# КиЧ-01-001 Зображення, що містить текст, надворі Автоматично згенерований опис

Однажды на постоялом дворе

История ужасов по дороге в Долину Ледяного ветра

Некоторые гавани опаснее штормов за их пределами

Восьми часовое приключение для персонажей 1ого уровня

# НАД ПРИКЛЮЧЕНИЕМ РАБОТАЛИ

**Ведущий дизайнер:** Anton Palikhov

**Proofreader:** xattttta, Essendi, Featona

Картография:

**Редактирование:** xattttta, Featona

**Шаблон:** Этот документ был создан с помощью Palant Word Template by Anton Palikhov

**Тестеры:** Featona, Essendi, xattttta, Pumpkin

#0086, Дмитрий Лаврухин, Юрий Гум, Damir Rahimov, Ольга Хомяшок, Антон Теренин, Виталий Козырев, Fraxinus Acer, Kivro, AlarRay, mongo, Антон Поляков aka axnotic, Klimenty, Кирилл Лысенков aka Byrricade

**Art sources:**

**Cover:** on cover used Auril Frostmaiden's Holy Symbol by Dmitry Nelybov

# Credits

Lead Designer: Susie Smith

Designer: Hilda Jones

Dungeoncraft Seed Used: Awake and Afraid

Editing: Travis Woodall, Greg Marks, Hannah Rose

D&D Adventurers League Guildmaster: Chris Lindsay

Art Director & Graphic Design: Rich Lescouflair

D&D Adventurers League Wizards Team Brandy Camel, Lea Helotis, Chris Lindsay, Chris Tulach

D&D Adventurers League Administrators Amy Lynn Dzura, Travis Woodall, Ma’at Crook, Claire Hoffman, Greg Marks, Bee Zelda

Playtesters:

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player’s Handbook, Monster Manual, Dungeon Master’s Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# вступление

Это приключение является хорошим альтернативным вступлением к событиям Icewind Dale. Rime of Frostmaiden.

Постоялый двор находится на пути из Лускана в Долину Ледяного Ветра, и авантюристы окажутся в торговом посту, спасаясь от не на шутку разбушевавшейся погоды.

Но не погода, даже с учетом неестественных морозов, - является главным противником персонажей.

Это приключение рассчитано на группу авантюристов из 3-4 персонажей 1ого уровня.

Таким образом в тексте отмечен либо написанный текст либо прямая речь

## Сюжетные зацепки

Путешествие в Долину Ледяного Ветра. Возможно, ваша группа направлялась из Лускана в Долину Ледяного Ветра или в обратном направлении.

Местные охотники. Персонажи не успевают вернуться в родное поселение вовремя и вынуждены остановиться на постоялом дворе.

## Краткое содержание

Непогода запирает авантюристов на постоялом дворе «Веселый гоблин». Помимо них на этом постоялом дворе оказался еще десяток гостей. Разыгравшаяся снежная буря запирает всех в этом торговом посту и в первый же вечер случается трагедия – что-то вырывает внутренности одному из Утгардтских варваров, который остановился на постой. И это что-то было внутри него. Пока неизвестное существо убивает постояльцев одного за другим, нарастает паника - а оно тем временем кормится и растет….

## Советы Мастеру

### Использование механики ужаса

Каждый раз, когда персонажи сталкиваются со сценой таинственного убийства, убийством члена группы, впервые видят какую-либо из форм слаада или же получают критический удар от слаада, они должны совершить спас-бросок Мудрости против КС 13 или получить 1 единицу Страха.

Страх влияет на персонажа следующим образом.

Эффекты Страха

|  |  |
| --- | --- |
| Накопленные единицы Страха | Эффект |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 | Помеха на проверки Инициативы |
| 4 | Преимущество на повторные проверки Мудрости (Восприятия) в течение пяти минут после первой. |
| 5 | В начале боя со слаадом с вероятностью 50% - Ступор. Персонаж застывает в шоке на 1 раунд.  С вероятностью 50% - Боевое безумие. В сражении со слаадом ужас настолько овладевает персонажем, что он совершает атаки с преимуществом. |

### Создание атмосферы ужаса и паранойи

Для создания нужной атмосферы страха и паранойи Мастер может использовать несколько случайных встреч с крысами или снежным оползнем. Гигантская крыса может внезапно прыгнуть на ИП, в то время как НИП кричит:

“Он у тебя на спине! Он у тебя на спине!!»

Большое количество снега, внезапно соскользнувшего с крыши, может на мгновение прижать ИП лицом вниз к земле. И пока персонаж лежит под грудой тяжелого снега, ИП фактически беспомощен и слышит чье-то приближение. К счастью, это всего лишь НИП, пришедший ему на помощь (в этот раз).

Такие незначительные инциденты могут оказаться эффективными для создания надлежащей атмосферы. По мере развития приключения крыса, пробирающаяся через темный угол, может вызвать серьезную чрезмерную реакцию со стороны ИП.

Также пока персонажи не увидят слаада, следует описывать происходящее с использованием неопределенных терминов (к примеру, «Нечто»), после того как увидели, но еще не опознали ссылаться на него как на «Тварь» или «Существо» (даже если уже игроки догадались, но персонажи еще не имели возможности определить тип существа), и только после определения – использовать термин «Слаад».

### Использование неигровых персонажей

Во время проведения этого приключения Мастер волен перемещать НИП куда угодно, пока они будут находиться в нужном для событий месте в нужное время.

Основным местом для любого НИП будет либо главный зал (область 8 стр. 12), либо одна из спален гостиницы.

Мастеру может быть легче отслеживать местоположение многих НИП, если он использует миниатюры, жетоны или небольшие кусочки бумаги, помеченные инициалами НИП. Однако игроки не должен знать точного расположения НИП, если только эта информация не доступна их персонажам. Внезапное удаление НИП с карты может выдать информацию раньше, чем этого пожелает Мастер.

Предложение обороняться или устроить охоту на существо должны в первую очередь исходить от ИП, которые должны стремиться к активным поискам слаада.

Если ИП ожидают, что слаад придет к ним, то им придется долго ждать, а затем они столкнутся с могущественным существом.

Тем не менее, отдельные НИП могут рекомендовать некоторые тактики, основанные на здравом смысле, такие как:

• Всегда перемещаться парами,

• Все должны спать в главном зале, и т.п.

Мировоззрение НИП, предлагающих решения важно в этом случае, т. к. большинство НИП более заинтересованы в своем собственном выживании, нежели выживании ИП.

НИП (особенно вождь орков Фенг или Токк) может захотеть использовать кого-то другого в качестве приманки для чудовища и не будет слишком беспокоиться о выживании этой приманки.

Также злые персонажи не будут стремиться помочь группе авантюристов или же выступать в первых рядах.

### Слаад – хитрый и опасный противник

Важно помнить о способностях слаада к скрытности и использовать их. Любой оставшийся в живых после нападения слаада будет подчеркивать, как существо бесшумно подошло и внезапно выпрыгнуло из тени.

Убежища слаада включают в себя:

* главный дымоход дома (только для головастика слаада),
* уборную,
* конюшню,
* кузницу,
* казармы (после того, как они сгорели)
* и любое другое место, которое мастер считает подходящим местом для укрытия (например, сторожевые посты после того, как стражники покидают Форт; см. «День второй, Утро»).

Едва ли слаад попытается спрятаться в колодце на внутреннем дворе. В отличие от дымохода, у колодца нет другого выхода, и слааду будет некуда скрыться, если его обнаружат там. Кроме того, слаад не покинет Форт, потому что ему нужно население «Веселого Гоблина» в качестве пищи.

Поскольку охота за слаадом продолжается, он может быть обнаружен в одном из этих тайников.

Полностью на усмотрение Мастера остается перемещение слаада в случае его обнаружения и Мастеру стоит заранее продумать следующий ход слаада, если его текущее убежище окажется раскрыто.

Детально тактика и укрытия слаада описаны в приложении F на стр. 59

# Постоялый двор «Веселый гоблин»

Ожидаемая длительность: вы как мастер будете использовать эту часть постоянно при вождении данного приключения

Торговый пост и постоялый двор «Веселый Гоблин» построен на невысоком холме, создавая стражникам на частоколе прекрасный обзор окружающей местности. Для стражников уже стало рутиной выпалывать кустарники, ростки деревьев и убирать все что, может ограничить обзор на окружающем торговый пост лугу. Вид небольшого укрепления на вершине холма радовал бы глаз если бы не большое кладбище возле ворот в торговый пост.

Весной и летом вокруг торгового поста можно встретить дикорастущие травы и специи.

## ЦЕНЫ И ТОВАРЫ

Токк не торгуется и держит весьма высокие цены в своем заведении - двойные, а местами даже тройные по отношению к ценам, приведенным в PHB

Ты либо платишь, либо убираешься

ПИЩА И ПОСТОЙ

Постой

|  |  |
| --- | --- |
| Комната, за сутки | 5 cм |
| Постельное белье | 1 мм |
| Использование инструментов, за сутки | 2 см |
| Использование конюшни и кузницы, за сутки | 5 cм |
| Аренда склада, за сутки | 2 см |
| Аренда склада с замком, за сутки | 4 см |

Питание

|  |  |
| --- | --- |
| Мясной пирог с картофелем | 2 см |
| Тушеное мясо с картофелем | 2 см |
| Жареное мясо с отварным картофелем | 25 мм |
| Эль, 1 кружка | 6 мм |
| Эль, 1 галлон | 4 см |
| Ром, 1 кружка | 5 см |
| Ром, 1 кувшин | 3 зм |
| Травяной настой, 1 галлон | 1 см |

Мясо — это то, что было недавно убито. Обычно это оленина, но может быть что угодно-от черного медведя до дикой собаки.

СНАРЯЖЕНИЕ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Предмет | Количество | Цена, зм | Вес, фунтов |
| Теплая одежда | 3 | 20 | 5 |
| Снегоступы | 4 | 4 | 4 |
| «Кошки» | 4 | 4 | 0,25 |
| Рационы | 20 | 1 | 1 |
| Спальник | 5 | 1 |  |
| Зелье лечения | 2 | 100 | 0,5 |
| Зерно |  | 0,1 | 4 |
| Фураж для собак | 20 | 0,5 | 10 |
| Фураж для лошадей | 20 | 1 | 10 |

Токк не знает, что такое филантропия и поэтому он не потратит на раненых ИП зелье лечение, если те не смогут заплатить полную стоимость – 100 зм.

## ОПИСАНИЕ ТОРГОВОГО ПОСТА

Карта постоялого двора приведена в Приложении 5 на стр. 54

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Стены форта: стены форта высотой 15 футов и сложены из крепких бревен.

Высота потолков: около 8 футов. Крыша второго этажа находится на высоте 25 футов (падение с нее приносит 2к6 урона).

Двери: большинство дверей не оснащены замками, но практически все оборудованы засовами.

Окна: узкие, незастекленные, закрываются деревянными ставнями с засовом изнутри.

Ворота: высота 10 фт, ширина одной створки 5 футов, закрываются засовом, который поднимают 4 стражников (см. область 2, стр. 10)

Освещение: для освещения в «Веселом Гоблине» используются недорогие и не особо хорошие масляные светильники, дающие 10 футов яркого света и 10 футов тусклого света, поэтому в углах основного зала практически всегда царит полутьма

### ПЕРСОНАЛ ПОСТОЯЛОГО ДВОРА

Токк Назакак (Thokk Nazakak) – полуорк, владелец постоялого двора «Веселый гоблин» стр. 37

Тимми (Timmy) – однорукий повар стр. 39

Элдон Хайхилл (Eldon Highhill) – полурослик слуга стр. 42

### ПОСТОЯЛЬЦЫ

Бурвальд (Boorvald) – Утгардтский варвар из племени Лося, стр. 38

Халрик (Halric) – Утгардтский варвар из племени Лося, стр. 38

Обот (Oboth) – Утгардтский варвар из племени Лося, стр. 38

Стор (Stor) – охотник, стр. 38

Урт (Urth)- охотник, стр. 38

Лат (Luth) – охотник, стр.38

Сергор Странник (Sergor Wanderer)- рейнджер, стр. стр.39

Маларк Хелдер (Malark Helder) – волшебник, стр. 40

Фенг Троллеубийца (FengTroll-killer) – орк вождь, стр. 40

Мхаррен (Mhurren) – орк телохранитель Фенга, стр. 41

Хенк (Henk) – орк телохранитель Фенга, стр. 41

Детально персонал и постояльцы описаны в приложении 1 на стр. 37.

### 1. КЛАДБИЩЕ

Кладбище находится возле ворот так что мимо него придется пройти, заходя в торговый пост.

Многие могилы помечены маленькими деревянными табличками с именем и расой обитателя. Другие плакаты помечены «неизвестный полурослик» или «неизвестный человек» (обитатель могилы был убит прежде, чем кто-либо узнал его имя). Некоторые маркеры несут грубые стихи и эпитафии, такие как:

Здесь лежит крепко спящий человек

Удивленный в постели мрачным жнецом

Эта неглубокая могила будет его хранительницей

Потому что нам не хотелось копать глубже

Многие эпитафии отпускают непристойные шутки по поводу кончины человека, а некоторые настолько откровенно непристойны, что могут заставить покраснеть даже орка.

Это могилы тех, кто не следовал правилам, установленным владельцем постоялого двора.

Эти правила просты:

Никаких драк внутри стен и никакого воровства.

Могилы-молчаливое свидетельство того, насколько строго соблюдаются эти правила.

### 2. ВОРОТА

Тяжелые деревянные ворота Веселого гоблина всегда закрыты и заперты на засов большой деревянной доской, которую может снять и заменить один человек. Это предотвращает внезапное проникновение кого-либо (или чего-либо в укрепление). И, что более важно с точки зрения владельца, он не позволяет никому внезапно выскочить из постоялого двора, не заплатив предварительно по счету. Если Форт атакован или находится в осаде, поперек ворот поднимают тяжелую балку.

У ворот всегда дежурят два стражника (Перечень стражников приведен в Приложении A на стр. 42). Стражи ворот внимательно осматривают всех желающих войти, потому что Токк не хочет, чтобы вокруг его крепости ошивались мертвецы или нищие. Каждый, кто входит, должен иметь меха, лошадь, доспехи и оружие, какие-то товары или книгу заклинаний, которая будет конфискована, если человек не сможет заплатить за свое пребывание.

Пенарт - Молодой мужчина, бывший пастух, высокого роста, каштановые волосы

Зант - Зрелый мужчина, бывший охотник, среднего роста, лысый и с густой темной бородой

### 3. ДВОР

Двор. Во дворе нет ничего, кроме голой грязи. В сырую погоду это мокрая, скользкая грязевая яма. В сухую погоду это пыльный, бесплодный клочок земли. Когда идет снег, двор становится опасным. Огромные колеи и ямы, выбитые во дворе в сырую погоду, заполняются снегом, и их невозможно увидеть.

При передвижении по двору существует 10% (19-20 на к20) вероятность того, что персонаж споткнется об одно из этих невидимых препятствий и упадет.

В центре двора находится крытый колодец с пресной водой. Вода из колодца холодная, сладкая и освежающая.

### 4. КАЗАРМЫ

Это длинное, узкое здание без окон - казармы для гарнизона форта. Внутри него расположено 14 грубых кроватей, с соломенными матрасами, камины на северном и южном концах, длинный стол с сопутствующими скамьями и стульями в центре комнаты и общий шкаф для хранения вещей возле восточной стены. В шкафу лежат несколько целых одеял, пара рваных стеганых одеял и небольшой, почти полный бочонок лампового масла (используется для горящих боеприпасов катапульты, см. область 14 ниже). Свои ценные вещи стражники всегда держат при себе.

Стражники — это разношерстная команда людей, наполовину бандитов, наполовину авантюристов. Они получают комнату, стол и месячное жалованье серебром. Моральный дух стражников невысок, а текучесть кадров при этом достаточно велика. Если только они не объявлены вне закона, немногие остаются здесь дольше одной зимы. Но элитные, хорошо дисциплинированные войска с высоким боевым духом для этой работы не нужны. Одного вида хорошо укрепленного частокола достаточно, чтобы помешать многим нападающим. В настоящее время «Веселый гоблин» охраняют 12 стражников. Шестеро всегда дежурят на различных сторожевых постах (см. области 2 на стр. 10, 12 на стр. 13, 13 на стр. 13, 17 на стр. 14) а остальные шестеро обычно находятся здесь, в казармах. В хорошую погоду охранники работают по четыре часа, а в плохую-по два.

Ценности. Почти полный бочонок лампового масла

Борель - Молодой мужчина, охотник, среднего роста, темные волосы и борода

Фрактар - Молодой мужчина, бывший фермер, высокого роста, рыжие волосы, усы и борода

Моллос - Пожилой мужчина, бывший кузнец, низкого роста, лысый

Эред - Молодой мужчина, бывший стражник из Глубоководья, среднего роста, светлые короткие волосы

Денак - Пожилой мужчина, бывший охотник, высокого роста, седая борода, усы и очень короткая седая стрижка

Кодган - Молодой мужчина, бывший погонщик, среднего роста, короткие темные волосы, усы и небольшая борода

### 5. СКЛАД И АРСЕНАЛ

Эти небольшие складские помещения - не что иное, как маленькие кабинки с крепкими стенами и крышей. Кабину можно арендовать за 1 зм за пять дней или 2 зм за пять дней с замком.

Один из складов заполнен большим количеством угля для использования в кузнице (см. область 6 ниже), необработанными металлическими прутьями и кусками железа для изготовления подков или ремонта брони, а также небольшим бочонком лампового масла для поджигания угля. Этот же склад также содержит молотки, щипцы и другие металлообрабатывающие инструменты.

Заперта только одна кабина. К двери с внутренней стороны приколочен коровий колокольчик. Когда дверь открывается, колокольчик громко звенит и предупреждает охранников. Это оружейная комната форта, и в ней хранится странный ассортимент оружия и доспехов, многие из которых были взяты у тех, кто сейчас лежит прямо за воротами.

Ценности. Оружейный склад содержит:

• 5 кожаных доспехов

• 1 чешуйчатый доспех (scale mail)

• 3 щита,

• 3 коротких лука,

• 1 длинный лук,

• ящик с 50 стрелами,

• 1 легкий арбалет

• 3 тяжелых арбалета,

• открытый ящик с примерно 100 арбалетных болтов

• 1 боевой топор,

• 3 метательных топора (handaxes),

• 7 метательных копий (javelins),

• 6 дубин,

• 1 копье,

• 1 булаву,

• 2 боевых молота,

• 1 хлыст (whip),

• 1 сабля (scimitar),

• 1 длинный меч,

• 2 коротких меча,

• 1 двуручный меч

• 6 сетей

• и 12 кинжалов.

Оружие и доспехи свалены в беспорядочную кучу.

Требуется по крайней мере одна минута, затраченная на сортировку, чтобы найти конкретное оружие в списке. Единственное исключение-коробка с арбалетными болтами, которая прибита гвоздями к задней двери, которая сразу же доступна для персонажей, открывших заднюю дверь.

### 6. КОНЮШНЯ И КУЗНИЦА.

Конюшня, как и все остальное в Веселом Гоблине, предлагает своим обитателям минимум комфорта. Здесь нет ни конюхов, ни кузнеца. Постояльцы должны кормить, поить и заботиться о своих собственных животных. Однако, поскольку стражники используют большую косу, чтобы держать луг вокруг форта свободным от высоких сорняков и трав, в стойлах много хорошего корма для животных.

Грубая кузница в восточном конце конюшни, это просто костровая яма с мехами и старая ржавая видавшая виды наковальня, а рядом хранятся уголь для костровой ямы и железные прутья для изготовления подков или анклавов.

В конюшне в момент начала приключения находится три вьючных мула (блок статистики мула Mule приведен на стр. 48) охотников за пушниной, которые могут стать легкой добычей для слаада.

В северо-западном углу конюшни, Элдон оборудовал конуру для пса (Mastiff), который приблудился на постоялый двор пару месяцев назад – этот здоровый пес неопределенной породы серого цвета с черным ухом признает только Элдона, Тимми и в какой степени начал признавать Сергора.

### 7. УБОРНАЯ

Этот флигель-не более чем навес, пристроенный сбоку от кузницы. Это отвратительный четырехместный сортир, атмосфера которого не располагает к длительному пребыванию. Летом во флигеле стоит удушливый запах, который привлекает рои насекомых. Зимой в неотапливаемом помещении очень холодно, и термин «румяные щечки» приобретает новый смысл.

### ГЛАВНОЕ ЗДАНИЕ, ЦОКОЛЬНЫЙ ЭТАЖ

### 8. ГЛАВНЫЙ ЗАЛ

Главный зал — это большая комната, в северной части которой доминирует бар. Двери на восточной и западной стенах ведут во внутренний двор (область 3 стр. 10) и кухню (область 10 стр. 12). Большие окна выходят во двор, когда их ставни открыты. У южной стены находится большой камин. Большие вязанки дров лежат под лестницей, а несколько больших бревен лежат у восточной стены. По комнате разбросаны грубо сколоченные столы и стулья. Пол покрыт грязью, опилками и прогорклой пищей.

Бар представляет собой большую, тяжелую конструкцию из толстых дубовых досок, которые были гладко натерты на протяжении многих лет постоянными приходами и уходами клиентов. Первоначально незаконченный и неокрашенный, бар теперь покрыт огромными разноцветными пятнами тысяч разлитых напитков.

Два взведенных и заряженных легких арбалета спрятаны за стойкой (по одному с каждого конца). Бар также скрывает большую дубину, три большие кружки, вмещающие 10 унций каждая, и взведенный и заряженный тяжелый арбалет с большой доской, прикрепленной к передней части.

Заезжие дварфы мастера сделали для Токка хитрый механизм, позволяющий спустить стрелу из этого арбалета нажатием ножной педали за бонусное действие.

Когда этот тяжелый арбалет помещен на перекладину, лучник на три четверти скрыт за перекладиной и доской. Именно этот арбалет помог заполнить так много могил у главных ворот форта.

На стене позади бара висит большая вывеска, написанная на общем, орочьем, дварфийском и эльфийском языках:,

Текст вывески

Учитывая размеры кладбища перед домом, “иначе» не требует объяснений. Под вывеской-несколько полок, уставленных кружками разных размеров и форм. За стойкой бара стоит несколько бочек и бочонков, но все они содержат либо дешевое домашнее пиво, либо какой-то жидкий, водянистый ром, привезенный с юга. За баром всегда работает Токк Назакак, владелец и бармен этого заведения.

В зале постоянно трется Тарга – серо-зеленая кошка, любимица Тимми, которая исправно давит крыс и приносит их своему хозяину в качестве подарка.

### 9. БАРНЫЙ СКЛАД

Эта область содержит много бочек и бочонков. У северной стены стоит большой шкаф с дешевыми глиняными кружками и пивными кружками. Токк всегда держит дверь в эту комнату запертой, чтобы не впускать посетителей и слуг. Большой колокольчик, прикрепленный к внутренней стороне двери, громко звякает, когда дверь даже слегка отодвигается. Если Токк слышит колокольчик, он тут же бежит посмотреть, кто копается в его кладовке.

### 10. КУХНЯ

Эта комната удивительно чистая (для комнаты в «Веселом гоблине», конечно), но жарко и душно. В центре комнаты возвышается большой рабочий стол с разделочной доской и тесаками. Приготовление пищи и выпечка производятся у камина в юго-западном углу.

Кухня, это обиталище большого количества кастрюль, сковородок, и прочих принадлежностей, наличие которых ставит больше вопросов, чем ответов, ведь меню “веселого гоблина” крайне ограничено. В стоимость проживания входит: мясной пирог с картофелем, тушеное мясо с картофелем или жареное мясо с отварным картофелем. Однорукий Тимми, местный повар, это шеф-повар уровнем выше среднего, он готов расширить меню, если бы Токк снабдил его ингредиентами.

### 11. ПОСУДОМОЙНАЯ И КЛАДОВАЯ

В этой комнате всегда жарко и влажно. Кухонный камин находится в северо-западном углу и имеет общий дымоход с кухонным камином. Над огнем постоянно парит огромный котел с кипящей водой. Горячая вода из котла используется для стирки белья, и мытья кастрюль, сковородок и грязной посуды. В комнате стоит ящик с железными столовыми приборами и большое количество глиняных тарелок, чашек и блюдец. Там же стоят бочка с мукой и несколько огромных мешков с картошкой.

### ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ

### 12 КАЗАРМЕННАЯ БАШНЯ

Этот пост охраны открыт только с восточной и южной сторон. Люк в полу открывается на лестницу, ведущую прямо в казарму. Дымоход Южного камина образует часть северо-западного угла столба. Охранники расшатали большой каминный камень, чтобы его можно было легко вынуть. В суровую зиму дежурный охранник может согреть свои холодные руки и ноги в горячем дыму, поднимающемся из трубы. Обычно здесь находится 1 стражник

Арван - Зрелый мужчина, бывший солдат из Невервинтера, высокого роста, пшеничные волосы собраны в косу

### 13. СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ НАД КОНЮШНЕЙ.

Эти башни-просто приземистые крытые платформы, построенные на крыше конюшни. Лестницы из конюшни открывают доступ к башням через открытые отверстия в полу. Эти два сторожевых поста-самые неудобные зимой, потому что они открыты северному ветру. Стражники, стоящие здесь, должны тщательно укутаться, иначе рискуют обморозиться. По этой причине охранники часто не очень хорошо следят за происходящим. В такую метель, как сейчас, стражники жмутся к стенам частокола, пытаясь согреться. На каждом посту находится 1 стражник.

Галстиан - Зрелый мужчина, бывший моряк из Лускана, низкого роста, лысый и пшеничного цвета бородой

Аршав - Пожилой, мужчина, бывший наемник, высокого роста, рыжие с проседью короткие волосы и длинные усы

### 14. НАДВРАТНАЯ БАШНЯ.

Надвратная башня — это не более чем крытая дорожка, с которой лучники могут стрелять. Восточная часть была расширена, чтобы разместить грубую самодельную катапульту. Катапульта стреляет так дико, что от нее мало пользы при попытке нанести урон, и используется она в основном для шоу. Нападающие не имеют возможности узнать, насколько точно оружие, и само его присутствие делает оборону форта намного сильнее, чем она есть.

Однако катапульта не совсем бесполезна. Стражи порядка сочли это полезным для того, чтобы выманить врага на улицу.

Зимой охранники кладут кусочки тухлого мяса и заплесневелый картофель в катапульту и запускают эти объедки на площадь перед воротами. Во время драк голодных нападающих между собой за еду их расстреливают лучники на стенах. Для ночных атак из катапульты запускаются горящие масляные колбы. Колбы редко попадают во что угодно, но масляные огни освещают цели для лучников.

КАТАПУЛЬТА

Дальнобойная атака +4 с помехой на расстоянии 80/320 футов.

### ГЛАВНОЕ ЗДАНИЕ, ВТОРОЙ ЭТАЖ

На втором этаже главного дома расположены гостевые комнаты. Все эти комнаты очень похожи друг на друга: голые камеры, содержащие от двух до пяти соломенных тюфяков. В большинстве из них есть окно, но в холодную погоду дощатые ставни плотно закрыты, что делает невозможным видеть снаружи. Пол не был покрашен или выстелен, поэтому тепло с первого этажа поднимается через щели, чтобы согреть комнаты. Шум тоже легко проникает сквозь пол. В обоих концах Южного коридора двери выходят на короткие дорожки, ведущие к частоколу. Проходы позволяют защитникам немедленно занять стены или отступить к главному зданию, если стены будут захвачены.

### 15. КОМНАТА ПОВАРА

Эта комната используется поваром Тимми и содержит кровать с мягким соломенным матрасом и несколькими одеялами, а также стол и стул, принесенные из главного зала внизу. Под кроватью - маленький, окованный железом деревянный ящик с личными вещами повара.

В коробке лежит ожерелье из ракушек, ожерелье из кусочков коралла, сморщенная голова и несколько маленьких мешочков с различными травами и специями, используемыми для приготовления пищи. Ожерелья и сморщенная голова имеют сентиментальную ценность для Тимми и не имеют никакой ценности ни для кого другого.

### 16. ПОМЕЩЕНИЕ ДЛЯ ПРИСЛУГИ

В этой комнате есть грубая дощатая кровать, на которой постелен соломенный тюфяк и два или три одеяла. В ней также есть низкий табурет и большой сундук. В сундуке нет ничего, кроме нескольких рваных одеял и связки из 20 свечей. Комната используется домашней прислугой: Элдоном, полуросликом (см. стр. 42).

### 17. КОМНАТА СТРАЖИ

Окна этой комнаты выходят на частокол с южной и восточной сторон. Несмотря на то, что в караульном помещении довольно тепло и уютно во время непогоды, это не самый любимый пост охранников. Поскольку комната является частью главного дома, Токк, вероятно, появится в любое время, чтобы убедиться, что охранник не спит на дежурстве. Комната совершенно без мебели; Токк хочет, чтобы его стража бодрствовала и была настороже, а не уютной и удобной.

Здесь дежурит один стражник.

Керрик - Зрелый мужчина, бывший караванщик, низкого роста, короткие темные волосы

### 18-24. ГОСТЕВЫЕ КОМНАТЫ

В каждой комнате есть три или четыре соломенных матраса, кишащих паразитами. В комнатах нет ни полок, ни столов, ни стульев, ни комодов, ни шкафов. Кто-то (вероятно, предыдущий владелец) вбил в стены несколько колышков для развешивания одежды. Постояльцы «Веселого гоблина» должны поставлять тогда собственные одеяла или арендовать постельное белье у слуги (см. область 16 на стр. 14) за 1 мм за ночь. Если персонаж снимает комнату на ночь, ему дают одну из этих комнат.

|  |  |
| --- | --- |
| 18 | Свободная комната |
| 19 | Сергор |
| 20 | Свободная комната |
| 21 | Фенг и его охранники |
| 22 | Маларк |
| 23 | Охотники |
| 24 | Свободная комната |

### 25. КОМНАТА ВАРВАРОВ.

Соломенный тюфяк в центре этой комнаты поддерживает бессознательную фигуру Обота, варварского друга Халрика и Бурвальда. Друзья укрыли его теплыми мехами, но больше ничего не могли для него сделать. Варвар шевелится и слегка постанывает во сне, но в остальном совершенно обессилен таинственной болезнью, которая так внезапно овладела им

### ГЛАВНОЕ ЗДАНИЕ, НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

### 26. ПОДВАЛ.

Токк спит в подвале, чтобы следить за спиртным и следить, чтобы никто не приближался к сокровищнице (область 27 на стр. 14). Подвал загроможден дополнительными стульями, столами, соломенными тюфяками, парой ведер, разными инструментами и скобяными изделиями, а также другими предметами для работы торгового поста. Вдоль стен выстроились ящики с дешевыми глиняными кружками, кружками и тарелками, а вдоль лестницы громоздились несколько пустых бочонков и бочонков. В юго-восточном углу находится хранилище для бочек домашнего пива и бочонков рома, которые Токк подает своим гостям, а также большой бочонок «хорошего материала», который он оставляет себе.

Кровать Токка в северо-восточном углу-нелепо большая, богато украшенная, с балдахином и набитым пухом шелковым матрасом. Токк получил кровать от группы искателей приключений в качестве платы за недельное пребывание. Как они добрались до него, остается загадкой, но они устали тащить его через лес и очень обрадовались, когда Токк забрал его у них из рук.

### 27. СОКРОВИЩНИЦА ТОККА.

Эта комната-грубо выкопанная Земляная камера. Дверь всегда заперта и единственный ключ находится у Токка. Дверь скрыта за бочонками с домашним пивом, и человеку с человеческим ростом трудно до нее дотянуться. Дверь закрыта хорошим замком дварфийской работы (УС взлома с помощью воровских инструментов 20), ключ от которого находится у Токка во внутреннем кармане его одежд. Когда дверь отпирается, она открывается в комнату, где находится большой запертый сейф и небольшой деревянный сундук, окованный железом.

Деревянный сундук закрыт, но не заперт. В нем содержатся только важные бумаги Токка, такие как различные контракты с грузоотправителями, компаниями-авантюристами, торговцами мехом и т. д.

Ловушка. Для того чтобы обнаружить ловушку на замке необходимо сначала пройти проверку Мудрости (Восприятие) с КС 15, чтобы заметить ее, после чего пройти проверку Интеллекта (Анализ) с КС 15, чтобы понять как ее обезвредить, после чего персонаж с воровскими инструментами может пройти проверку Ловкости (Воровские инструменты) с КС 15, чтобы ее обезвредить.

Или же при открытии замка с помощью воровских инструментов при успешной проверке с КС 25 персонаж может открыть замок, не запустив ловушку. Если же результат проверки меньше 25, но больше 15, тогда ловушка срабатывает.

На замке установлена выдвижная смазанная ядом игла, которая автоматически попадает по взломщику, который должен пройти спасбросок Телосложения против КС 15 или получить 2к6 урона ядом и 3 уровня усталости. В случае успеха персонаж получает 1к6 урона ядом и 1 уровень усталости.

Ценности. В сейфе хранятся деньги Токка и несколько ценных вещей, взятых у различных гостей, ныне живущих на кладбище. Он содержит:

• 2200 зм в различных монетах (12400 мм весом 248 фунтов - 123,45 зм, 14680 см весом 293,6 фунта – 1468 зм, 608 зм весом 12,16 фунтов – общий вес 553,76 фунтов),

• различные ювелирные изделия общей стоимостью не более 1000 зм

• и 10 драгоценных камней стоимостью 100 зм каждый.

В коробке также находятся две книги заклинаний (Книга заклинаний 1 – Малая книга ритуалов Алистера Стагара и Малый сборник защитных заклинаний для студентов) взятые у мертвых волшебников. Эти книги бесполезны для Токка, но он признает их ценность.

# Награды

В ходе приключения персонажи могут получить следующие награды

## ОПЫТ

Персонажи определили, что это за существо - 200 очков опыта.

Тарга выжила – 100 опыта.

Бурвальд выжил – 100 опыта.

Хенк выжил – 100 опыта.

Маларк выжил – 100 опыта.

Мхаррен выжил – 100 опыта.

Выжили все охотники – 100 опыта.

Пес выжил – 200 опыта.

Персонажи победили или помогли победить слаада:

- головастика 100 опыта;

- молодого 300 опыта;

- взрослого 500 опыта.

Если Элдон Хайхилл выживает в приключении - 400 опыта.

Персонажам нет необходимости лично сопровождать Элдона на его пути домой – достаточно сопроводить его до города или деревни где он может наняться в караван или к группе торговцев, которые направляются в нужном ему направлении.

Если же вы хотите использовать метод вех для определения получаемого уровня, то все выжившие авантюристы должны получить повышение уровня – получив таким образом второй уровень.

## СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Детально сюжетные награды описаны в приложении 2 на стр. 44

• Зная цену своего страха

• Я умею бороться со страхом

• Долг Крови

• Долг Чести

• Верный друг

## ЦЕННОСТИ

На постоялом дворе имеется множество ценных предметов, в т. ч.:

- Ценности у НИП описаны в Приложении 1 – Персонажи на стр. 37.

- Ценности из сокровищницы Токка в области 27 на стр. 14:

- Ценности из оружейной (область 5 на стр. 11)

Помимо ценностей, которые находятся в различных областях постоялого двора персонажи также могут получить следующие ценные предметы:

- добыча охотников за пушниной (описана в приложении 1 на стр. 38);

- если персонажам удалось распознать ценность - кожа красного слаада (см. стр. 29), сброшенная во время трансформации – 7 фунтов при цене 1000 зм за 1 фунт в крупном городе у волшебников (ближайший город, в котором можно продать эту кожу – Лускан с его Тайным Братством);

## Волшебные предметы

В ходе приключения персонажи могут получить следующий волшебный предмет, описанный в Приложении ХХ

* Скимитар +1

# Ключевые персонажи

В приключении авантюристы смогут встретиться со следующими персонажами

В

### ТОКК НАЗАКАК

Мировоззрение: Законопослушно-злое

Личностные свойства. Никогда нельзя расслаблятся, иначе тебе вонзят нож в спину.

Идеалы. Главное в жизни это собственное благополучие.

Изьяны. Хочешь чтобы я что-то для тебя сделал? Плати.

Узы. Я скопил немало деньжат.

Отношение к другим персонажам: Все эти так называемые искатели приключений, охотники за пушниной всего лишь грабители, которые меня хотят ограбить.

Фенг – с этими орками надо держаться осторожно, а то жизни не дадут.

Охотники – на них выручку не сделаешь, но если они попытаются смыться не заплатив, я смогу разжиться их добычей.

Варвары – подозрительные путешественники, которые редко приносят прибыль.

Тимми и Элдон – ленивые твари, которые пользуются моей добротой. Не много ли я им плачу?

Стражники – отребье, которое слишком часто хочет выпить на халяву

ИП – а это еще кто? Не будет ли от них проблем? А сколько с них можно содрать?

Как злой персонаж, Токк Назакак не будет стремиться лезть в первых рядах и помогать персонажам, рискуя собственной шкурой.

Токк наполовину орк, но выглядит как очень уродливый человеческий самец. Он суров, груб и неразговорчив. Главная забота Токка-это Токк. Он не предан ни человеческой, ни орочьей стороне своего наследия. Токк часто говорит:

«Одна золотая монета тратится так же, как и другая, независимо от того, из чьего кармана она взята.»

Это значит, что Токку все равно, кто придет в Форт.- до тех пор, пока клиенты соблюдают правила и имеют деньги, чтобы тратить их. Токк свободно говорит на многих орочьих диалектах, а также на общем языке, и говорит немного на нескольких диалектах гномов и эльфов.

Токк всегда носит с собой три ножа: два для метания и один длинный, тонкий, острый, как бритва, для рукопашного боя. Однако он не специализируется ни на каком оружии. В бою Токк пытается использовать арбалеты под перекладиной, затем свои метательные ножи, прежде чем приблизиться к противнику с топорои или бритвой. Токк подозревает всех и вся. Он подозревает, что все посетители его заведения-искатели приключений, торговцы мехами или бродячие орки-на самом деле охотятся за его сейфом (область 27).

Токк использует блок статистики Half-orc thug (Thokk).

Полуорк головорез

Средний гуманоид (орк), нейтрально злой

Класс защиты 11 (кожаный доспех)

Хиты 32/16 [50/25] (5к8+10)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР

15 (+2) 11 (+0) 14 (+2) 10 (+0) 11 (+0) 8 (-1)

Навыки Атлетика +4, Угрозы +1

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Орочий, Дварфийский, Эльфийский

Опасность 1/2 (100 опыта) Бонус владения +2

Тактика стаи. Головорез получает преимущество на броски атаки если на расстоянии 5 футов от цели находится союзное дееспособное существо.

Непоколебимая выносливость (1/Длинный отдых). Если хиты головореза падают до 0, вместо этого у него становится 1 хит.

Действия

Мультиатака. Головорез делает две атаки в ближнем бою.

Топор. Атака оружием в ближнем бою: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) рубящего урона.

# Creature Statistics

Stat Block Title

Stat block metadata

Stat Block Data Take a look at stat blocks in the Monster Manual to see how these styles translate into a finished block. The section below uses the Stat Block Ability Score style.

STR DEX CON INT WIS CHA

X (+X) X (+X) X (+X) X (+X) X (+X) X (+X)

Stat Block Data Notice that there’s no colon after the bold headings in a stat block.

Inline Subhead. Stat Block Body. The paragraphs below the data section use the Stat Block Body style.

Stat Block Hanging. Use this style for things like spell lists.

Stat Block Heading

Inline Subhead. The Stat Block Heading style above is used for section starts like “Actions” and “Reactions.”

* Stat Block Bulleted. This is the style for a bulleted list in a stat block.

# Appendix ##: Maps, Handouts, Etc.

# Appendix ##: Character Rewards

If found during the adventure, the characters can keep the following magic items; it’s suggested that you print off enough copies of this page to be able to give one to each of your players (crossing out rewards they didn’t receive during the session):

## Gauntlets of Lorem Ipsum

Item Metadata

Item description goes here. The item’s metadata (rarity, item type, etc.) goes first, then the mechanical properties from the DMG. This item is found in the <Insert Book Title>

The adventure-specific description of the item is provided in a separate final paragraph.

# Appendix ##. Dungeon Master Tips

To DM an adventure, you must have 3 to 7 players—each with their own character within the adventure’s level range (see Adventure Primer). Characters playing in a hardcover adventure may continue to play too, but if they play a different hardcover adventure, they can’t return to the first if they level beyond its level range.

## New to D&D Adventurers League?

[http://dnd.wizards.com/playevents/organized-play](about:blank)

<https://yawningportal.dnd.wizards.com/>

<https://discord.gg/dnd>

## Preparing the Adventure

Before you start play, consider the following:

* Read through the adventure, taking notes of anything you’d like to highlight or remind yourself of while running the adventure, such as a way you’d like to portray an NPC or a tactic you’d like to use in a combat. Familiarize yourself with the adventure’s appendices and handouts.
* Gather any resources you’d like to use to aid you in running this adventure—such as notecards, a DM screen, miniatures, and battlemaps.
* Ask the players to provide you with relevant character information, such as name, race, class, and level; passive Perception score, and anything the adventures specifies as notable (such as backgrounds, traits, and flaws).

Players can play an adventure they previously played as a player or Dungeon Master but may only play it once with a given character. Ensure each player has their character’s adventure logsheet (if not, get one from the organizer) with their starting values for level, magic items, gold and downtime days. These are updated at the conclusion of the session. The adventure information and your information are added at the end of the adventure session—whether they completed the adventure or not.

Each player is responsible for maintaining an accurate logsheet. If you’ve time, you can do a quick scan of a player’s character sheet to ensure nothing looks out of order. If you see magic items of very high rarities or strange arrays of ability scores, you can ask players to provide documentation for the irregularities. If they cannot, feel free to restrict item use or ask them to use a standard ability score array.

Point players to the D&D Adventurers League Players Guide for reference. If players wish to spend downtime days and it’s the beginning of an adventure or episode, they can declare their activity and spend the days now, or they can do so at the end of the adventure or episode. Players should select their characters’ spells and other daily options prior to the start of the adventure, unless the adventure specifies otherwise. Feel free to reread the adventure description to help give players hints about what they might face.

## Adjusting This Adventure

To determine whether you should consider adjusting the adventure, add up the total levels of all the characters and divide the result by the number of characters (rounding .5 or greater up; .4 or less down). This is the group’s average party level (APL). To approximate the party strength for the adventure, consult the table below.

Determining Party Strength

|  |  |
| --- | --- |
| Party Composition | Party Strength |
| 3–4 characters, APL less than | Very Weak |
| 3–4 characters, APL equivalent | Weak |
| 3–4 characters, APL greater than | Average |
| 5 characters, APL less than | Weak |
| 5 characters, APL equivalent | Average |
| 5 characters, APL greater than | Strong |
| 6–7 characters, APL less than | Average |
| 6–7 characters, APL equivalent | Strong |
| 6–7 characters, APL greater than | Very Strong |

**Safety Tools**

Safety tools ensure that players aren’t pushed beyond their comfort levels. They let your players know that you want them to have a positive experience. Some common safety tools are provided below—each with a summary of how they work. Make sure you discuss them with your players before the game.

There are a broad range of safety tools available for you and your players online, but for more information reach out to your Event Organizer or to community@dndadventurersleague.org.