

ELEMENTAL EVIL™



ADVENTURERS LEAGUE

ГОРОД ОПАСНОСТЕЙ

На южных берегах Лунного моря обитатели Мулмастера влачат существование там, где другие бы давным-давно сдались - в мрачном городе, где неистовствует коррупция, а Церковь Бейна господствует над всеми. В этих пяти коротких ознакомительных приключениях вы пройдёте по Городу Опасностей, встретитесь с его жителями, посмотрите на достопримечательности и своими глазами удостоверитесь как он получил свое зловещее прозвище. Ознакомительное приключение для персонажей 1-2 уровней.

Код Приключения: DDEX2-1

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн приключения: Шон Мервин

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

Организатор игр D&D: Крис Тулач

Исследователь игр D&D: Грег Билсланд

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

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

ПРЕВОД

Переводчики: Kitar, schtormung, Gumeg, stivie

Редактор: stivie

Верстка: r0ot35

Версия: 1.0



EXPEDITIONS™

Премьера: 13 марта 2015 г.

Выпуск: 1 апреля 2015 г.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

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

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3	Мини-приключение 3: Зависть словно тяжесть земли	17
Лига Искателей Приключений D&D.....	3	Заклучение.....	19
Подготовка к приключению.....	3	Награды.....	19
Перед началом игры.....	3	Приложение: Характеристики чудовищ / НИП.....	20
Изменение приключения.....	3	Карта: легкая гномья закуска.....	21
Проведение приключения.....	4	Мини-приключение 4:	
Предыстория приключения.....	5	Жадность словно бескрайние воды	22
Обзор приключения.....	5	Заклучение.....	25
Зацепки приключения.....	6	Награды.....	25
Мини-приключение 1:		Приложение: Характеристики чудовищ / НИП.....	26
Ненависть словно когтистый ветер	7	Раздаточный материал игроку 1:	
Заклучение.....	10	Испытание интеллекта и мудрости.....	27
Награды.....	10	Раздаточный материал мастеру 1	
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП.....	11	Испытание интеллекта и мудрости.....	28
Мини-приключение 2: Любовь словно бушующее пламя	12	Карта: глубинные стражи.....	29
Заклучение.....	15	Мини-приключение 5: Ужас словно тьма забвения	30
Награды.....	15	Заклучение.....	31
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП.....	16	Награды.....	31
		Приложение: Характеристики чудовищ / НИП.....	33
		Приложение мастера: сводка НИП.....	34



ВВЕДЕНИЕ

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

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1 и 2 уровня**, и оптимизировано для **пяти персонажей 1 уровня**. Персонажам 2 уровня это приключение может показаться гораздо проще. Персонажи более высоких уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей 1 уровня или использовать готовых прегенеренных персонажей.

Это приключение разделено на пять мини-приключений, прохождение каждого из которых занимает около одного часа. Группа может проходить любые или все эти приключения в любом порядке по их выбору.

Приключения происходят в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в городе Муамастер.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D это организованная система игры в DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

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

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

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

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

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

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии Базовых Правил D&D или *Книги игрока*.

- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите все, что будете использовать в проведении этого приключения - листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

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

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

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

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

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

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

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Это приключение **оптимизировано для отряда из пяти персонажей 1 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

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

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

ОПРЕДЕЛЕНИЕ Силы Группы

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

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

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

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

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.

- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

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

Дни простоя и Образ жизни

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

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

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

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

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

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

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

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

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

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

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

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие Эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

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

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за Оживление.

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

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

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Говорят, что в Мулмастере, расположившемся на юго-восточном углу Лунного Моря, холодный и неблагоприятный климат - но климат ничто по сравнению с темпераментом его населения. Правящий совет из 16 дворян, известных как Клинки, представляют интересы 49 благородных домов Мулмастера. Церковь Бейна и мощная военная сила поддерживают дворян, горожане Мулмастера влекут жалкое существование - часто за счет друг друга.

Ресурсы города держатся в руках правителей, а обычный люд живет из-за этого нищенской жизнью. Недавний наплыв беженцев дал безвластным Мулмастерчанам возможность над кем-то издеваться или даже извлечь из этого выгоду. Преступления, коррупция и страх гноятся в переполненных гетто среди переселенцев и отчаявшихся.

Пока отчаяние и безысходность бередают массы Мулмастера, слухи о новом культе, набирающем силу в городе, распространяются от таверны к таверне, от злого рта к боящемуся уху. Шепотки о странном культе добавляют недоверия, но многие начинают думать о том, как можно использовать сложившуюся ситуацию для улучшения своего положения. Когда власть предлагают бессильным, то странность не отпугивает любопытство.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Город Опасностей разбит на пять мини-приключений, каждое из которых рассчитано на от одного до двух часов игры. Поэтому, если вы хотите провести все пять миссий за одну сессию, то вам понадобится минимум пять часов (а возможно и больше). При проведении этого приключения в качестве части организованного мероприятия на конвенте или подобном событии, при котором игроки быстро ротируются, Мастер должен быть ознакомлен с мини-приключениями, которые он или она должен провести. На публичных событиях время часто является самым важным фактором. Вовлеките игроков в мини-приключение так быстро, как только возможно, следите за временем, и используйте любые сокращения, чтобы придерживаться расписания.

Если время не так важно, позвольте персонажам провести больше времени во взаимодействии с неигровыми персонажами в мини-приключениях.

Необязательно проходить миссии по порядку.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каждое мини-приключение начинается в особняке Астрид Со, богатой торговки, которая надеется повысить свою семью и стать одним из 49 дворянских домов, правящих Мулмастером. Госпожа Со пытается впечатлить граждан Мулмастера - и дворян, и обывателей - устроив вечеринку на полные десять дней. Она знает, что Мулмастерчане принимают фестивали всерьез, так как праздники помогают отвлечься от тяжелой реальности.

Персонажи, будучи новичками в Мулмастере, и обнаружив, что жилье недоступно, а еда ужасно дорога, нанялись к Госпоже Со на работу на ее экстравагантной вечеринке: они могут быть вышибалами, охранниками, артистами, слугами, шпионами или любой другой ролью, которую они захотят выбрать. Каждое мини-приключение начинается со взаимодействия персонажей и другими персонажами на вечеринке.

В таком ограниченном по времени событии как это, приключение для персонажей должно начаться быстро и без особой суеты. Если время не ограничено, то Мастер может играть зацепки приключения медленнее или даже создать свои зацепки приключения, которые лучше всего соответствуют персонажам за столом.

В начале каждого мини-приключения Мастер может прочесть следующий текст для создания атмосферы для игроков. Если играют несколько мини-приключений последовательно, то Мастер может прочесть это вступление только один раз перед первым мини-приключением, а потом начинать последующие мини-приключения сразу же.

Слухи, которые вы слышали о жестокости города Мулмастер, поначалу казались преувеличенными, но после нескольких дней в Городе Опасностей, они полностью подтвердились. Жители Мулмастера открыто враждебны к чужеземцам, Городская Стража немногим отличается от лицензированных хулиганов, а торговцы дружелюбны настолько, насколько ты можешь раскошиться.

Когда казалось, что вы должны покинуть город из-за недостатка денег, жилья и возможностей для работы, на вас упала милость Тиморы. Богатая торговка по имени Астрид Со, которая ищет способ получить дворянский титул для своего дома, решила устроить вечеринку в своем особняке. Этот открытый для всех праздник планируется на десять дней и все социальные классы города могут свободно есть, пить и веселиться. Множество временных работников было нанято в качестве стражников, официантов, вышибал, артистов, поваров, шпионов и многих других. Денег у вас немного, а перспектив еще меньше, и вы решили наняться к Госпоже Со. Она показала себя великодушным нанимателем и предоставила еду, кров и несколько монет за вашу работу. Что более важно, вы получили возможность пообщаться с горожанами Мулмастера, от богатейших дворян до беднейших попрошаек. Естественно какая-то работа для искателей приключений из этого общения наверняка подвернется!

Эти мини-приключения можно играть в любом порядке. Предполагается, что персонажи совершают долгий отдых между приключениями.

Сол (опциональный НИП)

Сол это мужчина полурослик: лакей в доме Астрид Со. Любознательного, осведомленного и разговорчивого Сола можно использовать для сообщения информации о Мулмастере, других слугах или гостях, или для предупреждения персонажей о возможностях работы. Сол может стать инструментом Мастера при игре нескольких приключений сразу для одной группы, он даже может убедить персонажей взять не очень оплачиваемую работу.

Мини-приключение 1: НЕНАВИСТЬ СЛОВНО КОГТИСТЫЙ ВЕТЕР

МЕСТЬ И ОБМАН

История Бинаси очень проста. Ее младшая сестра Мод показала врожденный талант к магии при достижении совершеннолетия. Но когда Плащи настояли на том, что молодая девушка должна пройти у них обучение, Мод упрямо отказывалась - несмотря на уговоры семьи.

В конце концов отказ Мод мог привести к ее изгнанию из Мулмастера. Семья Мод смогла собрать девушку и послать ее жить к тете и дяде в Флан. Однако, Мод попала к бандитам в засаду, они ограбили ее и убили до того, как родители смогли ее найти.

Бинаси и ее семья поклялись отомстить, умоляли бога Талоса, бога бури, уничтожить Плащей - особенно Нелвона де Шуна, Плаща, который, по их мнению, ответственен за смерть Мод.

В последующие годы с семьей Крон вышел на контакт послушник Талоса по имени Просклер. Послушник разработал план по поимке кого-то близкого к Нелвону де Шуну и его убийстве, чтобы прямо показать Плащам какую боль они причинили семье Крон.

На второй день праздника Бинаси и ее братья сделали первый шаг по пути возмездия. Она напала на Ларча де Шуна, что конечно заставило кого-то позвать Городскую Стражу. Двое ее братьев, Арне и Жак - члены Стражи - сами оказались неподалеку и ответили на призыв о помощи. Вместо того, чтобы проводить Ларча домой, они похитили мальчика и забрали его в назначенную дозорную башню на встречу с Просклером, чтобы наконец-то осуществить свою месть.

Они, однако, совсем не готовы к ужасам, которые за этим в конце концов последуют. Бинаси и ее семья не знают, что Просклер тайно состоит в Культе Воющей Ненависти - одном из четырех Культов Элементального Зла - и нашел в жажде мести Кронов великолепную возможность принести жертву своему темному и изменчивому ордену.

ПРАЗДНИК!

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения при надобности, и продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

Сегодняшнее празднество в Особняке Со было довольно мирным за исключением нескольких пьяниц или неопытных карманников. Поэтому сюрпризом стало то, что самый громкий и насильственный конфликт возник не между гуляками, а между двумя слугами.

Одна из портних Госпожи Со - молодая женщина по имени Бинаси, удивила всех тем, что жестоко напала на конюха по имени Ларч, которого потом Городская Стража проводила домой, с помятым телом и самооценкой. Когда ваша смена заканчивается, к вам приближается человек, чей кривой посох и брошь выдают в нем члена Плащей, организации, к которой должен присоединиться каждый горожанин, практикующий тайную магию в Мулмастере.

«Мне сказали, что вы видели нападение на моего брата, которое произошло ранее,» многозначительно говорит мужчина, «Возможно вы можете объяснить почему он еще не добрался до дома.»

Брат Ларча, Нелвон де Шун - член Плащей. По своей роли в организации Нелвон выискивает жителей Мулмастера, которые используют несанкционированную магию и «убеждает» их вступить в Плащи. Тех же, кто отказывается, обычно изгоняют из Мулмастера, но ходят слухи о тех, кто практикует нелегальную магию, а потом исчезает навсегда.

ОТЫГРЫШ НЕЛВОНА ДЕ ШУНА

Нелвону уже почти 40, у него длинные темные усы и короткие черные волосы. Амбициозный и с цепким глазом, он действительно верит в правоту Плащей. Он слегка стесняется того, что его младший брат всего лишь конюх в возрасте 18 лет и кажется доволен такой судьбой. Ларч избалован семьей. Как старший брат, Нелвон чувствует ответственность за безопасность Ларча и он искренне озабочен.

Пока персонажи взаимодействуют с Нелвоном, используйте следующие пункты для ведения разговора.

- Нелвон говорит, что Ларч простой парень 18 лет с добрым сердцем. Он просто лишен коварства и ума, чтобы быть вовлеченным в какие-то схемы. Он простой конюх, который все еще живет с родителями, хотя у парня есть стремление стать святым воином Тира. Но это будет долгий путь, учитывая что его избил простая швея.
- Будучи Плащом, Нелвону часто приходится взаимодействовать с опасными людьми. У него много врагов среди жителей Мулмастера и он боится, что кто-то мог ему отомстить навредив Ларчу.
- Нелвон сейчас на задании Плащей (о котором он отказывается говорить), но он может заплатить персонажам 100 зм из своего кармана авансом, чтобы они расследовали пропажу его брата. Он добавит еще 50 зм, если они смогут доставить Ларча в безопасности обратно в Особняк Со.
- Нелвон предупреждает искателей приключений о том, что если они возьмут деньги и ничего не сделают, то навлекут на себя гнев Плащей. Плащи это не тот враг, которого вам захочется заводить, если вы в здравом уме.
- Нелвон советует персонажам начать расследование с портнихи, которая напала на Ларча. У нее может быть какая-то причина злиться на Плащей, но Нелвон в этом не уверен.

Если персонажи соглашаются помочь Нелвону, то он дает им обшитый мехом сатиновый мешочек с 100 зм, и уходит по своим делам. Персонажи могут заинтересоваться деятельностью Нелвона и попробовать проследовать за ним, но он легко сбрасывает хвост на узких извилистых улочках Мулмастера.

СЕРДИТАЯ ПОРТНИХА

Бинаси Крон все еще в Особняке Со и персонажи находят ее без проблем. Она одна в комнате для слуг, подшивает порванный плащ одного из посетителей праздника.

ОТЫГРЫШ БИНАСИ

Бинаси - мощно сложенная женщина; невысокая и коренастая. Очевидно, что она провела много времени за тяжелым физическим трудом, и не очень подходит для тонкой работы портнихи. Длинные коричневые волосы обрамляют ее широкое лицо с глубоко посаженными карими глазами, которые ярко искрятся злобой. В последнее время она все чаще сердита.

Она верит в план мести за свою семью, но также и опасается, что братья могут попасть в беду за свою роль в процессе.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С БИНАСИ

Бинаси начинает свое взаимодействие с персонажами с оборонительным и враждебным настроением. Какую часть истории она раскроет или как быстро она это сделает зависит от тактики, которую применят персонажи.

Как Мастер следите за двумя аспектами этого взаимодействия: сколько информации получают искатели приключений и как быстро. Эти аспекты повлияют на сложность сражений, в которых придется поучаствовать позже в мини-приключении. В качестве основного правила помните: чем более успешно персонажи располагают к себе Бинаси, тем больше информации она предоставляет.

Существует три уровня успешности: *исключительный, несущественный и жалкий*. Количество информации и скорость ее получения из гневного бормотания Бинаси сильно зависит от метода, которым они воспользуются.

- **Запугивание.** Если персонажи пытаются запугать Бинаси, чтобы она выдала какую-то информацию, то они узнают, что ее легко запугать - скорее всего из-за стресса, который она испытала в последние несколько часов. Если персонаж успешно пройдет проверку Харизмы (Запугивание) Сл 5, то она разрыдается и выдаст весь план. Она расскажет персонажам, что ее братья забрали Ларча на вершину башни Городского Дозора около храма Талоса, бога бурь, чтобы убить его в качестве воздаяния за роль Нелвона в смерти ее сестры. Если это удастся, то это исключительный успех.
- **Обман и Убеждение.** Оказывается, что Бинаси гораздо более упряма, чем кажется на первый взгляд. Ее уже предавали люди, которым она доверяла и она не хочет, чтобы это случилось вновь. Чтобы завоевать ее доверие, персонажи должны успешно пройти проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15 и даже тогда она признает лишь то, что ее братья забрали Ларча в башню Городского Дозора около храма Талоса, бога бурь, чтобы убить его. Если это удастся, то это несущественный успех.
- **Провал в Обоих Случаях.** Если искатели приключений не преуспели во взаимодействии с Бинаси, то она оказывается чрезвычайно несговорчивой. Она случайно проговаривается, что Ларч находится в башне Городского Дозора башне около храма Талоса, бога бурь, но не говорит о том, кто там или почему. Это жалкий успех.

Когда они узнают, что Ларч находится в ближайшей башне Городского Дозора на западной стороне города (две башни к северу от Ворот Штормов, возвышающаяся над храмом Талоса, который находится снаружи городских стен), персонажи переходят к следующему столкновению.

БАШНЯ

Братья Бинаси, Арне и Жак, провели Ларча через дозорную башню и связали его на вершине городской стены. Парочка вместе с двумя своими братьями и наставником Просклером сейчас в процессе выполнения ритуала своей местности.

Чтобы попасть на вершину, персонажи должны подняться по башне Городского Дозора. Когда они прибывают к дозорной башне, прочтите следующее.

Дозорная башня на которой расположились родственники Бинаси выглядит так же, как и остальные башни, встроенные в стены, окружающие Мулмастер. Она около 20 футов в высоту и дает доступ к вершине городской стены. Лишь одна дверь ведет в башню с этой стороны стены. Когда вы приближаетесь к башне, сильный порыв ветра ударяет вам в лицо и почти сбивает с ног.

Успешная проверка Мудрости (Магия или Природа) Сл 15 показывает, что этот ветер не естественный, и кажется, что исходит от самой башни. Любой искатель приключений, который пытается взобраться на вершину башни, не войдя в нее, понимает, что ветер становится все сильнее по мере подъема и вскарабкаться или взлететь на нее невозможно; даже заклинания, использующие телепортацию, необъяснимым образом не срабатывают.

Если персонажи стучатся в дверь башни, то никто не отвечает, но дверь слегка приоткрывается. Если они смотрят внутрь или заходят, прочтите:

Внутреннее убранство башни скудно обставлено. Пространство поделено на камеры для заключенных и места для отдыха стражников, здесь стоят ящики для хранения оружия и доспехов, а также другие помещения для ведения официальных дел Городской Стражи.

По началу вы не замечаете никого в комнате, но потом вы замечаете две фигуры в униформах Городской Стражи, лежащие без сознания на полу. Похоже, что их ударили по голове, но раны не угрожают жизни.

Кроме интерьера в башне есть две изогнутые лестницы, поднимающиеся к люкам в потолке. Они ведут на вершину башни, с которой можно попасть на вершину городской стены.

Если персонажи тратят время на то, чтобы привести в чувство стражников с помощью успешной проверки Мудрости (Медицина) Сл 10 или магическим лечением, то персонажи узнают, что двое их собратьев по Городской Страже пришли и притащили бессознательного человека. Эти два стражника предположили, что это пленник, но, когда они отвернулись, их братья зачем-то ударили им сзади по голове.

Двое стражников не в состоянии помочь искателям приключений и настаивают на том, чтобы остаться и доложить об инциденте своему начальству. Пока персонажи обдумывают свои дальнейшие действия, громкий ветер реверберирует на вершине башни, заставляя люки на потолке грохотать и содрогаться на петлях. Если персонажи не начинают пытаться пробраться на вершину башни в течение разумного времени, например, сбегают или уходят за помощью, но не справляются с этим сами, то братья Крон и Просклер завершают ритуал к тому времени как поспевает помощь. Ларч убит, а виновники сбежали.

Когда персонажи начинают взбираться по лестницам, **глифы** на обоих люках зажигаются и из них раздается сильный порыв ветра. Все персонажи на лестницах должны успешно пройти спасбросок Силы Сл 10 или их сдувает с лестницы, и они получают 3 (1к6) дробящего урона и не могут подняться по лестнице пока глифы не отключатся.

Любой, кто прошел спасбросок может подняться на вершину лестницы и добраться до люка. Есть несколько способов обезвредить глифы.

- **Грубая Сила.** Глиф (и сами люки на которых они нарисованы) можно уничтожить ударами. Люк имеет КД 15 и 18 хитов, сопротивление колющему урону и иммунитет к психическому урону. Уничтожение люка тут же уничтожает и глиф. Оно так же предупреждает братьев Крон о возможном прибытии искателей приключений - их броски инициативы в последующем бою делаются с преимуществом.
- **Инструменты Вора.** Персонаж с набором инструментов вора в 5 футах от люка, который успешно пройдет проверку Ловкости Сл 10, удачно обезвредит глифы.
- **Магия или Религия.** Персонаж с профессионализмом в любом из двух навыков может сфокусировать свою концентрацию и развеять глиф при успешной проверке Интеллекта (Магия или Религия) Сл 10. Это можно делать из любого места башни, но сложность увеличивается на 5, если персонаж не находится рядом с люком.

В этот момент игроки могут попробовать забраться наверх снаружи по стене башни. Сильный ветер делает это невозможным. Если все персонажи провалили спас бросок Силы и не могут сделать ничего, чтобы уничтожить или привести в негодность глифы на расстоянии, то ветер из знаков дует одну минуту и затихает; позволяя искателям приключений подняться на верхний уровень башни.

ВЕРШИНА СТЕНЫ

Когда персонажи вваливаются через люки на вершину стены, то они видят ритуал в процессе (если только они не ушли попросить помощи, в таком случае они найдут лишь мертвое тело Ларча). Если персонажи достигли жалкого успеха в разговоре с Бинаси, то еще один родственник женщины находится здесь - пятый стражник принимает участие в ритуале.

Ларч без сознания, связанный веревкой, лежит у ног человека в черных и серых робах послушника Талоса, которого опутывают вихри ветра. Если бы Ларч не был привязан к железному колу на вершине стены, то его скорее всего легко сдуло бы с нее.

Между вами и этой странной сценой находятся четверо крепких людей, двое в униформе Городской Стражи, но все похожим образом вооружены и одошпешены. Эти зловещие люди имеют черты лица похожие на портниху Бинаси.

Когда ваша группа прибывает на вершину стены, мужчина в вихре указывает на вас. «Талос требует, чтобы вы убили нарушителей, которые стоят на пути вашей мести! Сломайте их тела и подарите их буре!»

Вихрь вокруг Просклера защищает его от любых атак - рукопашных, стрелковых и даже от магии. Просклер никак не помогает своим союзникам и не мешает персонажам в бою. Он сфокусирован лишь на завершении ритуала.

Здесь находятся родственники Бинаси; всего четыре стражника [guards]. Они формируют защитную линию перед Просклером, в надежде дать ему время закончить ритуал.

КРЫЛЬЯ НА ВЕТРУ

Когда падает последний из родственников Бинаси, ненависть, которая питала ритуал Просклера умирает вместе с ними. С криком разочарования и паники, Просклер проклинает персонажей. Если персонажи заработали исключительный успех при взаимодействии с Бинаси, то в следующей битве отсутствует гиппогриф.

Когда последний из братьев Крон падает, турбулентность вокруг послушника достигает воющего крещендо и быстро расширяется от него, поднимая вверх ослепляющее облако из листьев и мусора. Небольшие воронки отрываются от большой и бушуют вокруг ваших голов, загромождавая ваш обзор. Послушника не видно из-за буйства ветра и его крик становится воем ярости; «Скоро вы почувствуете холодное дыхание моего господина.»

Мгновение спустя ветра объединяются и принимают несколько твердых форм, напоминающих красноперых ястребов, и вместо глаз у каждого горят два огонька красного света с нескрываемой ненавистью. Послушника, однако, нигде не видно, так как он, похоже, унесся на самом ветре.

Во время побега Просклер был «одарен» восемью [blood hawks] **кровавыми ястребами**, которые налетают на персонажей. Они стараются нападать группами по двое, чтобы воспользоваться своей способностью тактика стаи. Также присутствует один [hippogriff] **гиппогриф**. Существа ведут себя как обычно, но любой персонаж успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) Сл 10 понимает, что они были призваны с Элементального Плана Воздуха.

Стена с обеих сторон возвышается на 20 футов над землей и любое существо, которое с нее упадет, получает 7 (2к6) дробящего урона. Любой, кто попытается взобраться на стену или на башню после завершения битвы, должен пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15 если не найдет возможность использовать веревку или альпинистское снаряжение. Они всегда могут беспрепятственно вернуться через башню если нужно.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

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

- **Слабая группа:** Уберите двух стражников и четырех кровавых ястребов
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного гиппогрифа

ПРОСКЛЕР

Просклер любит красоваться перед толпой, но он не особенно могущественный заклинатель - и точно не настолько, чтобы полностью исчезнуть. Вместо этого, после того как ветра были развеяны оказывается, чтобы пока он был скрыт вихрями ветров он активировал рюкзак с воздушными шарами, который носил под робами. После активации устройства он взлетел ввысь, и когда небо расчистилось он оказался в 40 футах над персонажами. Любой персонаж, который осматривает небо в поисках может попытаться его заметить, хотя расцветка его одежды позволяет ему легко затеряться в ночном небе и требуется успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, чтобы его заметить.

Его рюкзак с воздушными шарами можно атаковать, хотя такие атаки делаются с помехой. Если хиты Просклера падают до 0 (КД 11, 9 хитов), а рюкзак с воздушными шарами нет, то он улетает прочь. Если его рюкзак с воздушными шарами уничтожен, то Просклер падает замертво на улицы внизу. Если позже персонажи пойдут искать его тело, то они не найдут ничего кроме огромного количества крови на мощеных улицах. Другие члены Культа Воющей Ненависти следили за событиями на вершине башни Городской Стражи и забрали его тело после падения.

Рюкзак с воздушными шарами

Культы Элементального Зла применяют широкий спектр хитроумных устройств для преследования своих целей. Среди них есть и рюкзак с воздушными шарами. Устройство похожее на рюкзак содержит заточенного воздушного элемента и при активации разворачивает надувной воздушный шар, который уносит носителя в небо со скоростью 20 футов в раунд.

Этот эффект нельзя развеять, но рюкзак с воздушными шарами можно уничтожить. Воздушный шар имеет КД 11 и 10 хитов, сопротивление дробящему и режущему урону, и иммунитет к психическому урону. При уничтожении воздушный шар взрывается, безвредно отпуская заточенного элемента в тот план из которого он пришел, и посылая носителя в стремительное падение на землю.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если искатели приключений не слишком долго добирались до вершины башни, то они могут освободить Ларча. Он без сознания, но жив. Если персонажи берут в плен любого из родственников Бинаси, то их забирает Городская Стража. Если персонажи хотят получить информацию о Просклере, то никто в храме Талоса о нем не слышал и не узнает его по описанию.

Область, откуда Просклер исчез, не дает ни следов, ни улики его исчезновения. Все что осталось - это большое количество талька (остаток от активации рюкзака с воздушными шарами), и небольшой кулон из цельного серебра стоимостью 50 золотых монет. Он сделан в форме порыва ветра, но никакие проверки способностей не дают понять имеет ли он магическое или религиозное значение.

Ларч обучается у женщины паладина Тира по имени Элиза, и наставница парня благодарит персонажей за спасение ее сквайра. Как член Ордена Перчатки, Элиза расскажет всем о благородстве и храбрости искателей приключений. Кроме того, она предлагает им [potion of healing] зелье лечения.

НАГРАДЫ

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

Опыт

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

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт за противника
Стражник [Guard]	25
Кровавый ястреб [Blood hawk]	25
Гиппогриф [Hippogriff]	200

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Ларча	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Нелвона	150
Серебряный Кулон	50

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF HEALING]

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

СЛАВА

Персонажи **члены Ордена Перчатки** получают **одно очко славы** за безопасное возвращение Ларча в Особняк Со.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

СТРАЖНИК [GUARD]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 16 (кольчуга, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки один любой язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копье. Рукопашная или Стрелковая атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.

КРОВАВЫЙ ЯСТРЕБ [BLOOD HAWK]

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс доспеха 12
Хиты 7 (2к6)
Скорость 10 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Навыки Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки -
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острое Зрение. Ястреб имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) основанные на зрении.

Тактика Стаи. Ястреб имеет преимущество при броске на попадание по существу, если по крайней мере один из союзников ястреба находится в 5 футах от этого существа и не выведен из строя.

Действия

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) колющего урона.

ГИППОГРИФ [HIPPOGRIFF]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 19 (3к10+3)
Скорость 40 фт., полет 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки Восприятие +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки -
Опасность 1 (200 опыта)

Острое Зрение. Гиппогриф имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) основанные на зрении.

Действия

Мультиатака. Гиппогриф делает две атаки: одну клювом и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10+3) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6+3) рубящего урона.

Мини-приключение 2: ЛЮБОВЬ СЛОВНО БУШУЮЩЕЕ ПЛАМЯ

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения если нужно, а потом продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

По окончании вашей смены на празднике Госпожи Со, к вам приближается высокий человек среднего возраста, одетый в богатые шелковые одеяния. Он делает жест двум крепким дварфам телохранителям, и они отодвигаются от своего хозяина, позволяя ему поговорить с вами приватно.

«Мне сказали, что вы наемники с большим количеством навыков. У меня есть задача, которую личности с вашими способностями могут решить. Однако, до того, как я продолжу, мне нужно ваше слово, что вы будете благоразумны.»

Этот мужчина - это Граф Блейзен Стоу, Клинок. Его сын и единственный наследник недавно влюбился в кого-то, кто может легко опорочить имя семьи Стоу, и Граф не намерен этого терпеть.

ОТЫГРЫШ ГРАФА СТОУ

Граф гоним положением своей семьи и своим положением Клинка. В шалостях своего сына он видит угрозу и тому и другому. Он надеется на удачный брак для сына и рождение внука, достойного семьи.

Граф Стоу может предоставить следующую информацию.

- Он не совсем уверен, как зовут его пассию. «Хельга или Илга, или что-то такое же банальное,» служанка в таверне, с которой я запретил ему общаться.
- Три дня назад Граф Стоу выдвинул сыну ультиматум; он должен прекратить видеться с девушкой или потеряет свое наследство. Угроза не принесла тех результатов, на которые надеялся Граф, сын умчался прочь, и с тех пор не появлялся дома.
- Граф Стоу слышал слухи о том, что юноша виделся с девушкой с тех пор в основном в таверне, в которой она работает, но каждый раз, когда Стоу приходит туда, юноши там нет.
- Граф Стоу хотел бы, чтобы персонажи разыскали юношу и вернули его домой к завтрашнему утру. Он хотел бы чтобы юноша вернулся по собственному желанию, но понимает, что иногда нужно применить силу.
- В обмен за услуги он готов заплатить группе 200 зм.

У персонажей скорее всего будут вопросы; вот ответы на некоторые из них.

- Сейчас девять часов и персонажи должны вернуться до шести утра в Поместье Стоу, скромный особняк к северу от Особняка Со. Будучи Клинком, Граф Стоу живет в Башне Клинков, но все еще владеет фамильным особняком. Именно туда персонажи должны привести юношу после того как найдут его.
- Сына зовут Себастьян Стоу, и он необычайно высокий нескладный парень 16 лет. У него кудрявые темные волосы с прядью серых с правой стороны, потому что лошадь ударила его по голове, когда он был ребенком.

- Граф Стоу понимает, что искателям приключений возможно придется прибегнуть к насилию, чтобы вернуть его домой. Если юноша не получит неправимых травм, то Стоу будет удовлетворен.
- Говорят, что служанка (чье имя Граф Стоу не может вспомнить точно) старше Себастьяна. Она стройная и миловидная и у нее ярко-красные короткие волосы ежиком. Она подает напитки в Таверне Пьяный Башмак, удручающе позорном заведении в южном районе Мулмастера.
- Граф Стоу не торгуется об условиях вознаграждения, ему известно, что в Мулмастере полно отчаявшихся искателей приключений в поисках денег и он легко может найти кого-то еще выполнить эту работу. Он, однако, дает персонажам дает половину оплаты авансом плюс 5 дополнительных золотых монет для уплаты взяток или развязывания языков. Если персонажи настаивают на торгах, то Граф Стоу говорит им, что если у вас есть благородный покровитель в Городе Опасностей, особенно Клинок (один из 16 членов управляющего совета города), то вы получите нечто большее чем просто деньги, и сможете открывать двери, которые раньше были закрыты.
- Единственная зацепка, которую Граф Стоу может дать - это место работы девушки; Таверна Пьяный Башмак. Он предполагает, что его сын встретился с ней во время поиска острых ощущений в злачных частях города. Он чувствует, что парочка может быть там, а если и нет, то персонажи смогут хотя бы получить информацию об их текущем местоположении.

ПЬЯНЫЙ БАШМАК

Пьяный Башмак - это типичный бар-притон в доках, именно с такими клиентами, которых можно ожидать в таких местах. В это ночное время любой, кто в своем уме, давно покинул это место и ушел домой.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Пьяный Башмак - это сравнительно тихая таверна и следующие общие свойства.

Площадь. Таверна расположена в подвале дома на причале. Вход в самом низу покосившейся лестницы с трухлявыми ступенями.

Потолки. Потолки таверны имеют 10 футов в высоту. Несколько бра с шипящими свечами висят в центре зала, и дают тусклый свет по всему заведению.

Освещение. Если не указано иное, то все области таверны освещены свечами и фонарями (яркий свет).

Запах. Все заведение пропахло сильным запахом эля, вина, трубочного дыма, соленой водой и затопленным деревом.

Звуки. Приглушенный смех. Звон стекла. Стук деревянных стульев по полу. Спокойный шепот.

Когда персонажи приходят в таверну, прочтите следующее.

Пьяный Башмак отмечен лишь старым ботинком в соляных пятнах, прибитым к столбу, стоящему у основания узкой лестницы, ведущей вниз к невзрачной двери.

Однако, до того, как вы ее откроете, смеющийся полукор в грубой одежде моряка шатаясь выходит из заведения, воняя алкоголем. Кровь сочится из различных порезов на его лице, а нож торчит из плеча. Он ворчит вам «Хорошей ночи,» и спотыкаясь уходит по улице прочь.

В таверне клиенты готовы пить всю ночь или даже к чему похуже. Искатели приключений не привлекают внимания пока сами не захотят, или если кто-то из них не станет щеголять богатством или ценностями. Персонажи с предысторией Дворянин, например, могут привлечь внимание посетителей если богато оденутся.

Ма

Бармен Пьяного Башмака - это престарелая женщина человек, которую посетители называют просто «Ма». Клиенты таверны — это не джентльмены и не леди, но каждый из них будет защищать Ма от угроз или вреда.

Если персонажи говорят с Ма, то она кажется заинтересованной в основном тем, что они хотят выпить. Пока каждый из искателей приключений не закажет и не оплатит выпивку (самая дешевая - это кружка слабого эля за 1 см), Ма не расскажет ничего. Но если персонажи облетчат кошелек, то и Ма начнет делиться информацией.

Разговор неминуемо коснется служанки, но Ма ничего не говорит по этому поводу. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 10 покажет, что Ма боится об этом говорить, но скрывает это. Успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 15, однако, убедит Ма рассказать персонажам все что она знает. Персонажи могут стать убедительнее если подбросят несколько монет; если они потратят две или больше золотых монет, то проверка делается с преимуществом.

Отыгрыш Ма

Ма всего лишь 5 футов ростом, курит трубку и постоянно матерится с такой энергией, что заставляет краснеть даже самых опытных моряков. Она лояльно относится к своим посетителям и персоналу, но ее можно и подкупить. Золото не часто можно увидеть в таких тавернах как у нее, так что эффект от одной золотой монеты может быть довольно значительным. Она переживает за Илву, так как ничего хорошего от знакомств с дворянином ждать не приходится.

Скрипучим голосом, означающим по крайней мере полсотни лет постоянного курения трубки, Ма отвечает на любые вопросы прямо и честно, по-бедняцки остроумно и с большим количеством ругательств (помните о чувствительности игроков за столом).

Когда они успешно убеждают Ма проболтаться, то она рассказывает им следующее:

- Девушку, которую они ищут, зовут Илва, она иногда работает тут по ночам, разносит выпивку и поддерживает праздную болтовню посетителей.
- После того как стали прибывать беженцы из Флана Илва изменилась. Когда-то простая и скромная девушка заявила на работу с коротко стриженными волосами, выкрашенными в ярко-красный цвет. Решительная перемена поведения поразила Ма.
- С тех пор Илва встречалась с незнакомцами в таверне и проводила с ними время пока не работала, или даже пропускала свою смену ради этого - такого никогда не случилось раньше. Иногда она приходила на работу измученной или почти безумной - как будто «сам Хозяин Бурь был внутри нее и пытался выбраться.»
- Пару недель назад группа глупых молодых дворян пришла в таверну в поисках развлечения. Илва вступилась за них, когда какие-то моряки собирались вытрясти из них залежавшиеся без дела деньги. С тех пор один из благородных пареньков (попадающий под описание Себастьяна) следовал за ней как влюбленный щенок.

- Ма ничего не знает о том, где сейчас находится Илва, и она не видела девушку 3 дня. Однако, официантка Микси дружит с Илвой и может знать больше.

Отыгрыш Микси

Микси - это молодая девушка полуэльф с короткими темными волосами и длинными ногтями, окрашенными в темный малиново-красный цвет. У нее есть несколько шрамов на шее и спине, трофеи с тех дней, когда она была пиратом на Лунном Море. Она оставила опасную пиратскую жизнь, чтобы найти более безопасное место на берегу после того, как ее корабль был разрушен во время шторма. Она чувствует себя уверенно, обращаясь с головорезами, которые частенько заходят в таверну. Говорят, что она все еще носит кинжал на бедре и не прикрывает шрамы, чтобы отговорить клиентов от неприятностей.

Она разговаривает с посетителями в повседневной и расслабленной манере. Как профессиональный официант она знает, что дружелюбное поведение ведет к тому, что народ тратит больше денег.

Она очень переживает за подругу, но слишком боится идти обратно в ту лачугу (смотри ниже).

Друзья Микси

Сегодня прислуживает официантка по имени Микси. Это молодая полуэльфийка с короткими черными волосами и длинными ногтями, покрашенными в темно-красный цвет. У нее несколько шрамов на лице и шее, трофеи с тех дней, когда она была пиратом на Лунном Море. Она носит кинжал на бедре.

Когда искатели приключений пытаются поговорить с Микси - после разговора с Ма или сразу после прибытия в таверну - она относится к ним как к любым другим посетителям.

Любой персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятия) Сл 10 замечает на волосах Микси случайные красные отсветы, как будто они были покрашены в красный когда-то, но потом закраснены в черный. Это может стать подсказкой к тому что Микси и Илва были очень близки и их объединяло что-то странное.

Если персонажи упомянут Илву, то ее лицо заметно изменится. Ее ответы станут краткими и безэмоциональными. Микси отрицает то, что хорошо знала Илву, и говорит, что на самом деле никак не связана с той девушкой. Даже самые невежественные персонажи догадываются, что что-то не так - никакие броски не требуются.

Если персонажи дают расспросами на Микси, то она волнуется и пытается быстро уйти. При виде того, что какие-то незнакомцы обижают девушку, которая носит им выпивку, несколько клиентов решают вмешаться.

Видя желание Микси остаться одной, шестеро [bandits] **бандитов** в пиратских нарядах встают, чтобы прервать персонажей. Они используют оружие в бою, но персонажи легко могут заметить, что пираты атакуют тупой стороной клинка; пытаясь скорее присмирить, чем убить. Когда более половины бандитов побеждено, остальные сдаются или убегают.

Настройка сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** Уберите двух бандитов
- **Сильная или очень сильная группа:** Уберите одного бандита, добавьте одного [thug] головореза

СОПРОТИВЛЯЮЩИЙСЯ ИНФОРМАТОР

Микси использует отвлекающий маневр бандитов, чтобы сбежать через входную дверь. Искателям приключений не составляет труда увидеть ее побег во время боя. Любой персонаж, смотрящий в дверной проем легко увидит, как Микси ныряет в ближайшее жилище над Пьяным Башмаком.

По прибытии оказывается, что ее дверь закрыта. Персонаж с воровскими инструментами может взломать замок при успешной проверке Ловкости Сл 10, или сломать при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Никакие уговоры и угрозы не убеждают Микси открыть дверь. Она отвечает лишь то, что ничего не знает и никому не сказала бы даже если бы знала, так что они могут уходить.

Если персонажи не могут взломать замок или сломать дверь, то они могут забраться по наружной стене и войти в распахнутое окно при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 5. Кроме того они могут убедить Ма дать им ключ при успешной проверке Харизмы (Запугивание, Убеждение или Обман) Сл 10 или автоматически за взятку в один золотой или больше.

Если персонажи наконец забираются в комнату, то находят там запуганную и дрожащую Микси с кинжалом в руке. Без ума от страха она рассказывает все что знает об Илве, Себастьяне и их возможном местонахождении.

«Пожалуйста не убивайте меня. Я все вам расскажу. Только не заставляйте меня туда возвращаться,» говорит она, трясась. «Они все безумны как взбесившиеся собаки. А тот ужасный мужчина хуже всех, со своими историями об огне. Это ведьмовство, простое и чистое.»

Если персонажи требуют от Микси больше информации, то она успокаивается и объясняет:

- Илва недавно пришла в Мулмастер как беженка из Флана. Поначалу она была тихой, доброй и очень застенчивой. А потом однажды она пришла на работу более оживленной чем Микси когда-либо видела, говорила о чем-то что изменило ее жизнь - дварф рассказал ей о том, как получить все что захочется. Илва настояла, чтобы Микси пошла послушать этого дварфа.
- Микси пошла с Илвой в хижину в гетто Жентов на следующий день, где они сидели вместе с остальными.
- Дварф с огненно-рыжими волосами и рыжей бородой вошел в хижину и говорил об огне внутри каждого, о том, как использовать этот огонь, чтобы получить все что захочешь, как использовать свои страсти, чтобы сделать жизнь лучше. Оратор был захватывающим и Микси с Илвой начали посещать его проповеди регулярно. Они даже коротко постриглись и выкрасили волосы в красный, чтобы отразить внутренний огонь их нового и настоящего «я».
- Однажды, на специальном собрании самых преданных последователей, речь стала особенно напряженной. Было много пения и танцев и в комнате стало ужасно жарко. У Микси было видение всего здания, покрытого пламенем, а проповедник превратился в какое-то существо, состоящее из огня. Хоть она и знала, что это не по-настоящему, она так испугалась, что больше туда не возвращалась.

- Илва разозлилась, что Микси оставила ее и предупредила Микси, что если она кому-нибудь расскажет о дварфе, то пожалеет. Предупреждение было скорее заботой, чем угрозой, но Микси не уверена.
- Вскоре Илва нашла сына дворянина по имени Себастьян, который сопровождал ее на речи проповедника. Если персонажи ищут Себастьяна, то Микси знает, что им стоит поискать его в той хижине, где дварф произносит речи, и что скорее всего Илва будет с ним. Хижина находится в гетто Жентов, ее легко узнать по двери, которая покрашена в ярко-красный цвет.
- Насколько Микси знает у проповедника нет имени. Если и есть, то она никогда не слышала, чтобы он или кто-то из его последователей его использовал.

ПОЖАР

Следуя указаниям Микси, персонажи приходят к хижине, где странный дварф читает проповеди своей пастве. Они видят простую хижину с красной дверью, обычное одноэтажное квадратное здание, 30 на 30 футов, сделанное из сосновых досок, а единственный проем в стенах - это дверь.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Хижина имеет следующие свойства

Потолок. Потолок находится на высоте 7 футов.

Освещение. Хижина освещена несколькими факелами.

Запахи. Пот. Горящая смола. Дым.

Звуки. Монотонное пение. Лихорадочные вопли. Потрескивание огня.

Мерцающий свет костра виднеется из-за просветов в досках этой небольшой хижины. Дюжина или около того голосов низко бубнит пока низкий резонирующий голос гремит над ними. Дверь в хижину покрашена в кричаще красный цвет и двое дварфов с огненно-красными бородами обычно опираются на ее стены. Они замечают ваше приближение и встают.

«Отвалите,» говорит один из них повседневным тоном, «это частное дело.»

Двое **головорезов** [thugs] дварфов стоят по обе стороны от входа и не дают пройти незваным гостям. Если персонажи пытаются пройти их силой, то они нападают. При атаке их бороды загораются огнем.

В начале третьего раунда боя или, когда искатели приключений открывают дверь в хижину, она вспыхивает огнем - изнутри доносятся крики и вопли.

Дверь быстро сгорает, и персонажи могут заглянуть в горящее здание. Посреди хаоса огней, паникующих людей и падающих досок искатели приключений видят, как на молодого человека, подходящего под описание Себастьяна падает опорная балка; прижав его к земле, а молодая женщина, подходящая под описание Илвы стоит около него, пытается поднять балку и зовет на помощь.

С этого момента у персонажей есть четыре раунда для того, чтобы освободить Себастьяна от упавшей балки и вытащить из горящего здания до того, как он задохнется и умрет. Если они все еще живы, то головорезы дварфы дерутся еще два раунда и потом сбегают отсюда если еще могут.

Любой, кто входит или начинает свой ход в горящем здании должен пройти спас бросок Телосложения Сл 10 или получить один уровень истощения от вдыхания дыма. Любой персонаж, который покрывает свое лицо делает этот спас бросок с преимуществом. Кроме того, любое существо внутри горячей хижины получает 1 урон огнем в начале своего хода.

Любой персонаж, который находится рядом с Себастьяном и горящей балкой может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15 и освободить его. Награждайте изобретательность преимуществом или даже автоматическим успехом. Например, использование другой балки как рычага достаточно облегчит работу, чтобы сделать проверку Силы с преимуществом, а расщепление балки топором (КД 15) должно привести к автоматическому успеху. Тушение балки уменьшает Сл проверки на 5.

Тушение всего здания более или менее невозможно учитывая ресурсы доступные персонажам, на как сказано выше, награждайте нестандартное мышление какими-нибудь бонусами. Персонажи, сделавшие проверку Мудрости (Природа) Сл 10 понимают, что огонь этот магический, и как будто был вызван и раздут каким-то сверхъестественным источником.

Настройка сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** Уберите одного головореза, добавьте двух бандитов
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одного головореза

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи расспрашивают Себастьяна, Илву или любых других выживших при пожаре, то получают похожие ответы. Дварф не делал ничего негального или аморального - он лишь говорил о том, чтобы их страсти горели ярко и о том, чтобы зажечь их мечты. Никто не видел, как начался пожар - хотя некоторые заявляют, что проповедник испарился из хижины в яркой вспышке прямо перед началом. Кто-то еще заявляет, что дварф работал в местном кузнечном магазине, но это было давным-давно и тогда он выглядел совсем по-другому.

Если искатели приключений подождут несколько минут, то прибьет патруль Солдатской Братии. В отличие от Городского Дозора Мулмастера, члены Солдатской Братии эффективны, компетентны, мотивированы и неподкупны. Они помогают раненым, расспрашивают свидетелей и полностью берут ситуацию под контроль - несмотря на то, что огонь слишком силен и хижину не спасти.

Если персонажи доложат о горящих бородах головорезов, то Солдатская Братия внесет это в отчет, но с очевидным скептицизмом.

Персонажи могут доставить Себастьяна в особняк его отца, неважно мертв он или жив. Илва желает сопровождать его и делает это если только искатели приключений каким-то образом не удержат ее.

Когда персонажи прибывают в Особняк Стоу, стражи дома на воротах забирают Себастьяна (или его тело) и говорят искателям приключений, что Графа Стоу сейчас здесь нет. Если парень жив, то один из вассалов Графа платит персонажам оставшиеся 100 зм, как и договаривались (если только по какой-то причине персонажи не получили аванс, то они получают сразу 200 зм). Один из стражников также носит знак на плаще, показывающий, что он является членом Альянса Лордов. Он говорит искателям приключений, что Альянс Лордов всегда помнит тех, кто хорошо служит их хозяевам.

Если Илва все еще с ними, то стражники не дают ей пройти в особняк, используя силу если она хочет пройти мимо них. Илва теряет самообладание при этом, но в конце концов приходит в чувство, понимая, что Граф Стоу слишком могущественен, чтобы

противостоять ему и уходит без препирательств.

Если искатели приключений не были жестоки с Илвой, то после ее потери она благодарит за спасение жизни его любимого. В качестве награды она дает персонажам флакон, наполненный жидкостью ледяного синего цвета ([potion of fire resistance] зелье сопротивления огню) и говорит, что однажды ей дал его дварф. Он сказал, что когда-нибудь, когда мир будет таким каким и должен быть это зелье ей поможет. Она не знает о свойствах зелья, но оно ей больше не нужно.

НАГРАДЫ

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

Опыт

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

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт за противника
Бандит [Bandit]	25
Головорез [Thug]	100

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Себастьяна	50

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Графа Стоу	200

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ОГНЮ [POTION OF FIRE RESISTANCE]

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЛАВА

Члены Альянса Лордов получают **одно очко славы** за то, что доставили Себастьяна домой живым.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / НИП

БАНДИТ [BANDIT]

Средний гуманоид (любая раса), любое не законное мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 30 фт.

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

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

Действия

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

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

ГОЛОВОРЕЗ [THUG]

Средний Гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8+10)
Скорость 30 фт.

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

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Всеобщий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика Стаи. Головорез имеет преимущество при броске на попадание по существу, если по крайней мере один из союзников головореза находится в 5 футах от этого существа и не выведен из строя.

Действия

Мультиатака. Головорез делает две рукопашные атаки.

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

Тяжелый Арбалет. Дальнобойная Атака Оружием: +2 к попаданию, дальность 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

Мини-приключение 3: ЗАВИСТЬ СЛОВНО ТЯЖЕСТЬ ЗЕМЛИ

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения если это нужно, а потом продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

Во время вашей смены в Особняке Со вы подслушали как хозяин Таверны Бычьей Яма, странный человек по имени Крумег, жаловался на то, что в последнее время вандалы досаждают его заведению. Вы услышали, как он сказал, «Я бы все отдал если бы кто-то поймал виновников,» и поняли, что возможная работа только что попала к вам в руки.

Если искатели приключений подходят к хозяину Таверны Бычьей Яма и предлагают свои услуги, то поначалу он относится к этому скептически. Он давал взятки членам Городской Стражи и платил наемникам, но никто не нашел источник вандализма и не остановил его.

Отыгрыш Крумега

Крумег коренастый невысокий человек, едва ли выше дварфа. Его особенности, а именно зеленоватая кожа и большие клыки, подсказывают, что в его роду были орки. Несмотря на свою необычную внешность Крумег общительный и приветливый парень.

Используйте приведенные ниже пункты для ведения разговора.

- Если Крумега спросить о проблемах в его таверне, то на его лице появляется выражение разочарования. Около 2 месяцев назад Таверна Бычьей Яма стала целью постоянного вандализма. Поначалу они просто вредили внешнему виду здания, царапали угрожающие граффити на стенах, и разбили пару окон. Недавно вандалы решились на грабеж со взломом; разрушили интерьер, но ничего не украли.
- Крумег предупредил Городскую Стражу, которая «расследовала» дело без интереса, как и всегда. Когда инциденты продолжились, Крумег заплатил наемникам, чтобы они нашли какие-то улики и защитили Таверну Бычьей Яма пока он был в отъезде. Никто не нападал пока они всюду следили за заведением.
- Но как только Крумег распустил наблюдателей нападения продолжились практически незамедлительно.
- Многие хозяева таверн и деловые люди Мулмастера завидуют успеху Крумега. Любой из них может стоять за этим вандализмом.
- Крумег предлагает персонажам прийти в таверну ночью, выдавая себя за посетителей. Когда бар закроется и весь персонал уйдет, персонажи могут остаться в заведении в ожидании неприятностей.
- За услуги Крумег предлагает персонажам 10 зм сразу же. Кроме того, Крумег отдаст дополнительно 90 золотых монет если им удастся поймать преступников. Таким образом, в сумме 100 золотых монет.

Если искатели приключений согласны с условиями, то они сопровождают Крумега в таверну Бычьей Яма, выполнять свой долг.

БЕСПОРЯДКИ В ПОДВАЛЕ

Таверна Бычьей Яма оказывается довольно типичной. Несмотря на ничем не примечательное оформление, заведение переполнено, в здании просто негде сесть.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Подвал таверны Бычьей Яма имеет следующие свойства. Потолки. Потолки подвала высотой 10 футов.

Освещение. Подвал полностью во тьме. Свет присутствует только там, где персонажи взяли его с собой.

Запахи. Пролитое вино, эль и мед. Рыхлая земля. Сушеные травы.

Звуки. Капающая вода. Падающие и катящиеся камни.

Несколько клиентов стоят в ожидании освобожденного столика. Если спросить об этом, то Крумег расскажет персонажам, что нанял одного из лучших поваров в Мулмастере и Крумег делает собственное пиво и эль у себя дома. Его напитки считаются одними из лучших в области.

После закрытия таверны, посетители разошлись, и обслуга ушла в свои комнаты на втором этаже здания. Крумег уходит вечером, желает искателям приключений удачи, а потом закрывает за собой дверь.

Игроки могут попытаться разработать детальный план действий насчет того где они расположатся и как будут патрулировать область. Если вы играете в режиме ограниченного времени, то пропустите приготовления и перейдите прямо к действиям.

Когда вы приступаете к обязанностям, ниже пола таверны раздается треск, достаточно сильный для того, чтобы сотрясти все здание. Пыль поднимается из-под двери в подвал.

Когда вы спускаетесь по ступеням в подвал, вы видите большую дыру, сделанную у северной стены подвала. Разбитые бочки с пивом, элем и вином лежат на полу.

Среди беспорядка, щебня и разлитого алкоголя стоит женщина гном, одетая в пыльную кожаную броню зеленого цвета, и держит тисовый посох. На ее одежде зеленая брошь с изображением головы оленя.

Увидев вас, она опускает свой посох и смотрит на вас сердито. «Назовите себя или ощутите мой гнев!»

Гномиху зовут Йовендель. Он друид и член Изумрудного Анклава. Брошь, которую она носит, делает ее принадлежность к Изумрудному Анклаву очевидной для искателей приключений.

Если персонажи не нападают и не делают чего-то откровенно глупого, то Йовендель делится следующей информацией. Если персонажи нападают, то она просто незамедлительно открывает под собой дыру, вместо того, чтобы сделать это в конце разговора.

- Йовендель живет в холмах к востоку от Мулмастера, патрулируя этот участок по приказу Изумрудного Анклава.
- Она заметила, что некоторые из ее друзей роющих млекопитающих начали вести себя странно и стала это расследовать. Она последовала за семейством гигантских барсуков через туннели и в конечном счете оказалась здесь. Кажется, здесь есть сотовидные туннели, созданные какими-то тварями и туннели заброшенной шахты, которые здесь заканчиваются.
- «Я была в туннеле и слышала шум надо мной, но до того, как я поняла, что случилось, меня выкинуло через эту дыру. Я оказалась здесь, обрушившись прямо сквозь стену. Это было очень досадно. Но я уже пришла в себя.»

Немедленно после ее последнего утверждения, под Йовендель обваливается пол, и она падает, крича в темноте. Персонажи слышат ее гномьи вопли из глубины, низкие звуки грохота, похожего на землетрясение и затем тишина.

В ГНОМЬЮ НОРУ

Теперь искатели приключений сталкиваются с глубокой пропастью в полу подвала. Она всего 8 футов в диаметре, но невозможно увидеть где она оканчивается с обычным источником света. Экспериментальное бросание предметов вниз показывает, что глубина составляет как минимум 150 футов.

Персонажи, пытающиеся спуститься вниз без вспомогательного оборудования, должны пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15. До того, как они попытаются это сделать, им нужно сказать, что спуск вниз без соответствующей экипировки непростая задача и падение потенциально смертельно. Если персонаж проваливает проверку на 5 или более, то он или она падает. Опишите падение с ощущением и страхом неминуемой смерти. Пусть персонаж ударится о небольшой уступ 40 футами ниже, что нанесет 14 (4d6) дробящего урона, но остановит падение.

Если персонажи используют время на то, чтобы использовать веревку или другое альпинистское снаряжение, то они могут осторожно спуститься в пропасть без выполнения проверки. Если у искателей приключений нет веревки, то быстрый осмотр подвала выявляет 200-футовую веревку, свернутую в кольцо в соседнем углу.

Когда персонажи достигнут низа ямы, то вертикальная шахта выравнивается, позволяя идти по тоннелю, а не карабкаться. Удивительно, но гномихи Йовендель нигде нет. Друидка использовала дикую форму чтобы превратиться в птицу и избежать урона от падения, но ее по тоннелям преследовал анкхег. Туннели под таверной Бычьей Ямы имеют следующие свойства.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Сеть подземных туннелей имеет следующие свойства.

Потолки. Диаметр туннелей варьируется по высоте от нескольких дюймов до нескольких ярдов.

Освещение. Туннели полностью во тьме. Единственные источники света здесь те, которые персонажи принесли с собой.

Запахи. Вспаханная земля. Теплый, влажный воздух.

Звуки. Крошащаяся земля и камень.

Туннель продолжается на восток на 100 футов прежде чем разделиться на северную и южную ветви. Независимо от выбранного прохода, персонажи оказываются в настоящем лабиринте туннелей. Некоторые из этих проходов очень малы (подходят только для крошечных существ), однако другие велики настолько чтобы человек прошел в полный рост, как если бы эти туннели были сформированы очень большими роющими существами.

В любом случае, искатели приключений блуждают бесцельно, если не предпримут мер для фокусировки курса. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет заметить три отдельных набора свежих следов на рыхлой грязи: следы крошечных грызунов, крупные следы принадлежащие млекопитающему с большими когтями и следы инсектоидов. Все они идут в одном и том же направлении. Любой следопыт, который сделал зверей своим избранным врагом или выбрал Подземье в особенности класса *исследователь природы*, делает эту проверку с преимуществом.

Количество провалов, которое искатели приключений совершат до успешной проверки выслеживания, имеет значения для будущего столкновения. Независимо ни от каких провалов, они на правильном пути.

- **Нет провалов.** Если искатели приключений успешно выполняют первую проверку Интеллекта, то они автоматически замечают опасность обрушения, описанную ниже. И кроме того гигантские барсуки не застают персонажей врасплох.
- **Один Провал.** Персонажи сталкиваются с обвалом, но гигантские барсуки не застают их врасплох.
- **Два или Более Провалов.** Персонажи не только проваливаются, но и гигантские барсуки застают их врасплох в следующем столкновении.

ОБВАЛ

Когда персонажи двигаются по тоннелю шириной 10 футов, позвольте игрокам объявить походный порядок группы. Первый персонаж или персонажи в порядке следования на дистанции 10 футов от этого персонажа имеют шанс заметить опасность в туннеле. Если искатели приключений проходят проверку выслеживания без провалов, то они автоматически замечают и могут избежать опасности обвала.

Когда они передвигаются по тоннелю, дорога персонажей пролегает через участок нестабильной земли или камня. Любой персонаж возглавляющий группу и прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 определяет опасность до того, как наступит на нее. Любой персонаж, который объявляет, что он активно ищет ловушки или опасности может заменить указанную выше проверку на проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15 или Мудрости (Выживание) Сл 15. Любые следопыты, у которых Подземье выбрано в качестве типа местности для классовой особенности *исследователя природы*, делают эту проверку с преимуществом. Если персонажи успешно заметили опасность, то они избегают ее без осложнений.

Если персонажи впереди проваливают эту проверку, то туннель обваливается когда они проходят по нему. Каждый персонаж должен успешно пройти спас бросок Ловкости Сл 10 или получает 7 (2d6) дробящего урона, оказывается сбитым с ног и схваченным падающей землей и камнем. Те, что успешно проходят проверку, уворачиваются и не получают урона. Персонажи могут откопать себя из рухнувшей массы и продолжить путь без проблем, но повернуть назад уже нельзя; идти можно только вперед.

СУМАСШЕДШИЕ БАРСУКИ

Пока искатели приключений идут по тоннелю, он расширяется в пересечение двух туннелей 15-футовой ширины. Тут есть опорные балки и свежие признаки горных работ.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Эта область шахт имеет следующие свойства.

Потолки. Потолки туннеля 7 футов высотой.

Освещение. Туннель не освещен и полностью в темноте.

Туннель по которому вы следуете внезапно меняет вид. Грубые стены, сделанные животными, сменяются ровными стенами в которых встречаются опорные балки и признаки горной добычи.

Пока персонажи осваиваются в новом окружении, появляется семья гигантских барсуков, за которой следовала Йовендель.

Если искатели приключений провалили две или более проверок при ориентировании в лабиринте, то барсуки автоматически застали их врасплох. В ином случае, инициатива определяется обычным образом.

Пока вы осваивались в новой части туннелей, откуда-то сверху доносятся царапающие звуки. Несколько секунд спустя, гигантские барсуки вместе с землей и камнями сваливаются на вас душем из острых зубов и бритвенных когтей.

Четверо [giant badgers] **гигантских барсуков** околдованы ячейкой Культа Черной Земли, которая использует их для патрулирования шахт и участков туннелей. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 открывает вам, что их поведение неестественно, без сомнения это какой-то вид магического принуждения. В добавление, персонажи замечают что барсучьи зубы и когти кажутся сделанными из острого как бритва обсидиана - это определенно отклонение от нормы.

Персонажи могут попытаться использовать навык Приручение Животных, чтобы успокоить зверей, но магическое принуждение делает это чрезвычайно трудным. Однако, это возможно. Искатель приключений, прошедший проверку Мудрости (Приручение Животных) Сл 15, сбивает их с толку, что дает гигантским барсукам помеху на все их атаки до конца их следующего хода.

После боя персонажи замечают руку висящую вниз из отверстия откуда появились барсуки. Это небольшая земляная ниша в которой, находится труп человека определенно разорванный барсуками.

У него есть кое-какие принадлежности для горного дела, но больше нет никаких отличительных знаков. Он сжимает в руке окровавленную, не подписанную записку:

«Продолжайте попытки вытеснить владельца Бычьей Ямы. Если мародеров недостаточно, используйте существ при необходимости. Местоположение этого здания имеет ключевое значение для наших планов.»

В дополнение к записке, мужчина имеет свиток с заклинанием [scroll of speak with animals] *разговор с животными*.

Сразу же после находки улики и сокровища, искатели приключений слышат крики и борьбу в одном из проходов впереди.

ЛЕГКАЯ ГНОМЬЯ ЗАКУСКА

Сразу же после находки улики и сокровища, искатели приключений слышат крики и борьбу в одном из проходов впереди.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Эта область шахт имеет следующие свойства.

Потолки. Этот чертог имеет 15-футовые потолки.
Свет. Чертог не освещен.

Следуя на звуки битвы персонажи быстро достигают чертога. Они видят тревожное зрелище.

В этом большом чертоге, большое насекомое - невероятно огромный богомол обхватывает своими жвалами гномиху, которую вы видели до этого в подвале таверны Бычьей Ямы. Она борется и кричит, в то время как насекомое чавкает и кислота стекает с его ужасных челюстей.

Бросайте инициативу как обычно. В свой ход, [ankheg] **анкхег** кусает гномиху, которая не может действовать в бою до тех пор пока захвачена тварью.

Анкхег не атакует персонажей. Если захват с гномихи сброшен, то существо атакует гномиху на следующий ход и возобновляет захват. Оно атакует персонажей только в том случае если не может атаковать гномиху.

Йовендель может выдержать 4 атаки до того как умрет. Она падает без сознания после второй успешной атаки против нее. Если персонажи случайно попадут по Йовендель, (например, атакой по области) то эти атаки засчитываются. Искатели приключений могут лечить ее, используя магию, добавляя один к итоговому количеству атак которое она может выдержать.

Если искатели приключений убивают анкхегу, то это освобождает Йовендель. На одной из ног твари золотой браслет с изящными буквами магической надписи, вырезанными на нем. Если Йовендель выжила, то она благодарит искателей приключений и предлагает им 100 золотых монет за вещь, что вдвое больше того, что за нее предложит ювелир.

Если они отказываются отдать его Йовендель, то вещь рассыпается в пыль до того как они доберутся до места где они смогут ее продать. В этом случае персонажи не получают ничего.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены настройки сложности этого столкновения. Выберите один вариант.

- **Слабая группа:** хиты Анкхегу уменьшены до 33.
- **Сильная группа:** хиты Анкхегу увеличены до 46
- **Очень сильная группа:** хиты Анкхегу увеличены до 52

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Следуя по туннелям шахты искатели приключений появляются на поверхности в двух милях к востоку от Мулмастера. Если они продолжают расследование, то персонажи выясняют, что шахта никому не принадлежит. Все считали, что шахты выработаны и город Мулмастер забрал их в свое владение. Считается, что сейчас там никто не работает.

Если персонажи спросят Йовендель о барсучьих когтях, то она выглядит обеспокоенной, но никак не может объяснить этот феномен.

Если персонажи расскажут Крумегу о том, что случилось и покажут ему записку, найденную на теле разорванном барсуками, то это доказательство может помочь ему убедить Солдатскую Братию Мулмастера начать расследование, а военные знают как делать такие вещи. Скоро с вандализмом будет покончено.

НАГРАДЫ

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

Опыт

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

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт за противника
Гигантский Барсук [Giant badger]	50
Анкхег [Ankheg]	250*

(*Так как анкхег напрямую не атакует персонажей, то за победой над ним дается меньше опыта.)

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Спасение Йовендель	25

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Крумега	100
Золотой браслет	100

СВИТОК С ЗАКЛИНАНИЕМ РАЗГОВОР С ЖИВОТНЫМИ [SCROLL OF SPEAK WITH ANIMALS]

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

СЛАВА

Члены Изумрудного Анклава получают **одно очко славы** за спасение Йовендель от анкхега.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧУДОВИЩ / НИП

АНКХЕГ [ANKHEG]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (естественная броня), 11 если сбит с ног
Хиты 39 (6к10+6)
Скорость 30 фт., рытье 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	13(+1)	6(-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство дрожи 60 фт., пассивное
Восприятие 11

Языки -

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6+3) рубящего урона плюс 3 (1к6) урона кислотой. Если цель - это Большое существо или меньше, то оно схвачено (высвободиться Сл 13). До конца захвата анкхег может кусать только схваченное существо и имеет преимущество на броски на попадание по нему.

Струя Кислоты (Перезарядка 6). Анкхег плюет кислотой по линии 30 футов в длину и 5 футов в ширину, если он не схватил ни одно существо. Каждое существо в линии должно сделать спас бросок Ловкости Сл 13 и получить 10 (3к6) урона кислотой при провале или половину при успехе.

ГИГАНТСКИЙ БАРСУК [GIANT BADGER]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (2к8+4)
Скорость 30 фт., рытье 10 фт.

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

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 11

Языки -

Опасность 1/4 (50 опыта)

Острый Нюх. Барсук имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии.

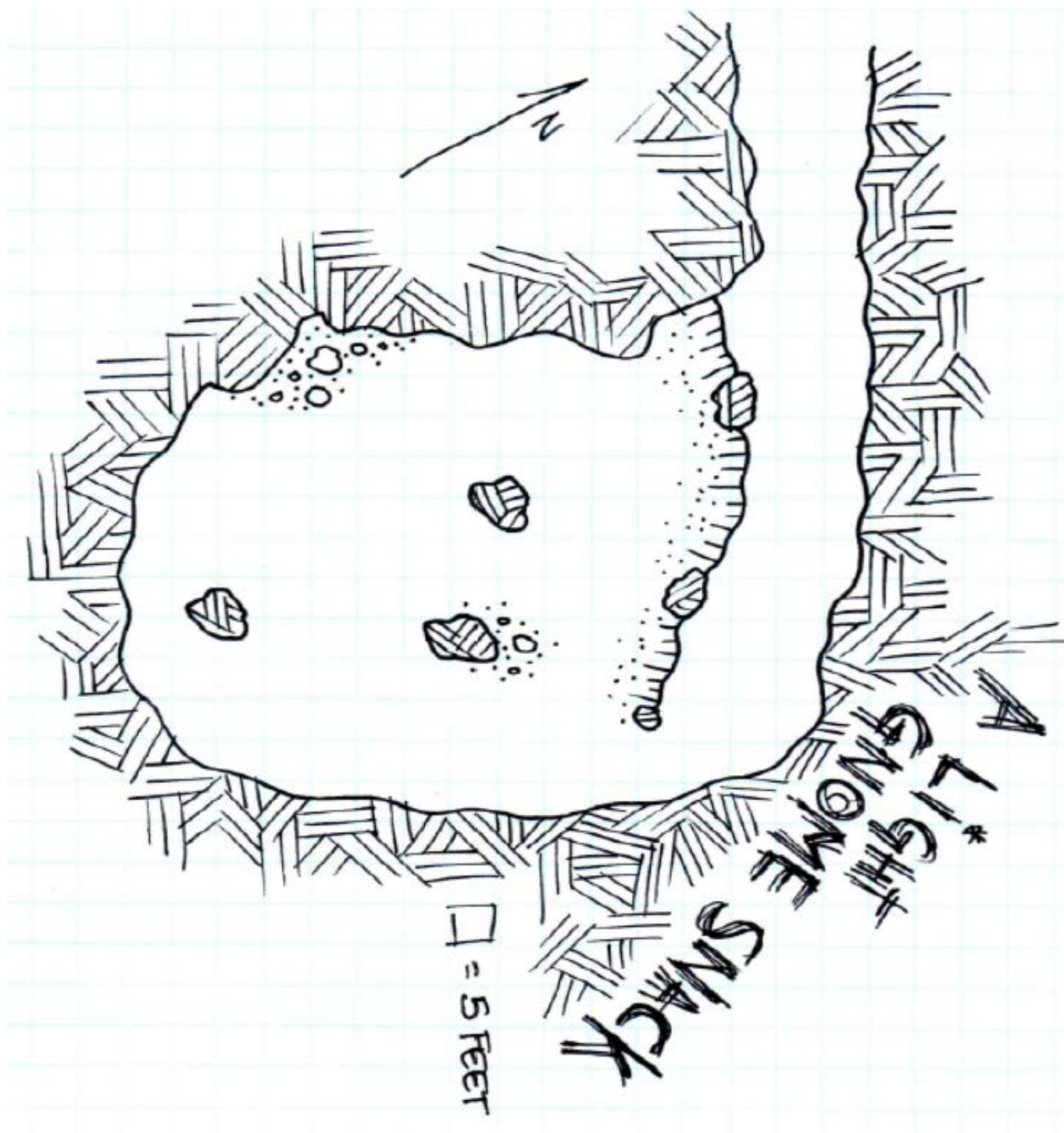
Действия

Мультиатака. Барсук делает две атаки: одну укусом и одну когтями.

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

Когти. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (2к4+1) рубящего урона.

КАРТА: ЛЕГКАЯ ГНОМЬЯ ЗАКУСКА



Мини-приключение 4: Жадность словно бескрайние воды

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения если это нужно, а потом продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

Во время вашей смены на празднике в Особняке Со вы пересекаетесь со служанкой, молодой полуэльфийкой по имени Дилора. Она упала в углу кладовой, обхватив руками голову, слезы текут по ее лицу.

Если искатели приключений настаивают на том, чтобы она открыла причину своего страдания, она расскажет следующее:

Дилора всхлипывает и пытается остановить дрожь. «Я боюсь, что моя сестра сделала какую-то глупость. Она должна была помочь мне разнести сегодня еду, но не пришла. Вчера она рассказала мне о плане, по которому она станет богатой. Я сказала ей, что это слишком опасно, но я уверена, что она все равно попыталась его осуществить, и вероятно теперь мертва.

Дилора делает глубокий вздох чтобы успокоиться, а затем продолжает. «Есть место у моря, названное Последняя Капля. Я боюсь, что она хочет украсть подношения Амберли.»

Отыгрыш Дилоры

Дилора - старшая из шести дочерей полуэльфов в семье, которая одно время жила недалеко от Жентильской Твердыни. Тогда вся семья служила Жентам в разных ролях. Теперь же ее отец каменотес, а она работает на различных обслуживающих работах в городе. У нее серебристо-белые волосы ее матери лунного эльфа. У нее зеленые глаза и черные волосы отблескивающие синевой.

Она чувствует ответственность за своих младших братьев и сестер, и чувствует себя виноватой, что не смогла отговорить ее от этой авантюры.

С волосами в оригинале неясность, выберите какой-то один вариант.

Персонажи, которых привлекают только деньги, могут быть недостаточно мотивированы помочь бедному беженцу Жентов. Продолжите беседу по следующим пунктам.

- Сестру Дилоры зовут Лайрин и она младшая из 6 дочерей каменщика. Они беженцы в Мулмастере, как и многие другие Женты.
- Лайрин тренировали как воина, и она хотела присоединиться к Жентариму, которому некоторые из ее предков гордо служили в прошлом. Однако, она плохой пловец.
- Лайрин отчаянно пытается покинуть Мулмастер и Дилора знает, что ее сестра достаточно пожила в этом городе, терпя отношение жителей Мулмастера к ней, как к существу второго класса.
- Ходят слухи, что большое богатство покоится на дне моря под Последней Каплей и охраняется теми мертвецами, которые сбросились с тамошнего моста.
- Дилора не имеет никаких богатств, чтобы дать персонажам, если они соберутся помочь ей и ее сестре. Однако, вероятно, ее семья сможет наскрести немного золота, если персонажи смогут вернуть Лайрин назад.

Город Опасностей

Персонаж успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 10 знает о Последней Капле. Вот элементы дополнительной информации за каждые 5 очков, на которые они превзойдут Сл.

- Это священное место для верующих Амберли, злобой богини моря.
- Обычно те, кто желает безопасного возвращения своих близких, ждут их здесь и бросают разные побрякушки в попытке умиротворить Амберли.
- Иногда, те кто потерял близких в море бросаются с Последней Капли в надежде воссоединиться с теми, кого они потеряли.
- Считается, что любой, кто глуп настолько, чтобы попытаться украсть подношения Амберли, будет проклят на веки вечные.

Искатели приключений без проблем находят Последнюю Каплю.

Холодное погружение

Персонажи могут предвидеть проблемы, связанные с плаванием или дыханием под водой и поискать зелья или свитки позволяющие им дышать под водой или легче плавать, и т.д. Они не могут найти такие предметы, однако, если они проведут слишком много времени за поисками, то Дилора напомнит им о задании.

Последняя Капля - странное святилище Амберли в бухте Мулмастера - сделанное в форме каменного моста, расположенного между двумя утесами из островов бухты. Южная часть моста вырезана в виде хмурой девы, ее рот открыт в крике ярости. Вода падает изо рта в залив ниже по течению.

Когда персонажи достигают Последней Капли мост абсолютно пуст, за исключением единственный фигуры эльфа, одетого в рваные крестьянские одежды и лежащего на другой стороне моста, по всей видимости - малоимущий. Персонаж успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 замечает потрепанную и потускневшую эмблему Жентарима, спрятанную за ремнем потертой сумки, которую мужчина носил через плечо.

Он не реагирует на присутствие искателей приключений, до тех пор пока они прямо не взаимодействуют с ним. Если персонажи заговорят с ним, он разглядывает их сквозь длинные темные волосы. Под неряшливыми волосами можно разглядеть эльфийские черты лица и это довольно неожиданно. Несмотря на внешний вид, эльф чисто выбрит, хорошо накормлен, ухожен и обладает острым зрением.

Эльф кажется умалишенным и говорящим несвязно, но это только уловка - персонаж успешно прошедший проверку Мудрости (Интуиция) Сл 10 легко замечает это. Если кто-либо из искателей приключений является членом Жентарима и носит знаки отличия открыто, то эльф бросает свой спектакль говорит с ними откровенно. В другом случае, чтобы извлечь из эльфа что-нибудь полезное, персонажи должны успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение, Обман или Запутывание) Сл 10. Если персонажи заметили, что он притворяется, то проверка проходит с преимуществом. Если эльф получает фактический вред (больше чем пустые угрозы), то он прыгает с моста и исчезает в воздухе до того как ударится о воду.

Если персонажи подружились с эльфом, то он открывает свое имя - Экварц, и что он член Жентарима и дает следующую информацию.

- Лайрин рассказала ему о своих планах, и эльф заключил с ней сделку. Если она сможет вернуться с описанием того, что покоится на дне Последней Капли, то Экварц организует ей членство в Жентариме.
- Жентарим узнали, что на дне Последней Капли может быть что-то большее чем мертвые тела и богатства из подношений.
- Экварц ждет, когда Лайрин вернется, хотя он начал думать что она могла погибнуть. Прошло уже почти 12 часов с тех пор как она нырнула и знаков от нее нет.
- Экварц заплатит персонажам 100 золотых монет если они прыгнут вниз и узнают, что случилось с Лайрин.
- Утесы из сланцевой глины вблизи Последней Капли отвесны и экстремально сложны для карабкания. Прыжок с моста кажется лучшим способом попасть вниз. Любой персонаж попытавшийся лезть в воду с утеса, должен выполнить проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Кроме того, проверка делается с помехой, так как несколько опор, которые здесь есть, состоят в основном из сыпучего сланца.

Если персонажи желают получить несколько монет, они должны пойти за Лайрин. Если они вернулись назад с девушкой и описанием того, что они там нашли, то Экварц выдает им 100 золотых монет.

Если персонажи не подружились Экварцем, то он не делает предложения и не размахивает сведения о его сделке с Лайрин.

Хоть в оригинале и написано Equarz gives them each 100 gr., но явно эти 100 зм на всю партию, а не каждому.

ИСПЫТАНИЕ ХАРИЗМЫ

Если искатели приключений ныряют с Последней Капли, то они не получают повреждений, но шокированы от попадания в ледяную воду. Что-то неестественное происходит с водой. Искатели приключений должны плыть чтобы двигаться, но они обнаруживают что плавать очень просто даже в броне. Сопротивления меньше, чем обычной воде. Возникает чувство, будто бы вода обнимала их любя, расступаясь по их желанию. Однако им по-прежнему нужно задерживать дыхание.

Помните, что персонажи не могут ни с кем говорить под водой. Позабавьтесь с этим, особенно если время вашей игры не ограничено.

Пока персонажи погружаются все глубже в море, они могут разглядеть происходящее внизу.

Воды у Последней Капли очень глубоки - глубиной по крайней мере 120 футов. Область под вами, куда вы спускаетесь, освещена отблеском от отвесной стены. Вы достигаете дна и видите безмятежный песок. Лайрин и богатство, о котором вы слышали, нигде не видно. Вопреки тому, о чем мифы и легенды предупреждали вас, здесь явно недостает трупов.

Свет здесь кажется исходит от печатей, вырезанных на отвесной стене внизу Последней Капли. Печати не принадлежат ни одному языку или алфавиту, который вы можете опознать.

Печати имеют следующие характеристики.

- Если персонаж колдует [detect magic] *обнаружение магии* (как-то выполнив вербальный компонент) пока исследует печати, то они испускают сильную ауру магии школы преобразования.

- Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 10 покажет, что эти печати похожи на те, что используются в поклонении Амберли, но немного отличаются.
- Успешная проверка Интеллекта (Магия или Религия) Сл 10 откроет, что прикосновение к печатям приводит в действие какие-то магические силы, хотя невозможно точно сказать какие.
- Печати являются источниками света и эффекта, позволяющего легче плавать в этой области. Эффект подавляется если коснуться печатей.

Единственный безопасный способ активировать печати - сделать это, произнеся специфическую молитву стихийному лорду. Поскольку персонажи не имеют возможности узнать это, единственная возможность пройти дальше - это прикоснуться к печатям и посмотреть что получится.

Если печати активированы без произнесения молитвы, магические эффекты печатей заканчиваются. До того момента как свет последней печати померкнет, персонажи могут как поверхность скалы превращается в странную стену полупрозрачной вспененной воды, за которой появляется сухой туннель на другой стороне. Мгновение спустя, вспененная вода вырывается из туннеля 60-футовым конусом.

Каждый персонаж в зоне поражения должен пройти спас бросок Телосложения Сл 10 или получить 3 (1к6) дробящего урона и отброситься на край конуса.

Пройдя странную водяную стену на поверхности скалы, персонажи видят сухой зал. Однако, чтобы пройти через стену, требуется уверенность и концентрация. Стена предназначена для защиты от тех, у кого не хватает силы воли или личности, которые ценятся среди последователей Амберли. Как только персонаж шагнул сквозь стену пенящейся воды, он должен сделать спас бросок Харизмы Сл 10. Провалившие спасбросок тоже проходят через стену, но они получают штраф во время столкновения в конце этого мини-приключения.

ГРОТ СМЕРТИ

Грот имеет следующие общие черты.

Потолки. Потолки грота 15 футов в высоту.

Освещение. Грот освещен шарами, испускающими магический зеленый свет.

ДАВАЙ, ЛАЙРИН!

Когда все искатели приключений достигают безопасности в подводном проходе в системе туннелей, сперва они не слышат ничего, кроме болезненно громкого эха капавшей воды. Затем они слышат стонущий звук, раздающийся в глубине прохода.

Последовав в проход на стонущий звук, персонажи пересекают туннель, который расширяется в грот. Хотя проход идет через грот, другого выхода из него не видно.

Грот очень ухабистый, неровный пол делает его пересечение трудным. Большая часть грота утоплена на 10 футов ниже уровня коридора, ведущего в него. Несколько областей поднятой земли находятся на одном уровне с коридором.

У дальней стороны грота, на возвышающейся области напротив стены по которой сочится вода, вы видите полуэльфику, подходящую под описание Лайрин. Он вся мокрая, дрожит и кажется не совсем в сознании.

Если персонажи пытаются помочь Лайрин, то они видят, что она не дышит из-за того что вдыхала воду. Сильный хлопок по спине и успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 5 - это все что нужно чтобы Лайрин начала дышать и вернулась в сознание.

При успехе Лайрин рассказывает им (между при-ступами кашля), что она оказалась поймана в гроте и не может выбраться отсюда. Однако, она думает что водяные символы, которые появляются на стенах могут быть чем-то что откроет выход. К несчастью, она не может понять как вызвать символы. Она начинает описывать как зал наполнялся водой, но начинает паниковать и не может продолжить.

Если персонажи проверяют ее утверждения, то увидят, что она говорит правду - водяная стена появилась в проеме, где они вошли в грот и теперь нет пути выбраться отсюда. Когда стена появляется, случаются две других вещи: вода начинает быстро заполнять грот и символы всплывают на стенах грота.

ИСПЫТАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТА И МУДРОСТИ

Существует 2 набора символов, показанные в Раздаточном Материале 1. Все символы кажутся состоящими из воды, которая как-то стеклась и приняла определенную форму. Один набор появляется в поднятой области на южной стене, а другой в поднятой области на восточной стене. (рядом с которой вы нашли Лайрин).

Каждый набор символов представляет собой начало последовательности. Для того чтобы решить загадку и остановить поток воды в грот, искатели приключений должны понять какой следующий символ в последовательности. Персонажи могут просто нарисовать их пальцами на стене, чтобы добавить следующий символ в шаблон; вода принимает ту фигуру, какую они рисуют, неважно какую. Если они правильно угадывают следующий символ и рисуют его в последовательности, то символы ярко загораются и поток воды в грот замедляется.

Если они нарисовали неверный символ, то поток воды в грот ускоряется. Существует 2 раздаточных материала для каждой загадки - для игроков и ключ ответа.

ПЕРВЫЙ УЗОР¹

Над первым набором символов вода сливается в слова:

«Вода течет непрерывно, постоянно, без остановки»

Ответ для этой загадки показывает внешний символ, вращающийся по часовой стрелке на четверть поворота, а внутренний символ вращается против часовой стрелки на одну восьмую круга. Этот узор изображен на Раздаточном Материале 1 Игрока и Раздаточном Материале 1 Мастера.

ВТОРОЙ УЗОР

Над вторым набором символов вода сливается в слова:

«Вода - это зеркало, которое отражает силу внутри нас.»

Символы во втором наборе - это числа от 1 до 5, рассматриваемые рядом с зеркалом. Следующий верный символ - это число 6 вместе со своим отражением. Этот узор изображен на Раздаточном Материале 2 Игрока и Раздаточном Материале 2 Мастера.²

¹ Нумерация здесь и в Приложении у узоров отличается.

² Раздаточный материал только один, номер 1. А вот на нем разные картинки есть «узор 1» и «узор 2».

После того, как персонажи нарисовали правильный символ в обоих узорах, водянистые стены в проходе исчезают и грот осушается до уровня поднятых областей, позволяя на них стоять.

Каждый раз когда персонажи рисуют неправильный символ или если прошло слишком много времени с тех пор как персонажи пытаются нарисовать следующий (по решению Мастера), персонажи получают 2 (1d4) дробящего урона от напора воды.

Если ясно, что персонажам нужны подсказки, позвольте сделать проверку Интеллекта Сл 10, чтобы дать подсказки для первого набора символов. Для второго набора, позвольте провести проверку Мудрости Сл 10 для подсказки.

Если персонажи просто не в состоянии понять загадку, то Лайрин дает достаточно подсказок для решения загадки. Нанесите не более 2к4 урона искателям приключений до того как давать им подсказки.

ГЛУБИННЫЕ СТРАЖИ

Потолки. Потолок грота высотой 15 футов.

Свет. Грот освещен сферами дающими зеленый магический свет.

Срабатывание ловушки вызывает внимание стражей грота, 4 **жаболюда** [bullywugs] и 2 **гигантские лягушки** [giant frogs]. Эти земноводные существа патрулируют частично затопленные пещеры, расположенные под заливом Мулмастера.

Когда персонажи открывают чертог, вода стекает из комнаты, водяные стены пропадают. Однако, водоплавающие враги ждут, чтобы напасть или обобрать ваши трупы. Дайте искателям приключений один раунд чтобы подготовиться после того как вода уйдет и враги войдут в комнату, в случае если нужно полечить или возродить союзников.

В следствие частичного затопленного состояния грота, только несколько возвышающихся областей остались сухими, остальная часть грота погружена в воду на 10 футов. Чтобы перейти от одной сухой области к другой персонажи должны или плавать или прыгать.

Что еще хуже, магия камеры заставляет землю двигаться, внезапно погружая в воду сухие земли и образуя новые земли в других местах. (На карте сплошными линиями обозначены поднятые на текущий момент области, а пунктирными линиями обозначены области, которые могут стать поднятыми, когда другие станут затопленными.)

Любой персонаж, который провалил спас бросок Харизмы при проходе через водянистую стену ранее в мини-приключении, чувствует наблюдающий за ним глаз Амберли во время боя и все атаки против этого персонажа получают преимущество. Действием персонаж может попытаться сделать спас бросок Харизмы Сл 10 с преимуществом, чтобы окончить на себе этот эффект.

Если земноводные враги побеждают персонажей, то они не убивают их. Вместо этого они нокаутируют персонажей, забирают что-нибудь ценное что персонажи несут с собой и бросают их в портал. Авантюристы пробуждаются лежа в лужах на мосту Последняя Капля. Хуже того, теперь у них есть татуировка над правым глазом в виде стилизованной волны. Каждый персонаж получает сюжетную награду «Отмечен Сокрушительной Волной». (смотри Награды ниже).

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены настройки сложности этого столкновения. Выберите один вариант.

- **Слабая группа:** Уберите одного жаболюда
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте одну гигантскую лягушку

ВЫХОД

После победы над жаболюдом и лягушками, персонажи могут взять Лайрин с собой пока они дальше исследуют чертоги. Лайрин рассказывать, что хоть она и не нашла сокровища под Последней Каплей, она нашла жемчужину в гроте. Она хочет отдать ее персонажам в качестве благодарности за спасение.

Персонажи не находят больше ничего в сети затопленных туннелей и скоро они находят странный портал.

В конце ваших исследований, больше некуда идти и вы наконец добираетесь до водопада. Однако вместо того чтобы падать, он течет вверх. Отверстие 10 футов в диаметре в полу выбрасывает воду вверх. Но нет никакой дыры на потолке. Вода просто исчезает.

Персонажи, изучающие это могут быстро понять, что это эффект телепортации, но конечная точка назначения неизвестна.

Персонажи, входящие в восходящий поток поднимаются порталом и переносятся на верх Последней Капли, рядом с бьющим струей ртом статуи святыни Амберли. Если персонажи решили загадки и победили земноводных врагов, на верхней части головы обнаруживается также синие вязкое зелье. Это [potion of water breathing] зелье дыхания под водой - может это подарок от Амберли?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи заключили сделку с Экварцем, то он ждет из там же. Он спрашивает о том, что они видели, и дает им деньги как и обещал. Если они не подружались, Экварц по прежнему здесь, даже если персонажи его раньше прогнали. Он говорит с Лайрином в поисках информации..

НАГРАДЫ

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

Опыт

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

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт за противника
Жаболод [bullywug]	50
Гигантская лягушка [giant frog]	50

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или Достижение	Опыт на персонажа
Решение загадок (без подсказок)	20
Спасение Лайрин	20

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название вещи	Цена в золоте
Плата от Экварца	100
Жемчужина	100

ЗЕЛЬЕ ДЫХАНИЯ ПОД ВОДОЙ [POTION OF WATER BREATHING]

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

СЛАВА

Персонажи **члены Жентарима** получают **одно очко славы** за доклад о найденном Экварцу.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

Персонажи могут получить следующую сюжетную награду.

Отмечен Сокрушительной Волной. Вас коснулась некая сила. Вы не знаете добрая или злая. Татуировка напоминает стилизованное изображение разбивающейся волны прямо под вашим правым глазом. Любые попытки ее убрать не помогают, а если вы ее прикроете, то она легко просачивается через любое немагическое покрытие, которое ржавеет, гниет или плесневеет перед тем как упасть. Эффекты этой отметки могут проявиться в будущих приключениях.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 зм и пять дней простоя за каждую проведенную сессию этого мини-приключения.

По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Жаболюд [BULLYWUG]

Средний гуманоид (жаболюд), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (шкурный доспех, щит)
Хиты 11 (2к8+2)
Скорость 20 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Навыки Скрытность +3 Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Жаболюдский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Жаболюд может дышать на воздухе и в воде.
Язык Лягушек и Жаб. Жаболюд может общаться простыми предложениями с лягушками и жабами, когда говорит на Жаболюдском.
Болотный Камуфляж. Жаболюд имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) при попытках спрятаться в болотистой местности.
Прыжок с Места. Жаболюд прыгает в длину на 20 футов, а в высоту на 10 футов с разбегом или без.

Действия

Мультиатака. Жаболюд делает две рукопашные атаки: одну укусом и одну копьём.
Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона.
Копье. Рукопашная или Дальнобойная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона или 5 (1к8+1) колющего урона при использовании двумя руками в рукопашной атаке.

Гигантская лягушка [GIANT FROG]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11
Хиты 18 (4к8)
Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 12
Языки --
Опасность 1/4 (50 опыта)

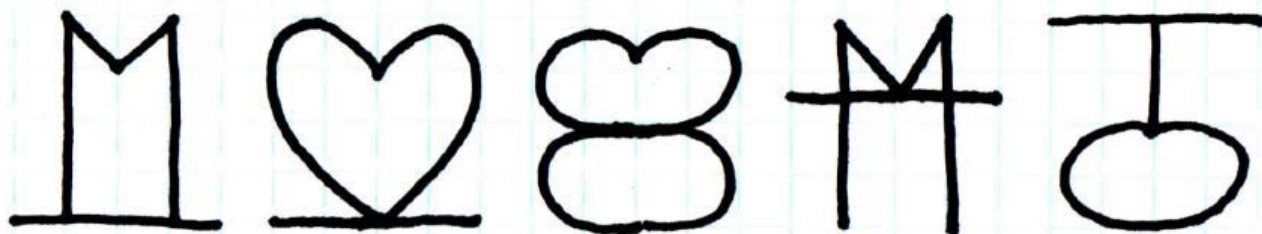
Амфибия. Лягушка может дышать на воздухе и в воде.
Прыжок с Места. Лягушка прыгает в длину на 20 футов, а в высоту на 10 футов с разбегом или без.

Действия

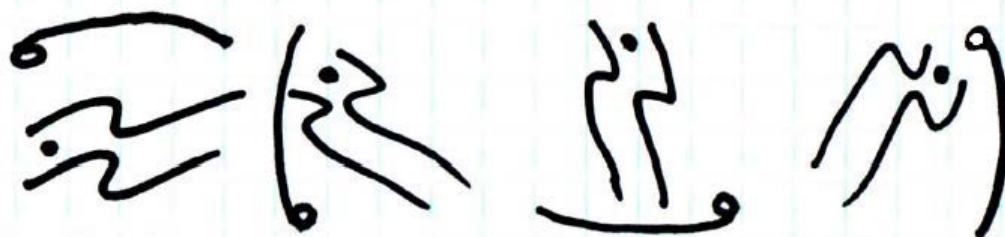
Укус. Рукопашная Атака Оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 11). Пока захват не закончится цель схвачена, а лягушка не может кусать другую цель.
Глоток. Лягушка делает атаку укусом по Маленькой или меньше цели, которую держит в захвате. Если атака попадает, то цель проглочена, а захват заканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, имеет полное прикрытие от атак и других эффектов снаружи лягушки и получает 5 (2к4) урона кислотой в начале каждого хода лягушки. У лягушки одновременно может быть только одна проглоченная цель.
Если лягушка умирает, то проглоченное существо ей больше не опутано и может выбраться из тела за 5 футов скорости, оказавшись сбитым с ног на выходе.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ИГРОКУ 1:
ИСПЫТАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТА И МУДРОСТИ

PATTERN 1:

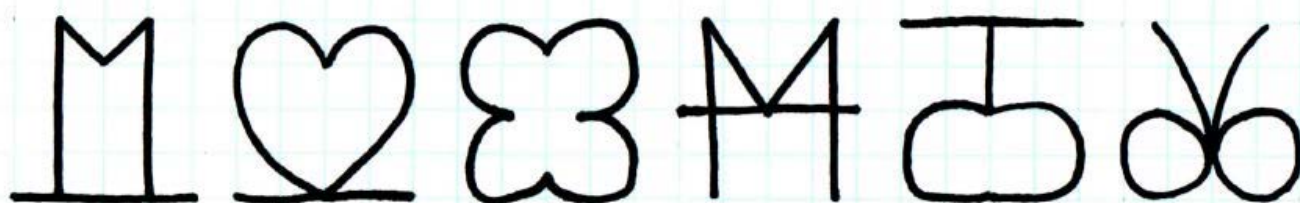


PATTERN 2:



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ МАСТЕРУ 1
ИСПЫТАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТА И МУДРОСТИ

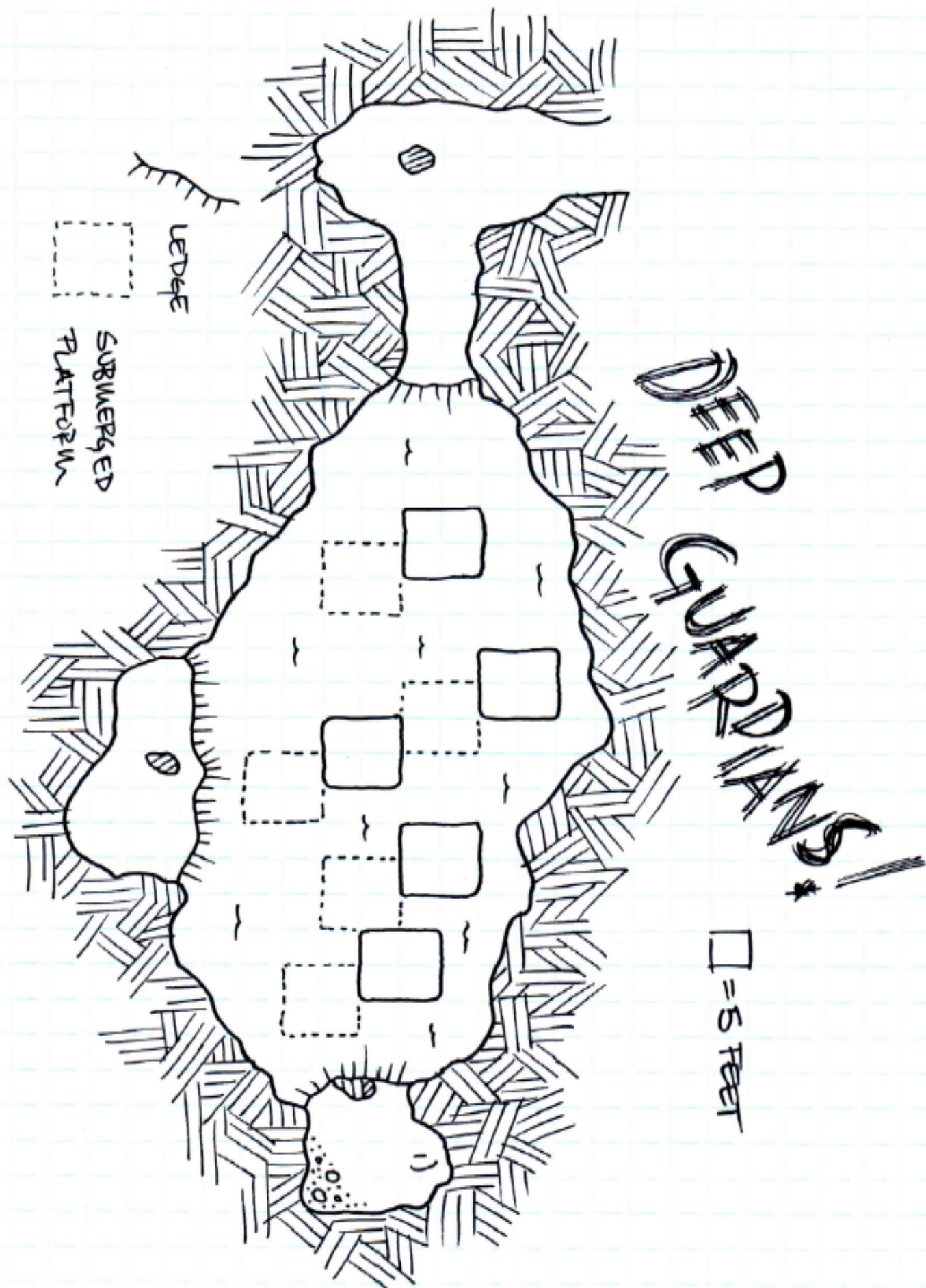
PATTERN 1:



PATTERN 2:



КАРТА: ГЛУБИННЫЕ СТРАЖИ



Мини-приключение 5: УЖАС СЛОВНО ТЬМА ЗАБВЕНИЯ

Когда игроки готовы начинать, прочтите текст для прочтения Зацепки Приключения если нужно, а потом продолжите текстом для прочтения этого мини-приключения.

В середине вашей смены в Особняке Со сегодня, отдых был прерван новостями о гражданских беспорядках где-то в Мулмастере. Слухов и намеков предостаточно, так что невозможно понять, что вызвало беспорядки, где они произошли, и были ли они на самом деле.

Госпожа Со приближается к вам, в сопровождении высокой лысой женщины в красной робе. С лёгким поклоном, она улыбается «Я слышала, что вам не привыкать к опасности, поэтому у меня есть к вам просьба. Моей подруге необходимо сопровождение домой, в Тэйское Посольство.»

Женщина в красной робе вздыхает, улыбка играет на её губах, «Не будь глупой, мне не нужен эскорт. Эти слухи о беспорядках скорее всего преувеличены, а я вполне способна защитить себя самостоятельно, если возникнет такая необходимость.»

Госпожа Со качает своей головой. «Я не допущу этого. Я понимаю, на что вы способны, Тундрози. Но последнее что нам нужно, это чтобы вы использовали магию для того, чтобы умирять недовольных горожан. Уже завтра пойдут слухи, что вы напали на них безо всякого повода. Позвольте этим способным наёмникам справиться с массами.»

Госпожа Со говорит героям, что они освобождаются от своих обычных обязанностей на время, пока они сопровождают Тундрози, Красную Волшебницу Тэя в Тэйское Посольство, где она живет и работает. В награду за это, она заплатит им сверхурочно, когда они вернутся в Особняк Со, после того как их подопечная будет в сохранности доставлена домой. Если герои спросят, сколько им заплатят, Госпожа Со попросту скажет, что это зависит от того, какие трудности встретятся им по пути. Разумеется, герои верят её щедрости, не так-ли?

Отыгрыш Тундрози

Тундрози просто подшучивала над своей подругой. Она не общается с персонажами во время путешествия, если её не спрашивают. Даже в этом случае её ответы будут краткими и поверхностными. Впрочем, у неё есть слабость - это дети любой из рас. Это определённо странно для Красного Волшебника, однако на самом деле она является шпионом Арфистов [Harper], работающим на Ястребов [Hawks]. Сохранять свой образ важно для неё, посему её ответы на вопросы персонажей будут короткими. Только угроза жизням детей может заставить её выйти из своего образа.

ОБОЗЛЁННАЯ ТОЛПА

Красная Волшебница Тундрози не общается с персонажами во время путешествия, если её не спрашивают. Даже в этом случае её ответы будут краткими и поверхностными.

Путешествие из Особняка Со в Тэйское Посольство весьма недолгое, большая часть пути пролегает через безопасные части города. Маршрут пролегает через открытую площадь, где простым торговцам и фермерам позволено предлагать свои товары в определённое время по определённым дням. Случилось так, что открытый рынок сейчас работает на этой площади, и скоро произойдет нечто ужасное.

Определите, как идут герои относительно Тундрози. После этого прочтите:

Улицы города весьма пустынные, и те люди, которые вам встречаются расступаются перед вами, освобождая вам и вашей подопечной широкий проход. Выйдя на открытую площадь, Тундрози вытягивает несколько серебряных монет из своего напоясного кошелька, чтобы купить соломенную куклу у фермерской дочери и молодое, чумазое лицо девочки расплывается в широкой улыбке при виде блестящих монет.

«Эй вы!» Низкий лающий голос прорывается через площадь. Краснолицый дварф пробирается через свободное пространство с обвиняющим видом указывая пальцем на красную волшебницу. «Мой Папа умер в Криптгарденском Лесу, [Kryptgarden] сражаясь с такими как вы и вашими грязными коготами нежити. Почему б вам не избавить всех от вашей уродской компании и не пойти вон из нашего города!»

Открытая враждебность дварфа, кажется, нарушает зловещее молчание в отношении вашей подопечной. Прочие, ободрённые дварфом тоже начинают возмущаться и начинают доставать предметы, чтобы бросить в вас.

У персонажей есть один единственный шанс успокоить толпу до того, как они перейдут к насилию. До того, как они начнут действовать, вы можете позволить любому, кто желает понять настроение толпы совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10. При успехе, герои понимают, что эти люди движимы чем-то большим чем злора, что-то неестественное повергает их в панику. Если эта проверка удалась, последующая проверка Магии Сл 15 позволит понять, что какие-то магические силы в области провоцируют этот страх, который приводит людей в ярость. Источник этого страха невозможно определить, даже при использовании заклинания обнаружения магии [detect magic] или подобных заклинаний прорицания.

Для успокоения толпы требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если проверка провалена, бунтующие простолудины начинают бросать различные предметы в героев и Тундрози, причиняя 2 (1к4) дробящего урона каждому.

Если персонажи пытаются противостоять агрессии толпы другими способами, такими как Запугивание или применение заклинаний, вероятнее всего это усугубит ситуацию. Любые действия со стороны персонажей, которые усилят страх толпы вызовут более интенсивную жестокость, увеличивая повреждения причиняемые метаемыми объектами до 5 (2к4) дробящего урона. Мастеру следует определить, какие действия сработают для успокоения толпы, а какие действия лишь усугубят ситуацию.

Преуспеют ли герои в успокоении толпы, или получат урон от забрасывания, ситуация для всех вскоре станет еще хуже.

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

После стычки с толпой, возникают демоны!

Стычка с толпой прерывается громким взрывом. Запах серы окутывает вас. На другой стороне площади, из огня, на котором раньше жарились каштаны, появляются два ужасных существа. Эти существа без сомнения демонические по природе: несмотря на то, что они размером с ребёнка, их раздутые, гниющие тела и острые когти отражают их опасную испорченность. Два подобных существа вылезают из чана с кипящей водой продавца поблизости. Насыпь рыхлой земли порождает ещё двух и из рассыпающегося ларька продавца воздушных змеев появляются последние двое.

Толпа рассеивается, их бегство сопровождается обвинениями в сторону красной волшебницы. Тундрози устало вздыхает, «Конечно.», прежде чем оградить пару детей от существ.

В первом раунде битвы, существа, восемь **мейнов** [manes] двигаются в сторону персонажей и атакуют. В начале третьего раунда, два **дретча** [dretch] появляются из здания на краю открытой площади, двигаясь в сторону ближайшего путешественника и атакуя. Когда это происходит, герои слышат песнопения, сопровождающиеся криком, исходящие из этого здания.

Настройка сложности столкновения

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

- **Слабая группа:** Уберите четырёх мейнов
- **Сильная или очень сильная группа:** Добавьте двух дретчей

ЧЕТЫРЕ ЭЛЕМЕНТА

Здание, откуда герои слышали песнопения и крик — это лаборатория алхимика. Её житель пытался использовать стихии, чтобы призвать демонов, но потерял контроль над ними.

Оборудование здесь разбито и разбросано по всей комнате, и столы, на которых оно раньше стояло, разломаны и навалены к стене. Мёртвое тело, искалеченное различными типами ран, лежит в центре посреди обломков. Тело нарушило странный начерченный круг, и вокруг него разбросаны свечи. Труп сжимает в руке вырванную страницу.

В четырех углах комнаты присутствуют четыре странных феномена: огонь бушующий в воздухе, парящий шар плескающейся воды, свистящий вихрь и колонна сыплющегося песка. Каждые несколько секунд эти элементальные сущности пульсируют, когда они это делают, круг в центре здания пульсирует в ответ.

Страница в руках трупа заключает в себе сложные магические вычисления, однако одно простое утверждение нацарапано на её обратной стороне:

«Основные элементы нашего мира находятся в постоянном нескончаемом конфликте друг с другом. В то же время один не может существовать без другого, также не могут существовать при сближении друг с другом. Это действительно ужасно интересно.»

Персонажам будет легко понять, что области с четырьмя элементами питают круг в центре, и если их не изгнать, что-то проникнет в этот план существования через круг.

Для того, чтобы отключить силы элементалей, они должны быть затронуты элементом противоположным к ним. Так огонь должен быть затронут водой, и наоборот. Воздух должен быть усмирён землёй и наоборот. Любой тип элемента может быть использован — он не должен быть магическим. Выдохнуть воздух из лёгких в область земли даст необходимый результат, например, но на это нужно затратить действие.

Каждый следующий раунд, если одна из областей с элементами всё ещё активна, в круге появляется дретч и атакует. В дополнение к этому, в комнате находится квазит [quasit], который только-что убил её жителя, несмотря на то, что он находится в невидимости, когда персонажи впервые входят сюда. Он пытается сохранить портал открытым, отвлекая группу. Он пытается не быть уязвимым, так что он занимает позицию, атакует и убегает в тот же раунд, и затем снова использует невидимость, чтобы повторить атаку.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После того, как персонажи закрывают портал, нарушив элементальные сферы, эффект страха, который окутывал область, рассеивается. Тундроси, Красная Волшебница заходит в здание, чтобы посмотреть, как дела у героев, после того, как она убедится, что дети на площади находятся в порядке.

Видя ситуацию, Тундроси изучает место и понимает, что случилось. Она призывает героев подойти поближе к ней и делает потрясающее откровение.

«Я собираюсь вам кое-то рассказать, и я должна быть уверена, что вы сохраните язык за зубами. На самом деле я не Красная Волшебница. Я проникла в их организацию по поручению Арфистов. А ещё я член Ястребов, тайной организации в пределах Мулмастера.

Странные события творятся в Городе Опасностей в эти дни. Если вы друзья Мулмастера и мира в целом, будьте бдительны ко злу, которое было принесено сюда.»

За их храбрость и навыки в освобождении горожан Мулмастера от неизбежной смерти от рук призванных демонов, Тундроси вручит персонажам [potion of healing] *зелье лечения*. Она также даст им записку для Астрид Со, в которой будет детально описана храбрость, которую персонажи проявили для её защиты. Это обеспечит оплату в 200 золотых, когда они вернутся во Особняк Со.

НАГРАДЫ

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

ОПЫТ

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

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт за противника
Мэйны [Manes]	25
Дретч [Dretch]	50
Квазит [Quasit]	200

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **75 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении - **100 опыта**.

СОКРОВИЩА

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

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

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

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Название вещи	Цена в золоте
Оплата от Со	200

ЗЕЛЬЕ ИСЦЕЛЕНИЯ [POTION OF HEALING]

Описание этой вещи может быть найдено в базовых правилах или в *Книге игрока*.

СЛАВА

Персонажи **члены Арфистов** получают **одно очко славы** за закрытие портала с элементами.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

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

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 100 опыта, 50 золотых монет и пять дней простоя за каждую сессию, которую вы проводите по этому мини-приключению.

По правилам 7го сезона за одно 1-часовое приключение даётся 50 XP и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

ДРЕТЧ [DRETCH]

Малый изверг (демон), хаотично злой

Класс Доспеха 11 (естественная броня)
Хиты 18 (4к6 + 4)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	11(+0)	12(+1)	5(-3)	8(-1)	3(-4)

Сопротивление к Урону холод, огонь, электричество
Иммунитеты к Урону яд
Иммунитеты к Состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Бездны, телепатия 60 фт. (работает только на существ, которые понимают язык Бездны)
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

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

Укус. Рукопашная Атака Оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) колющего урона.

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

Зловонное Облако (1/День). Облако радиусом 10 футов зловонного зеленого газа расширяется от дретча. Газ огибаёт углы и область его распространения слегка затрудняет видимость. Он длится 1 минуту или пока его не развеет сильный ветер. Любое существо, которое начинает свой ход в этой области должно успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 11 или отравиться до начала своего следующего хода. При таком отравлении цель может использовать или действие или бонус действие в свой ход, но не оба сразу, и не может использовать реакции.

МЕЙН [MANE]

Маленький изверг (демон), хаотично злой

Класс Доспеха 9
Хиты 9 (2к6+2)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	9(-1)	13(+1)	3(-4)	8(-1)	4(-3)

Сопротивление Урону холод, огонь
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям очарован, испуган, отравлен
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки понимает язык Бездны, но не может говорить
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

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

КВАЗИТ [QUASIT]

Крошечный изверг (демон, перевертыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 13
Хиты 7 (3к4)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5(-3)	17(+3)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	10(+0)

Навыки Скрытность +5
Сопротивление Урону холод, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий от немагического оружия
Иммунитет к Урону яд
Иммунитет к Состояниям отравлен
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Бездны, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Перевертыш. Квазит может использовать действие, чтобы превратиться в зверя, который напоминает летучую мышь (скорость 10 фт., полет 40 фт.), сороконожку (40 фт., карабкание 40 фт.) или жабу (40 фт., плавание 40 фт.) или назад в истинную форму. Его характеристики одинаковы в каждой форме, меняется только скорость. Любое снаряжение, которое он несет или носит не трансформируется. Он возвращается в истинную форму если умирает.

Сопротивление Магии. Квазит имеет преимущество на спас броски от заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Когти (Укус в Форме Зверя). Рукопашная Атака Оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4+3) колющего урона и цель должна успешно сделать спас бросок Телосложения Сл 10 или получить 5 (2к4) урона от яда и отравиться на 1 минуту. Цель может повторять спас бросок в конце каждого своего хода, при успехе эффект заканчивается.

Испуг (1/День). Одно существо по выбору квазит в 20 футах от него должно успешно сделать спас бросок Мудрости Сл 10 или стать испуганным на 1 минуту. Цель может повторять спас бросок в конце каждого своего хода, с помехой если квазит находится в поле зрения, при успехе эффект заканчивается.

Невидимость. Квазит магически становится невидимым пока не атакует или использует Испуг, или пока не кончится концентрация (как у заклинания с концентрацией). Любое снаряжение, которое квазит несет или носит тоже становится невидимым.

ПРИЛОЖЕНИЕ МАСТЕРА: СВОДКА НИП

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

ПОСТОЯННЫЙ НИП

Астрид Со (СО). Женщина человек, богатая торговка, амбициозна, нанимает персонажей для помощи в ее празднике на 10 дней.

ОПЦИОНАЛЬНЫЙ ПОСТОЯННЫЙ НИП

Сол (СОЛ). Мужчина полурослик, лакей в доме Астрид Со, любознательный, осведомленный и разговорчивый, его можно использовать для сообщения информации о Мулмастере, других слугах и гостях, или для предупреждения персонажей о возможностях работы. Сол может стать инструментом Мастера при игре нескольких приключений сразу для одной группы, он даже может убедить персонажей взять не очень оплачиваемую работу.

НИП в мини-приключении 1

Арне и Жак Крон (КРОН). Крепкие люди мужчины, члены Городской Стражи и братья Бинаси Крон.

Бинаси Крон (БИН-а-си КРОН). Женщина человек, временно служащая портнихой на Астрид Со, невысокая, крепкая, кажется привыкла к менее деликатному ручному труду чем шитье. Она напала на Ларча де Шуна, чтобы дать своим братьям возможность его похитить.

Ларч де Шун (ЛАРЧ де-ШУН). Восемнадцатилетний человек мужчина, цель семьи Крон для мести его старшему брату, жертва похищения.

Мод Крон. Мертвая женщина человек, ее отказ присоединиться к Плащам привел к ее изгнанию из города и последующей смерти от рук бандитов. Ее семья винит в этом Плащей и просит у Талоса помощи в возмездии.

Невлон де Шун (НЕВ-лон де-ШУН). Мужчина человек член Плащей, выискивает жителей Мулмастера, которые используют незаконную магию. Старший брат Ларча. Нанимает персонажей на поиски брата. Просклер (ПРОС-клер). Мужчина человек послушник Талоса, бога бурь. Послан помочь плану семьи Крон.

НИП в мини-приключении 2

Граф Блейзен Стоу (БЛЕЙ-зен СТОУ). Мужчина человек, Клинок (правящий дворянин) поставил ультиматум сыну о неподходящей подруге 3 дня назад, а теперь хочет, чтобы персонажи вернули сына и привели домой. Илва (ИЛ-ва) (или Хельга или Илга). Женщина человек, официантка в Таверне Черный Клинок и Кровавый Кабан, беженка из Флана, была впечатлена проповедником, который побуждает людей найти огонь внутри себя.

Ма. Невысокая престарелая женщина человек, бармен в Таверне Черный Клинок и Кровавый Кабан. Моряки краснеют от ее ругательств, но она может разговориться за взятку.

Микси (МИ-кси). Молодая женщина полуэльф с короткими черными волосами и шрамами от ножа, полученными когда она была пиратом. Теперь она официантка в Черном Клинке и Кровавом Кабане. Друг Илвы.

Себастьян Стоу (СТОУ). Мятёжный 16 летний сын Графа Блейзена Стоу, влюбленный в Илву.

НИП в мини-приключении 3

Крумег (КРУ-мег). Невысокий мужчина человек с физическими чертами, которые говорят о предках орках. Владелец Таверны Бычья Яма, которую одолевают хулиганы.

Йовендель (ЙО-вен-дель). Женщина гномиха, друид и член Изумрудного Анклава.

НИП в мини-приключении 4

Дилора (ДИ-ло-ра). Женщина полуэльф (лунный), сейчас работает официанткой на празднике. Ее сестра Лайрин пошла на опасное дело к святилищу Амберли, богини моря.

Экварц (Э-кварц). Мужчина эльф агент Жентарима переодетый в рубище. Он предложил Лайрин описать ему то, что находится в святилище, а не красть это, как вступительное испытание в Жентарим. Лайрин (Лай-РИН). Женщина полуэльф (лунный) сестра Дилоры, обученная как воин, но плохой пловец, задумала обокрасть святилище Амберли, чтобы получить достаточно денег и покинуть Мулмастер.

НИП в мини-приключении 5

Тундрози (ТУН-дро-зи). Женщина человек Красная Волшебница Тэи и подруга Астрид Со.

Код для РЕЗУЛЬТАТОВ: МАРТ - АПРЕЛЬ 2015

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

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

