Гадюками, другой командой новичков. **Команда Зелёной Гадюки** состоит из трёх гонщиков.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ

Рассмотрим следующие рекомендации:

Зелёные Гадюки попытаются использовать рывок, чтобы продвинуться вперед, а затем могут издеваться над игроками, которые приближаются к ним. Их главная цель — добраться до финиша.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кумулятивными.

- **Сильный и очень сильный:** добавьте **гонщика Зелёной Гадюки** и переместите финишную линию вниз в позицию 5.

ПРАВИЛА ГОНКИ

Используйте карту «**Отслеживание гонки**» для этого события, которая показывает позицию каждого участника. Бросьте инициативу, чтобы определить порядок действий всадников.

Все всадники начинают гонку в начальной точке (позиция № 1). Первый гонщик, попавший на финишную линию, выигрывает гонку. Как только гонка начнётся, каждый гонщик может продвигаться на одну позицию и сделать одно действие за ход. Доступными действиями являются:

РЫВОК

Если всадник успешно проходит проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 13, он перемещается на две позиции вместо одной. Каждый всадник, во время гонки, может дважды успешно использовать рывок. Неудачные попытки не учитываются.

УДАР

Всадник может использовать свой шест, чтобы ударить любого другого всадника, если они находятся на одной позиции (пример: любой всадник в позиции № 3 может ударить любого гонщика в позиции № 3).

Сделайте обычный бросок атаки боевым посохом против класса брони всадника. При успехе вместо того, чтобы получить урон, противник должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, чтобы не упасть. Всадник, упавший со своего скакуна, тратит своё действие движения, чтобы снова оседлать животное.

НАСМЕШКА

Всадник может издеваться или отвлекать любого другого всадника, если они находятся на соседних позициях. (Пример: любой наездник в позиции №3 может отвлечь любого другого всадника, находящегося между позициями № 2 и № 4).

Всадник совершает проверку Харизмы (Запугивание) против проверки Мудрости (Проницательность) оппонента. Если отвлекающий всадник выигрывает бросок, оппонент получает помеху на все проверки, сделанные во время следующего хода для обхода препятствий (см. ниже «Препятствия»).

ОГЛУШЕНИЕ

Это действие может быть использовано на другом всаднике, если противники находятся на одной позиции (пример: любой всадник в позиции №3 может оглушить любого другого всадника в позиции № 3).

Используя свой шест, всадник пытается оглушить животное другого всадника. Сделайте проверку Силы (Атлетика) или проверку Ловкость (Акробатика) Сл 14. В случае успеха оппонент дол-

жен совершить спасбросок Мудрости Сл 14. При провале животное всадника спотыкается, и они теряют одну позицию.

ПРЕПЯТСТВИЯ

В дополнение к обычным действиям всадников есть препятствия, которые они должны преодолеть, чтобы победить. В конце каждого раунда каждый всадник бросает к20, а Мастер оглашает результат из таблицы ниже. Игрок может потратить вдохновение в любое время, чтобы мгновенно добиться успеха на любом броске, вызванном препятствием. После преодоления препятствий всадник перейдет на следующую позицию.

ПРЕПЯТСТВИЯ В ГОНКЕ

к20	Препятствие
1–2	Блокада. Невысокая стена из дерева и мусора блокирует ваш путь. Совершите проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 12. При провале вы спотыкаетесь и теряете одну позицию.
3–4	Грязевая яма. Пройдите проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 13. При провале вы теряете одну позицию и не можете использовать рывок в следующий ход.
5–6	Сеть-ловушка. Вы должны совершить проверку Силы (Атлетика) или проверку Ловкости (Акробатика) Сл 13. При провале вы падаете со своего скакуна и теряете одну позицию.
7–8	Низкий барьер. Перед вами висит деревянная балка. Пройдите спасбросок Ловкости Сл 14. При провале вы падаете со своего скакуна и теряете одну позицию.
9–10	Ловушка с лианами. Совершите спасбросок Мудрости Сл 13, чтобы протиснуться между спутанными лианами. При провале вы и ваш скакун падаете и теряете две позиции.
11–20	Препятствий нет. Ничего не происходит.

СОБЫТИЯ ПОСЛЕ ГОНКИ

События после гонки зависят от того, выиграет ли группа или проиграет это соревнование. В любом случае, им разрешается сделать небольшую передышку, получая выгоду от короткого отдыха.

Хотя группа не получила какого-либо урона, у них может быть пара синяков или царапин. Именно в этот момент они впервые встречают **Нериссу**.

Нерисса хочет приобрести Глаз Оракула для своих целей, а также в интересах Арфистов. Она здесь от имени Арфистов и Общества Йетепка, но так же, как группа сохраняет личность По в тайне,

она делает то же самое для своих нанимателей.

ОТЫГРЫШ НЕРИССЫ

Нерисса — женщина, человек лет двадцати пяти. У неё тёмные волосы, зеленые глаза и коричневая кожа.

Её настоящее имя — Месика. Она воин Мезро, который расследует события в Чульте, особенно махинации темных сил, действующих в разгар Проклятия Смерти. Только немногие избранные знают её истинную личность, которую она не раскрывает ни при каких обстоятельствах до конца приключения.

Нерисса горделива и почетна, но презирует темную магию. Она много путешествует и подвергает себя серьезным опасностям, что искоренить все следы некромантии и темных магов, связанных с мёртвыми.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ НЕРИССЫ

Беседа Нериссы с персонажами зависит от результатов гонки:

Побеждает команда группы. Нерисса знакомится с персонажами. Она рассказывает, что металлический кусок безделушки, который украшает драгоценный камень Глаз Оракула, очень важен для ее благородного дела и предлагает 30 зм для него, если партия выиграет. Они все равно могут сохранить сам камень, и это то, что По попросил партию получить за него.

Если персонажи пытаются узнать детали её миссии, попросите участника совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12. Если они преуспеют, она признает, что она пытается найти союзника, агента Арфистов по имени Рен. Эта металлическая деталь, которую она просит, на самом деле является частью *Амулета снов* (Миссия 5).

Если группа говорит Нериссе, на кого они работают, она объясняет, что все они на одной стороне, и её предложение принесёт пользу как ей, так и персонажам. Если необходимо, попросите участника совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 12, чтобы подтвердить её слова. Если группа по-прежнему отказывается ей помочь, она больше не настаивает и просто уходит.

Команда группы проигрывает. Гонка — отборочные для участия в состязании на арене. Если группа проигрывает, они официально не участвуют в состязании. Нерисса по-прежнему подходит к ним, как указано выше, но с другим предложением. В обмен на металлический кусок безделушки она позволяет партии представлять свою команду, которая все еще находится в списке участников. Они могут сохранить оставшуюся часть приза, как если бы они сами выиграли. Это единственная возможность для персонажей продолжить участие.

Если группа хочет знать её мотивы, попросите их сделать те же проверки, что указаны выше, чтобы узнать, какую информацию она им даёт.

ГЛАДИАТОРСКАЯ АРЕНА

Второе соревнование — испытание боевой доблести. Партия должна победить команду противников в бою.

Команда противников. Группа сталкивается с наёмником **кенку** [kenku] по имени Слайсер и его четырьмя питомцами-**велоцирапторами** [velociraptor].

ПРАВИЛА СХВАТКИ

Первая команда, все члены которой доводятся до 0 хитов, проигрывает матч. Персонажи могут использовать любые доспехи и способности, которыми они располагают, до тех пор, пока они следуют правилам колизея о смертельном уроне. Велоцирапторы обучаются не убивать.

НАСТРОЙКА ВРЕМЕНИ

Если вы хотите быстро закончить состязание на арене, вы можете воспользоваться следующими рекомендациями: Слайсер сдаётся, когда его хиты опускаются ниже 7, или когда один или несколько его питомцев побеждены.

КЛЕТКА ИЗ ЛИАН

Используйте **карту Арены** для этого состязания. Состязание проходит внутри железной клетки, стены которой покрыты полуживущими ядовитыми лианами, которые местные жители называют «Лианы Матабо».

Атака лианы. В конце каждого раунда виноградные лозы набрасываются на случайное существо в пределах 10 футов от стены клетки. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе будет ранена отравленным шипом лианы, наносящим 1 колющего урона, и станет отравленной до конца своего следующего хода.

СЮЖЕТНЫЕ ССЫЛКИ: ВЫ БЫЛИ БЫ ВИНОГРАДНОЙ ЛОЗОЙ?

Если персонажи завершили **миссию № 3**, они понимают, что лианы — уменьшенные версии лиан Матабо, встречающихся в Глотке Малара. Во время этого состязания они получают преимущество на спасброски против атак лиан.

ЗАВЕРШЕНИЕ СОСТЯЗАНИЯ

Если группа выиграет это состязание, они объявляются победителями, а люди восторгаются ими. Если партия проигрывает, см. ниже «Восстановление убытков».

После получения наград группе снова дают передохнуть, получив те же преимущества, что после гонки (см. выше «События после гонки»). Вскоре после этого группа может пройти к верхним комнатам, чтобы встретиться с Нериссой.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кумулятивными.

- **Сильная:** Замените всех трёх **велоцирапторов** одним **дейнонихом**
- **Очень сильная:** замените двух **велоцирапторов** одним **дейнонихом**

СОКРОВИЩА

Если группа победит, то получает приз в размере 20 зм.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ УБЫТКОВ

Если группа проиграет состязание, Нрисса выкупает приз у победившего кенку. Затем она находит группу и просит их встретиться с ней за пределами верхних комнат. Она по-прежнему хочет помочь группе с их задачей, поскольку всё, что она хочет, это часть *Амулета снов*.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИЗА

Группу провожают в одну из декоративных верхних комнат колизея.

Торговый принц Квайот — красивая женщина Чультанка в сопровождении слуг: трёх мужчин и трёх женщин. Она кратко поздравляет партию и сигнализирует одному из своих слуг представить их их призы.

Если кто-нибудь спросит Квайот о Глазе Оракула, она объясняет, что это подарок от одного из её многочисленных женихов. Он ей не нужен и по какой-то причине её одолевает беспокойство, когда она смотрит на него.

Глаз Оракула. Ярко-оранжевая жемчужина закреплена в извилистом куске серебристого металла. Металлическая часть на самом деле является нижней частью змеиной головы, найденной в Миссии № 1.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Нерисса благодарит группу, если те захотят ей помочь. Независимо от результата, она все еще желает им удачи и предлагает остаться друзьями. Когда группа возвращается в Старый город, По благодарен за возвращение с призом.

СОКРОВИЩА

Их оставшаяся награда зависит от их действий во время игр. Если персонажи:

Согласились помочь Нериссе и выиграли. Перед уходом Нерисса платит партии 30 зм, как и было обещано. Кроме того, По позволяет им сохранить приз в размере 60 зм и вознаграждает группу *зельем лечения*.

Согласились помочь Нериссе и проиграли.

Нерисса сохраняет часть золота, оставляя группе 35 зм. Для доставки драгоценного камня, По награждает группу флаконом алхимического огня.

Отказались помочь Нериссе и выиграли.

По позволяет им сохранить приз в размере 60 зм и вознаграждает партию зельем лечения.

Отказались помочь Нериссе и проиграли.

Нерисса оставляет приз у себя, в том числе безделушку, и дает группе драгоценный камень Глаз Оракула. По награждает группу 20 зм за их услуги.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ДОСТАВКА

Это событие возникает только в том случае, если эта миссия проводится как часть всего модуля. Если группа не отдала безделушку Нериссе, По просит группу подождать один час, после чего он отдаёт её группе и упоминает, что Мокрый Рен может ее искать. Он просит, чтобы они доставляли её для него как «знак доброй воли». Для подробностей см. Введение в Миссию №5.

НАГРАДЫ

Удостоверьтесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Дайте им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записывать, кто провёл игровую сессию.

Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каждому)

Суммируйте весь боевой опыт, полученный за уничтожение врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для не-боевого опыта вознаграждения перечисляются на каждого персонажа.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя врага	Опыт
Дейноних	200
Кенку	50
Велоцираптор	50

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт каждому
Победа в гонке динозавров	25
Согласились помочь Нериссе	25

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, которые делятся на всех членов группы. Сокровище делится как можно более равномерно. Стоимость в золотых монетах для продаваемого снаряжения, рассчитываются по цене их продажи, а не по цене их покупки.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Стоимость, зм
Награда за задание	90/60/35/20 (см. «Завершение»)
Монеты с гладиаторской арены	20

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как группа считает нужным. Если более одного персонажа интересует конкретный расходуемый магический предмет, Мастер может определить, кто его получает случайным образом, если группа не сможет решить.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

ФЛАКОН АЛХИМИЧЕСКОГО ОГНЯ

Этот предмет можно найти в *Книге игрока*.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

В ходе этого приключения персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

Волшебство победы. Заявляя о победе в гонке динозавров и гладиаторской арене, вы получаете немного уважения у граждан в стенах Порта Нянзару. Один раз в день вы можете получить преимущество при одном проверке Харизма (Убеждение), когда имеете дело с любыми жителями в пределах Рыночного, Купеческого или Портового кварталов.

НАГРАДЫ ИГРОКОВ

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*. Тем не менее только персонажи, которые являются **членами Жентарима** получают **очки славы** по завершению этого приключения, другие персонажи не получают славы.

НАГРАДЫ МАСТЕРА

В обмен на проведение этого приключения вы получаете награды Мастера, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

ВЕЛОЦИРАПТОР [VELOCIRAPTOR]

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 10 (3к4 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дейноних совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

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

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

Всадник Зелёных Гадюк (РАЗВЕДЧИК [SCOUT])

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +3, Природа +3, Уход за животными +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ (НЕДОСТУПНЫ ВО ВРЕМЯ ГОНКИ НА ДИНОЗАВРАХ)

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

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

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

ДЕЙНОНИХ [DEINONYCHUS]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Навыки Внимательность +3

Чувства пассивная Внимательность 13

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Наскок. Если дейноних переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтями, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, то дейноних может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дейноних совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к8 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к8 + 2).

КЕНКУ [KENKU]

Средний гуманоид (кенку), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 13 (3к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2, Обман +4, Скрытность +5

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки понимает Ауран и Общий, но говорит только с помощью особенности Подражание

Опасность 1/4 (50 опыта)

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения кенку совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Подражание. Кенку может подражать любым звукам, которые он уже слышал, включая голоса. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

ДЕЙСТВИЯ

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

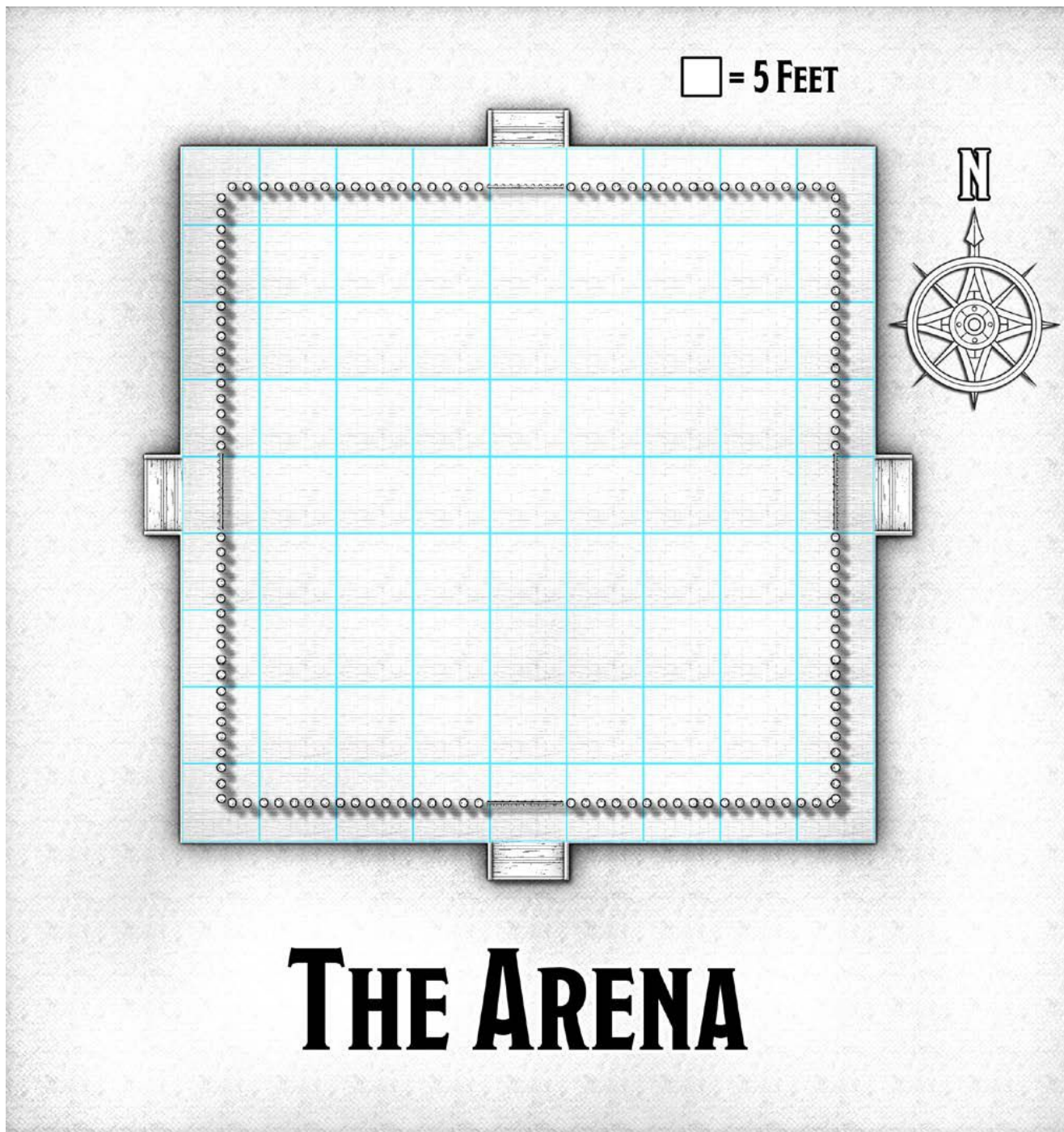
Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Отслеживание гонки динозавров

Финиш										
5										
4										
3										
2										
1										
	Игрок	Игрок	Игрок	Игрок	Игрок	Игрок	Гадюка	Гадюка	Гадюка	Гадюка

Всадники

Приложение. Карта арены



Миссия 3. Жизнь, как мы её не знаем

Ориентировочное время: 60 минут

В этом мини-приключении группа должна остановить делегацию грунгов от развязывания неизвестного зла народу Глотки Малара.

Начало приключения

Когда группа прибывает в Глотку Малара, они сразу видят текущую ситуацию. Прочитайте следующее перед началом первого столкновения.

Когда вы достигаете самых дальних окраин за пределами городских стен, рельеф снова поднимается вдоль хребта, ведущего в Глотку Малара. Ливень еще сильнее усиливается, перечеркнув все ваши надежды в ближайшее время буря отступает. Вы сквозь дождь продолжаете идти по мокрой, грязной тропе.

Вид Глотки Малара столь же удивителен, сколь и тревожен. Большой овраг проходит по всей площади. По краю оврага расположены ряды небольших домов из старого дерева, залатанных каменной кладкой, все они видели гораздо лучшие дни. Узкие канатные мосты простираются к другой стороне оврага с похожими домами, обходящими противоположный гребень. Несколько зданий цепляются за крутую стену, которая неравномерно уходит на дно оврага.

Крик о помощи поблизости привлекает ваше внимание, вы вдалеке едва различаете фигуру на одном из мостов, которая сражается с двумя крылатыми гуманоидами!

Фигура на мосту — **Кричащий Ветер**, сражающаяся с двумя птералюдами. К тому времени, когда группа начинает действовать, Кричащий Ветер побеждает одного врага, а другой убегает в овраг ниже. Если группа не движется к нему, Кричащий Ветер замечает их и машет, подзывая.

Как только группа приближается, она осматривает их сверху и вниз, указывает на себя и говорит: «Кричащий Ветер. Вы, должно быть, гости. Вы здесь, чтобы помочь или посмотреть?»

Отыгрыш Кричащего Ветра

Кричащий Ветер — молодая женщина-табакси с черным пятнистым, желтым мехом и зелеными глазами.

Она застенчива на людях, но внимательно слушает из задней части комнаты, и добавляет свои комментарии только тогда, когда она чувствует, что это необходимо. Кричащий Ветер говорит очень редко, но когда она это делает, люди, как правило, её слушают.

Она удивительно проницательна для своего возраста, и она опытный охотник, каких ещё поискать. Она — единственный выживший член своего племени, остальные были убиты нежитью.

Цитата: «Меньше слов, больше охоты».

После обмена приветствиями контакт Изумрудного Анклава ведет группу к её маленькому дому в

дальнем конце оврага. Она рассказывает группе, что люди Глотки Малара столкнулись с несколькими странными угрозами, появившимися из близлежащих джунглей вдоль хребта.

Хотя она ничего не знает в отношении *Амульты* снова, Кричащий Ветер может предоставить следующую информацию группе.

- Большинство угроз исходит из джунглей к востоку от хребта.
- В последние недели появилось много болезненных кустарников и пораженной растительности. Они быстро разрастаются, захватывая некоторые дома в дальнем конце оврага.
- В дополнение к отравленным деревьям и растениям несколько существ нежити проникли в этот регион.
- Гражданская бригада — это их единственные защитники, но им трудно защищать жителей здесь.
- Иногда группа птералюдов нападает на этот район, пытаясь похитить некоторых местных жителей. До сих пор пару раз им это удавалось.
- Вчера в этот район вошла спасательная группа. Никто не вернулся.

Задание: Семена разложения. Кричащий Ветер убеждена, что эти события связаны, и могут даже быть связаны с таинственным Проклятием Смерти. Она просит группу обследовать этот район и найти источник этих угроз. Она предлагает вознаграждение в размере 50 зм для выполнения этой задачи.

Если группа принимает задание, Кричащий Ветер сопровождает их в область, наиболее затронутую пагубной растительностью.

В джунгли

Кричащий Ветер ведет вас мимо нескольких, теперь заброшенных лачуг, переполненных темными лианами и терновыми кустами. Область за их пределами — обширные заросли массивных деревьев и листвы под толстым куполом, закрывающая то, что осталось от дневного света. Однако дождь все еще просачивается с легкостью.

Путешествие под покров деревьев и кусты связано с рядом новых опасностей, с общими указателями на пути. Кричащий Ветер настаивает на том, чтобы она осталась и помогала немногим членам Гражданской бригады в защищать хребет от любых входящих угроз.

Особенности края джунглей

Ниже перечислены особенности окружающей среды района.

Местность. Грунт влажный и покрыт кустарником и веточками, что делает его несколько трудным для передвижения.

Климат. Он очень жаркий и влажный, требующий много воды, чтобы не получить обезвоживание. Трудно дышать, и любой, кто носит что-либо кроме лёгких предметов одежды чувствует себя не комфортно. Постоянно льёт дождь.

Свет. Вся область освещена тусклым светом, особенно при осадках. Без тёмного зрения или дополнительных источников света видно только на 10 футов.

Запах и звуки. Эта поражённая область затхлая и пахнет гнилыми фруктами и растениями.

Опасности в работе

Персонажи испытывают следующее после нескольких минут ходьбы по области.

Рой сатабай. Пока группа прокладывает себе путь сквозь кусты, они проходят мимо небольшого роя насекомых. Каждый персонаж, преуспевающий в спасброске Ловкости Сл 13, избегает большей части роя. Провалившие спасбросок заражаются незначительным заболеванием. В течение следующего часа поражённая цель испытывает головокружение и размытое зрение, что даёт им помеху на все проверки Восприятия и Расследования.

Сорняк Окулигбо. Большие пятна ядовитых сорняков смешиваются с обычными кустарниками. Необычный коричневый куст, кажется, движется сам по себе и может быть замечена успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 13. Если его заметили, то проверка Мудрости (Выживание) Сл 14 может дать информацию о его свойствах.

Любой, кто не замечает куст ужален острыми колючками и должен пройти спасбросок Телосложения Сл 14. При провале существо получает 3 (1к6) урона ядом и становится отравленным на 10 минут. Отравленные существа страдают от слабых галлюцинаций, и любые спасброски совершаются с помехой. Этот эффект длится 10 минут.

Тропический путь

После первых нескольких минут группа находит протоптанную дорожку через кусты, отмеченную гниющим трупом птералюда и двумя фигурами, запёртыми в ежевиках, эльфийкой по имени Си-эла и мужчиной-табакси по имени Пепельный Камень. Две **игольчатых заразы** [needle blight] и две **ветвистых заразы** [vine blight] ждут, чтобы напасть на группу из засады, но они не атакуют, пока персонажи не разговаривают с захваченными НИП.

Вы набредаете на импровизированную дорогу, сделанной из серой, болотной грязи и мёртвой листвы. Она проходит

через несколько деревьев, покрытых тернистыми ежевиками. Мёртвый, гниющий гуманоид лежит в стороне от дороги. Вы видите две фигуры, запутавшиеся в ежевиках. Слева — табакси, который неподвижен. Рядом с ним женщина-эльфийка тянется к вам и стонет: «Помогите мне ...»

Развитие событий

У эльфийки есть всего несколько минут, чтобы поговорить с группой. Она отчаянно говорит им, что она из Глотки Малара, а птералюд использовал её в качестве подношения. Потом она достаточно долго кричала, прежде чем её мгновенно заташили и опутал густой кустарник ежевики. К сожалению, нет ничего, что группа может сделать для неё. Очистка лиан приведёт у тому, что она умрёт.

В этот момент игольчатые заразы нападают на кого-то, кто не может пройти пассивную или активную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 11.

Другая жертва. Во время первого раунда боя, табакси очухивается и начинает пытаться выбраться из схвативших его растений. Если кто-то захочет помочь, он может освободить его с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 12 или нанести достаточно повреждений его путам (КД 10 с 6 хитов). После освобождения Пепельный Камень может присоединиться к бою, но он очень слаб (осталось 10 хитов).

Если Пепельный Камень не освободится во время боя, он сделает это после того, как заразы будут побеждены. Он представляется и благодарит персонажей за помощь. Если группа разговаривает с ним, он может предоставить следующую информацию:

- Он был отправлен сюда в составе спасательной группы, чтобы спасти нескольких граждан, похищенных птералюдами. Он не уверен, что случилось с остальной частью его группы.
- Птералюды обычно не рискуют залетать в городские районы. Кажется, что эта маленькая стая была напугана чем-то.
- Пепельный Камень очень мало узнал о птералюдах, за исключением того, что они казались несколько сумасшедшими, и крали граждан как жертвы для скрученных растительных существ в этой области. Они часто собираются вокруг этой дорожки.
- Большинство птералюдов всё равно погибло, их тела медленно теряли сознание. Пепельный Камень полагает, что они, возможно, были поражены Проклятием Смерти.

После этого разговора Пепельный Камень говорит, что он продолжит поиск остальных членов своей группы. Он предпочитает действовать скрытно и чувствует, что для него будет лучше если он будет один. Группа может попытаться убедить его сопровождать их. Он присоединяется к ним, если им удастся пройти проверку Харизмы

(Убеждение) Сл 18. В противном случае он прощается с ними.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этого столкновения.

- **Сильная группа:** добавьте **игольчатую заразу**
- **Очень сильная группа:** добавьте две **игольчатых заразы**

СОКРОВИЩА

У игольчатых зараз нет сокровищ. В благодарность за своё спасение, Пепельный Камень дает группе *зелье сопротивления яду*.

ЗАПУТАННЫЙ ПОВОРОТ

Дорожка поворачивает на юг и сужается между несколькими болезненно выглядящими деревьями. Корни и ствол покрыты сотнями **ядовитых кровососущих лиан Матабо**.

Я РАНЮ ЕГО ВЕЛИКОЙ ЛИАНОЙ

Простая ловушка (уровни 1-4, опасная угроза)

Лианы Матабо прицепляются к существам ядовитыми колючками.

Срабатывание. Лиана набрасываются на любое существо, которое находится в пределах 10 футов от стволов болезненных деревьев.

Эффект. Целевое существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 12 или будет схвачено (Сл высвобождения 11) и ужалено ядовитыми шипами, получая 4 (1к8) урона ядом. Цели, которые уже схвачены в начале нового раунда получают дополнительно 4 (1к8) урона ядом в начале своего хода. Лианы могут удерживать трёх существ за раз.

Контрмеры. Лианы хорошо скрыты, что требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить их, но их легко избежать, когда знаешь где они расположены. Лианы также могут быть уничтожены (КД 10; 5 хитов, иммунитет к урону яд). Уничтожение трёх лиан устраняет угрозу.

НАГРАДА ОПЫТОМ

За обнаружения и обход ловушки с лианами без её запуска присудите каждому персонажу 25 опыта.

КОНФРОНТАЦИЯ ГРУНГОВ

Воспользуйтесь картой **Алтарь Грунгов** для этого столкновения. В этой области четыре **грунга** сделали временный алтарь, на вершине которого лежит фигурка похожая на полумесяц — кусочек *Амулета снов*. Если группа не вышла на поляну с помощью скрытности, то грунги сразу же замечают группу.

Дорожка снова поворачивает на восток, наклоняясь вверх, прежде чем достигнет холмистой поляны, покрытую густой травой. Четыре маленьких гуманоида с ярко-зеленой кожей собираются вокруг небольшого, украшенного каменного блока в центре небольшого водоёма.

Грунги взволнованно кричат, когда они видят партию и подманивают их. Если кто-то подходит, один из грунгов с нетерпением указывает на каменный алтарь. Этот кусочек *Амулета снов* имеет форму полумесяца. Он в основном металлический с черным кожаным элементом, украшающим центр.

ЛЮБОВЬ ДЖУНГЛЕЙ

Часть амулета является священным даром от их любимого покровителя. Их миссия состоит в том, чтобы наделить дар могуществом, посредством ритуальной жертвоприношений местных жителей. Как только «дар» будет готов, он должен быть доставлен конкретному человеку, названному в свитке у одного из грунгов. Сила этого «дара» — причина появления зараз и нападений нежити в этой области. Те, кто достаточно близко к нему, могут быть очарованы грунгами. Они использовали эту силу на птералюдах, а затем принесли их сюда, чтобы сделать из них жертв.

Грунги планируют приманить группу достаточно близко к дару, чтобы очаровать, а затем убить их, принеся в жертву для наделения дара силой. Когда любой приближающийся персонаж находится в пределах 10 футов от алтаря, он видит «дар».

Если персонажи настороженно относятся к грунгам, их подозрительная природа проявляется успешной пассивной или активной проверкой Мудрости (Проницательность) Сл 14.

Если проверка не удалась или ничего не сделано, каждый персонаж, который подошел к алтарю, должен пройти спасбросок Мудрости Сл 12. При провале персонаж будет очарован до конца следующего хода. Затем грунги сразу атакуют группу.

Сюжетная награда. Любого персонажа, который провалил свой спасбросок, также получает сюжетную награду, указанную в конце миссии.

КУСОК ИСТОРИИ: ЕСЛИ ЗМЕЯ ПОДХОДИТ...

Если партия завершила миссию № 1, они сразу замечают, что гребни вдоль плоской стороны амулетной части соответствуют форме змеиной головы, полученной от Саныи. Благодаря этим знаниям о природе амулета они получают преимущество как на проверки Проницательности, так и на спасброски Мудрости, описанные выше.

Эффект очарования возникает только один раз и не действует после того, как грунги будут побеждены.

СОКРОВИЩА

У грунгов есть 20 зм. У одного из них есть нефритовое кольцо стоимостью 20 зм, а также свиток с письмом, написанным на грунгском.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кумулятивными.

- **Слабая группа:** Уберите одного **грунга**
- **Сильная группа:** замените двух **грунгов диким грунгом**
- **Очень сильная группа:** Замените одного **грунга диким грунгом**

ЗАВЕРШЕНИЕ

По возвращении на хребет Кричащий Ветер сообщает группе, что назойливый кустарник уже начал отмирать.

Сокровище. Кричащий Ветер вознаграждает группу 50 зм, как и обещала.

Амулет снов. Если показать амулет, первое что захочет сделать Кричащий Ветер — уничтожить его. Тем не менее она узнаёт его, по описанию одного из её контактов.

Если вы выполняете эту миссию как часть всего модуля, Кричащий Ветер рекомендует, чтобы группа отнесла безделушку Мокрому Рену в Рыночный квартал (см. Введение в Миссию № 5).

Директива грунгов. Если группа показывает письмо Кричащему Ветру, она переводит его с некоторым трудом, если персонажи не могут сделать это сами. В письме описывается предложение «подарка» покровителя. После этого он должен быть доставлен «принцу». Кроме этого, она ничего не может понять.

НАГРАДЫ

Удостоверьтесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Дайте им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записывать, кто провёл игровую сессию.

Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каждому)

Суммируйте весь боевой опыт, полученный за уничтожение врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для не-боевого опыта вознаграждения перечисляются на каждого персонажа.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя врага	Опыт
Грунг	50
Дикий грунг	200
Игольчатая зараза	50
Ветвистая зараза	25

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт каждому персонажу
Избежали ловушки лианы Матабо	25

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, которые делятся между всеми членами группы. Сокровище делится как можно более равномерно. Стоимость в золотых монетах для продаваемого снаряжения, рассчитывается по цене их продажи, а не по цене их покупки.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Стоимость, зм
Награда за задание	50
Монеты грунгов	20
Кольцо Джейд	20

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как группа считает нужным. Если более одного персонажа интересует конкретный расходуемый магический предмет, Мастер может определить, кто его получает случайным образом, если группа не сможет решить.

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ЯДУ

Зелье, необычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

В ходе этого приключения персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

Змеи на мозге. После того, как вы очарованы даром грунгов, вы испытываете повторяющиеся кошмары в течение следующих нескольких недель. Большинство из них связаны с злобными змеями и мягким голосом, зовущим присоединиться к нему в объятиях забвения.

НАГРАДЫ ИГРОКОВ

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*. Тем не менее только персонажи, которые являются **членами Изумрудного Анклава** получают очки славы по завершению этого приключения, другие персонажи не получают славы.

НАГРАДЫ МАСТЕРА

В обмен на проведение этого приключения вы получаете награды Мастера, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

ВЕТВИСТАЯ ЗАРАЗА [TWIG BLIGHT]

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 4 (1к6 + 1)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Навыки Скрытность +3

Уязвимость к урону огонь

Иммунитет к состояниям глухота, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 9

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

ГРУНГ (КРАСНЫЙ) [GRUNG]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 11 (2к6 + 4)

Скорость 25 фт., лазая 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (−2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +4

Навыки Атлетика +2, Внимательность +2, Выживание +2, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Грунговский

Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Грунг может дышать и воздухом, и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-то ещё входит в прямой контакт с его кожей, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет отравленным на 1 минуту. Отравленное существо, не находящееся в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект при успехе.

Прыжок с места. Грунг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15 футов, с разбега или без.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе получит урон ядом 5 (2к4).

Дикий грунг (зелёный) [GRUNG WILDLING]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс Доспеха 13 (16 с дубовой корой [barkskin])

Хиты 27 (5к6 + 10)

Скорость 25 фт., лаза 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

Спасброски Лов +4

Навыки Атлетика +2, Внимательность +4, Выживание +4, Скрытность +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства пассивная Внимательность 14

Языки Грунгский

Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Грунг может дышать и воздухом, и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-то ещё входит в прямой контакт с его кожей, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе станет отравленным на 1 минуту. Отравленное существо, не находящееся в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект при успехе.

Использование заклинаний. Грунг является заклинателем 9 уровня, его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания следопыта:

1-й уровень (4 ячейки): *лечение ран* [cure wounds],

прыжок [jump]

2-й уровень (3 ячейки): *дубовая кора* [barkskin], *шпы* [spike growth]

3-й уровень (2 ячейки): *рост растений* [plant growth]

Прыжок с места. Грунг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15 футов, с разбега или без.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе получит урон ядом 5 (2к4).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе получит урон ядом 5 (2к4).

Игольчатая зараза [NEEDLE BLIGHT]

Среднее растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к состояниям глухота, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 9

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

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

Пепельный Камень (разведчик [SCOUT])

Средний гуманоид (табакси), хаотично-добрый

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

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

Чувства пассивная Внимательность 15

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

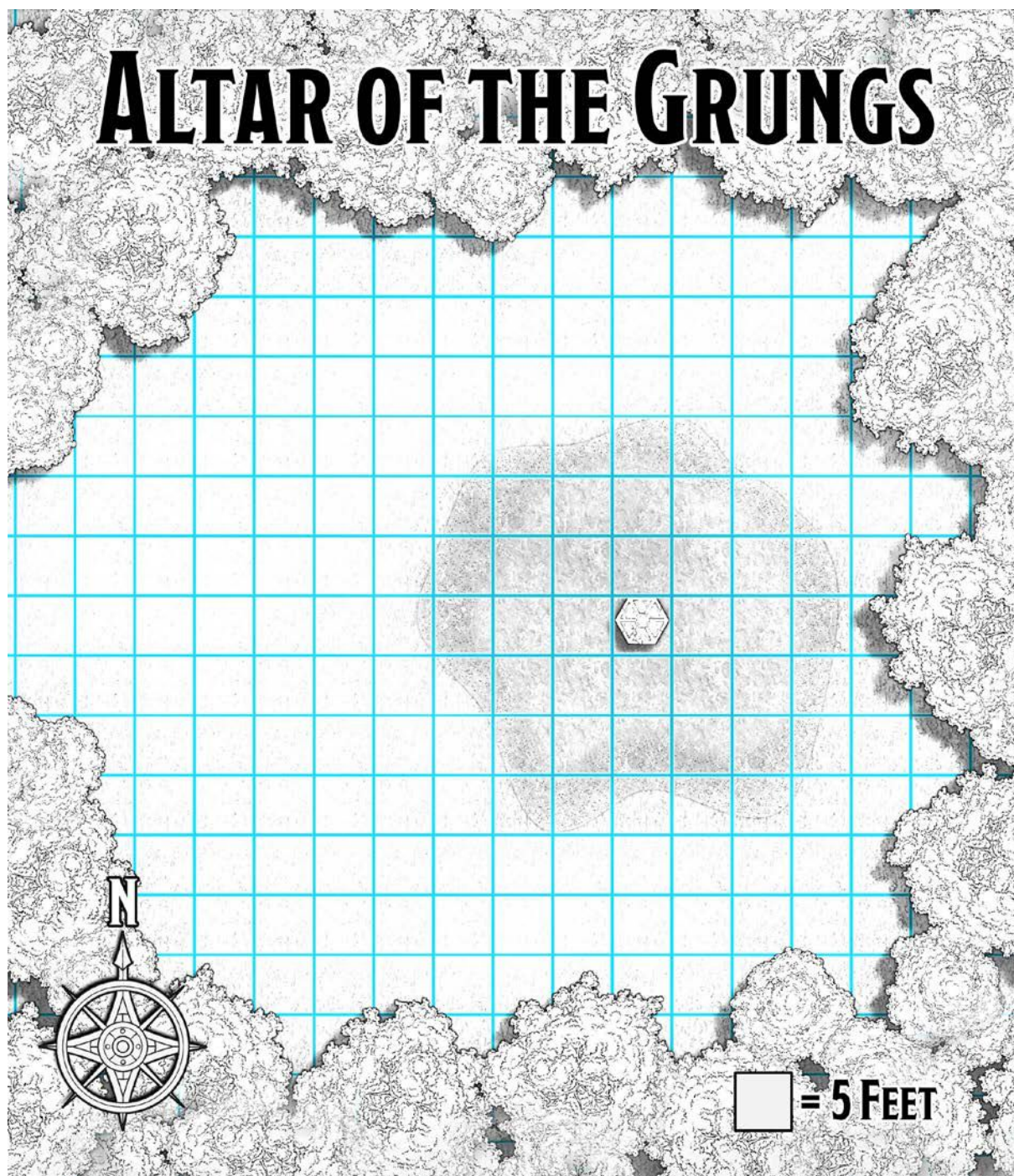
Острые зрение и слух. Пепельный Камень совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или слух.

Действия

Мультиатака. Пепельный Камень совершает две рукопашные атаки.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к4 + 3).

Приложение. Карта алтаря грунгов



Миссия 4. Когда зовёт смерть

Ориентировочное время: 60 минут

В этом мини-приключении священник, доведённый до безумия злым сокровищем, угрожает жизни всех жителей Старого Города. Используя силу проклятой реликвии, он похитил местных рабочих и использовал их для создания миньонов-нежити.

Начало приключения

Группа приезжает на виллу Аластара Бола.

Вы пробираетесь через множество магазинов и домов ремесленников, среди типичной суеты Рыночного квартала. Аластар Бол находится в одной из фантастических вилл, расположенных возле стены приподнятой зоны, которая прилегает к Дому Золота. Один из его многочисленных слуг сопровождает вас через главный зал на большой крытый балкон.

Аластар Бол, главный представитель Ордена Перчатки, слуги обдувают его опахалом, в этот душный жаркий день. Он, похоже, очень рад видеть персонажей. Не теряя времени, чтобы побыстрее разобраться с ними, он сообщает им, что у него есть неотложное задание, требующее нескольких смелых душ.

Отыгрыш Аластара Бола

Аластар — толстый, лысый человек возрастом чуть меньше сорока лет. Его кожа хорошо загорела, и его тонкие одежды часто смочены потом. С момента прибытия в город Аластар довольно сильно прибавил в весе, главным образом потому, что он не покидает свой дом и постоянно ест, скорее всего, из-за скуки. Он бесконечно жалуется на своё положение здесь и больше не надеется поучаствовать в чём-то захватывающем, в основном потому, что он надеется, что если он тут хорошо справится, то это прославит его и его отправят куда-нибудь в цивилизованную и приличную местность.

Он на удивление умен и мудр и быстро дает понять о том, что открыт к переговорам. Однако он не потерпит игнорирования своих приказов.

Цитата: «Принеси мне кувшин с холодной водой, пожалуйста».

Задание: Зов мёртвых. Странные события в Старом Городе привлекли внимание Ордена Перчатки. Там распространился слух, что несколько местных жителей исчезли ночью и вновь появились как нежить несколькими днями позже. Аластар послал Дерио, одного из его младших соратников, чтобы расследовать эти слухи, но он не вернулся.

На данный момент он опасается, что, если ситуация не разрешится поскорее, это плохо скажется на его имидже, однако он также очень рад участвовать в столь волнительном мероприятии. Он про-

сит группу расследовать эти слухи и предлагает ей вознаграждение в размере 60 зм, если они смогут найти Дерио и источник этой новой нежити.

Аластар рекомендует поговорить с несколькими местными жителями в этом районе. Если группа согласится, они немедленно отправятся в Старый город.

Новые сказки в Старом Городе

В юго-западной части города главная дорога проходит между двумя массивными, разрушающимися зиккуратами, ветхие каменные строения знаменуют вход в Старый город. За этими импровизированными воротами находятся хижины и лачуги, стоящие вдоль дороги, проходящей около третьего, меньшего зиккурата, дорога также огибает длинную яму, выложенную камнем. Можно заметить нескольких местных жителей, передвигающихся рядом или между этими строениями.

Работа с местными жителями

Следующая информация может быть получена от различных местных жителей и рабочих в этом районе без каких-либо проверок.

- Исчезновения начались несколько дней назад. Кажется, нет никакой очевидной связи между теми, кто исчез.
- Несколько дней назад один из местных завсегдаев таверны встал и ушёл, пробормотав что-то о Смерти, зовущей его. С тех пор о тех, кто исчез, говорят, что они слышали «Зов мёртвых».
- Священник по имени Дерио приходил сюда пару дней назад, расследуя эти исчезновения. Он тоже исчез. В последний раз его видели рядом с хижинами за зиккуратом, стоящим перед Загоном палача.

Друзья в трушобах

Если группа завершила **миссию № 2**, они могут принять решение о посещении Рябого По. Если это так, По предоставляет ту же информацию, которую группа могла бы получить от местных жителей. Кроме того, его контакты подтвердили, что большая хижина заперта и может даже оборудована ловушкой. Эта информация дает преимущество группе на бросок, чтобы обезвредить ловушку с ядовитой иглой на двери (см. Ниже).

Следование указаниям

Собранная информация ведет группу к западной стороне самого южного зиккурата. На близлежащей поляне они находят большую бамбуковую хижину рядом с которой, расположенные менее

чем в 20 футах, стоят похожие хижины поменьше.

Маленькая хижина (тюрьма)

Внутри маленькой хижины на северной стороне находятся три **зомби** [zombie]. Защёлка на наклонной двери ослабла, и зомби выбегают оттуда и сразу же атакуют любое существо, которое находится в 5 футах от двери хижины.

Усиленная нежить

Эта нежить быстрее и ожесточеннее своих собратьев. Их скорость была увеличена на 15 футов, и у них есть длинные когти, растущие из их гнилых пальцев. Несмотря на то, что по характеристикам они похожи на своих собратьев, вы можете описать эту нежить как быструю и дикую, если вы хотите вызвать ощущение большей повышенной опасности.

Внутри хижины пахнет смертью. Какая бы ни была обстановка в этой хижине, все сгнило или развалилось. Полдюжины железных цепей прикреплены к земле, каждая из которых заканчивается камнем на противоположном конце. Здесь есть несколько тушек животных, а также отрубленные останки пары гуманоидов.

Изменение сложности столкновения

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кумулятивными.

- **Сильная группа:** добавьте одного **зомби** и дайте преимущество всем зомби на спасброски от изгнания
- **Очень сильная группа:** добавьте двух **зомби** и дайте преимущество всем зомби на спасброски от изгнания

Большая хижина (дом Випло)

Дверь в эту хижину закрыта и заперта. Для вскрытия замка потребуется проверка Ловкости Сл 12. Он также может быть разломан (КД 12, 10 хитов), а также принудительно открыт с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 12.

Ловушка с ядовитой иглой

Простая ловушка (уровни 1-4, неудача)

Срабатывание. Если не обезврежено, то при открытии двери механизм выпускает ядовитую иглу. Для обнаружения ловушки требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 12.

Эффект. Если ловушка сработала, то существо, открывающее дверь, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получит 5 (1к10) урона ядом и станет парализованным на одну минуту.

Контрмеры. Ловушка может быть обезврежена с успешной проверкой Ловкости Сл 12.

Соседнее зло. Если зомби в маленькой хижине не были побеждены, они выбегают от туда и атакуют

группу, как только откроется дверь большой хижины. Для этого столкновения см. «Маленькая хижина» выше.

Интерьер этой хижины состоит из небольшого стола с несколькими стульями, находящимися в центре, а маленький столик и кровать стоят в заднем углу. Воздух здесь не свежий, и кажется, что жителей здесь не было довольно долго.

Развитие событий

Здесь мрачновато, а свечи, которые когда-то давали какой-то свет, давно сожжены. Здесь есть небольшая книжная полка, многие из книг содержат выцветшие, изношенные или влажные страницы. В некоторых детально описаны различные области Побережья Меча, в то время как в других описаны советы по путешествиям и выживанию для новичков.

На столе лежит небольшая книга магических исследований и практик, на ней изображён символ Азута, бога магических знаний. Рядом с ней находится стопка рукописных страниц, исписанных многочисленными сигилами и инструкциями. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 16 позволит разобрать большую часть этих каракулей и даст понимание, что они описывают какой-то магический ритуал, но ничего конкретного.

На последней странице есть едва различимая запись. Она написана на Общем. В этот момент вы можете выдать раздаточный материал «**Письмо Випло**». На странице написано:

Этой ночью мне снова снились змеи. Я знаю, что я должен доставить реликвию, как и обещал, но она взывает ко мне... Во имя Азута, она взывает ко мне через мои сны и манит меня к моему логову под стенами зиккурата.

Но что, если я ошибаюсь? Хотят ли боги, чтобы я шёл по этому пути? Это ли правильный путь к истинному знанию? Что, если мой учитель всё это время ошибался?

Я должен закончить работу и увидеть всё своими глазами. Если я не вернусь, значит, я присоединился к тем, кого привёл в темноту неизведанного.

Випло

На обратной стороне пергамента находится рисунок из трёх кругов с узорами треугольной формы. Стрелка указывает на нижний левый круг. Под ним написаны слова «Начните здесь». Это даёт группе подсказку о том, что делать дальше (см. ниже).

Сокровища

Стол заперт. Чтобы его открыть необходимо преуспеть в проверке Ловкости Сл 13. Внутри

— футляр для свитков из слоновой кости, стоимостью 10 зм. Он содержит *свитки заклинаний лечащее слово* [healing word] и *защита от добра и зла* [protection from evil and good].

СЕКРЕТНЫЙ ВХОД

Прямо за большой хижиной находится несколько кругов, размером с кулак, вырезанных на нижнем ряду камней зиккурата. Нажатие на вырезанные в камне круги в правильном порядке открывает секретный вход в подземный проход Випло. Это простая головоломка, требующая успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 12.

Изучение записей Випло позволяет группе легко сопоставлять треугольный узор с надписью на обратной стороне пергамента, предоставляя преимущество группе на проверку Интеллекта.

После нажатия на круги правильной последовательности в стене открывается вход, за которым находится крутая лестница, ведущая вниз в темноту.

Продолжая движение

Если возникает ситуация, когда группа не находит записи Випло или не ищет секретный вход, вы можете указать на него, сказав, что они случайно заметили его, проходя мимо.

Если группа проваливает проверку Интеллекта, чтобы разгадать головоломку на входе, просто разрешите им еще одну попытку, каждая попытка занимает минуту игрового времени.

Путь клинков

См. карту «Питательная яма» для мест как в этом разделе, так и в следующем. Лестница ведет на восток и вниз под углом 45 градусов к области под зиккуратом. Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 12 подтверждает, что эта область, скорее всего, была здесь веками как часть первоначальной конструкции. Випло использует его как тайное логово и алтарь для жертв.

Пройдя ещё 60 футов, группа приходит в 20-футовую квадратную комнату. Несколько волнистых линий высечены в восточной стене, сходятся в центре и заканчиваются лабиринтными узорами.

Развитие событий

Если группа еще не встречалась с подобным орнаментом, попросите игроков пройти проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрость (Проницательность) Сл 12. При успехе группа догадывается, что, если пальцем правильно проследить путь в лабиринтном узоре, то это приведёт к тому, что секретная дверь на этой стене откроет проход во вторую комнату, идентичную по размеру, но на этот раз с узорами на трёх из четырёх стен.

Опция для Мастера. Если группа обнаружила секретный проход в Миссии № 1, то они могут уже иметь представление о том, как активировать лабиринтные узоры. Если это так, Мастер может предоставить им преимущество на проверки, необходимые для открытия секретной двери. Однако этот бонус не должен применяться к следующим запертым комнатам.

Ловушка-головоломка с лезвиями

Простая ловушка (уровни 1-4, опасная угроза)

В следующих трёх комнатах (каждая из которых отмечена символом ловушки «Т»), лабиринтные узоры находятся на всех четырёх стенах, и группа должна выбрать правильный, чтобы открыть секретную дверь в соседнюю комнату, иначе срабатывает ловушка. Выбор правильной последовательности требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 13.

Срабатывание. Активация неправильного узора вызовет срабатывание ловушки. Лезвия следуют по определенной траектории.

Эффект. Если эта проверка проваливается, три гигантских маятниковых лезвия падают с потолка и пролетают от одной стороны комнаты до другой. Каждое существо в комнате должно пройти спасбросок Ловкости Сл 12 или получит 3 (1к6) рубящего урона.

В каждой комнате ловушка срабатывает только один раз, независимо от того, сколько раз был активирован неправильный узор.

Контрмеры. Секретная дверь в каждую комнату откроется, как только активируется правильный символ или ловушка в этой комнате уже сработала.

Группа должна пройти все три эти комнаты, прежде чем войти в основное помещение.

Награда опытом

За проход по этим комнатам, не запуская никаких ловушек, присудите каждому персонажу 20 опыта.

Питательная яма

Первоначально эта камера использовалась для совершения ритуалов богам. Випло здесь, готовый выпустить четырёх зомби в яму, чтобы скормить им заключенных, ставших жертвами зова реликвии, после чего выпустить их на улицы Старого города.

Стены и пол этого древнего помещения выглядят изношенными и кое-где осыпались. Узкий проход ведёт к платформе на противоположном конце. На платформе, на небольшой возвышенности, находится каменный алтарь. По обе стороны от входа есть две засыпанные мусором дорожки, спускающиеся вниз в тёмную яму с ржавыми воротами в восточной и западной стенах.

Виппо находится в процессе проведения одного из своих ритуалов, когда он видит группу и кричит: «Вторженцы! Вы станете пищей для мёртвых!»

СЮЖЕТНЫЕ ССЫЛКИ: КУЛАК ЯРОСТИ

Если группа помогала **Нериссе** в Миссии 2, она последовала за группой в эту комнату, появляясь в начале столкновения. Она тоже изучает природу «Зова мёртвых» и пойдёт на все, чтобы остановить его. Она присоединяется к битве, как только начинается бой.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ

К южной стене ямы прикованы три заключенных. Дерио, друг Аластара Бола, — один из трёх заключенных.

Пир. Когда Випло видит группу, но до бросков инициативы, он открывает ржавые ворота внизу ямы, освобождая четырёх зомби (по два из каждой ниши). С этого момента у группы есть три раунда, чтобы убить каждого зомби перед тем, как он убьёт одного из заключённых. Любая удачная атака или способность, которая попадает по зомби, отвлекает его от цели. Зомби имеют те же характеристики, что и в северной хижине снаружи (см. «Усиленная нежить»).

Заваленные дорожки. Самый быстрый путь вниз в ямы — это два пандуса по обе стороны входа, заполненные мусором и обломками. Для того, что бы пройти по ним требуется успешный спасбросок Ловкости Сл 14. В случае неудачи персонаж подскользывается и падает вниз, получая 2 (1к4) дробящего урона и лежит на спине внизу ямы.

Гнев Випло. Во время боя Випло издалека сотворяет *огненный снаряд* [fire bolt]. Когда на него наваливается более одного персонажа, он сотворяет *огненные ладони* [burning hands]. Випло одержим своим заданием и разговоры с ним ни к чему не приведут до тех пор, пока он не будет побежден. Из-за своего Маленького размера, алтарь предоставляет Випло три четверти укрытия от дальних атак (*Книга игрока* стр. 196).

Заключенные. Три заключенных в кандалы слишком слабы, чтобы сражаться: они истощены и у них осталось всего на 2 хита. Одна атака любого из зомби убивает их.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кумулятивными. Если Нерисса находится в группе, не рекомендуется подстраиваться под слабую группу.

- **Слабая группа:** уберите одного **зомби**
- **Сильная группа:** добавьте одного зомби и дайте преимущество всем зомби на спасброски от изгнания
- **Очень сильная группа:** добавьте двух **зомби** и дайте преимущество всем зомби на спасброски от изгнания

СОКРОВИЩА

У Випло есть кошель, содержащий 20 зм, и *флакон с алхимическим огнем*.

На трёхфутовой каменной подставке находится реликвия, которая удерживала Випло под своим влиянием. Это треугольный полумесяц, одна из

четырёх частей Амулета снов. Любое существо, касающееся безделушки, должно пройти спасбросок Мудрости Сл 13 или получит 3 (1к6) психического урона. Оно также испытывает галлюцинации в виде множества жёлтых глаз с узкими зрачками и слышат бессвязный шёпот, напоминающий шипение змей.

Если Нерисса с группой, она предполагает, что могут и быть другие, кто ищет эту безделушку и что группа должна немедленно отчитываться перед Аластаром Болом.

НАГРАДА ОПЫТОМ

За каждого заключенного, спасенного от зомби, присудите каждому персонажу 10 опыта.

ЗАВЕРШЕНИЕ

После доклада Аластару Болу он награждает группу 60 зм, как и обещал; в качестве бонуса за спасение Дерио он даёт ещё 10 зм. Узнав о реликвии, Аластар предполагает, что, возможно, Випло использовал силу безделушки, чтобы очаровать других и заманить их в свою ловушку, со временем создав слух вокруг исчезновений.

Амулет снов. Либо Нерисса, либо Аластар идентифицируют безделушку как одну из частей, которые ищет Мокрый Рен и намеревается доставить её ему, надеясь, что тот сможет что-то узнать о Проклятии Смерти.

Если эта миссия выполняется как часть полного модуля, группа может также сделать это самостоятельно (см. Миссия № 5). В любом случае Нерисса на данный момент прощается с ними.

НАГРАДЫ

Удостоверьтесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Дайте им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записывать, кто провёл игровую сессию.

Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каждому)

Суммируйте весь боевой опыт, полученный за уничтожение врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для не-боевого опыта вознаграждения перечисляются на каждого персонажа.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя врага	Опыт
Випло	50
Зомби	50

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт каждому персонажу
Прошли по Пути Клинков без ошибок	20
За каждого спасённого заключённого	10

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, которые делятся на всех членов группы. Сокровище делится как можно более равномерно. Стоимость в золотых монетах для продаваемого снаряжения, рассчитываются по цене их продажи, а не по цене их покупки.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название предмета	Стоимость, зм
Награда за задание	60
Награда дополнительными монетами	10
Монеты Випло	20
Футляр для свитков Ивора	20

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как группа считает нужным. Если более одного персонажа интересует конкретный расходуемый магический предмет, Мастер может определить, кто его получает случайным образом, если группа не сможет решить.

СВИТОК ЗАКЛИНАНИЯ ЛЕЧАЩЕЕ СЛОВО [HEALING WORD]

Свиток, обычный

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

ФЛАКОН АЛХИМИЧЕСКОГО ОГНЯ

Этот предмет можно найти в *Книге игрока*.

НАГРАДЫ ИГРОКОВ

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*. Тем не менее только персонажи, которые являются **членами Изумрудного Анклава** получают очки славы по завершению этого приключения, другие персонажи не получают славы.

НАГРАДЫ МАСТЕРА

В обмен на проведение этого приключения вы получаете награды Мастера, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

Випло (ученик волшебника [APPRENTICE WIZARD])

Маленький гуманоид (полурослик), законо-
нейтральный

Класс Доспеха 10

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки История +4, Магия +4

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки Общий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Випло является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [fire bolt], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (2 ячейки): *маскировка* [disguise self], *огненные ладони* [burning hands], *щит* [shield]

ДЕЙСТВИЯ

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 3 (1к8 – 1).

Зомби [ZOMBIE]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 фт.

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

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

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

Опасность 1/4 (50 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

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

НЕРИССА (МОНАХ СВЯЩЕННОГО КАМНЯ [SACRED STONE MONK])

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 14

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (−1)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Внимательность +4

Чувства пассивная Внимательность 14

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Защита без доспехов. Пока Нерисса не носит ни доспехи, ни щит, её КД включает её модификатор Мудрости (уже учтено).

Передвижение без доспехов. Пока Нерисса не носит ни доспехи, ни щит, её скорость увеличивается на 10 футов (уже учтено).

ДЕЙСТВИЯ

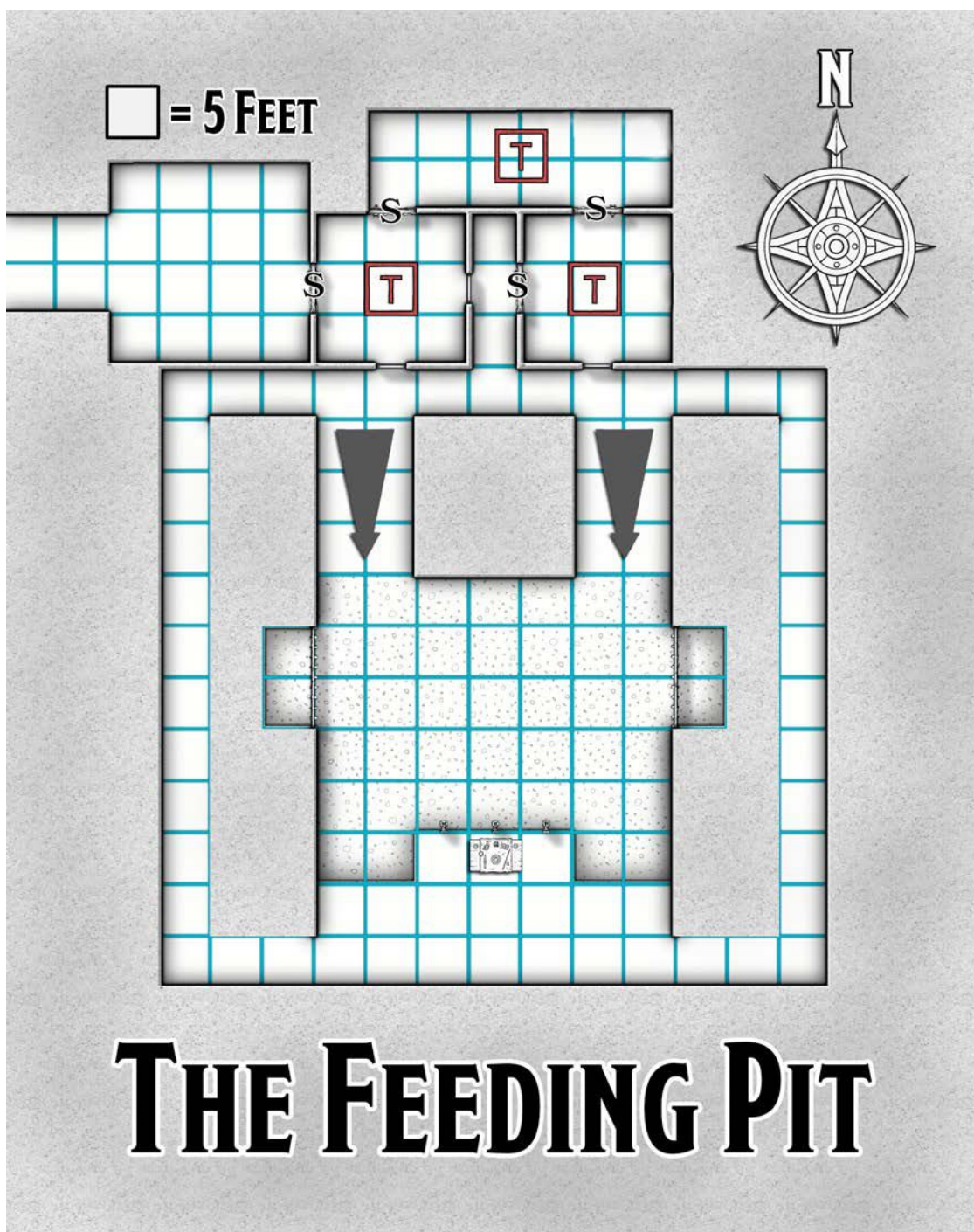
Мультиатака. Нерисса совершает две рукопашные атаки.

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

РЕАКЦИИ

Парирование. Нерисса добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по ней. Для этого она должна видеть атакующего.

Приложение. Карта питательной ямы



Этой ночью мне снова снились змеи. Я знаю, что я должен доставить реликвию, как и обещал, но она взывает ко мне... Во имя Азута, она взывает ко мне через мои сны и манит меня к моему логову под стенами зиккурата.

Но что, если я ошибаюсь? Хотят ли боги, чтобы я шёл по этому пути? Это ли правильный путь к истинному знанию? Что, если мой учитель всё это время ошибался?

Я должен закончить работу и увидеть всё своими глазами. Если я не вернусь, значит, я присоединился к тем, кого привёл в темноту неизведанного.

Випло

Миссия 5. Тёмные мечты Осквернителя

Ориентировочное время: 60 минут

Амулет снов — источник многих странных событий в Порту Нязару, теперь цел и может быть невольно доставлен в руки врага. В этом приключении группа должна противостоять группе шпионов юань-ти, которые с самого начала манипулировали этим сценарием.

ЗАМЕТКА. Если вы выполняете все приключения в этом модуле вместе, эта миссия должна проводиться только после того, как группа завершит миссии 1–4 (см. ниже «Сюжетные ссылки»).

Начало приключения

Приключение начинается, когда группа отправляется в Купеческий квартал, чтобы встретиться с Мокрым Рен, представителем фракции Арфистов.

Красный базар возвышается над районом к востоку от моста между Великим Колизеем и Золотым Чертогом. Широкие ряды красочных торговых стендов охватывают весь район, многие продают различные виды мяса, продуктов и прочего. Пройдя немного на юг вы добираетесь до Дома Отдыха Кайи, одной из наиболее известных гостиниц для путешественников, которые ищут немного больше роскоши, а также, по слухам, последнее местоположение вашего контакта.

Мокрый Рен и Нерисса сидят здесь за одним из столов. Рен, немного стесняется, но настаивает на том, чтобы группа присоединилась к нему за кружкой эля. «Ййя не могу обсуждать дела с пустым ста-аканом!» — провозглашает он.

СЮЖЕТНЫЕ ССЫЛКИ: ВСЯ ИСТОРИЯ

Встреча с Реном зависит от того, как проводится эта миссия.

Выполнение этой миссии как части всего модуля.

Если группа не закончила миссий 1–4, они сталкиваются с Мокрым Реном в одиночку, и он просит их (хоть это его и оскорбляет) разузнать побольше об этих проклятых безделушках и принести все ему. Его часто можно встретить в этом заведении по вечерам в рамках его «гулянок». После того, как все четыре части амулета будут найдены, Рен благодарит группу за то, что она остановила врага и просит группу продолжить расследование.

Выполнение миссии отдельно. Если эта миссия играет отдельно, Нерисса и Рен приобрели *Амулет снов* через своих агентов и контакты и по-прежнему просят помощь группы по доставке его в Общество Йетепка.

Немного помогая Нериссе, Рен пьяно объясняет, что он работал с одним из своих «приятелей» из Общества Йетепка, который рассказал ему о проклятой реликвии, известной как *Амулет снов*.

Каким-то образом этот «проклятый предмет», как говорит Рен, различными способами попал в Порт Нязару и что если бы не вмешательство группы (или причуды судьбы, если партия не участвовала) эти части в конечном итоге попали бы в более опасные руки. Рен хочет узнать, кто пытался провезти эту реликвию сюда, поскольку он полагает, что это может быть связано с таинственным Проклятием Смерти, которое «высасывает всю прелесть его города». Нерисса работала с ним как союзник Арфистов.

Отыгрыш Мокрого Рена

Мокрый Рен в равной степени дружелюбен и груб. Он поразительно искусен в определении уровня интоксикации объекта, которым он заинтересован, также он может с лёгкостью определить, что они предпочитают пить. В молодости он был талантливым чародеем, но он позволил своему алкоголизму возобладавать над желанием оттачивать свои магические таланты.

При этом, он испытывает сильную ненависть к «сторонникам» и не терпит людей, проявляющих злые намерения в его присутствии. Его близкие «профессиональные» отношения с большинством владельцев таверн в городе означают, что те, кто переходит ему дорогу, оказываются без места, чтобы утолить свою жажду.

Цитата: «Что значит не хочешь выпить??» ::икота::

Задание: разоблачение врага. Рен предлагает группе вознаграждение в размере 100 зм, если они отнесут амулет к его контакту в Обществе Йетепка и помогут им обнаружить источник темной магии амулета. Его контактное лицо — Диамссар, которого можно найти у входа в общественный баню.

Если партия согласится, Рен говорит им, что им нужно показать секретный жест рукой, когда они встретятся с Диамссаром. Это поднятая левая рука, три пальца на которой должны выглядеть как рога трицератопса. Диамссар должен ответить тем же самым, чтобы убедиться, что они союзники. Когда группа будет готова, они направляются в Баню на северной стороне района.

Общество Йетепка

Также известная как Общество Трицератопса, эта организация служит для обеспечения баланса сил и сохранения естественного порядка в Порту Нязару. Почти 10 лет назад они сыграли важную роль в борьбе с Амном за власть на городом. Общество теперь работает, чтобы оберегать Порт Нязару от внешних угроз, таких как пираты, иностранные группировки и их агенты.

Объединение кусочков

Перед тем, как группа уйдет, Рен просит Нериссу собрать четыре части *Амuleта снов* (змеиную голову, частицу Глаза Оракула и две стороны полумесяца). Дополнительную информацию см. во врезке «Амулет снов» в разделе «Обзор приключения» в начале модуля.

Если группа возражает против объединения четырёх частей, они могут передать их по отдельности, но Рен настаивает, что все они должны быть доставлены в Общество Йетепка одновременно.

Миссия Нериссы. Нерисса хотела бы сопроводить группу по рекомендации Рена, поскольку они работают над одной и той же целью. Группа может принять или отклонить её просьбу присоединиться. Для заметок об отыгрыше Нериссы см. **Миссию 2**.

Ночь на Северной стороне

Группа доходит до общественных бань, где их ждёт **Диамссар**.

Шпионы, как мы

Диамссар на самом деле является шпионом юань-ти. Он был завербован несколько недель назад и отвечает за воссоединение частей *Амuleта снов*. Из-за различных ошибок (поражение Сануи, приобретение Квайот, безумие Випло и т.д.) ему пришлось прибегнуть к другим методам поиска пропавших безделушек.

Чтобы восстановить контроль над ситуацией, Диамссар уже некоторое время манипулирует Реном, надеясь, что амулет в конечном итоге будет воссоединен с помощью Арфистов. Он полностью отказался от своего долга перед Портом Нянзару и намерен предать и заманить в засаду персонажей, как только они окажутся на Северной стороне Склада (см. ниже).

Встреча с Диамссаром

Диамссар — бледнокожий человек лет тридцати, одетый в темную одежду и пурпурный плащ с капюшоном. Когда он приближается, он спокойно кивает группе. Если кто-то из персонажей показывает жест рукой, о котором говорил Рен, Диамссар останавливается на короткое время, затем делает ответный жест рукой и представляется.

Если кто-либо в группе сомневается в приветствии Диамссара, разрешите им проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16. При успехе можно понять, что ответный жест рукой Диамссара кажется слегка торопливым, как будто он этого не ожидал. Если его спросят об этом, он просто отшутится, что Рен часто бывает настолько пьян, что в большинстве случаев не может показать подобный жест.

Затем он спрашивает, есть ли у группы *Амулет снов*. Если они отдают амулет ему или, по крайней

мере, подтвердят, что он у них, он просит их сопроводить его в одно из безопасных домов Общества Йетепка. Он ведёт их к старому каменному зданию с выцветшими фресками и изношенной табличкой, надпись на которой гласит: «Текстильный дом на северном рынке».

Увеличение недоверия. Если группа слишком подозрительна или не хочет идти с Диамссаром, он делает все возможное, чтобы развеять подозрения, но убегает к складу, если персонажи нападут на него.

А. Заброшенный склад

Воспользуйтесь картой **Логово Змеи** для визуализации этой области. Два **фанатика** расположены по обеим сторонам верхней дорожки (обозначены на карте буквой «Z»). Они одеты аналогично Диамссару. Напротив восточной стены в центре комнаты расположен небольшой пьедестал с большой тряпкой, на самом деле это пьедестал — клетка с домашним животным Диамссара: **гигантской ядовитой змеей**.

Яма-ловушка расположена рядом центром комнаты. Диамссар намерен — заманить группу в ловушку, а затем, во время засады, отправить туда своих змей.

Возможные варианты

Рассмотрим следующие рекомендации:

Диамссар. Когда группа входит на склад, Диамссар идет к яме, показывая сигнал рукой, который ранее показала ему группа. Затем он повторяет это для двух фанатиков, которые через мгновение отвечают ему. Подозрительные персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, чувствуют, что что-то здесь не так. Если игроки перестают двигаться или задают вопрос Диамссару, он и фанатики сразу же атакуют, а змеи освобождаются в следующем раунде.

Змеиная яма. Персонажи могут заметить на полу яму-ловушку с пассивной или активной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 14. Если ловушка срабатывает, то каждый персонаж должен сбросить спасения Ловкости Сл 14 или попадёт в яму, получив 3 (1к6) дробящего урона от падения. Когда начинается битва, проваливших сбросов заставят врасплох, а Диамссар выпускает свою змею в яму. Все враги сражаются до смерти. Если партия отказывается убить Диамссара, он продолжает проклинать их на Языке бездны, крича такие фразы, как «Змей пожрёт всех вас!» и «Ваши души — пища для зверя!» В конце концов он падает без сознания.

Изменение сложности столкновения

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кумулятивными. Если Нерисса находится в группе, не рекомендуется подстраиваться под слабую группу.

- **Слабая группа:** Уберите одну **гигантскую ядовитую**

змею

- **Сильная группа:** добавьте удава в клетку.
- **Очень сильная группа:** используйте характеристики чистокровного юань-ти для Дамссара.

СОКРОВИЩА

У Дамссара есть *зелье лечения* и кинжал, рукоять которого выглядит как голова змеи, украшенная драгоценными камнями. Его можно продать за 15 зм.

В. КОМНАТА ДЛЯ РАЗВЕДЕНИЯ

Дверь на верхней дорожке ведет в складскую комнату. Здесь чрезвычайно грязно и пахнет кровью и гниющей плотью. В этой комнате находятся три клетки, в двух из них находятся табаксы и эльф. Оба, кажется, страдают от какой-то болезни, с темными толстыми жилами и чешуйчатыми пятнами по всему телу.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 позволяет узнать, что они являются местными жителями. Клетки можно легко вскрыть с помощью проверки Ловкости Сл 11. Эльф-мужчина пребывает без сознания, но Затенённая Луна, женщина-табаксы, едва может говорить. Она рассказывает группе, что они были отравлены «змеиными существами» и помещены в эту комнату. Боль невыносима, и ее преследуют видения темных змей.

Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 18 позволяет узнать, что они превращаются в бездумных слуг юань-ти. Только *малое восстановление* [lesser restoration] или *снятие проклятия* [remove curse] могут излечить их. Затенённая Луна говорит группе, что тварь, отравившая их, находится в районе за складом и должна быть остановлена. Она также надеется, что группа может также найти лекарство от того, что с ними происходит.

НАГРАДА ОПЫТОМ

За спасение заключённых или доклад об их местоположении присудите каждому персонажу по 25 опыта.

С. ЛОГОВО ЗМЕИ

Эта область обнесена стеной между двумя зданиями и попасть в неё можно только из задней двери заброшенного склада. **Лекхет**, чистокровный юань-ти, находится здесь, наряду с тремя **выводышами юани-ти**.

Эта область обильно заросла растениями. В центре зарослей находится небольшой клочок земли. В его центре находится круглое возвышение с гигантской змеей, высеченным в его основании.

СМЕРТЕЛЬНО, КАК ОДУВАНЧИК

Рядом с входом находятся цветы, известные местным жителям как «Оларубу» («Бледная красавица»). Они напоминают одуванчики пепельного цвета, если на них наступить, они выпускают ядовитые споры.

Срабатывание. Споры срабатывают только тогда, когда на цветы наступают или касаются их.

Эффект. Если на них наступили, споры выпускаются в воздух вокруг цели. Затем цель должна преуспеть на спасброске Телосложения Сл 13, иначе будет отравлена до конца следующего хода.

Контрмеры. Эти цветы можно заметить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 12 и опознать успешной проверкой Мудрости (Выживание) Сл 12. Если их заметили, их можно легко обойти или переступить.

Награда опытом. За обнаружение и избегание цветков, присудите каждому персонажу 15 опыта.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ

Лекхет и его приспешники сразу же атакуют.

Сила Амулета. Если у группы всё ещё есть все части *Амулета снов*, Лекхет может призвать амулет в свою руку в качестве бонусного действия. Независимо от того, в каком виде он был принесён, все части моментально соединяются вместе. Он насмехается над партией, крича «Спасибо, что вернули нам подарок!» Обратите внимание на специальную способность *Амулета снов* в стат-блоке Лекхета. Эта способность может быть нейтрализована, если персонаж специально нацелится на амулет с атакой (используйте класс брони Лекхета с помехой на бросок атаки), амулет также можно забрать выиграв соревнование Силы во время захвата.

Гнев Нериссы. Если группа решила взять с собой Нериссу, то первым своим действием она произносит командное слово, демонстрируя свой браслет. Браслет предоставляет группе преимущество на спасброски против заклинательных способностей Лекхета. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 16 позволяет узнать символ Убтао (божество-покровитель Чульта), выгравированный на браслете.

Выводыши. Эти существа — люди, которые пострадали от того же проклятия, что и НИП, найденные в зоне В, но гораздо раньше и находятся под контролем Лекхета. Если Лекхет убит первым, выводыши приходят в ярость и нападают друг на друга, пока не умрут.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот несколько советов по настройке этого столкновения, согласно вашей группе. Они не являются кулуарными. Если Нерисса находится в группе, не рекомендуется подстраиваться под слабую группу.

- **Очень слабая группа:** уберите **выводышей**
- **Слабая группа:** уберите одного **выводыша**
- **Сильная группа:** добавьте одного **выводыша**
- **Очень сильная группа:** добавьте двух **гигантских ядовитых змей**

ЗАВЕРШЕНИЕ СХВАТКИ

Лекхет и выводыши сражаются до смерти. Если партия решит оставить Лекхета в живых, он продолжает оскорблять группу, говоря что их усилия бесполезны и в конце концов они все впадут в тёмный сон забвения.

СОКРОВИЩА

У Лекхета есть кошель, содержащий 25 зм. В его сумке есть *зелье дружбы с животными* и *зелье яда*. Он также носит серебряный браслет, похожий на змею, стоимостью 10 зм.

ЗАВЕРШЕНИЕ

По возвращении в Дом отдыха Кайи группа находит Рена, Аластара, Клевина, По и Кричащий Ветер, которые ждут их. Если партия спасает НИП из Комнаты для разведения (зона В) или сообщает об их местонахождении, Аластар вызывает целителей, чтобы избавить их от их недуга.

Мокрый Рен отдаёт группе вознаграждение в размере 100 зм и благодарит их за раскрытие врага, который угрожал городу. Хотя это на то и не похоже, но *Амулет снов* непосредственно связан с Проклятием Смерти, он был привезен в Порт Нязару по какой-то причине и предназначен для того, чтобы повлиять на кого-то важного в городе. Рен обещает, что реликвия будет уничтожена после исследований для получения дополнительной информации.

ПУТЕШЕСТВИЕ ВОИНА

Если группа вежливо относилась к Нериссе и работала с ней на миссиях, она также благодарит группу, раскрывая, что на самом деле её зовут Месика и она воин Мезро и враг тех, кто развращает души умерших против живых. Она также изучает «Проклятие Смерти».

Хотя ее работа еще далека от завершения, она благодарна за помощь жителям Порта Нязару. Она прощается с группой и выражает надежду, что они однажды снова встретятся.

Контакты фракций хвалят персонажей за то, что те привели фракции к полному сотрудничеству, так как теперь они осознают активную угрозу, которая угрожает всем в городе, но истинная природа которой может быть раскрыта только путем выхода за городские стены.

СЮЖЕТНЫЕ ССЫЛКИ: ПОЧЕМУ ЭТО ДОЛЖНЫ БЫТЬ ЗМЕИ?

Собранный *Амулет снов* предназначался в качестве подарка для торгового принца Жасмин, либо для неё, либо её приближенного.

Так юань-ти замыслили склонить Жасмин [Jessamine] на свою сторону, надеясь, что неприязнительная реликвия вторгнется в сны принца и невольно склонит её к воле юань-ти. Хотя этот план теперь сорван, махинации юань-ти и их благодетеля-нежити далеки от завершения.

Более подробная информация об этом представлена в будущих модулях этой серии, а также в книге «Гробница Аннигиляции».

Награды

Удостоверьтесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Дайте им своё имя и номер DCI (если есть), чтобы игроки могли записывать, кто провёл игровую сессию.

Опыт (Мин./Макс. опыт: 75/100 каждому)

Суммируйте весь боевой опыт, полученный за уничтожение врагов, и разделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для не-боевого опыта вознаграждения перечисляются на каждого персонажа.

Боевые награды

Имя врага	Опыт
Удав	50
Диамссар	50
Гигантская ядовитая змея	50
Лекхет	200
Выводыш юань-ти	50
Фанатик	25

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт каждому персонажу
Спасение пострадавших НИП	15
Избегание Одуванчиков	15

Минимальная награда для каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **75 опыта**.

Максимальная награда для каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **100 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, которые делятся на всех членов группы. Сокровище делится как можно более равномерно. Стоимость в золотых монетах для продаваемого снаряжения, рассчитываются по цене их продажи, а не по цене их покупки.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Награда за задание	100
Монеты Лекхета	25
Кинжал с драгоценными камнями	15
Серебряный браслет	10

Расходуемые магические предметы следует разделить так, как группа считает нужным. Если

более одного персонажа интересует конкретный расходуемый магический предмет, Мастер может определить, кто его получает случайным образом, если группа не сможет решить.

Зелье дружбы с животными

Зелье, необычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье лечения

Зелье, обычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье яда

Зелье, необычное

Этот предмет можно найти в *Руководстве Мастера*.

Сюжетные награды

В ходе этого приключения персонажи могут получить следующие сюжетные награды:

Доверенные Трицератопсов. Благодаря вашим действиям вы получили уважение от Общества Йетепка. Хотя их количество невелико, вы теперь знаете, как их члены тайно узнают друг друга. Во время любого из редких социальных взаимодействий, которые могут быть у вас с членами Общества Йетепка, их стартовое отношение автоматически будет дружественным.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*. Тем не менее **только персонажи, которые являются членами Арфистов получают очки славы** по завершению этого приключения, другие персонажи не получают славы.

Награды Мастера

В обмен на проведение этого приключения вы получаете награды Мастера, как описано в *Руководстве мастера Приключенческой лиги D&D (ALDMG)*.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

Выводыш юань-ти [YUAN-TI BROODLING]

Средний гуманоид (юань-ти), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Бездны, Драконий, Общий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Выводыш совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Выводыш совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

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

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

Гигантская ядовитая змея [GIANT POISONOUS SNAKE]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Навыки Внимательность +2

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 12

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к4 + 4), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Диамссар (прислужник [absolute])

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Медицина +4, Религия +2

Чувства пассивная Внимательность 12

Языки Общий, Бездны, Драконий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Диамссар является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy] 1 уровень (3 ячейки): *благословение* [bless], *лечение ран* [cure wounds], *убежище* [sanctuary]

ДЕЙСТВИЯ

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

ЛЕКХЕТ (ЧИСТОКРОВНЫЙ ЮАНЬ-ТИ [YUAN-TI PUREBLOOD])

Средний гуманоид (юань-ти), законно-нейтральный

Класс Доспеха 11

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Внимательность +3, Обман +6, Скрытность +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки Бездны, Драконий, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными* [animal friendship] (только змеи)

3/день каждое: *внушение* [suggestion], *ядовитые брызги* [poison spray]

Амулет снов. Владея этим предметом, юань-ти может накладывать следующие заклинания:

2/день каждое: *луч болезни* [ray of sickness], *корона безумия* [crown of madness], *усыпление* [sleep]

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Юань-ти совершает две рукопашные атаки.

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

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1) плюс урон ядом 7 (2к6).

НЕРИССА (МОНАХ СВЯЩЕННОГО КАМНЯ [SACRED STONE MONK])

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 14

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (–1)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Внимательность +4

Чувства пассивная Внимательность 14

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Защита без доспехов. Пока Нерисса не носит ни доспехи, ни щит, её КД включает её модификатор Мудрости (уже учтено).

Передвижение без доспехов. Пока Нерисса не носит ни доспехи, ни щит, её скорость увеличивается на 10 футов (уже учтено).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Нерисса совершает две рукопашные атаки.

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

РЕАКЦИИ

Парирование. Нерисса добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по ней. Для этого она должна видеть атакующего.

УДАВ [CONSTRUCTOR SNAKE]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12

Хиты 13 (2к10 + 2)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Чувства слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: дробящий урон 6 (1к8 + 2), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока существо схвачено, оно опутано, а удав не может сжимать другую цель.

ФАНАТИК (РАЗБОЙНИК [BANDIT])

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

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

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

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

Приложение. Карта логова змеи

