ELEMENTAL EVIL

**ADVENTURERS  
SLEAGUEЯ**

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 пройдетесь 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 Билсленд, 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

Премьера: 13 марта 2015 г.

Выпуск: 1 апреля 2015 г.

**Вёрстка:** r0ot35

**Версия:** 1.0

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](#bookmark0)

[Лига Искателей Приключений D&D 3](#bookmark2)

[Подготовка к приключению 3](#bookmark4)

[Перед началом игры 3](#bookmark7)

[Изменение приключения 3](#bookmark9)

[Проведение приключения 4](#bookmark11)

[Предыстория приключения 5](#bookmark14)

[Обзор приключения 5](#bookmark16)

[Зацепки приключения 6](#bookmark18)

[**Мини-приключение 1:**](#bookmark22)

**Ненависть словно когтистый ветер** 7

[Заключение 10](#bookmark23)

[Награды 10](#bookmark25)

[Приложение: Характеристики чудовищ / НИП 11](#bookmark27)

**Мини-приключение 2: Любовь словно**

**бушующее пламя** 12

[Заключение 15](#bookmark32)

[Награды 15](#bookmark35)

[Приложение: Характеристики чудовищ / НИП 16](#bookmark62)

[**Мини-приключение 3: Зависть словно тяжесть земли** 17](#bookmark41)

[Заключение 19](#bookmark45)

[Награды 19](#bookmark47)

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП 20

[Карта: легкая гномья закуска 21](#bookmark53)

**Мини-приключение 4:**

**Жадность словно бескрайние воды** 22

[Заключение 25](#bookmark57)

[Награды 25](#bookmark59)

[Приложение: Характеристики чудовищ / НИП 26](#bookmark75)

Раздаточный материал игроку 1:

Испытание интеллекта и мудрости 27

Раздаточный материал мастеру 1

Испытание интеллекта и мудрости 28

Карта: глубинные стражи 29

[**Мини-приключение 5: Ужас словно тьма забвения** 30](#bookmark68)

[Заключение 31](#bookmark71)

[Награды 31](#bookmark73)

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП 33

[Приложение мастера: сводка НИП 34](#bookmark78)

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 Мулмастер.

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 Wisards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у органи­заторов.

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

Подготовка к приключению

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

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

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

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

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

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

Если у вас хватает времени, то вы можете бы­стро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли 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/малень- кой 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 пятерых 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 накладывания 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] | 1250зм |

**Предыстория послушника**

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

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

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

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

Болезни, Яды, и прочие Ослабляющие эффекты

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

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

Смерть

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

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

***Мёртвый персонаж платит за Оживление.*** Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело боле­е-менее целое), а игрок хочет возвратить 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 Мулма- стерчанам 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 бередят массы Мулмастера, слухи о новом культе, набирающем силу в городе, распространяются от таверны к таверне, от злобного 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 воз­высить 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 играются 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 Мул- мастер, 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 раскошелиться.

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 Мулма- стера, 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 Мул- мастере, 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 бурь, 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 Эле- ментального 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 Мулмасте- ра, 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 избила 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 получат 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 удается, 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, возвышает­ся 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 мести.

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 отключат.

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 одоспешены. 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, загоражи­вая 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 обоих сторон возвышается на 20 футов над землей и любое существо, которое с нее упадет, получает 7 (2к6) дробящего урона. Любой, кто пыта­ется 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 одежд 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 рюк­зака 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 элементаля 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 элементаля 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 улик 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 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

**Опыт за**

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 ХР и 25 зм

**Имя противника противника**

|  |  |
| --- | --- |
| Стражник [Guard] | 25 |
| Кровавый ястреб [Blood hawk] | 25 |
| Гиппогриф [Hippogriff] | 200 |

Небоевые награды

**Опыт на**

**Задание или Достижение персонажа**

СпасениеЛарча 25

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Стражник [Guard]

*Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение*

Гиппогриф [Hippogriff]

*Большое чудовище, без мировоззрения*

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.

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)

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 годится 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 непо­правимых 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).

***Запахи.*** 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 полу- орк 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 облегчат кошельки, 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 заявилась 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 случалось 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 закраше­ны 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 безэмоци- ональными. 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 давят 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 Мик- си 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, трясясь. «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 обыденно 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 горящей 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 здание 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 неле­гального 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 прибудет 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 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

**Опыт за**

**Имя противника противника**

Бандит [Bandit] 25

Головорез [Thug] 100

Небоевые награды

**Опыт на Задание или Достижение 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 ХР 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 Бычья 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 Бычья Яма и предлагают свои услуги, то поначалу он относится к этому скептично. 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 Бычья 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 Бычья Яма пока он был в отъ­езде. Никто не нападал пока они вовсю следили за заведением.
* Но как только Крумег распустил наблюдателей нападения продолжились практически незамедли­тельно.
* Многие хозяева таверн и деловые люди Мулмасте- ра 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 Бычья Яма, выполнять свой долг.

Беспорядки в подвале

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

Общие черты

Подвал таверны Бычья 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 освободив­шегося 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 Мулмасте- ра, патрулируя этот участок по приказу Изумруд­ного Анклава.
* Она заметила, кто 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 спускаться 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 Бычья Яма 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 туннелю 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 туннелю, 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 Бычья Яма. 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 анкхега, 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 Анкхега уменьшены до 33.
* **Сильная группа:** хиты Анкхега увеличены до 46
* **Очень сильная группа:** хиты Анкхега 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 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

**Опыт за**

**Имя противника противника**

Гигантский Барсук [Giant badger] 50

Анкхег [Ankheg] 250\*

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

Небоевые награды

**Опыт на Задание или Достижение 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, 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 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.

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**

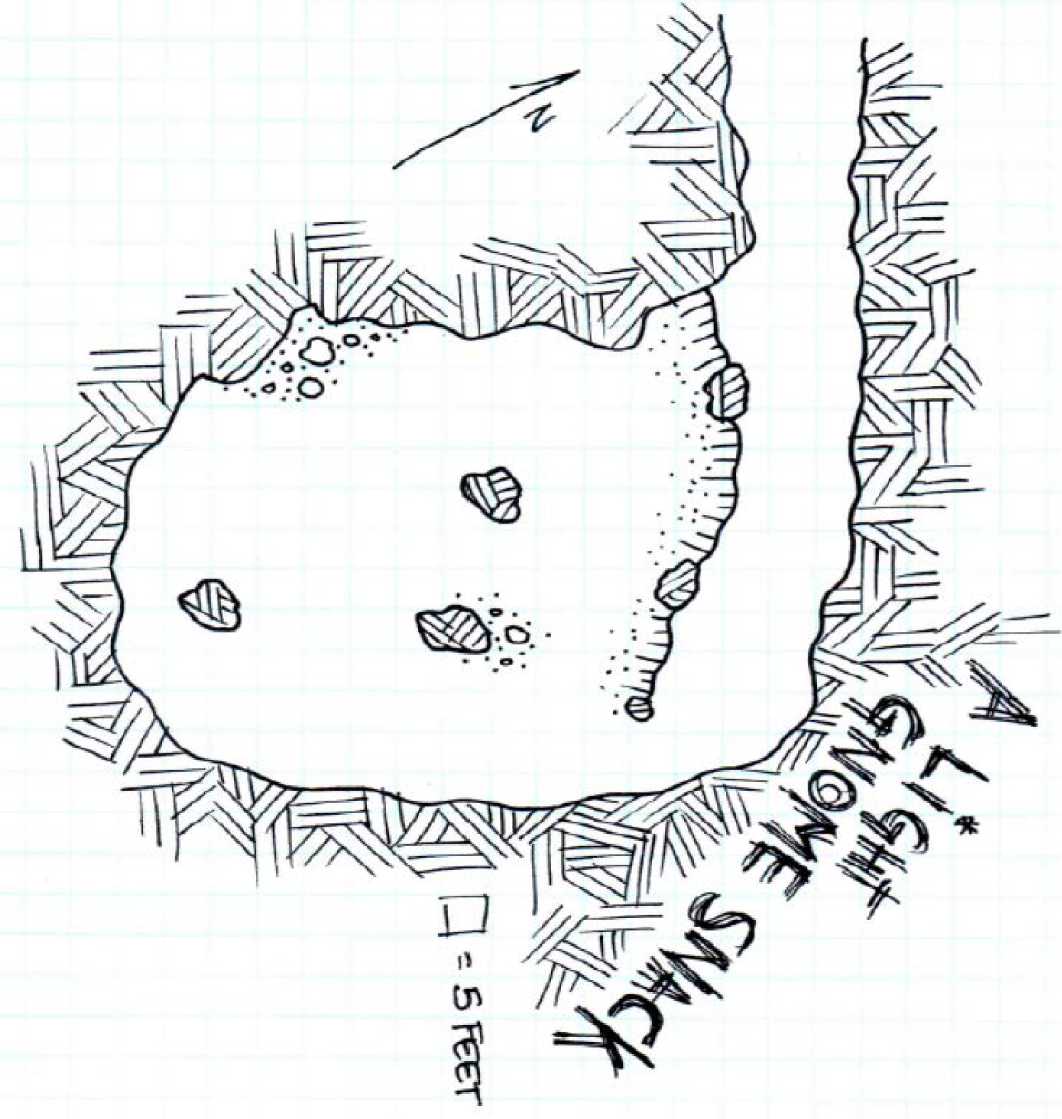
Мультиатака. Барсук делает две атаки: одну укусом и одну когтями.

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.

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

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 разносить 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.

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, злоб­ной 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 Запугивание) 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 Жента- риме.
* 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 разглашает сведения о его сделке с Лайрин.

Хоть в оригинале и написано Equarz gives them each 100 gp., 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 прикасание 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 капающей 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 полуэльфийку, 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 при­ступами 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 проверят 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 вспыхивают 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 узор[[1]](#footnote-2)

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]](#footnote-3)

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 приготовиться 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 плыть 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

Сокровища

После победы над жаболюдами 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 полу­затопленных 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 святи- ляща 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 подружились, Экварц по прежнему здесь, даже если персонажи его раньше прогнали. Он говорит с Лай- рин 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 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

**Опыт за**

**Имя противника противника**

Жаболюд [bullywug] 50

Гигантская лягушка [giant frog] 50

Небоевые награды

**Опыт на**

**Задание или Достижение персонажа**

Решение загадок (без подсказок) 20

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 ХР и 25 зм

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.**

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Жаболюд [Bullywug]

*Средний гуманоид (жаболюд), нейтрально-злой*

Гигантская лягушка [Giant frog]

*Средний зверь, без мировоззрения*

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 Воприятие 10

Языки Жаболюдский

Опасность 1/4 (50 опыта)

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. 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 копьем.

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.

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.

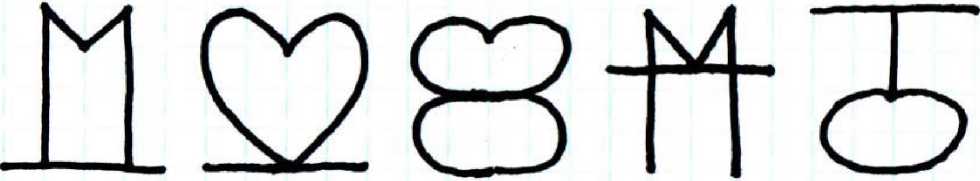
Глоток. Лягушка делает атаку укусом по Маленькой или меньше цели, которую держит в захвате. Если атака попадает, то цель проглочена, а захват заканчивается. Проглоченная цель ослеплена и опутана, имеет полное прикрытие от атак и других эффектов снаружи лягушки и получает 5 (2к4) урона кислотой в начале 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

'pAtreVW 1

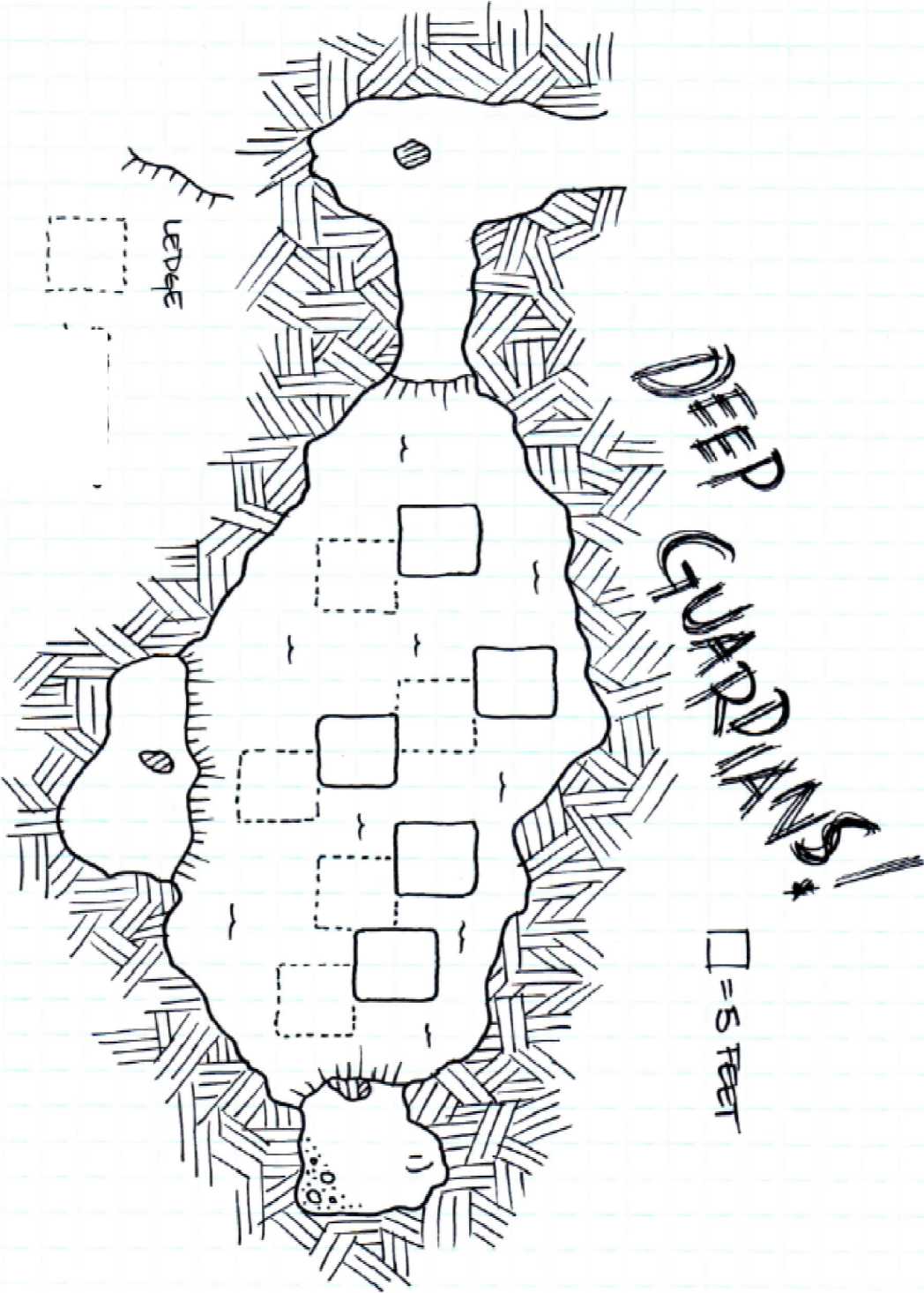




.ІСЗЕЗМсБйб



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 усмирять 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 определен­ное время по определённым дням. Случилось так, что открытый рынок сейчас работает на этой площади, и скоро произойдет нечто ужасное.

Определите, как идут герои относительно Тундро- зи. После этого прочтите:

Улицы города весьма пустынны, 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 кошеля, 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 когортами 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 злоба, 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 простолюдины 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 их 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 элементаль- ные 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. Тундрози, 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, Тундрози 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 еще 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, Тундрози 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

**Опыт за**

**Имя противника 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, 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**

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 ХР и 25 зм

Приложение: Характеристики чудовищ / НИП

Дретч [Dretch]

*Малый изверг (демон), хаотично злой*

Квазит [Quasit]

*Крошечный изверг (демон, перевертыш), 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., она цель. Попадание: 5 (2к4) рубящего урона.

Зловонное Облако (1/День). Облако радиусом 10 футов зловон­ного зеленого газа расширяется от дретча. Газ огибает 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)

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.

Действия

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

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 присоединяться 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).*** Мятежный 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](http://dndadventurersleague.org/results) чтобы ввести свои результаты.



2 Раздаточный материал только один, номер 1. А вот на нем разные

картинки есть «узор 1» и «узор 2».

1. Нумерация здесь и в Приложении у узоров отличается. [↑](#footnote-ref-2)
2. Спасение Лайрин 20 [↑](#footnote-ref-3)