

ОБОРОНА ЛУСКАНА

ЭПИК-ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

В Лускане один за другим вспыхивают беспорядки, которые связывают с деятельностью некоего таинственного культа. Взрывы, поджоги, бунты и заговоры — город всё больше погружается в хаос. Но эти беды — лишь прелюдия к действительно серьёзной проблеме, дозревающей где-то в недрах древних руин, покоящихся под городом.

4-часовое эпик-приключение для персонажей 4-го уровня

Версия: 1.1



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущий дизайнер: Михаил Полетаев

Дизайнеры: Виталий Козырев, Владимир Чернышев

Вёрстка: Михаил Полетаев

Логотип: Ксения Рыжикова

Картография: Luca Bellone

Плейтестеры: Данил Гавришко, Денис Гавришко, Лев Ведерников, Платон Веруш, Святослав Алексеев

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение разработано для **трёх-семи персонажей 4-го уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 4-го уровня**.

События приключения происходят в Лускане, Городе Парусов на севере Побережья Мечей.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Среди волшебников Братства Тайного Знания есть те, кто втайне мечтает о возвращении былого величия Братства, когда именно оно правило Лусканом жестокой карающей дланью её тогдашнего архимага-лича Арклема Грита. Они верят, что архимаг узнал секрет бессмертия, и может открыть его и своим последователям, надо лишь призвать его в этот мир.

Эта группа отступников назвала себя культом Бессмертного и многие годы искала пути к возрождению Арклема Грита. Наконец, не без помощи различных групп искателей приключений, все необходимое для ритуала было собрано и осталась лишь самая малость — погрузить Лускан в хаос, чтобы рассредоточить внимание властей и стражи на вспыхивающие то тут, то там очаги разрушений и беспорядков.

ОБЗОР

Оборона Лускана — это эпик-приключение на 3+ столов. Взаимодействие между столами имеет высокую важность, так как успех зависит от сообщений о достижениях каждой из групп искателей приключений, координации действий и взаимной помощи. Вы должны уделять внимание не только игрокам, но и администраторам, которые периодически будут прерывать игру, чтобы сообщить новости.

Как мастер подземелий, вы должны прочитать приключение и ознакомиться с **Приложением А: «Руководство организатора эпика»** перед игрой. Если вы не знаете правил, обратитесь за советом к другому Мастеру!

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ МАРШРУТЫ

Игроки идут по одному из трёх приключенческих маршрутов. События каждого маршрута проходят в одно и то же время, но происходят в разных местах Лускана или его окрестностей.

- **Маршрут 1: «Район Мирабар».** Эти герои должны разобраться с диверсией в районе Мирабара и спасти души обывателей на главной рыночной площади. Определённые успехи на других маршрутах могут обеспечить им неожиданную помощь.
- **Маршрут 2: «Храм Ориль».** Персонажам этого маршрута предстоит отыскать ужасного монстра и освободить Верховных Капитанов из плена фанатиков культа Бессмертного. Определённые успехи на других маршрутах могут облегчить их задачу.
- **Маршрут 3: «Сабля».** Эти герои должны будут предотвратить бунт и сдержать натиск нежити на Драконьем пляже. Определённые успехи на других маршрутах могут привести их к могущественному союзнику.

ОБЩАЯ КАРТА И МАРКЕРЫ

Прогресс всех групп отмечается на общей карте Лускана, которая находится в административном штабе. Во время игры каждая группа отмечается специальным маркером по карте, чтобы показать, где они находятся в текущий момент. Группы должны своевременно уведомлять администраторов о смене локации.

Администраторы используют карту для активации особых событий в различных группах.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Каждый маршрут включает интерактивные элементы, влияющие на другие маршруты. Они открывают новые возможности, предоставляют различные преимущества, изменяют столкновения или вводят **бродячих персонажей** (НИП, которых отыгрывают администраторы).

Когда возникает интерактивный элемент, администраторы анонсируют это либо для всех участников, либо только для тех групп, которые затрагиваются этим элементом.

БЛАГА

Во время игры группы могут получать особые награды, которые могут влиять как на них, так и на другие столы. Такие награды называются **благами**. Когда благо получено, группа должна сообщить об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба. Затем администраторы выдают раздаточный материал (раздатку) с описанием этого блага каждой группе, для которой оно предназначено.

ОЧКИ ДОСТИЖЕНИЙ

По мере того, как ваша группа участвует в столкновениях, она зарабатывает очки достижений. Они добавляются к общей сумме очков достижений маршрута. Сумма очков достижений каждого из маршрутов будет влиять на общее финальное столкновение этого эпика.

Используйте отрывные талоны из **Приложения В: «Оповещение штаба»**, чтобы сообщать в административный штаб о текущих достижениях и заработанных благах.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Внимательно прочитайте следующие правила.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ОБЩЕЙ КАРТЕ

На общей карте Лускана в административном штабе отмечены специальные сектора. Текст приключения сообщает вам, в каком секторе начинает игру ваша группа.

Каждый раз, когда ваша группа переходит в новый сектор, попросите одного из игроков отнести в административный штаб отрывной талон, в котором вы укажете достижения группы в прошлом секторе и её новое местоположение. Администратор должен будет переместить маркер группы в указанный вами сектор на общей карте.

ОТДЫХ ВО ВРЕМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение занимает менее суток игрового времени. Персонажи не могут позволить себе продолжительный отдых, а короткий могут взять только один раз. Определённые успехи группы в игре позволят заработать дополнительный короткий отдых. Перед началом игры убедитесь, что ваши игроки знают, что они смогут сделать только один короткий отдых.

ЛУСКАНСКИЕ ПЛАТИНОВЫЕ МОНЕТЫ

Лусканские платиновые монеты (сокращённо **лпм**) — это особая местная валюта, которую персонажи имели возможность получить на протяжении всей кампании.

Считается, что эти монеты приносят удачу, и потому люди редко с ними расстаются. Персонажи могут продавать эти монеты по цене **25 зм** за штуку, но не могут покупать или выменивать их. Лусканские платиновые монеты можно получить только как награду от НИП или найти в качестве сокровища.

Трата монет. Во время приключения вы можете предложить игрокам возможность потратить лусканские платиновые монеты на полезные предметы или эффекты. По завершению приключения передайте все потраченные игроками монеты в административный штаб.

Стоимость	Эффект
1 монета	Персонаж получает зелье большого лечения.
2 монеты	К группе присоединяются союзные наёмники на время одного боя. В каждом секторе свой тип и количество союзных наёмников, которые описаны в специальной врезке.
5 монет	Союзный НИП воскрешает персонажа (см. ниже).

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Оборона Лускана — смертельно опасное приключение. Когда персонаж умирает, у игрока есть два варианта:

Во-первых, союзный НИП может воскресить персонажа за **5 лпм**. Монеты другим достоинством не принимаются. Это крупная сумма и у одного персонажа такой может не быть, но вся группа её осилит. Кроме того, группа должна потратить свой короткий отдых, после чего персонаж возвращается в игру с полными хитами.

Во-вторых, персонажа игрока может воскресить **бродячий персонаж** — утгардтский шаман **Кралкарлглар**. Игроки должны будут подозвать Кралкарлглара к столу, трижды произнеся его имя достаточно громко, чтобы администратор услышал этот зов. Если игрок выбирает такое воскрешение, его персонаж возвращается в игру в начале следующего хода с полными хитами и ячейками заклинаний. Однако после такого воскрешения силы природы с большой вероятностью могут оставить заметный след на персонаже. Этот след называется **диким даром**, и основывается на аспекте одного из 11 зверей, почитаемых утгардтскими племенами. Какой именно дикий дар получит персонаж можно определить броском **к12** по следующей таблице.

к12	Зверь	Дикий дар
1	Чёрный лев	Нижние конечности персонажа превращаются в львиные лапы, покрытые чёрной шерстью. При разбеге в 10 фт персонаж может прыгнуть в длину на 25 фт. Каждый раз после совершения действия Рывок скорость персонажа уменьшается вдвое до конца его следующего хода.
2	Чёрный ворон	Радужки глаз персонажа становятся темными, как у ворона. Тусклое освещение более не накладывает помеху на его проверки Мудрости (Восприятие). Каждый раз, находясь в тишине 1 минуту и более, персонажа непреодолимо тянет петь зачумленные песни. Он должен совершить спасбросок Мудрости со СЛ 10, чтобы сдержаться и не нарушить тишину своим пением.

3	Синий медведь	Мышцы персонажа крепнут и увеличиваются в размерах, а кожа приобретает синий оттенок. Его способность переносить тяжести (включая максимальный вес нагрузки и подъёма) удваивается, и персонаж совершает с преимуществом проверки Силы, а все проверки Ловкости — с помехой.
4	Лось	Рост персонажа увеличивается на 2 фт, при этом его вес остаётся прежним. Скорость персонажа увеличивается на 5 фт, а его Интеллект уменьшается на 1. Если размер персонажа был <i>маленький</i> , то он изменяется на <i>средний</i> .
5	Серый волк	Уши и нос персонажа покрываются волчьей шерстью. Персонаж получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух или нюх, и помеху на проверки Харизмы (Убеждение).
6	Большой кит	Лоб персонажа раздувается и срастается с носом, его лицо становится похожим на морду кашалота. Персонаж может задерживать дыхание на 90 минут, но должен целиком погружаться в воду хотя бы раз в день, в противном случае он получает одну степень истощения.
7	Великий червь	Внешне персонаж никак не меняется, но получает способность обходиться без еды и воды, вместо этого съедая тот же объем плодородной почвы. Персонаж совершает с помехой спасброски Телосложения против болезней.

8	Грифон	Из спины персонажа вырастают крошечные грифоньи крылья. Персонаж приобретает скорость полёта, равную половине его скорости ходьбы. Однако, если персонаж завершит свой ход в воздухе, где ничто не будет его поддерживать, он упадёт. Персонаж также получает ненасытный аппетит к конине. Каждый раз, когда он видит лошадь, он должен совершить спасбросок Мудрости со СЛ 10, и при провале пытается съесть её живьём.
9	Красный тигр	Кисти персонажа превращаются в когтистые тигриные лапы, которые он можете использовать в качестве оружия со свойствами <i>лёгкое</i> . Эти когти наносят 1к6 рубящего урона при попадании. Персонаж теряет владение короткими и длинными луками, а также оружием со свойством <i>фехтовальное</i> , если оно у него было.
10	Небесный пони	Волосы персонажа приобретают розовый оттенок. Рядом с ним постоянно порхают три розово-голубых бабочки, давая ему преимущество на проверки Харизмы (Убеждение) и помеху на проверки Харизмы (Запугивание).
11	Громовой зверь	У персонажа вырастает мощный хлыстообразный хвост бронтозавра, который наносит 1к8 дробящего урона при попадании и обладает свойством <i>достигаемость</i> . Скорость персонажа снижается на 5 фт.
12	—	Персонаж не получает дар.

Дикий дар носит перманентный характер и избавиться от него можно только заклинанием *исполнение желаний* или подобной магией. Получив дикий дар, персонаж не может быть повторно воскрешён магией Кралкарлгара.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы понять, следует ли вам менять сложность приключения, оцените **силу отряда**, сверившись с таблицей ниже.

Состав отряда	Сила отряда
3 персонажа	Слабый
4-5 персонажей	Средний
6-7 персонажей	Сильный

В тексте приключения, там, где это нужно, вы найдёте врезки с советами по изменению сложности того или иного столкновения в зависимости от силы отряда. Кроме того, ваша группа может найти столкновения слишком сложными или слишком лёгкими, в этом случае вы можете изменить рекомендуемую сложность по согласованию с игроками.

ВСТУПЛЕНИЕ: СОВЕТ КАПИТАНОВ

Ориентировочное время: 15 минут

Все приключенческие маршруты имеют общее вступление. Приключение начинается в Лускане, во Дворе Капитанов, когда искатели приключений собираются на экстренное собрание капитанов кораблей и других влиятельных горожан.

ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Администраторы объявляют о начале эпика, зачитывая следующий текст (если ваша группа пропустит это или какое-либо другое объявление администраторов, вы можете прочитать его им самостоятельно):

Вы были приглашены на экстренное собрание во Двор Капитанов, шикарный одноэтажный особняк, где обычно заседал совет Верховных Капитанов и принимались важные для города решения. Сегодня зал собраний переполнен — приглашены были все влиятельные граждане города, включая и владельцев присутствующих в Лускане кораблей. От каждого корабля в зале собраний должно быть только по одному представителю, поэтому сопровождающих просили подождать в уютном холле, а те, кто не поместился и там, ожидал на улице.

Когда все собрались, председатель совета вышел на импровизированную трибуну, прокашлялся и только было собрался говорить, как двери в зал собраний шумно распахнулись, впуская запыхавшегося гонца, явно принёсшего дурную весть. В последующие минуты двери хлопали неоднократно, впуская все новых и новых гонцов с разных концов Лускана.

Кажется, ситуация в городе выходит из-под контроля и здесь вновь требуется ваша помощь. Пожалуйста, представители кораблей, подойдите к столу администраторов и выберите одно из заданий совета Верховных Капитанов!

После того, как администратор закончит своё выступление, капитаны каждой из групп должны подойти к штабу и взять одну из предлагаемых миссий (это и будет приключенческий маршрут, по которому пойдёт ваша группа).

БРИФИНГ МАРШРУТА

Используйте следующую информацию, чтобы ввести игроков в суть их миссии. Обратите внимание, что игрокам нужно предоставить информацию только про тот маршрут, по которому пойдёт их группа.

МАРШРУТ 1: РАЙОН МИРАБАР

В районе Мирабар случилась катастрофа: в главной водонапорной башне Лускана, которую в народе называют «Глотка», пробита дыра, из которой тугой струёй бьёт вода, затапливая окрестности. Город может остаться без питьевой воды!

Основная версия произошедшего — диверсия. Свидетели слышали громкий звук за мгновение до того, как в башне образовалась пробоина. Задача персонажей:

- Проконтролировать, что течь остановят в кратчайшие сроки.
- Выяснить, кто стоит за этой диверсией, возможно башня не единственная его цель.

МАРШРУТ 2: ХРАМ ОРИЛЬ

По улицам Лускана бродит ужасный монстр. Говорят, он появился из Зимнего Дворца, храма богини Ориль. Сейчас его точное местоположение неизвестно.

Сам храм уже давно заброшен и ни одной живой души там не было много лет. Задача персонажей:

- Проверить храм и понять, откуда именно взялся монстр.
- Отыскать чудовище и разобраться с ним.

МАРШРУТ 3: «САБЛЯ»

В самой оживлённой таверне Лускана — «Сабле» — нездоровый ажиотаж. Разведчики доносят, что неизвестные личности в таверне

подбивают народ на бунт против недавно избранного короля и пяти Верховных Капитанов. И делают это весьма успешно. Задача персонажей:

- Посетить «Саблю» и остеречь её посетителей от бунта.
- Вычислить зачинщиков и разобраться с ними.

ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

После того, как персонажи получили задание, их отряд отправляется по полученному ими приключенческому маршруту.

КАПИТАН ОТРЯДА

Каждый отряд выбирает одного персонажа в качестве капитана. Это может быть и ранее выбранный капитан их корабля, и новоизбранный «сухопутный» лидер. Если игроки не смогут договориться о порядке действий во время приключения, решение будет принимать их капитан. Кроме того, он будет передавать любые сообщения администраторам.

ТАЛОНЫ ОПОВЕЩЕНИЯ ШТАБА

Заранее запишите в талонах оповещения штаба номер маршрута и название отряда. Если у игроков ещё нет названия для своего отряда, попросите их придумать его.

МАРШРУТ 1: РАЙОН МИРАБАР

ЧАСТЬ 1: ДЫРЯВАЯ «ГЛОТКА»

Ориентировочное время: 45 минут

Этот приключенческий маршрут начинается в районе Мирабар, возле главной водонапорной башни Лускана, которую в народе называют «Глотка».

1.1. У ВОДОНАПРОНОЙ БАШНИ

Когда персонажи прибывают сюда, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Прибыв к «Глотке», вы первым делом обращаете внимание на толстую струю воды, которая хлещет из пробитого резервуара водонапорной башни, затапливая расположенное вокруг неё пастбище и превращая окрестные улицы в грязевые болота.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. 60-футовая водонапорная башня стоит посреди просторного пастбища (примерно 200 фт в диаметре), поросшего невысокой, но сочной зелёной травой. Пастбище и прилегающие к нему улицы частично подтоплены, везде лужи и вязкая грязь. Всё вокруг сейчас является труднопроходимой местностью, если не указано иного.

Освещение. Яркое утреннее солнце хорошо освещает все вокруг, играя бликами в бьющей из башни водяной струе и окружающих лужах.

Башня. Башня, высотой в 60 фт и диаметром 20 фт стоит посреди пастбища, ближе к его юго-восточной границе. Основание башни каменное, а 20-футовый резервуар с водой сделан из

дерева. Внизу башни находится сторожка, где посменно несут караул лусканские стражники.

Пастбище. Пастбище в форме неправильного прямоугольника имеет около 200 фт в поперечнике и окружено с запада, востока и юга жилым кварталом, а с северной стороны упирается в городскую стену. По всему периметру пастбища тянется бревенчатое ограждение высотой в 5 фт, в южной части которой есть двустворчатая калитка и мощёная дорожка, ведущая от неё к башне.

Сейчас пастбище наполовину затоплено и только к северу от «Глотки» есть сухое пространство, где в данный момент теснятся испуганные овцы, спасающиеся от всё прибывающей воды.

Прилегающие улицы. Улицы с запада и с юга от пастбища подтоплены и являются труднопроходимой местностью. Но там, куда вода не добралась, толпы зевак толпятся прямо на границе подтопления, любясь происходящей локальной катастрофой.

Через южную улицу напротив пастбища находится торговый дом «Красный дракон», возле него сейчас самые глубокие лужи.

Улицы к юго-востоку от пастбища остались сухими, и там располагаются ларьки уличных торговцев и также множество зевак.

ЧТО ПРОИСХОДИТ?

В самой нижней части деревянного резервуара башни, на высоте 40 фт над землёй, пробита

небольшая, в пару дюймов, дыра, откуда тугой струёй хлещет питьевая вода. Множество зевак на безопасном расстоянии лениво наблюдают за этой картиной, по мере необходимости отодвигаясь от медленно наступающей воды.

На территории пастбища, возле самой башни, пара стражников и **группа dwarфов-ремесленников** пытаются из двух 30-футовых лестниц соорудить что-то, что поможет им добраться до пробоины. На данный момент у них это не очень получается.

На улице с запада **толпа местных детей** громко и весело во что-то играет и плещается в свежих лужах и ручьях. Их задорный смех иногда даже перекрывает шум бьющей из башни воды.

Через южную улицу напротив пастбища из окна **торгового дома «Красный дракон»** грустно взирает на происходящее оставшийся без клиентов торговец-дварф. Вода полностью заблокировала подход к его заведению.

На юго-востоке, возле ларьков **уличных торговцев**, происходит какая-то перебранка между одной торговкой и несколькими зевакам. Кажется, дело вот-вот дойдёт до драки.

Персонажи могут помочь ремесленникам быстрее залатать дыру, поискать и опросить свидетелей (см. раздел **Свидетели** в каждом из нижеописанных разделах) или попытаться самостоятельно выяснить, что именно произошло (см. раздел **Поиск улики** в каждом из нижеописанных разделах). Если они захотят разделить, не препятствуйте их решению. Территория вокруг башни небольшая и персонажи будут находиться в зоне видимости или слышимости друг друга, даже если будут заняты разными делами.

I. ДВАРФЫ-РЕМЕСЛЕННИКИ

Для персонажей, решивших поближе осмотреть процесс латания дыры в «Глотке» или даже принять в нем участие, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы проходите через единственную калитку в ограждении пастбища и оказываетесь на мощёной тропинке, ведущей к башне.

Тропинка сейчас подтоплена, как и остальная часть пастбища. Трое dwarфов-ремесленников в данный момент о чём-то спорят между собой, вертя в руках пару явно слишком коротких лестниц. На почтительном расстоянии от dwarфов стоят двое местных стражников, не смеющих прервать их спор. Как только вы подходите ближе, они вопросительно переводят взгляд на вас и делают пару неспешных шагов в вашем направлении.

СВИДЕТЕЛИ

Здесь находятся трое dwarфов-ремесленников, которых зовут Фомар, Эрам и Геркил. А также два человека-стражника: Тилронд и Шем.

ОТЫГРЫШ СТРАЖНИКОВ

Тилронд и Шем достаточно молодые и неопытные стражники, которые только учатся своей профессии. Охрана водонапорной башни всегда считалась самым простым и непыльным занятием, поэтому новичков часто отправляют сюда на дежурство.

Тилронд — статный светловолосый иллусканец, который слишком серьёзно воспринимает каждое сказанное ему слово.

Шем — коренастый дамарец с вечно растрёпанной каштановой шевелюрой. Он почти на голову ниже Тилронда, но держится увереннее своего товарища и не привык верить людям на слово.

Цитата: «Никак нет!.. Или да?»

Dварфы прибыли сюда недавно и не видели, что именно здесь произошло, а вот стражники могут предоставить следующую информацию:

- Башня круглосуточно находится под охраной, дежурят по двое, а караул меняется каждые 8 часов.
- Проблем обычно никаких нет, только иногда приходится гонять шаловливых детей, которые перебираются через ограждение и пачкают овец краской. «Но это же дети», пожимает плечами Тилронд.
- В момент инцидента сами стражники находились в сторожке внутри башни, где обычно несут дежурство, и играли в кости.
- Они услышали очень громкий звонкий звук и, выбежав наружу, увидели, что в башне образовалась дыра и оттуда хлещет вода. Шем утверждает, что разобрал в этом звуке звон

металла, тогда как Тилронд слышал отзвук бьющихся кристаллов.

- Овцы в панике разбежались в стороны от башни, некоторые даже перепрыгивали через ограду.
- Никого чужого на территории башни и пастбища стражники не заметили.

ПОИСК УЛИК

Если персонажи захотят осмотреть место происшествия, они могут обнаружить следующие факты при условии, что преуспели в указанных проверках:

Интеллект (Расследование)

- **Сл 10.** Успешный осмотр окрестностей башни даёт понять, что никаких остатков боеприпасов, которыми могла бы быть пробита дыра, здесь нет. Хотя характер пробоины говорит, что она нанесена скорее всего каким-то тупым предметом.
- **Сл 12.** По следам повреждений на резервуаре удалось выяснить, что удар пришёлся с запада, примерно с того направления, где сейчас резвится детвора в лужах.
- **Сл 15.** Если предположить, что резервуар с водой был полон или почти полон, то учитывая объем бака, размер пробоины и силу напора вытекающей через неё воды, персонажи оценивают, что вода будет заливать окрестности ещё 3-4 дня, если ничего не предпринять.

Интеллект (Магия)

- **Сл 10** (или заклинание *обнаружение магии*). Повреждения на резервуаре явно магического происхождения.
- **Сл 15.** Персонажи однозначно определяют, что дыра пробита заклинанием *дребезги*, максимальная дистанция которого составляет всего 60 фт.

ПОДНЯТЬСЯ НАВЕРХ

Дварфы не могут залатать дыру, так как пока не имеют возможности до неё добраться. Но они добродушны и с готовностью примут предложение персонажей о помощи. У дварфов с собой есть следующее снаряжение:

- две лестницы длиной 25 фт каждая,
- инструменты ремонтника,
- инструменты плотника,
- 50 фт пеньковой верёвки.

ОТЫГРЫШ ДВАРФОВ-РЕМЕСЛЕННИКОВ

Этих троих, одетых в сальные кожаные комбинезоны со множеством карманов и креплений, можно принять за родных братьев, настолько похожи их черные как смоль, небрежно заплетённые в косы бороды, повадки и отрывистая, наполненная словами-паразитами, речь. Однако родства между ними нет, они просто работают вместе в буквальном смысле уже лет 100 и слишком хорошо «притёрлись» друг к другу.

Цитата: «А я вот и говорю тут, значит, того, нарастить надо. А Эрам вот, значит, не того, не нарастим, значит, говорит...»

Позвольте игрокам, которые вызвались помочь дварфам, проявить фантазию и предложить свои варианты, как можно добраться до дыры. Но обратите их внимание, что вблизи от башни нет никаких возвышенностей, таких как холмы или деревья, только ровное, залитое водой поле.

Если вы видите, что игрокам неинтересно или трудно импровизировать, предложите им совершить одну из следующих проверок:

Сила (Атлетика)

Персонаж пытается забрать наверх по каменной кладке и закрепить наверху веревку. Для этой проверки у персонажа должны быть *шлямбуры*, остальное снаряжение предоставят дварфы. Если у персонажа есть *набор для лазания* или *крюк-кошка*, он автоматически преуспевает в этой проверке.

- **Сл 12.** Персонаж успешно забирается наверх и надёжно закрепляет веревку с помощью нескольких шлямбуров.

Интеллект (Инструменты плотника)

Персонаж пробует из двух лестниц сконструировать одну, достаточной длины.

- **Сл 10.** У персонажа получается собрать лестницу длиной 40 фт, но она выглядит очень ненадёжно.
- **Сл 15.** Персонаж собирает крепкую и надёжную лестницу длиной 50 фт.

Интеллект (Расследование)

Персонаж пытается придумать, как поставить две лестницы одну на другую так, чтобы это было надёжно и при этом их суммарной высоты хватило бы, чтобы добраться до пробоины. Но для решения этой задачи потребуется мускульная сила шести человек, которые будут фиксировать положения лестниц все время, пока идёт ремонт. Помимо присутствующих здесь стражников и dwarфов персонажу необходимо будет найти ещё одного-двух добровольцев среди своих сопатриотов или зевак с улицы.

- **Сл 18.** Гениальная инженерная мысль озаряет персонажа, и он сооружает более-менее надёжную конструкцию, используя установленную под углом нижнюю лестницу как основание для верхней.

ЛАТАНИЕ ДЫРЫ

Дварфы без раздумья готовы залезть наверх только по крепкой и надёжной лестнице. Во всех остальных случаях они боятся забираться по шатким с их точки зрения конструкциям.

Персонажи могут либо попробовать убедить dwarфов совершив успешную проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 10, либо рискнуть забраться наверх и попробовать залатать дыру самостоятельно.

Вне зависимости от того, кто лезет наверх, персонаж или dwarф-ремесленник, он должен пройти одну из следующих проверок, в зависимости от типа сооружённого подъёма (см. ниже). При провале персонаж падает на землю, получая 1кб дробящего урона.

Подъем	Проверка	Сл
Надёжная лестница	Не требуется	—
Верёвка	Сила (Атлетика)	5
Ненадёжная лестница	Интеллект (Расследование)	10
Инженерная конструкция	Ловкость (Акробатика)	12

ИМПРОВИЗАЦИЯ

Если ваши игроки придумали иные способы подняться наверх, то вы можете использовать любые другие подходящие проверки и Сл или даже позволить им сделать это без проверок, на ваше усмотрение.

Если до дыры добрались dwarфы, они латают её без дополнительных проверок. Персонажам же потребуется для этого совершить проверку владения инструментами ремонтника или плотника со Сл 15. При успехе они останавливают поток воды и надёжно заделывают пробоину, тратя на это 30 минут игрового времени. Можно совершить несколько таких проверок, но учтите, что на каждую такую попытку персонажи будут тратить дополнительные 30 минут.

II. ДЕТСКИЕ ЗАБАВЫ

Для персонажей, которых привлёк шум и гогот плескающихся в свежих лужах и ручьях детей у западной границы пастбища, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Прыгая с брошенных в воду сломанных досок на ограду пастбища и обратно здесь веселятся с полдюжины перемазанных в свежей грязи детей. Их смех и задорные крики разносятся далеко по округе, привлекая внимание и гневные взоры прохожих.

ПОИСК УЛИК

Если персонажи захотят осмотреть место, где резвятся дети, то при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 12 они могут обнаружить клочок овечьей шерсти, застрявший в деревянной ограде пастбища, с наружной её стороны.

СВИДЕТЕЛИ

Здесь находятся с полдюжины дварфийских и человеческих детей разного пола. Но с персонажами от лица всех остальных детей разговаривает мальчик-дварф по имени Олорик, на вид ему около 10-ти лет.

ОТЫГРЫШ ОЛОРИКА

Олорик — дварф из достаточно состоятельной семьи, что видно по его одежде, на которой нет ни единой заплаты. И даже обильно покрывающая её грязь не может скрыть этого факта. Его рыжая борода в данный момент заправлена под льняную рубаху, а нижний её конец убран в кожаные шорты на подтяжках. Не смотря на столько комичный образ, Олорик держится гордо и общается с персонажами вызывающим тоном.

Цитата: «Говоришь, приключенец, а сам боишься на бревню встать!»

Дети не расположены к разговорам, но изменят своё мнение, если персонажи поиграют с ними. Суть игры проста: пройти по шаткому узкому брёвнышку над огромной лужей грязи.

Персонажи играют

Если кто-то из персонажей принимает вызов Олорика, он должен совершить две последовательные проверки Ловкости (Акробатика). Первая проверка совершается со Сл 10, при успехе персонаж доходит до середины брёвнышка. В этот момент, Олорик и ещё один мальчик с криками «Землетрясение!» начинают ногами раскачивать брёвнышко с двух сторон. После этого персонаж должен совершить вторую проверку со Сл 15. При успехе он ловко перебирается по шатающемуся брёвнышку на другую сторону лужи, чем заслуживает искренние овации всех присутствующих здесь детей.

При провале одной из проверок персонаж падает в грязь, пачкая свою одежду. Очистить одежду он может либо подходящим заклинанием, либо потратив 30 минут внутриигрового времени. Пока его одежда в грязи, он будет иметь помеху на все проверки Ловкости (Скрытность).

Персонажи не играют

Персонажи могут отказаться от игры и вместо этого пройти проверку Харизмы (Убеждение, Обман или Запугивание) со Сл 12.

Благо 1.1: КУМИРЫ ДЕТЕЙ

Если персонажи преуспели в игре, не упав в грязь, или результат их проверки Харизмы был равен или превысил Сл 20, то группа зарабатывает **Благо 1.1 «Кумиры детей»**. Сообщите об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба.

Что знают дети?

Если персонажам удалось заслужить уважение местной детворы, или они просто смогли убедить их поделиться информацией, то дети рассказывают следующее:

- Они играют в этих местах каждый день, так как живут все недалеко.
- Иногда самые смелые из них доказывают своё бесстрашие, перебираясь через забор на пастбище и крася овец пёстрыми красками.
- Сегодня они впервые видели, как овца перебралась через забор.
- Интересно, что эта овца бежала не с пастбища, а, наоборот, на пастбище. И ещё до того, как произошёл инцидент с водонапорной башней.

III. «КРАСНЫЙ ДРАКОН»

Персонажам, заинтересовавшимся ситуацией с торговым домом «Красный дракон» к югу от пастбища, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Красивый двухэтажный торговый дом, обычно манящий покупателей своими широкими витринами, заставленными ходовыми товарами, сейчас стоит в полном одиночестве посреди огромной лужи из-за которой теперь все его обходят стороной. Вода поднялась уже выше дверного порога и только плотно закрытые дверь не дают хлынуть ей внутрь помещения.

Из-за одной из витрин, облокотившись на лошадку-качалку, на улицу с тоской в глазах смотрит средних лет дварф в броском дорогом костюме.

ПОПАСТЬ ВНУТРЬ

Вода полностью заблокировала подход к «Красному дракону». Из-за того, что эта часть улицы находится в низине, огромная лужа, около 20 фт в диаметре, скопилась у входа в торговый дом. Хоргрим Дургарн, владелец «Красного дракона», не захочет открывать дверь персонажам, опасаясь, что вода хлынет в его магазин. Однако персонажи могут пройти проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 12, чтобы Хоргрим открыл им дверь. В качестве альтернативы, персонажи могут показать торговцу приличную сумму денег, эквивалентную 20 зм или более, и он с радостью откроет дверь столь состоятельным покупателям.

ОТЫГРЫШ ХОРГРИМА ДУРГАРНА

Это полнотелый холмовой дварф, в дорогом, броском, даже слегка аляпистом костюме.

Обычно бойкий и харизматичный, в данный момент Хоргрим находится в состоянии некоторой апатии из-за происшествия с «Глоткой», прервавшего работу его торгового дома. Однако он всё ещё вежлив и учтив и общается с персонажами с услужливой улыбкой на лице.

Цитата: «Прошу меня простить, но мы закрыты»

Если персонажи смогли попасть в торговый дом «Красный дракон», они могут приобрести здесь любые товары, которые представлены в *Книге игрока* по их обычной цене. Если персонажи хотят купить лошадку-качалку, то Хоргриму придётся им отказать, так как она доставлена на заказ из самого Мирабара для одного из его постоянных покупателей.

ПОИСК УЛИК

Ни на затопленной улице снаружи, ни внутри торгового дома персонажи не находят ничего, что помогло бы в расследовании.

СВИДЕТЕЛИ

Сейчас в торговом доме кроме Хоргрима никого больше нет, так как он распустил всех служащих по домам из-за затопления. Сам же дварф может дать следующую информацию:

- В его лавке было полно посетителей, когда это случилось.
- Как только прогремел этот невероятно громкий и звонкий звук, все хлынули на улицу, чтобы посмотреть, что произошло.
- Потом вода начала подтапливать подход к «Красному дракону» и Хоргриму ничего не оставалось, как распустить всех служащих по домам, так как посетители стали обходить его торговый дом стороной.
- Дварф немного разбирается в магии и склонен думать, что источником повреждения башни было какое-то заклинание.

IV. УЛИЧНЫЕ ТОРГОВЦЫ

Если персонажей привлекала перебранка возле ларьков уличных торговцев на юго-востоке от пастбища, зачитайте или перефразируйте им следующий текст:

Вы подходите к торговым рядам как раз в тот момент, когда одна из торговцев — крепко сложенная напористая дварфийка — с криками «и чтоб духу твоего здесь больше не было!» выпроваживает возмущённого покупателя пинками и палкой копчёной колбасы, которую использует как дубинку.

Когда нежеланный клиент скрывается в толпе, она осматривается вокруг и, заметив вас, распаивает руки в приглашающем жесте и зазывно декламирует одну из своих фирменных речёвок.

Выберите одну из речёвок Голосистой Марты из таблицы ниже, которая, на ваш взгляд, больше подойдёт для текущей группы искателей приключений.

ПОИСК УЛИК

Недалеко от прилавка с вывеской «Лакомства Подземья» персонажи находят пустую склянку, в которой остались следы какого-то магического зелья. Персонажи могут совершить проверку владения инструментами алхимика со Сл 15

(инструменты должны быть в наличии) или проверку Интеллекта (Магия) со Сл 17. При успехе, они узнают, что в склянке было *зелье преимущества*.

СВИДЕТЕЛИ

Здесь находится с полдюжины лавок с разными яствами и повседневными товарами из «Книги игрока», стоимость которых не превышает 5 зм. Но торговцы здесь не разговорчивы и самое лучшее, что персонажи могут услышать от них это «вон с Голосистой Мартой поговори, она всегда рада языком почесать», а чаще — «покупай и проваливай!». И лишь никогда не умолкающая Голосистая Марта всегда рада новым собеседникам.

ОТЫГРЫШ ГОЛОСИСТОЙ МАРТЫ

Марта — хозяйка лавки «Лакомства Подземья». Коренастая черноволосая дварфийка с гладко выбритым лицом и пышной грудью, нарочито подчеркнутой кожаным корсажем и наполовину распахнутой белой блузой. Ходят слухи, что прозвище «Голосистая» она получила совсем не за голос.

Марта напориста, харизматична и громогласна. Именно эти три качества заметно выделяют её на фоне других местных торговцев.

Цитата: «Ба, да кого ж ты собрался побеждать такой хилый, а? Отведай-ка колбаски!»

Голосистая Марта будет навязчиво предлагать персонажам свои подземные лакомства, и пока те не купят хоть что-нибудь, они не смогут добиться от неё никакой информации. Однако персонажи могут совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 14, чтобы получить информацию от Голосистой Марты, ничего не покупая.

Ниже представлен список товаров, которые персонажи могут приобрести в лавке «Лакомства Подземья», а также речёвки, с помощью которых Марта их рекламирует:

Товар	Речёвка	Цена
Вурмвюрст — колбаса из лилового червя	«Эй, красotka, ешь вурмвюрст, чтобы рос скорее бюст!»	5 зм

Грикбрáтен — жаркое из грика с грибными клёцками	«Хочешь крепким быть солдатом — нужно есть тебе грикбрáтен!»	1 зм
Шрикербрóт — хлеб из визгунов	«Парень, хошь убрать живот? Ешь почаще шрикербрóт!»	5 см
Бехи́ровка — настойка из бехира	«Чтобы ум был ясен днём, пей бехировку пред сном!»	2 см

Если Голосистую Марту убедили поделиться информацией или что-то приобрели у неё, она рассказывает следующее:

- Во время происшествия она была занята перебранкой с каким-то покупателем.
- Это был странный долговязый человек, под 2 метра ростом, одетый в мешковатую серую мантию с капюшоном.
- Он осматривал каждый её товар, а потом ругал его. При этом делал это настолько громко и убедительно, что привлекал внимание всех других посетителей торговых рядов.
- Как только в башне появилась дыра, этот покупатель практически моментально скрылся, так ничего и не купив.
- Марта припоминает, что он побежал куда-то на восток от торговых рядов.

1.2. ИдЯ ПО СЛЕДУ

Если персонажи в части 1.1 «У водонапорной башни» выполнили одно или несколько их нижеперечисленных предварительных условий, они получают возможность обнаружить соответствующие этим условиям зацепки:

I. ВРАГ В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

Предварительное условие. Любое из нижеперечисленных:

- В разделе I. «Дварфы-ремесленники» персонажам удалось выяснить направления удара по следам повреждений на резервуаре.

- Персонажи смогли получить информацию от Олорика или нашли улику в разделе II. «Детские забавы».

Зацепка. Персонажи теперь могут осмотреть конкретную часть пастбища, где, по их догадкам, мог находиться нарушитель в момент атаки по резервуару водонапорной башни. Если они успешно пройдут проверку Мудрости (Выживание) или Интеллекта (Расследование) со Сл 12 зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Земля в этом месте подтоплена и перемешана в грязь десятками овечьих копыт. Однако вы замечаете торчащий из грязи уголок какой-то грубой материи. Потянув за него, вы обнаруживаете, что это перепачканная овечья шкура. Даже не просто шкура, а пошитый костюм для маскировки под овцу. Судя по его размеру, носить такой мог разве что гном или полурослик.

Помимо овечьей шкуры, персонажи также при успехе обнаружат следы невысокого гуманоида, которые не успело размывать водой. По следам можно прочитать, что после атаки на резервуар злоумышленник зацепился за одну из овец и под её прикрытием, незамеченный в общей суматохе, пробрался до восточной части пастбища, где перелез через ограду и скрылся в жилых районах, расположенных чуть севернее торговых рядов. Персонажи могут продолжить преследование, идя по его следам.

II. СОУЧАСТНИК

Предварительное условие. Персонажи смогли получить информацию от Голосистой Марты в разделе IV. «Уличные торговцы».

Зацепка. Персонажи могут догадаться, что злоумышленник действовал не один, а с помощью соучастника, который отвлекал на себя все внимание. При успешной проверке Мудрости (Выживание) или Интеллекта (Расследование) со Сл 11, они могут обнаружить его следы. Не смотря на обилие других следов, его следы сложно спутать с другими, так как он, по описанию Марты, обладал исключительным

ростом, а значит и большим размером обуви. Персонажи могут продолжить преследование, идя по его следам.

1.3. ПОД МОСТОМ ДАЛАТА

И те, и другие следы через некоторое время приводят персонажей к мосту Далата, ведущему через реку Мирар к Южному берегу Лускана.

Прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Следы идут по узким улочкам района Мирабар и в скором времени выходят к мосту Далата — одному из трёх мостов, перекинутых через реку Мирар и соединяющих Северный и Южный берега Лускана. Однако следы не идут на мост, а спускаются по обрывистому берегу под него. Под мостом, в одной из его широких кирпичных опор, вы без труда обнаруживаете плохо замаскированную дверь.

Дверь заперта. Открыть её можно либо проверкой владения воровскими инструментами (инструменты должны быть в наличии) со Сл 15, либо проверкой Силы со Сл 17. Кроме того дверь имеет КБ 15, 18 хитов и иммунитет к психическому урону и к урону ядом.

Когда персонажи справятся с дверью и попадут внутрь, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

За дверью находится крохотное, 10 x 10 фт, пыльное помещение. Здесь нет никакой мебели. Две небольшие засаленные рогожки лежат в углу, видимо, служившие спальными местами. Пол завален всевозможным мусором: обрывками овечьей шкуры, обрезками ткани, недописанными или испорченными свитками, использованными перьями с засохшими на них чернилами, пустыми склянками и зачерствелыми остатками еды.

Персонажи могут обыскать помещение. При успешной проверке Интеллекта (Расследования) со Сл 12 они находят 65 зм, 2 рациона, свиток заклинания *защита от яда* и 2 зелья лечения.

Кроме того, вне зависимости от результата, они находят свиток-тайник (см. **Раздатку 1-1: «Свиток-тайник»**). Игроки должны будут

открыть этот свиток, справившись с головоломкой-лабиринтом, после чего внутри обнаружат записку (**Раздатка 1-2: «Записка фанатика»**). Попросите одного из игроков зачитать её вслух.

Если игроки не могут справиться с головоломкой, можете заменить её на проверку любого подходящего навыка со Сл 10.

Из записки персонажам должно стать понятно, что дыра в «Глотке» — дело рук фанатиков культа Бессмертного, и что они готовят в этот же день более опасную диверсию на рыночной площади, грозящую множеством жертв. Персонажи должны отправиться туда немедленно, если хотят успеть предотвратить массовое убийство мирных жителей.

НАГРАДЫ

По завершению этой части приключения, персонажи получают следующие награды.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи суммарно получают **2 рациона и 65 зм**, найденных в схроне культистов.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Там же, в схроне, персонажи находят следующие магические предметы:

- Свиток заклинания *защита от яда*
- 2 зелья лечения

БЛАГА

У персонажей была возможность заработать **Благо 1.1 «Кумиры детей»** в разделе II. «Детские забавы». Если это случилось, сообщите об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба, если ещё не сделали этого.

Очки достижений

Персонажи могли заработать очки достижений за перечисленные ниже события.

Просуммируйте их и передайте эту информацию администраторам с помощью талонов оповещения штаба.

Событие	Очки
Персонажи помогли дварфам-ремесленникам залатать дыру.	1
Персонажи самостоятельно залатали дыру, потратив на это менее 1 часа игрового времени.	2
Персонажи отыскали и следы злоумышленника, и следы его соучастника.	1
Персонажи нашли записку в свитке-тайнике	3

ЧАСТЬ 2: ЖНЕЦЫ ДУШ

Ориентировочное время: 1 час

Путь персонажей до рыночной площади пролегает по мосту Далата и далее через жилые кварталы Южного берега Лускана.

2.1. ЮЖНЫЙ БЕРЕГ

Когда персонажи переходят мост, минуя Далата, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Продвигаясь по узким извилистым улочкам Южного берега, вы не можете не обратить внимание на всё больше охватывающие город беспорядки: где-то вдалеке стражники гонятся за несколькими нарушителями, на соседней улице слышна перебранка и звуки потасовки, а в двух кварталах к востоку от вас полыхает зарево небольшого пожара.

В городе становится все более беспокойно, поэтому персонажи по пути участвуют в одном или нескольких случайных столкновениях. Выбирайте столкновения из списка ниже броском к6 и следите за временем: суммарно столкновения должны занять у вас **не больше получаса**.

к6	Столкновение
1	Нищий в беде
2	Мародёры
3	Неугодный посетитель
4	Дети на столбе
5	Усталые стражники
6	Под горячую руку

I. НИЩИЙ В БЕДЕ

Двое молодых людей, одетых в мантии волшебников (**фанатики культа**), издеваются над старым нищим, сидящим в переулке. Они опрокинули чашу для подаяний и оскорбляют его. Персонажи могут остановить издевательства и прогнать молодых волшебников успешной проверкой Харизмы (Убеждение или Запугивание) со Сл 15. При провале проверки волшебники атакуют персонажей, но как только

один из них будет убит или упадёт без сознания, другой попытается сбежать с поля боя.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного фанатика культа.

Сильный отряд: добавьте одного фанатика культа.

Что случилось? Если персонажи интересуются мотивами волшебников, то те являются ярыми противниками веры в Ильматера, бога страданий, мученичества и воздержания, а нищий посмел просить подаяния, благословляя их его именем.

БЛАГО 1.2: БЛАГОСЛОВЕНИЕ ИЛЬМАТЕРА

Если персонажи помогли нищему и при этом никто из молодых волшебников не был убит, группа зарабатывает **Благо 1.2 «Благословение Ильматера»**. Сообщите об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба.

II. МАРОДЕРЫ

Пара крепких, покрытых татуировками мужчин (**адепт боевых искусств и капитан разбойников**) выносят вещи из дома, в котором, кажется, недавно случился пожар. Один из них как-то подозрительно смотрит в сторону персонажей.

Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 12 в случае успеха позволит понять, что это не их дом и не их вещи. Кроме того, осмотр дома позволит найти внутри опалённые тела его бывших хозяев. Однако мужчины никого не пускают в дом, а если персонажи настаивают, то те нападают на них.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените адепта боевых искусств на капитана разбойников.

Сильный отряд: Добавьте одного капитана разбойников.

Что случилось? Если персонажи допрашивают мародёров, то те рассказывают, что увидели, как в доме взорвался огненный шар и, так как других свидетелей в округе не было, решили заглянуть внутрь. Обнаружив мёртвых хозяев, они решили поживиться тем, что ещё можно было спасти от огня.

III. НЕУГОДНЫЙ ПОСЕТИТЕЛЬ

На пути персонажей, футах в 40 впереди, находится небольшое питейное заведение «У Рона много не бывает». Прямо сейчас из него выходят пара крупных ребят во главе с хозяином и вышвыривают на улицу худощавого старичка в серой мантии. Персонажи не слышат, что вышибалы говорят ему, пока тот встаёт и отряхивается. Но отчётливо разбирают последующий мгновением позже вопль боли всех троих, сгорающих в конусе огня, внезапно возникнувшем из ладоней старика.

После этого старик подбирает полы своей длинной мантии и неожиданно бойко начинает убежать в сторону персонажей.

Вне зависимости от того, предпринимают ли что-то персонажи или просто продолжают движение, через 6 секунд (1 раунд) на пороге заведения появляется молодая девушка в одеждах официантки и с криками «Отец! Нет!» склоняется над одним из обгорелых трупов. Если персонажи в этот момент проходят мимо, она поднимает на них свои заплаканные глаза и молит: «Прошу, помогите!».

Если персонажи пытаются поймать старика, то тот даёт им бой (используйте статблок **смутьян культа**).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: У смутьяна культа 33 хита.

Сильный отряд: Добавьте одного фанатика культа.

Что случилось? Если персонажи интересуются сучившимся у официантки или постояльцев, то те рассказывают, что старик клеветал на короля Лускана и Верховных Капитанов, подбивая

народ на бунт, но хозяин заведения не смог этого стерпеть.

IV. ДЕТИ НА СТОЛБЕ

В извилистом узком проулке персонажи неожиданно натываются на 4 **упырей**, прыгающих вокруг фонарного столба. На самом верху фонарного столба, на высоте 15 фт, дрожат от страха двое детей: мальчик и девочка, на вид им 5-6 лет.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного упыря. У оставшихся упырей по 18 хитов.

Сильный отряд: Добавьте 2 упырей.

Что случилось? Дети не могут дать никакой внятной информации. Когда они залазили на фонарь, упырей ещё не было. Как те появились — дети не заметили. На фонарь же они лезли, чтобы подглядеть в окно комнаты напротив, где живёт их вредный сосед, который вчера отнял у них медовые леденцы.

V. УСТАЛЫЕ СТРАЖНИКИ

На безлюдной мостовой, прислонившись спинами к одному из зданий, устало сидят четверо лусканских стражников. При ближайшем рассмотрении можно заметить, что кожа их мертвенно бледна и местами даже сходит лоскутами. Они уже не живы, но достаточно бойко встают и нападают на персонажей, как только те приближаются (используйте статблок **жуткий воин** для каждого из них).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного жуткого воина. У оставшихся ужасающих воинов по 30 хитов.

Сильный отряд: Добавьте 2 жутких воинов.

VI. ПОД ГОРЯЧУЮ РУКУ

Улицу перегораживает разгневанная толпа. Они окружили двух молодых людей в мантиях волшебников, которые сейчас очень напуганы, но используют только защитные заклинания, пытаясь сдержать натиск толпы. Персонажи могут вмешаться и заступиться за волшебников. При успешной групповой проверке Харизмы со СЛ 15, им удастся убедить толпу не убивать волшебников, а отвести их на королевский суд. Если при этом хотя бы одно из значений групповой проверки было 20 или выше, толпа соглашается доверить персонажами самим передать волшебников в руки правосудия.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ

Если несколько существ пытаются выполнить что-то как единая группа, Мастер может попросить совершить групповую проверку характеристики. В такой ситуации умелые персонажи смогут прикрыть слабые стороны неумелых.

Для совершения групповой проверки все в группе совершают проверку указанной характеристики. Если как минимум половина группы достигла успеха, преуспевает вся группа. В противном случае вся группа проваливает проверку.

Если групповая проверка провалилась, толпа — заводила (**бард**) и 10 **обывателей** — нападает на персонажей. Заводила всеми силами старается избегать получать урон от персонажей, прячась за обывателей, среди которых есть опьянённые ненавистью старики, женщины и подростки. Но как только заводила потеряет сознание или умрёт, обыватели разбегутся. Напуганные волшебники не вмешиваются в бой.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 5 обывателей.

Сильный отряд: Добавьте 5 обывателей.

Что случилось? Недавно в соседнем квартале огненным шаром сожгли дом и всю семью, которая находилась в этот момент внутри. Позже, разгневанные жители соседних домов обнаружили двух волшебников и приписали им вину за поджог и убийство. Молодые волшебники отрицают причастность к этому инциденту (и они говорят правду).

2.2. РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

То, что увидят персонажи по прибытии на Рыночную площадь, зависит от количества игрового времени, которое они потратили в Части 1: «Дырявая глотка».

По умолчанию на расследование и выслеживание злоумышленников в районе Мирабар у персонажей ушёл 1 час игрового времени. Прибавьте к нему время, которое персонажи могли потратить дополнительно в первой части приключенческого маршрута (например, на латание дыры в «Глотке» или очистку одежды от грязи после детских забав). Затем зачитайте или перефразируйте один из следующих блоков текста.

Если персонажи потратили менее 2 часов:

На рыночной площади в полную силу идёт торговля. Покупатели ловко лавируют между цветастыми палатками и гружёными товарами тележками, а торговцы шутками да прибаутками друг у друга клиентов. Кажется, беспорядки в городе пока не затронули это место, и у вас ещё есть время, чтобы предупредить людей о грядущей опасности.

Если персонажи потратили 2 часа или больше:

На рыночной площади царит хаос: покупатели и торговцы с криками бегают между цветастыми палатками и гружёными товарами тележками, пытаясь укрыться от упырей, рыскающих по площади в поисках нерасторопных жертв.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Просторная рыночная площадь заставлена множеством гружёных товарами тележек и цветастых палаток, представляя собой хаотичный лабиринт торговых рядов. И палатки, и тележки являются труднопроходимой местностью, если персонажи захотят пройти их насквозь, вместо того, чтобы обходить.

Освещение. Яркое полуденное солнце хорошо освещает все вокруг.

Карнавальный помост. В юго-восточном углу рыночной площади находится квадратный

деревянный помост 20 x 20 фт. В былые времена здесь регулярно проводился Карнавал воров — ужасные публичные пытки и бесчеловечные казни нарушителей лусканских законов. Сейчас же этот помост служит сценой для городских мероприятий и выступлений гастролирующих артистов.

СОЮЗНЫЕ НАЁМНИКИ

Торговцы тупоголовой форелью — дварфы клана Боевого молота. Они предлагают персонажам помощь в бою, если им есть чем заплатить.

За 2 лусканские платиновые монеты 1к2 **дварфа Клана Боевого молота** могут присоединиться к группе на время этого боя.

АТАКА НЕЖИТИ

Если персонажи успевают прийти на рыночную площадь ещё до нападения, у них есть возможность предупредить торговцев и горожан об опасности. При успешной проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 12 все, кто находится на рыночной площади, в спешке покинут её до того, как начнётся вторая волна нападения.

ТАКТИКА

Нежить под предводительством культиста появляется и атакует двумя волнами. Цель нежити — убить как можно больше мирных жителей (**обывателей**), персонажей они будут атаковать только в случае защиты себя или культиста, а также если мирных жителей на площади не останется.

Культист, управляющий нежитью, будет стараться избегать урона, и защищать нежить и себя от персонажей. На убийство мирных жителей он отвлекаться не будет, этим должна заниматься нежить.

Культист носит на шее амулет с магическим кристаллом (*проводник душ*). Каждый раз, когда умирает живое существо в пределах 150 фт от кристалла, он будет пульсировать бледным бирюзовым сиянием, поглощая его душу и пересылая её к месту проведения Тёмного ритуала (см. «**Финал: Тёмный ритуал**»). Из-за ограничения дальности действия кристалла культист будет по возможности стараться

держаться упырей не далее, чем в 150 фт от себя. Обращайте внимание игроков на пульсацию кристалла, чтобы показать, что убийства мирных жителей нужно стараться предотвращать, иначе в будущем враг может стать гораздо сильнее. При смерти культиста кристалл продолжит работать, поглощая души убитых, однако его можно уничтожить физически (у кристалла КБ 10, 10 хитов и сопротивление всем видам урона).

Отмечайте, сколько душ поглотил магический кристалл, эта сумма понадобится вам по завершении боя.

ПЕРВАЯ ВОЛНА

Фанатик культа и 2 **упыря** нападают из одного из проулков к востоку от рыночной площади. Обратите внимание, если персонажи появляются на рынке уже в момент нападения, то они приходят с улицы, примыкающей к рыночной площади с севера и действуют в порядке инициативы.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного упыря.

Сильный отряд: Добавьте 2 упырей.

ВТОРАЯ ВОЛНА

В конце 4-го раунда боя 2 **упыря** нападают с северной стороны рыночной площади и ещё 2 **упыря** — с южной. Встройте их в конец инициативы.

Если персонажам ранее удалось убедить мирных жителей покинуть рыночную площадь, то ко второй волне нападения на рынке не останется обывателей, только персонажи и их союзные наёмники, и упыри сфокусируют всё внимание на них. Если персонажи отказались от союзных наёмников в первую волну нападения, они имеют возможность нанять их сейчас. Напомните им об этом.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного упыря.

Сильный отряд: Добавьте 2 упырей.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Осложнения добавляют риски в столкновение и создают опасность для мирных жителей. Используйте их в соответствии со следующими правилами:

- Осложнения начинают происходить со второго раунда первой волны и продолжают возникать в начале каждого последующего раунда (перед ходом первого участника в порядке инициативы) до тех пор, пока на рыночной площади не останется мирных жителей или пока бой не закончится.
- Определяйте осложнение по таблице ниже случайным броском или на своё усмотрение. Осложнения не должны повторяться.
- Персонажи могут спасать обывателей, используя своё действие. Если для этого требуется пройти какую-либо проверку, то её Сл равна 10.
- Если помощь не была получена до конца раунда, обыватель должен пройти спасбросок от смерти. Провал означает смерть мирного жителя и поглощение его души магическим кристаллом. При успехе обыватель теряет сознание, а осложнение переносится на следующий раунд. Таким образом, осложнения могут накапливаться.

к8 Осложнение

1	Один из жителей застыл в ужасе посреди рынка. Бездействующий и хорошо видимый со всех сторон, он представляет собой лёгкую добычу для врага.
2	Приближение упыря напугало упряжную лошадь одного из торговцев. Она порвала узду и в панике мечется по рынку. Лошадь вот-вот кого-то затопчет, если её не успокоить.
3	Опоры одной из палаток были случайно выбиты бегущей толпой, и её владелец оказался погребённым под тяжёлым навесом. Его крики о помощи всё больше привлекают к нему внимание упырей.
4	Торговец маслом пытался поджечь свой товар, чтобы отпугнуть нападающих, но сам загорелся и теперь с криками бежит в случайном направлении, объятый пламенем.

5	Одного из жителей придавило перевернутой телегой. Он не в силах сам её поднять, а окружающие слишком заняты спасением себя.
6	Обыватели в суматохе выбили основание из-под пирамиды тяжёлых бочек, и теперь одна из бочек катится в сторону дряхлой старушки, которая никак не успевает уйти с её пути.
7	Торговец запутался ногой в вожжах своего убегающего мула и теперь волочится за ним по земле. Если мула не остановить или не перерубить вожжи, торговец может погибнуть.
8	Какой-то ребёнок, судя по одежде из благородной семьи, героически бежит на упыря с деревянным мечом наперевес. Видно, что он очень неумел во владении оружием и встретит свою смерть как только сблизится с врагом.

Если союзные наёмники участвуют в бою, их можно просить справиться с осложнениями. Если персонажи не просят их об этом, то они предпочтут сражаться, а не помогать мирным жителям.

СОВЕТ МАСТЕРУ

Вы можете отдать союзных наёмников под управление игроков, нанявших их. Это облегчит вам игру и даст игрокам возможность по-настоящему почувствовать отдачу от своих действий.

ПОСЛЕ БОЯ

По завершении боя персонажи могут обыскать фанатика и найти на его теле *проводник души*, а также записку с инструкцией. Выдайте игрокам **Раздатка 1-3: «Жнецу душ»**, в которой указано, как пользоваться медальоном, а также примерное местоположение проведения Тёмного ритуала.

НАГРАДЫ

По завершению этой части приключения, персонажи получают следующие награды.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Кристалл в *проводнике душ* — это неограниченная голубая шпинель. Если персонажи сломали его, то осколки шпинели можно продать за **150 зм**.

Если персонажи решили не разрушать *проводник душ*, а оставить его себе, то он теряет свою магическую силу через 10 минут после активации культистом и становится обычной безделушкой. Однако камень в нём можно продать за **250 зм**.

БЛАГА

У персонажей была возможность заработать **Благо 1.2 «Благословение Ильматера»** в разделе I. «Нищий в беде». Если это случилось, сообщите об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба, если ещё не сделали этого.

ОЧКИ ДОСТИЖЕНИЙ

Персонажи могли заработать очки достижений за перечисленные ниже события.

Просуммируйте их и передайте эту информацию администраторам с помощью талонов оповещения штаба.

Событие	Очки
Персонажи успели принять участие в 2 случайных столкновениях в разделе 2.1 «Южный берег».	1
Во время нападения на рыночную площадь погибли мирные жители, но не более 5.	1
Никто из мирных жителей не погиб во время нападения на рыночную площадь.	2
Персонажи узнали примерное местоположение проведения Тёмного ритуала.	3

МАРШРУТ 2: ХРАМ ОРИЛЬ

ЧАСТЬ 1: МОНСТР

Ориентировочное время: 45 минут

Этот приключенческий маршрут начинается возле заброшенного храма Ориль, стоящего на улице Заходящего солнца.

1.1. ХРАМОВЫЙ КОМПЛЕКС

Когда персонажи прибывают сюда, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Храм Ориль высок и великолепен, его белоснежные стены и шпили мерцают под ярким летним солнцем. Вход в храмовый комплекс отмечен двустворчатыми воротами, украшенными замысловатой резьбой с изображениями снежинок.

У входа со скучающим видом стоит одинокий стражник, вооружённый копьём.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Улица Заходящего Солнца является одной из центральных улиц Лускана. Её ширина около 20 фт. Помимо храма здесь находятся хозяйственные и ремесленные постройки, а также жилые двух- и трёхэтажные дома.

Освещение. Яркое утреннее солнце хорошо освещает все вокруг, слепя прохожих лучами, отражёнными от белых храмовых стен и спилей. Каждый кто смотрит на храм со стороны улицы, совершает проверки Мудрости (Восприятие) и Интеллекта (Расследование) с помехой.

Храм Ориль. Высокие белокаменные стены храма тянутся вдоль улицы Заходящего Солнца. Над стенами устремляются в небеса высокие шпили из такого же белого камня. Снаружи в храм ведут старые, но крепкие двустворчатые деревянные ворота высотой 10 фт.

ЧАСОВОЙ

У приоткрытых ворот храма выставлен часовой — лусканский стражник по имени Эгбрехт. Он уведомлён, что персонажи будут расследовать произошедшее и ждёт их, чтобы ввести в курс дела.

ОТЫГРЫШ ЭГБРЕХТА

Эгбрехт — высокий и крепкий мужчина средних лет, с густой бородой и пронизательными голубыми глазами. Его прямая осанка выдаёт в нём бывшего солдата.

Говорит он низким уверенным голосом, только по делу, не тратя время на любезности.

Цитата: «С богами, шутки плохи. А с Ориль тем более»

Эгбрехт готов предоставить персонажам следующую информацию:

- Сегодня рано утром местные жители видели на стене храма какое-то ужасное существо.
- Собственно, визг и дикие крики увидевших его обывателей и привлекли стражу, патрулировавшую соседнюю улицу неподалёку.
- Ни пострадавших, ни вреда имуществу зафиксировано не было, поэтому Эгбрехта оставили опрашивать свидетелей и следить за храмом, ещё одного стражника послали гонцом во Двор Капитанов, а остальные вернулись к своим изначальным обязанностям.
- Эгбрехт опросил всех, кого смог, но не сумел добиться подробного описания монстра. Ясно только то, что чудовище было большого размера, долговязое, с длинными конечностями, которых было, по разным показаниям, то ли четыре, то ли шесть, а кожа его по цвету сливалась с белыми камнями, из

которых сложены храмовые стены. Оно лишь на мгновение показалось на стене, испугав жителей своим видом, после чего быстро скрылось на территории храма.

- Эгбрехт не входил в храм, но уверен, что храмовые ворота открывали не так давно. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 10 подтверждает его догадки. Если результат проверки 20 или выше, персонажи узнают, что ворота открывались около полуночи.

ВНУТРИ ХРАМА

Когда персонажи войдут в храм, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы входите в храмовый комплекс и начинаете осторожно исследовать его территорию, представляющую собой лабиринт из каменных столбов, арок и колоннад.

Вскоре вы обнаруживаете место преступления: между белыми колоннами, покрытыми красными пятнами, на полу нарисован большой круг призыва, наполовину стёртый и замазанный следами крови. Вокруг бесформенными кучами лежат несколько тел в серых балахонах. Некоторые из них, похоже, лишились конечностей или голов, у других на теле глубокие порезы и колотые раны.

К двум ближайшим к кругу призыва каменным столбам прикреплены четыре сломанные железные цепи, как будто кто-то пытался удержать что-то или кого-то.

Беглый осмотр места происшествия обнаружит следующее:

- 11 растерзанных женщин и мужчин, одетых в серые мантии, с множественными рваными ранами. Некоторые с отделёнными от тел конечностями.
- Начертанный на полу круг призыва с вписанной в него семиконечной звездой. Круг наполовину стёрт проволоченными по нему кровавыми телами, но над каждым из уцелевших концов звезды видны буквы: одна «Н» и две «Г» (по одной букве над каждым из концов, см. Рис. 1 «Круг призыва»).

- Четыре оборванные железные цепи, закреплённые на двух ближайших к кругу каменных столбах.
- Разбросанные по полу длинные полые металлические трубочки, испачканные в какой-то белёсой слизистой субстанции с неприятным серным запахом.
- Большое количество этой же жидкости, наполовину засохшей, разлито по полу вперемешку с осколками глиняного кувшина.
- Поодаль, за одним из столбов, стоит наполовину пустой деревянный ящик с двумя пустыми глиняными кувшинами внутри. Эти кувшины идентичны тому, что был разбит.

ПОИСК УЛИК

Если персонажи захотят более подробно осмотреть место происшествия, они могут обнаружить следующие факты при условии, что преуспели в указанных проверках:

Интеллект (Магия или Религия)

- **Сл 10** Круг призыва использовался для того, чтобы призвать кого-то из дьяволов.
- **Сл 15.** На концах звезды начертано имя того, кого призывает круг.
- **Сл 20** (или позвольте персонажам догадаться самостоятельно). Призван был гелюгон, ледяной дьявол.

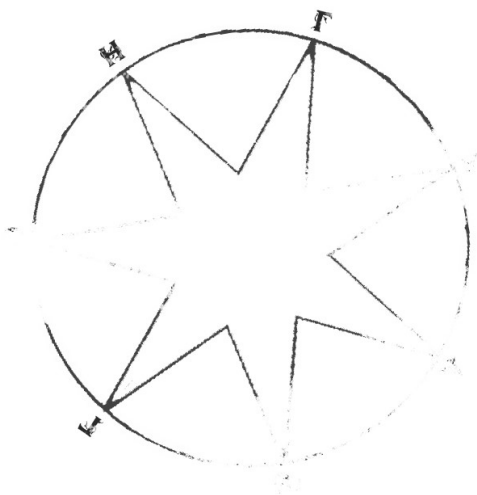


Рис. 1. Круг призыва

Интеллект (Расследование)

- **Сл 10.** Судя по оборванным цепям, здесь удерживали какое-то большое и сильное существо, которое позже вырвалось.
- **Сл 12.** Трубочки и кувшины использовались для сбора какой-то жидкости (хоть её образец и разлит на полу, сложно сказать, что это).
- **Сл 15.** Если верить следам, около полуночи сюда явилась группа культистов, призвала и заковала цепями какое-то существо и начала собирать какую-то его телесную жидкость (скорее всего кровь). Много позже существо вырвалось и разделалось со своими мучителями.
- **Сл 20.** Культистов было 12. Кувшинов в ящике было 4. Скорее всего один культист успел уйти и забрал с собой один из кувшинов.

Кроме того, персонажи обнаруживают следы самого существа. Сделать это нетрудно, так как существо, кажется, сильно ранено, и капли белёсой слизи на полу и стенах отмечают его путь.

1.2. Ускользящий дьявол

Преследование персонажами гелюгона включает в себя несколько небоевых столкновений. Выбирайте столкновения из списка ниже броском к6 или на своё усмотрение и следите за временем: у вас должно остаться в запасе **5-10 минут** на финальную сцену в разделе 1.3 «Загнанный в угол».

к6	Столкновение
1	Ледящий душу крик
2	Лёд на крышах
3	Немой свидетель
4	Западня
5	Шутник
6	Жертва

I. ЛЕДЯЩИЙ ДУШУ КРИК

Перед началом столкновения зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Выслеживая существо по улицам Лускана, вы вышли к очередному перекрёстку и поняли, что потеряли след.

Остановившись в замешательстве и осматриваясь вокруг, вскоре вы услышали нечеловеческие хриплые звуки, доносившиеся из одного из дворов через дорогу. Звуки были гортанными и дикими, от них по спине бежали мурашки. Возможно, тот, кого вы ищете, совсем недалеко!

Вы можете описать или даже издать что-то среднее между хриплым булькающим рыком и визгом. Позвольте игрокам подумать, что там находится монстр, которого они разыскивают.

Двор закрытый и огорожен со всех сторон многоэтажными бараками. Вход в него перекрывают хлипкие деревянные ворота. Нельзя увидеть, что находится за воротами, не открыв их, но помимо криков оттуда отчётливо слышно какое-то копошение. Если игроки насторожатся и начнут готовиться к бою, подыграйте им. Можете даже определить порядок инициативы, чтобы накалить обстановку.

СТАРЫЙ ДВОР

Как только игроки попадут во двор, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Войдя во двор, вы увидели двух детей, пытающихся залезть на дерево. Страшные крики принадлежали испуганному коту, застрявшему на одной из веток высоко над землёй. Кажется, дети пытаются спасти бедного кота, но вряд ли им это удастся без посторонней помощи.

Девочку зовут Герда, а мальчика — Сид. Они очень переживают за кота, но пока им никак не удаётся влезть на дерево. Дети могут рассказать следующее:

- Кота зовут Хрипун, он уже довольно старый.
- Герда и Сид были дома, а Хрипун как обычно гулял во дворе. Вдруг раздался громкий удар, треск и одновременно с этим Хрипун заверещал.

- Когда дети выбежали во двор, Хрипун уже сидел на дереве и орал.
- Кроме того, они обнаружили, что небольшой старый сарай оказался разломан. Возможно, он сам упал, так как был слишком ветхим, и этим напугал Хрипуна.
- Дети очень просят снять кота с дерева.

Кот находится на высоте 15 футов над землёй. Определите, кто из персонажей будет забираться на дерево и попросите его совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл 5. Когда персонаж поравняется с котом, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Поднявшись на дерево, ты замечаешь, что кот сильно напуган. В таком состоянии он очень агрессивен, шипит и машет острыми когтями, намереваясь разорвать в клочья всё, что к нему приблизится.

Если персонаж пытается взять кота, не взирая на его состояние, он гарантированно получает 1 рубящего урона и должен совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, чтобы удержаться на дереве. При провале он падает на землю, получая 1к6 дробящего урона от падения.

Для того, чтобы кот разрешил себя спустить на землю, персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Уход за животными) со Сл 12.

Куда дальше?

Если персонажам удалось убедить кота слезть с дерева, они могут использовать заклинание *разговор с животными*, чтобы узнать, что Хрипуна напугало именно появление большого чудовища, и кот может указать им, в каком направлении оно ушло.

В противном случае персонажи должны будут преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, чтобы взять след самостоятельно.

II. ЛЁД НА КРЫШАХ

Перед началом столкновения зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Идя по улице, вы мельком замечаете неясную белую фигуру на крыше двухэтажного барака. Что-то высокое и долговязое, гуманоидной формы, с длинными конечностями и, кажется, хвостом. В следующее мгновение фигура исчезает из поля зрения, скрывшись за широким дымоходом.

Персонажи находятся в 60 футах от своей цели. К тому же, чтобы пуститься в погоню, они должны забраться на крышу двухэтажного здания на высоту 25 фт, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10 или использовав подручные средства, такие как крюк-кошка.

Погоня проходит в режиме театра разума, вам не понадобится использовать для неё карту. Определите порядок инициативы и действуйте по ходам, чтобы отслеживать, какие персонажи вырвались вперёд, а какие отстают. Каждый раунд используйте таблицу «Осложнения погони» и затем в порядке инициативы собирайте заявки с игроков. Вы можете остановить погоню в любой подходящий вам момент, плавно переключившись на следующее столкновение или на часть 1.3 «Загнанный в угол», в зависимости от количества времени, которым вы располагаете.

Во время погони монстр постоянно скрыт от глаз преследователей и лишь изредка мелькает между кирпичными дымоходами и прочими надстройками его большая долговязая фигура. Персонажи могут определить, что это за существо (если они ещё не сделали это Храме Ориль) успешной проверкой Мудрости (Восприятие) со Сл 16 и следующей за ней успешной проверкой Интеллекта (Магия или Религия) со Сл 18.

к6 Осложнения погони

1 Стая голубей, которых вспугнуло чудовище, в панике несётся напрямик в сторону персонажей даже и не думая набирать высоту. Совершите спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале стая голубей считается для персонажа за 10 футов труднопроходимой местности.

2 Чудовище магическим образом создало стену льда высотой 10 фт, которая перегородила крышу по всей ширине (30 фт). К моменту, когда персонажи достигли её, стена уже чуть подтаяла и полностью растает через 7 раундов (42 секунды). Стене можно причинять урон и прорубать в ней проходы; у каждой 10-футовой секции КД 5, 15 хитов, уязвимость к урону огнём и иммунитет к урону кислотой, некротической энергией, психической энергией, холодом и ядом. Если секция уничтожена, она оставляет после себя область холодного воздуха. Каждый раз, когда существо перемещается по стене или проходит через область холодного воздуха, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая 4 (1к6) урона холодом при провале, или половину этого урона при успехе. Область холодного воздуха исчезает, когда исчезнет вся стена.

3 Персонажам необходимо перепрыгнуть на соседнюю крышу на расстояние в 11 фт в длину. Существа со значением Силы 11 и выше успешно совершают это прыжок. Тем же, у кого это значение ниже, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл, равной [11 - модификатор Силы персонажа], чтобы попытаться прыгнуть дальше своих обычных возможностей. Например, если модификатор Силы персонажа равен -1, то Сл будет равна 12 (при вычитании минус на минус даёт плюс). При провале персонаж падает с крыши, получая 2к6 дробящего урона от падения.

4 Черепица ломается и скользит под ногами впередиидущего персонажа. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 15 иначе начнёт скользить назад на 20 фт. Другой ближайший к нему персонаж может совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы остановить скольжение персонажа, который катится в его сторону. При провале, он тоже начинает скользить вместе с первым. Их общая дистанция скольжения увеличивается на 10 фт, а сложность проверки Силы становится на 2 выше. Этот «ком» может расти до тех пор, пока либо кто-то его не остановит, либо персонажи не упадут с крыши, получая каждый по 2к6 дробящего урона.

5 Выберите одного случайного персонажа. Участок крыши, на который он наступил,

оказался прогнувшимся и провалился под ним. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 14. В случае неудачи он наполовину проваливается в дыру и застревает в ней. В свой ход он можете попытаться выбраться из дыры успешными проверками Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 12. Альтернативно, другой персонаж может вытащить провалившегося успешной проверкой Силы (Атлетика) со Сл 12.

6 Группа стражников, патрулирующих улицу, замечает бегущих по крыше персонажей и, сочтя это подозрительным, приказывает им остановиться, иначе вынуждена будет стрелять. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) со Сл 12 позволит уговорить стражников опустить оружие. В противном случае, персонажи должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, при провале получая 1к8 урона от летящих в них арбалетных болтов.

III. НЕМОЙ СВИДЕТЕЛЬ

Перед началом столкновения зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы потеряли след монстра и теперь бродите по улицам в надежде отыскать хоть какую-то зацепку. Вскоре вы замечаете посреди небольшого проулка темнокожего человека средних лет с короткими седыми волосами.

По его виду можно понять, что он прошёл через множество невзгод, бороздя моря. Но сейчас он дрожит всем телом и в страхе вертит головой по сторонам, бормоча что-то себе под нос. Что могло так сильно его напугать? Он явно что-то видел. Осталось выяснить, что именно.

ОТЫГРЫШ МОРЯКА

Моряка зову Джамба, хотя персонажи пока не могут этого знать. И цвет кожи, и пёстрая, богатая на украшения одежда позволяют предположить, что скорее всего он с одного из торговых судов из Чалта или Калимшана, стоящих сейчас на якоре в порту Лускана.

Его язык будто парализован, мысли путаются, глаза вертятся без остановки, а по всему телу постоянно прокатываются волны мелкой дрожи.

Цитата: «Джа... джа... джа-джа-джа-а-амба!»

Персонажи могут попытаться привести моряка в чувства, но он всё равно не сможет изъясняться внятно: только что-то мычать и жестикулировать трясущимися руками. Чтобы добыть из него какую-либо информацию, персонажам придётся преуспеть в комбинации проверок Харизмы (Убеждение) и Мудрости (Проницательность), обе со Сл 12. Если одна из проверок комбинации провалена, изобразите, как моряк мычит или бубнит что-то нечленораздельное и активно жестикулирует, что никак не помогает понять его мысль. Если обе проверки в комбинации успешны, откройте игрокам один или несколько из нижеперечисленных фактов:

- Моряка зовут Джамба.
- Он увидел нечто невообразимо страшное.
- Это было существо огромного роста с головой насекомого и хвостом дракона. Оно было всё белое и от него веяло холодом.
- Существо прыгнуло откуда-то сверху прямо перед Джамбой и наклонилось так, что их лица почти соприкоснулись.
- Почти тут же в голове у Джамбы внезапно возникли и завертелись вереницей множество странных образов, сводя его с ума.
- Среди образов были: боль, страдания, цепи, жидкость, бегущая по трубкам, какие-то люди в мантиях волшебников с жестокими гримасами на лицах.
- Следующие образы: богатый особняк, люди в дорогих одеждах, связанные на полу, снова люди в мантиях волшебников, пожар.
- Потом существо резко распрямилось, словно приняв себя, отвернулось от Джамбы и быстро исчезло в юго-западном направлении.

Если время поджимает

Если времени совсем мало, вы можете сократить количество комбинаций проверок до одной успешной, заменив остальные нарративом, и выдать игрокам сразу всю информацию, что может рассказать Джамба.

IV. ЗАПАДНЯ

Перед началом столкновения зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Следы вели вас по узким переулкам и грязным улицам, пока вы, наконец, не достигли какого-то большого склада. Крепкие деревянные ворота склада сломаны. Что-то большое и сильное пробралось внутрь. Возможно, оно всё ещё там.

На складе темно, лишь скудное пространство перед воротами освещается пробивающимися через брешь лучами солнца. Высота потолков здесь достигает 30 фт. Длинные ряды крупных ящиков и бочек уходят в темноту по обе стороны от входа.

Если персонажи обладают тёмным зрением или используют источник света, чтобы осмотреться, попросите их совершить проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 10. При любом результате они понимают, что здесь хранится провиант и снаряжение для дальних плаваний, в том числе бочки с ромом, ящики с такелажем, ящики с солониной, сухарями и сухим бульоном и так далее. При успешном результате проверки персонажи также замечают, как вдалеке, на самой границе зрения, между ящиками белеет что-то достаточно крупное.

НЕ УКРАСТЬ, А ОДОЛЖИТЬ

Некоторые персонажи могут испытать желание выпить, съесть или взять себе что-то из того, что находится на складе. Можете позволить им это сделать. Персонажи могут найти здесь рационы, верёвки, блоки и лебёдки, пустые мешки, мыло, одеяла, свечи, цепи и шесты. Суммарно вес присвоенных предметов не должен превышать 20 фунтов на одного персонажа.

Чтобы добраться до того места, персонажам необходимо обойти несколько рядов из ящиков и бочек, потратив на это потратить чуть меньше минуты. Когда они доберутся до места, то обнаружат на земле ледяную полусферу диаметром около 10 футов, которая уже почти растаяла за то время, что персонажи шли до неё. Одновременно с этим они услышат грохот у самых ворот: это монстр сломал подпорку и

уронил стеллаж с огромными ящиками поперёк выхода. Сам он успел выскочить на улицу.

Другого выхода со склада нет, персонажи оказались заперты. Персонажам нужно раздвинуть ящики на достаточное расстояние для того, чтобы протиснуться между ними, совершив групповую проверку Силы со Сл 20.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ

Если несколько существ пытаются выполнить что-то как единая группа, Мастер может попросить совершить групповую проверку характеристики. В такой ситуации умелые персонажи смогут прикрыть слабые стороны неумелых.

Для совершения групповой проверки все в группе совершают проверку указанной характеристики. Если как минимум половина группы достигла успеха, преуспевает вся группа. В противном случае вся группа проваливает проверку.

Если персонажам не удаётся пройти групповую проверку, они могут повторить бросок. В случае повторного провала, считается, что группа использует подручные средства и тратит около получаса на то, чтобы разобрать завал.

V. ШУТНИК

Перед началом столкновения зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы выслеживали монстра по улицам Лускана, пока вновь не потеряли его следы. Разочарованные, вы озирались по сторонам и заметили бардессу, стоящую у входа в местный кабаk. Она, кажется, пристально смотрит куда-то вдаль. Может быть, она увидела что-то, что вам поможет?

ОТЫГРЫШ БАРДЕССЫ

Бардессу зовут Мелисса. Она высокая и стройная женщина, с рыжими волосами в стиле пикси, броскими аксессуарами и большим количеством сценического макияжа на лице. Она одета в яркий, кричащий наряд всех цветов радуги, который подчёркивает её экстравагантный стиль.

Она бестактна, настырна и несерьёзна, возможно из-за того, что немного пьяна. А может ей просто нравится отыгрывать роль уличного шута. Каждую свою фразу она сопровождает задорным смехом,

который достаточно привлекателен, не смотря на всё её возмутительное поведение.

Цитата: «Может по стаканчику? Нет? А как насчёт картишек? На раздевание, ха-ха!»

Мелиссу привлекает один или несколько персонажей из группы (пол и раса неважны) и она хочет прямо сейчас предаться с ним или с ними веселью, выпивке и азартным играм в стенах этого кабака. Ей не нравится, что персонажи куда-то торопятся.

Мелисса не видела никакого монстра, но будет обманывать их, что видела, только не расскажет, куда он побежал, пока персонажи не удовлетворят её желания. Когда персонажи ей надоедят, она отправит их по ложному следу.

Если персонажи захотят проверить правдивость её слов, чтобы не тратить время на выпытывание информации, которой попросту нет, то успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 15, покажет, что Мелисса просто играет с ними и на самом деле никого не видела.

VI. ЖЕРТВА

Перед началом столкновения зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Идя по очередному узкому переулку, вы натываетесь на ужасное зрелище: на земле в луже крови лежит человек, его тело скрючено в неестественном положении. Кажется, он мёртв. Хотя, нет, подойдя поближе, вы увидели, что человек ещё дышит, хотя и неглубоко. Глаза его закрыты, а лицо исказилось от боли. У вас ещё есть шанс его спасти!

Человек находится в полубессознательном состоянии от потери крови и болевого шока. Иногда он может слабо постанывать, но это большее, на что он способен.

Чтобы спасти несчастному жизнь, необходимо остановить кровотечение и привести его в более сознательное состояние успешной проверкой Мудрости (Медицина) со Сл 15. При провале проверки человек теряет сознание, но всё ещё можно стабилизировать его успешной

проверкой Мудрости (Медицина) со Сл 10. При провале второй проверки он умирает.

Если персонажи преуспели в первой проверке, то человек находится в достаточном сознании, чтобы рассказать следующее:

- Человека зовут Ригор.
- Он шёл по своим делам и никого не трогал, как вдруг мимо него с криками пробежал какой-то человек в балахоне.
- Минутой позже с крыши прыгнуло огромное белое «насекомое» и больно ударило Ригора в бок, отбросив в сторону.
- Не останавливаясь, оно пронеслось дальше в ту же сторону, куда убежал кричащий человек.

1.3. ЗАГНАННЫЙ В УГОЛ

В любой момент, когда вы решите, что время пришло, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Идя по улице, вы вдруг услышали какой-то грохот и треск. Вы побежали на звук и вскоре оказались перед невысоким сараем, в крыше которого виднелась большая свежая пробоина, из которой всё ещё поднималось в воздух облачко пыли.

Ворота в сарай закрыты, но не заперты. Перед тем как персонажи решат войти внутрь, попросите их совершить проверку инициативы и переходите в тактический режим, чтобы придать ситуации больше драматизма. Монстр определённо находится внутри.

Как только кто-то заходит внутрь, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Войдя в сарай, вы увидели высокое потустороннее существо, покрытое множеством ран, из которых ещё сочится белёсая жидкость. Его ледяная иссиня-белая кожа блестит в тусклом свете, а глаза светятся жутким разумом. Своим длинным хвостом, покрытым острыми шипами, существо прижимает к земле тело человека в сером балахоне, проткнув его насквозь, словно мотылька.

Внезапно, в ваших голосах прошелестел бестелесный голос: «Я здесь закончил. Мне надо уйти». Существо слегка пошатнулось, но устояло на ногах и сделало шаг в вашу сторону...

Умиравший гелюгон не агрессивен по отношению к персонажам, но, если они проигнорируют его слова и атакуют, дьявол будет драться до последнего.

Если персонажи захотят побеседовать, гелюгон готов ответить только на 3 их вопроса. Но его ответы должны быть краткими, каждый не длиннее одного предложения. Можете пользоваться информацией из врезки ниже в качестве подсказки, если вопросы будут про ситуацию в храме Ориль.

Что произошло?

Группа культистов ночью проникла в храм Ориль и особым ритуалом призвала одного из старших дьяволов (гелюгона). Они приковали его цепями к столбам храма, проткнули металлическими трубочками и собирали стекающий по ним дьявольский ихор в глиняные сосуды.

Дьявол был сильно обескровлен, но в конце концов ему удалось вырваться и убить призвавших его культистов. Одному из них удалось сбежать с сосудом, полным ихора и гелюгон из последних сил бросился в погоню.

Пока гелюгон гнался за культистом, персонажи гнались за гелюгоном и встретились с ним в тот момент, когда он, наконец, достиг свою жертву.

Вне зависимости от того, отвечает гелюгон на 3 вопроса или же персонажи молча расступаются перед, намереваясь пропустить, ледяной дьявол обращается к ним с просьбой его убить, так как это наиболее быстрый способ для гелюгона вернуться в Девять Преисподних. Если персонажи проигнорируют его просьбу и продолжают задавать вопросы или просто уйдут, он нападет на них, чтобы вынудить их сразиться.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: У гелюгона 5 хитов.

Сильный отряд: без изменений.

Если персонажи выполнят просьбу гелюгона и убьют его, не вынуждая того нападать, группа зарабатывает **Благо 2.1 «Большое дьявольское спасибо»**.

СОВЕТ МАСТЕРУ

Если у персонажей не получится убить гелюгона с первого удара, используйте возможность раскрыть комичность этой ситуации и немного посмеяться вместе с игроками! Гелюгон вполне может многозначительно вздыхать, закатывать глаза, отпускать саркастичные замечания или ещё как-то выражать своё отношение к силе, точности или удачливости персонажей.

ПОСЛЕ СМЕРТИ ГЕЛЮГОНА

Когда дьявол убит, от него остаётся лишь лужица дурно пахнущего иخورа. Но персонажи всё ещё могут обыскать фанатика и найти на его теле 25 зм и *зелье большого лечения*, а также записку со списком дел. Выдайте игрокам **Раздатку 2-1: «Список дел»**.

Из записки персонажам должно стать понятно, что культисты нарочно призвали дьявола для сбора недостающих ингредиентов для какого-то ритуала, и что они готовят в этот же день нападение на Двор Капитанов. Персонажи должны отправиться туда немедленно, если хотят успеть предотвратить нападение и спасти жизни членов городского совета.

НАГРАДЫ

По завершению этой части приключения, персонажи получают следующие награды.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи получают **25 зм**, найденных у мёртвого культиста.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Также у культиста персонажи находят *зелье большого лечения*.

БЛАГА

У персонажей была возможность заработать **Благо 2.1 «Большое дьявольское спасибо»** в разделе 1.3 «Загнанный в угол». Если это случилось, сообщите об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба, если ещё не сделали этого.

ОЧКИ ДОСТИЖЕНИЙ

Персонажи могли заработать очки достижений за перечисленные ниже события. Просуммируйте их и передайте эту информацию администраторам с помощью талонов оповещения штаба.

Событие	Очки
В разделе 1.1 «Храмовый комплекс» персонажи догадались, какого именно дьявола призвали культисты.	2
В разделе 1.1 «Храмовый комплекс» персонажи догадались, что культисты призвали дьявола, но не поняли, какого именно.	1
Персонажи успели принять участие в 2 случайных столкновениях в разделе 1.2 «Ускользящий дьявол».	1
Персонажи узнали о предстоящем нападении на Двор Капитанов.	3

ЧАСТЬ 2: ОСОБНЯК

Ориентировочное время: 1 час

Персонажи прибывают ко Двору Капитанов, где видят, что особняк уже захвачен, а члены городского совета взяты заложники.

2.1. ВОКРУГ, ДА ОКОЛО

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда вы приближаетесь ко Двору Капитанов, то видите, что парадные двери этого шикарного одноэтажного особняка выбиты и сильно обожжены, а образовавшийся проём защищён каким-то магическим барьером с периодически пробегающими по нему электрическим разрядами. Вокруг валяются обожжённые тела уличных стражников. От них всё ещё поднимается дым, видимо, нападение произошло совсем недавно.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Улица, прилегающая ко Двору Капитанов, полна обгорелых трупов. Здесь безлюдно. Все, кто здесь находился, либо погибли, либо убежали.

Освещение. Яркое полуденное солнце хорошо освещает все вокруг. Изнутри особняк также хорошо освещён настенными масляными лампами.

Магический барьер. Барьер выглядит как серьёзное, полное разрушительной электрической энергии препятствие. Яркие разряды то и дело пробегают по барьеру с характерным гудением. А персонаж, приблизившийся к нему на 10 фт или ближе почувствует характерный запах озона в воздухе. Барьер полупрозрачный, и за ним можно увидеть холл.

ПРОНИКНОВЕНИЕ

На самом деле магический барьер — это очень реалистичная иллюзия, сотворённая с помощью свитка заклинания *образ*. Если персонажи

осмелятся, то физическое взаимодействие с барьером даст понять, что он не представляет никакой опасности. Кроме того, существа, визуально исследующие барьер, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Магия или Расследование) со Сл 17.

Альтернативно, персонажи могут попытаться поискать другой вход в здание, в обход барьера. В этом случае попросите их совершить проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) со Сл 10. При успехе они замечают приоткрытое окно в юго-восточной части особняка, слева от главного входа, ведущее в **зону 1** (см. **Карту 2-1: «Двор Капитанов»**). Остальные окна закрыты крепкими ставнями (в том числе и те, что ведут в зону 3). Если персонажи хотят их сломать, чтобы попасть внутрь, то у ставен КБ 15, 10 хитов и иммунитет к психическому урону и к урону ядом. Однако эти действия привлекут внимание культивистов из соответствующей зоны.

Во время того, как персонажи изучают магический барьер или ищут обходной путь, на улице появляется молодая полуэльфийка с тёмно-розовым оттенком кожи и перекинутым через плечо коротким луком. Это Бриннель и она интересуется, что здесь произошло.

ОТЫГРЫШ БРИННЕЛЬ

Бриннель очень любопытна и наблюдательна, она всегда стремится узнать больше об окружающих. У неё озорной характер и она любит подтрунивать над друзьями, используя свою сообразительность и острый язык. Несмотря на это, она также очень дружелюбна и открыта.

Её движения грациозны и плавны, а её голос звонкий и в то же время мелодичный, как перезвон колокольчиков.

Цитата: «Сочувствую, но и у меня есть свои дела»

СОЮЗНЫЕ НАЁМНИКИ

Бриннель — опытная лучница и её помощь могла бы пригодиться персонажам.

За 2 лусканские платиновые монеты **Бриннель** может присоединиться к группе на время их пребывания в особняке.

2.2. ПОПАВ ВНУТРЬ

Попав в особняк одним из способов, персонажи могут перемещаться по описанным ниже зонам.

ЗОНА 1: Холл

В холле никого нет, кроме ещё нескольких мёртвых тел. Одно из них принадлежит культисту в сером балахоне, а три других — охранникам этого здания.

Из холла можно попасть в **зоны 2, 4, 5 и 6**.

ЗОНА 2: КОМНАТА ОХРАНЫ

Один **смутьян культа** и один **фанатик культа** обыскивают помещение. Фанатик роется в сундуке, стоящему западной стены, а смутьян перебирает содержимое книжного шкафа в юго-восточном углу комнаты. Его хорошо видно и через приоткрытое окно с улицы, и из холла через полностью отворённую дверь.

Культисты, уверенные в том, что через магический барьер к ним никто не сунется (и из-за криков из **зоны 3**), совершенно потеряли бдительность, поэтому их пассивная Мудрость (Восприятие) снижена на 5.

В дверь, ведущую в зону 3, кто-то регулярно барабанит изнутри, бранясь и крича «откройте немедленно!», однако культисты игнорируют эти звуки, полностью погрузившись в свои дела.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите фанатика культа.

Сильный отряд: Замените фанатика культа на смутьяна культа.

Из комнаты можно попасть в **зоны 3 и 4**.

СОКРОВИЩА

У смутьяна культа есть ключи от двери, ведущей в **зону 3**. В комод, стоящем у северной стены, персонажи могут найти *зелье лечения*.

ЗОНА 3: КАМЕРА ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Эта небольшая комнатка предназначена для временного содержания заключённых, ожидающих решения суда, который обычно проходит в стенах Двора Капитанов. Сейчас она заперта снаружи, а ключи от неё находятся у смутьяна культа в **зоне 2**. Замок двери также можно вскрыть успешной проверкой владения воровскими инструментами (инструменты должны быть в наличии) со Сл 15.

Когда персонажи попадают внутрь, они видят прислугу, которую культисты согнали в эту комнату и заперли: престарелого консьержа, гнома-секретаря и трёх горничных. Одна из горничных как раз и барабанила постоянно в дверь, требуя, чтобы их выпустили.

ЗОНА 4: ЗАЛ СОБРАНИЙ

Из зала собраний доносятся несколько голосов, общающихся на повышенных тонах. Культисты громко общаются с пленниками в северной половине протяжённого зала, поэтому если персонажи приходят через дверь, ведущую из **зоны 2**, они могут войти незамеченными и спрятаться за длинными рядами стульев, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 7.

Из зала собраний можно попасть в **зоны 1 и 2**.

ПЛЕННИКИ

Культисты держат пленников у северной стены. 3 Верховных Капитана (Барам, Сулджек и Таэрл), а также с полдюжины членов городского совета сидят, привязанные к креслам. Капитан Сулджек горячо спорит с одним из культистов, пытаясь выторговать своё освобождение. На полу лежат несколько мёртвых тел в богатых одеждах. Видимо, кто-то из членов совета пытался оказать сопротивление и был убит.

КУЛЬТИСТЫ

Один **фанатик культа** и 2 **культиста** находятся возле пленников. Фанатик культа дискутирует с Сулджеком, отвергая его предложения одно за другим.

В центре зала ещё 2 **культиста** рисуют цветными мелками на полу большой круг по схеме с пергамента, который держит в руках второй **фанатик культа**. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 12 может догадаться, что это — круг телепортации.

Бой

Как только культисты замечают персонажей — завязывается бой. Фанатик культа первым сворим действием уничтожает пергамент со схемой круга телепортации, а в последующие раунды действует как обычно.

Когда культистов остаётся меньше половины, фанатики культа начинают прятаться за заложниками (только за рядовыми членами совета, не за Верховными Капитанами). В этом случае считается, что фанатики культа получают укрытие на половину (бонус +2 к КБ и спасброскам Ловкости).

Кроме того, если при броске атаки по фанатику культа, находящемуся за заложником, у персонажа выпадает натуральная «1», атака персонажа случайно убивает заложника (а фанатик культа теряет укрытие).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените одного фанатика культа на смутьяна культа.

Сильный отряд: Замените одного фанатика культа на культиста.

ПОСЛЕ БОЯ

По завершении боя персонажи могут обыскать культистов и найти у них драгоценностей и монет разного номинала общей стоимостью 150 зм, а также записку с инструкцией. Выдайте игрокам **Раздатку 2-2: «Группе захвата»**, в которой в том числе указано примерное местоположение проведения Тёмного ритуала.

ЗОНА 5: БИБЛИОТЕКА

В библиотеке, уставленной шкафами с книгами по истории города, морскому делу и географии Фаэруна, никого нет.

ЗОНА 6: ПРИЁМНАЯ

Когда персонажи открывают дверь в приёмную, то видят тело обезглавленного охранника, лежащего в луже крови, которая уже наполовину впиталась в небольшую ковровую дорожку.

В комнате царит беспорядок: письменный стол и стулья опрокинуты, бумаги и книги, упавшие с книжных полок, разбросаны по полу.

В северной стене есть небольшая дверь без замка, из-за которой слышится монотонный ритм капель: «кап, кап, кап».

Кладовая

За дверью находится кладовая. Если персонажи открывают дверь, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы тянете на себя ручку и успеваете заметить тонкую, почти невидимую нить, закреплённую на внутренней стороне двери, прежде чем слышите звон разбиваемого стекла, за которым моментально следует яркая ослепляющая вспышка сине-зелёного света.

Вы ощущаете, как сквозь вас проходит волна невидимой энергии, которая распространяется за границы комнаты и, возможно, распространяется по всему городу. Вместе с этим вы чувствуете прилив сил, текущий по вашим венам, но также и что-то тёмное и извращённое, проникающее в сердце.

При этом они слышат слабый щелкающий звук, и внезапно комнату наполняет ослепляющая вспышка света. Следующее, что они знают, это то, что их отбрасывает мощная ударная волна,

Открыв дверь кладовой, группа активирует магическую бомбу, искажающую душу, и зарабатывает **Благо 2.2 «Жажда плоти»**.

Если персонажи осматривают кладовую, то находят там осколки каких-то алхимических

сосудов и трубочек, да пыльные бумаги и книги. Здесь нет ничего, что могло бы им пригодиться.

Персонажи узнали примерное местоположение проведения Тёмного ритуала.

3

НАГРАДЫ

По завершению этой части приключения, персонажи получают следующие награды.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

У побеждённых культивистов персонажи находят драгоценности и монеты разного номинала общей стоимостью **150 зм.**

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Персонажи могли найти *зелье лечения* в зоне 2: «Комната охраны».

БЛАГА

У персонажей была возможность заработать **Благо 2.2 «Жажда плоти»** в зоне 6: «Приёмная». Если это случилось, сообщите об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба, если ещё не сделали этого.

ОЧКИ ДОСТИЖЕНИЙ

Персонажи могли заработать очки достижений за перечисленные ниже события. Просуммируйте их и передайте эту информацию администраторам с помощью талонов оповещения штаба.

Событие	Очки
Персонажи не активировали магическую бомбу, искажающую душу в зоне 6: «Приёмная»	1
Во время боя персонажей с фанатиками культа погиб всего один заложник.	1
Никто из заложников не погиб во время боя персонажей с фанатиками культа.	2

МАРШРУТ 3: «САБЛЯ»

ЧАСТЬ 1: «САБЛЯ»

Ориентировочное время: 45 минут

Этот приключенческий маршрут начинается возле заброшенного храма Ориль, стоящего на улице Заходящего солнца.

«Сабля» — одна из самых оживлённых таверн в городе, пристанище для экипажей пиратских кораблей, пришвартованных в гавани, а также для подруг пиратов, на которых те тратят свою долю добычи.

Когда персонажи достигают таверны, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Оживлённая пиратская таверна «Сабля» — это место, где посетители погружаются в атмосферу морских приключений. На входе вас встречает старая деревянная статуя в виде корабельного кормчего, а на стенах висят красочные картины с изображением морских сражений и карт.

Сегодня в таверне многолюдно и шумно. Посетители возбуждённо кричат и машут руками, часто поддакивая друг-другу. Из криков вы можете разобрать, что они недовольны ситуацией в городе и винят в этом недавние политические нововведения Лускана. Они во-вот сорвутся и ринутся на штурм королевской резиденции.

Персонажам необходимо будет придумать, как они могут остудить пыл толпы. В противном случае большая толпа горожан и моряков выйдет на улицы, и пламя этого недовольства может разрастись многократно, повергая Лускан в ещё больший хаос.

1.1. КТО?

Таверна с комфортом вмещает около 70 человек. Сейчас же в ней, навскидку, больше 100. Люди теснятся за столами, у барной стойки, а те,

кому не хватило места, топчутся у входа внутри и даже перед таверной.

Персонажи могут захотеть найти зачинщика, кто заводит эту толпу и внушает им нехорошие мысли и намерения. Позвольте им совершить проверку Интеллекта (Расследования). В зависимости от выпавшего результата, они могут обнаружить, что:

- **Сл 5.** Совершенно непонятно, кто за этим стоит.
- **Сл 10.** Вы вычисляете несколько наиболее активных и крикливых групп. Возможно, кто-то из них и заварил эту кашу.
- **Сл 15.** Кажется, зачинщик разогрел толпу, а сам скрылся или просто притих, позволяя огню недовольства разгораться самостоятельно.

Вне зависимости от результата, персонажи обращают внимание на наиболее радикально настроенные группы, которые уже вот-вот готовы поднять бунт. Необходимо успокоить эти группы (или хотя бы несколько из них, если время поджимает), чтобы недовольство толпы схлынуло. Однако к каждой группе потребуется отдельный подход.

ДРАКА В ТАВЕРНЕ

Во время общения с недовольными посетителями, персонажи могут быть втянуты в драку. Вам следует помнить, что в таверне «Сабля» нельзя обнажать оружие и пользоваться особыми способностями или заклинаниями. Это будет истолковано как нечестный бой. Если у НИП в статблоте указаны атаки оружием, замените их на безоружные удары (если не сказано иного). Дерущиеся также не используют щиты.

Если персонажи дерутся нечестно, любой из зрителей может сделать им замечание. Если замечание будет проигнорировано, то уже вся

таверна ополчится на нарушителей, а владелец «Сабли», выдворит персонажей за двери и запретит им возвращаться (запрет может быть снят не ранее следующего дня, если персонажи публично признают свою вину).

Если хиты персонажа или НИП в драке в таверне падают до 0, то он считается проигравшим, и в следующем раунде, если он дрался честно, зрители или сотрудники таверны тем или иным способом восстанавливают ему 1 хит, приводя в сознание.

ГОРОЖАНЕ

Когда персонажи подходят к этой группе людей (используйте для них статблочки **головорезов**), зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Пятеро мужчин в простой городской одежде и сдвинутых на затылок головных уборах сидят за круглым столиком, уставленным полупустыми кружками с элем. Они громко и в грубой форме обсуждают политическую ситуацию в городе, очень нелестно отзываясь о новоизбранном короле.

Если искатели приключений пообщаются с ними, то узнают, что их дома прилегают к улицам, где проходил городской фестиваль в честь коронации Короля Лускана. Их дома сильно пострадали: перепачканы стены, местами испорчено уличное освещение, поломаны ставни и даже двери. Они неоднократно обращались с этой проблемой к представителям власти, но никто не спешит решать их проблемы.

Чтобы отговорить их от бунта, персонажи должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 14. При провале, один из мужчин вскакивает и начинает толкать одного из персонажей, задавая вопросы в духе «Слышь, тебя Король подослал, что ли?». Немного потолкавшись, он переходит к более агрессивным действиям и завязывается драка (см. врезку **Драка в таверне** выше).

Горожанин дерётся честно, и его друзья не вмешиваются, если драка происходит один на один. Но если к драке присоединяются другие персонажи, то и горожане приходят на помощь своему товарищу, чтобы сохранить численный

баланс между дерущимися (но помните, что их всего пять).

Драка — хороший способ выплеснуть агрессию. Вне зависимости от того, проиграл он или победил, горожанин, выражает уважение своему оппоненту и в приподнятом настроении идёт допивать свой эль. Он и его друзья сегодня уже не будут помышлять о бунте.

ДВАРФЫ-ТОРГОВЦЫ

Когда персонажи подходят к этой группе dwarфов (используйте для них статблочки **дуэргаров**), зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Шестеро dwarфов с пепельно-серой кожей, напоминающих торговцев, сидят за уставленным яствами столом, общаясь между собой на dwarфийском языке и иногда переходя на общий, чтобы активно поддержать крики «долой Короля!» и им подобные.

Эти dwarфы — дуэргары, доставляющие на рынок Лускана грибы и другие деликатесы Подземья.

Торговцы, однако, настороженно относятся к незнакомцам. Если искатели приключений хотят пообщаться с ними, им придётся преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 18 или купить им пива (1 кружка здесь стоит 5 мм).

При успехе, дуэргары рассказывают персонажам, что недовольны ростом торговых пошлин, в то время как безопасность торговых трактов никто не обеспечивает. Там орудуют разбойники, нападающие исподтишка и берущие торговые караваны измором.

Чтобы отговорить дуэргаров от бунта, персонажи должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 12. Если персонажи участвовали в случайном столкновении «II. Бей и беги» в приключениях **SCDD1-2B «Взять лучше живым»**, **SCDD1-2C «Зомби, ну почему всегда зомби»** или **SCDD1-2D «Хребет Мира»**, они совершают эту проверку с преимуществом.

При провале, персонажи не теряют хорошего отношения дуэргаров к себе и могут продолжать

вести беседу, чтобы попробовать спить dwarфов. Бросьте 2k10. Выпавшее значение — это количество подходов в выпивке (каждый по 6 кружек), которое необходимо этим дуэргарам до полного опьянения, после которого они уже не будут помышлять о бунте.

СОКРОВИЩА

Если персонажи покупают дуэргарам пива, те в свою очередь угощают их питательными спорами зархвуда (гриба, растущего только в Подземье). Персонажи получают 4 рациона.

ПИРАТЫ

Когда персонажи подходят к этой группе людей (один **первый помощник пират** и два **пиратских боцмана**), зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Три бывалых пирата сидят за небольшим столом, на котором стоит большая бутылка с ромом и три рюмки. Они одеты в потрёпанные кожаные куртки и штаны, украшенные тяжёлыми пряжками. На головах у них широкие повязки, скрывающие просаленные волосы. Пираты уже достаточно пьяны, но это только ещё больше раззадоривает их. Один из них настолько охрабел, что с криками «Да я этого вашего Короля сам порешу!» машет над головой своей длинной саблей.

Если искатели приключений пообщаются с ними, то узнают, что пираты возмущены изменениями в политической системе города. Их вполне устраивало, когда у руля стояли Верховные Капитаны. Они опасаются, что появлением Короля у власти всё не закончится, и рано или поздно пиратство в некогда вольном Лускане станет наказуемым деянием, как и в остальных городах Побережья Мечей.

Чтобы отговорить пиратов от бунта, персонажи должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 16. Если персонажи участвовали в приключении **SCDD1-1C «Месть корсара»** и заработали сюжетную награду **Пират Лускана**, они совершают эту проверку с преимуществом.

При провале, пираты втроём нападают на персонажей и завязывается драка (см. врезку **Драка в таверне** выше).

ФЕРМЕРЫ

Когда персонажи подходят к этой группе фермеров (все **обыватели**), зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Большая группа фермеров, судя по их простым льняным рубашам и штанам, с перепачканными землёй штанинами, кучкуется возле длинного стола. Некоторые из них успели занять сидячие места, но большинство стоят рядом. Один из фермеров, обращаясь к своим товарищам, говорит: «Мы тут живём в постоянной опасности, пока лусканские власти набивают себе брюхо, укрывшись за городскими стенами!». Остальные фермеры, разгорячённые его речами, громко поддакивают и потрясают кулаками в знак согласия.

Если искатели приключений пообщаются с ними, то узнают, что фермеры негодуют по многим причинам: за границами города похищают людей, по деревням шастает нежить и гоблины-налётчики жгут дома. А Король, по их словам, никак не реагирует на эти проблемы.

Фермеры не доверяют людям, «которые только языком чесать и горазды!». Однако, если персонажи участвовали в приключении **SCDD1-2A «Мёртвые души»**, они могут рассказать фермерам, что спасли похищенных людей и назвать их имена, в качестве доказательства. После этой радостной новости фермеры уже не будут помышлять о бунте.

В качестве альтернативы, персонажи могут просто тумачами прогнать наиболее крикливых фермеров из таверны. Бросьте 2k10. Выпавшее значение — это количество фермеров, которых надо победить в драке (см. врезку **Драка в таверне** выше), чтобы остальные перестали помышлять о бунте.

БЛАГОДАРНЫЙ ЗРИТЕЛЬ

Если персонажи приняли участие хотя бы в одной драке в таверне, к ним после боя подойдёт человек благородного вида и крепкого телосложения. Его

зовут Большой Пит и он владелец полулегального бойцовской ямы, расположенного где-то в Крысиной аллее.

Ему очень понравилось, как держались персонажи (независимо от того, победили они или проиграли) и он хочет вознаградить их тремя зельями лечения.

Он также говорит, что хотел бы предложить персонажам выступить в его яме, но не сейчас, а когда обстановка в Лускане станет поспокойнее.

Если персонажи завершили раздел 1.1. «Кто?» без единой драки, группа зарабатывает **Благо 3.1 «Божественное вдохновение»**.

1.2. ГДЕ?

Те группы, которые удалось отговорить от бунта, могут припомнить некоторые факты, которые помогут персонажам в поиске зачинщика беспорядков в таверне.

ОПРОС ГОРОЖАН

Горожане вспоминают, что недалеко от их столика сидел какой-то старик и громко обсуждал со своими спутниками недавний фестиваль в городе, сколько после него осталось мусора и что властям хорошо бы выплатить компенсации жителям улиц, которые пострадали от этого праздника.

ОПРОС ДВАРФОВ-ТОРГОВЦЕВ

Дуэргары припоминают, что некий человек с белой бородой и необычной тростью угостил их пивом с копчёным окороком и начал разговор о торговле, как она идёт, нет ли проблем на дорогах и окупаются ли пошлины, которые после коронации подняли на 10 зм, дабы компенсировать издержки городской казны. Кажется, он ушёл из таверны.

ОПРОС ПИРАТОВ

Эти крепкие мореплаватели вспоминают двух молодых парней, которые восхищались пиратами, их внешним видом и оружием, а также расспрашивали об их похождениях. Парни

даже купили им бутылку рома, правда сами пить не стали.

Однако вскоре их позвал, кажется, их старый хромой отец, и сказал что-то вроде: «Пираты — это уже прошлое. Слышал, новый Король готовит указ, чтобы запретить пиратство насовсем. Оно и к лучшему! Идёмте домой».

ОПРОС ФЕРМЕРОВ

Фермеры говорят, что зашли в таверну в поисках новостей, но увидели, что многие здесь хулят Короля и новый лусканский уклад. Одновременно с этим какой-то добрый старичок с клюкой предложил им бесплатного хлеба и лука. Целый стол завалил этой едой и сказал: «Ешьте, пока можете, а то вскоре хлеб только у Короля да его приближённых останется. Сельчане то пропадают, новый урожай скоро некому будет собирать!».

1.3. Куда?

Получив описание потенциального зачинщика, персонажи могут выследить его по примечательному следу его трости. Это не составит особого труда, трость хорошо отпечатывается в грунте местных улиц.

Следы ведут в сторону Драконьего пляжа. Как только персонажи отправятся туда, переходите к Части 2: «Маяк лацедонов».

НАГРАДЫ

По завершению этой части приключения, персонажи получают следующие награды.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи могут получить **4 рациона**, если дуэргары их угощают.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Если персонажи участвовали в драке в таверне, Большой Пит дарит им 3 зелья лечения (см. врезу **Благодарный зритель**).

БЛАГА

У персонажей была возможность заработать **Благо 3.1 «Божественное вдохновение»** в разделе 1.1 «Кто?». Если это случилось, сообщите об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба, если ещё не сделали этого.

ОЧКИ ДОСТИЖЕНИЙ

Персонажи могли заработать очки достижений за перечисленные ниже события.

Просуммируйте их и передайте эту информацию администраторам с помощью талонов оповещения штаба.

Событие	Очки
Персонажи участвовали в одной драке в таверне.	1
Персонажи участвовали более чем в одной драке в таверне.	2
Персонажи отговорили от бунта все 4 группы посетителей таверны.	1
Персонажи отправились по следам зачинщика	3

ЧАСТЬ 2: МАЯК ЛАЦЕДОНОВ

Ориентировочное время: 1 час

Персонажи, идя по следам зачинщика, прибывают на Драконий пляж, первоначальную гавань Лускана, ныне почти не используемую. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда-то шумная гавань превратилась в тень своего прежнего «я», с несколькими ветхими зданиями, остовами старых кораблей, и множеством рыбацких лачуг и лодок, разбросанным вдоль береговой линии. Под вашими ногами шелестит бледно-золотистый песок, а вдалеке небольшие волны мягко плещутся о берег.

На пляже есть несколько старых, но всё ещё крепких пирсов. Вдалеке, на одном из пирсов, вы замечаете группу людей в серых балахонах, которые копошатся вокруг чего-то, излучающего медленно пульсирующее бледно-бирюзовое сияние. Редкие рыбаки, занимающиеся своими делами тут и там на пляже или ставящие сети возле берега, с интересом наблюдают за их работой.

2.1. БИТВА НА ПЛЯЖЕ

Культисты устанавливают на пирсе магический маяк, привлекающий морскую нежить на Драконий пляж. Пирс достаточно далеко от персонажей (примерно в 250 фт) и, настроив маяк, культисты быстро уйдут. Персонажи могут попытаться их настичь, но им придётся лавировать между рыбацкими хижинами и крупным мусором, разбросанным по пляжу.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Яркое полуденное солнце хорошо освещает все вокруг.

Местность. Рыбацкие лачуги рядами ютятся у городской стены вдоль всего пляжа. Между ними и водой изогнулся неровным полумесяцем песчаный пляж, усеянный крупным мусором, таким как дырявые лодки, сломанные ящики и даже детали старых кораблей. Ширина пляжа в разных местах варьируется от 30 до 60 фт. 5

старых пирсов стоят на расстоянии в 100 фт друг от друга.

Рыбацкие лачуги. Низкие покосившиеся лачуги построены наспех из подручных средств, у них нет окон и печных труб. Снаружи невозможно понять, есть кто-то в лачуге в данный момент или нет.

Пирсы. Каждый пирс шириной 20 фт и длиной 200 фт. Первые 50 фт своей длины он идёт над плавно опускающимся берегом и возвышается над водой на 10 фт.

Мусор. Крупный мусор на пляже может дать укрытие на половину существу не больше Среднего размера. Однако он же мешает быстрому перемещению. Находясь на Драконьем пляже, персонажи не могут совершать действие Рывок.

МОРСКИЕ УПЫРИ

Если персонажи, увидев культистов, перешли в тактический режим и определили порядок инициативы (например, чтобы атаковать или подкрасться к ним поближе), то позвольте им совершить действия в первом раунде, в конце которого зачитайте или перефразируйте следующий текст. Если нет — зачитайте этот текст, когда они немного осмотрятся на пляже.

Внезапно культисты резко срываются с места и бегут прочь. На месте, где они только что были, вы видите что-то, напоминающее короткий посох с набалдашником в виде хрустального черепа. Он парит в воздухе в полуметре над пирсом и пульсирует лучами ослепительного бледно-бирюзового света.

Вода в море словно оживает и начинает бурлить, рыбаки в панике бросают свои сети и гребут к берегу. Вы замечаете, как на берег из воды выскакивают уродливые морские упыри с острыми как бритва зубами и зазубренными когтями, лишь лёгкого касания которых хватает, чтобы самых неудачливых рыбаков скрутила судорога и их бездвижные тела рухнули на песок.

МАЯК

Короткий посох с черепом является магическим предметом, маяком, который привлекает морских упырей (**лацедонов**) на Драконий пляж и находится в 60 фт от входа на пирс.

Каждый раз, когда кто-то из лацедонов атакует или становится целью атаки, парящий посох вспыхивает ещё ярче. Дайте игрокам понять, что посох и лацедоны связаны между собой.

Морские упыри будут прибывать, пока маяк не будет уничтожен. У него 15 КБ, 15 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом.

ЛАЦЕДОНЫ

Лацедоны повылазили из воды по всему пляжу, общая протяжённость которого более 600 фт. Большая их часть гоняется за рыбаками или находится далеко от искателей приключений. Персонажи не будут, да и не смогут сражаться со всеми одновременно.

Бросьте к4 + 1 перед началом боевого столкновения — это количество лацедонов в группе, которая нападает на персонажей в первый раз. Вне зависимости от того, закончилось это столкновение или нет, повторяйте бросок каждые к4 раунда и вводите новые группы лацедонов недалеко от персонажей. Лацедоны будут прибывать до тех пор, пока персонажи не разрушат контролирующей их маяк. И они будут стараться не подпустить персонажей к маяку.

СОВЕТ

Бросайте одновременно два к4, чтобы определить количество лацедонов в текущей группе и число раундов, через которое придут новые (если маяк ещё не разрушен).

Помните, что персонажи начинают в 250 фт от пирса и не могут совершать действие Рывок, находясь на пляже, заваленном крупным мусором.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Используйте 1к4 для определения количества лацедонов в группе.

Сильный отряд: Используйте 1к4 + 3 для определения количества лацедонов в группе.

НЕОЖИДАННАЯ ПОМОЩЬ

Это опциональное столкновение, призванное помочь персонажам, которым тяжело даётся бой с лацедонами. Используйте его если и когда считаете нужным, но не более одного раза.

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Люди в серых балахонах сбежали, рыбаки, кто успел, попрятались в свои хижинки. На пляже только вы и всё пребывающая орда лацедонов, многие из которых сейчас поедают трупы убитых рыбаков или своих же товарищей.

Внезапно вы слышите, как у ближайшего рыбацкого дома скрипит дверь, и на пороге появляется худенькая согбенная старушка. Она активно машет вам рукой и кричит: «Сюда, хлопцы, сюда! Прячьтесь скорее!»

Старушку зовут Тереза. Если персонажи входят в её небогато жилище, она запирает изнутри дверь на крепкий засов, поит их горячим травяным настоем и обрабатывает их раны. Время, даже незначительное, проведённое в хижине Терезы, даёт персонажам преимущества короткого отдыха.

ОТЫГРЫШ ТЕРЕЗЫ

Тереза выглядит очень доброй и заботливой, с мягкими чертами лица и длинными седыми волосами, заплетёнными в косу. Она носит простое платье и шаль, которые выглядят поношенными, но чистыми.

Её манеры очень спокойные и мягкие, она говорит тихим голосом и всегда внимательно слушает собеседника. Она любит помогать людям и всегда готова выслушать их проблемы.

Цитата: «Я чувствую себя нужной, это омолаживает!»

Если персонажи побывали в гостях у Терезы, группа зарабатывает **Благо 3.2 «Травяной дух»**.

2.2. РАЗРУШЕНИЕ МАЯКА

Когда маяк разрушен, хрустальный череп на посохе распадается в пыль, пульсация света прекращается, а лацедоны поспешно прыгают в воду и уплывают. Если персонажи пытаются их добить, они не атакуют в ответ.

Персонажи могут попытаться выследить культистов, совершив успешную проверку Мудрости (Выживание) со Сл 12.

При успехе персонажи обнаруживают небольшой схрон у одного из заброшенных складов на Драконьем пляже. Культисты заглянули в него либо по приходу на пляж, либо во время бегства. Дальше следы ведут в город и теряются в переплетении улиц.

Несмотря на то, что схрон почти пуст, в нём есть 73 зм, свиток заклинания *исседожизнь* и 2 *зелья лечения*.

Кроме того, вне зависимости от результата, они находят тело одного из культистов, который не успел сбежать от лацедонов. В кармане его балахона лежит свиток-тайник (см. **Раздатку 1-1: «Свиток-тайник»**). Игроки должны будут открыть этот свиток, справившись с головоломкой-лабиринтом, после чего внутри обнаружат записку (**Раздатка 3-1: «Передай В.»**). Попросите одного из игроков зачитать её вслух.

Если игроки не могут справиться с головоломкой, можете заменить её на проверку любого подходящего навыка со Сл 10.

Из записки персонажам должно стать понятно, что лацедоны на Драконьем пляже — дело рук фанатиков культа Бессмертного, и что они готовятся к некоему Тёмному ритуалу, примерное местоположение проведения которого также указано в записке.

НАГРАДЫ

По завершению этой части приключения, персонажи получают следующие награды.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи могут получить **73 зм**, если обнаружат схрон культистов.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Если персонажи обнаружили схрон культистов, они также получают свиток заклинания *исседожизнь* и 2 *зелья лечения*.

БЛАГА

У персонажей была возможность заработать **Благо 3.2 «Травяной дух»** в разделе 2.1 «Битва на пляже». Если это случилось, сообщите об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба, если ещё не сделали этого.

ОЧКИ ДОСТИЖЕНИЙ

Персонажи могли заработать очки достижений за перечисленные ниже события.

Просуммируйте их и передайте эту информацию администраторам с помощью талонов оповещения штаба.

Событие	Очки
Персонажи разрушили маяк за время от 10 до 15 раундов.	1
Персонажи разрушили маяк менее чем за 10 раундов.	2
Персонажи не воспользовались помощью Терезы.	1
Персонажи узнали примерное местоположение проведения Тёмного ритуала.	3

ФИНАЛ

ТЁМНЫЙ РИТУАЛ

Ориентировочное время: 1 час 45 минут

Все приключенческие маршруты имеют общее финальное приключение. Оно инициируется ровно через **2 часа** после начала эпика.

Если группа уложилась в 2 часа

Если какая-то группа прошла свой маршрут менее чем за два часа, их персонажи зарабатывают право на дополнительный короткий отдых. Они могут потратить его как немедленно, перед финальным приключением, так и в процессе него.

Если группа не уложилась в 2 часа

Группы, которые не уложились в два часа, должны будут после специального объявления (см. ниже) немедленно прервать свои маршруты и перейти к финалу.

Если все уложились в 2 часа

Это невероятно! Но если такое случилось, вы можете перейти к финальной части, как только последняя группа сдаст свой талон оповещения штаба, не дожидаясь, когда пройдут 2 часа от начала эпика.

Администраторы объявляют о начале финальной части эпика, зачитывая следующий текст:

Среди ясного неба неожиданно грянул гром. Небо быстро затянулось тёмными тучами, собирающимися в спираль. Из центра этой спирали мощный разряд молнии вонзился куда-то в землю в районе руин Иллуска, древнего города, на костях которого когда-то был основан Лускан. За первым разрядом последовал второй, а затем ещё и ещё.

Удары молнии не прекращались, наверное, минуту, нагоняя страх на всех живых существ в окрестностях города. Те, кто находился недалеко от руин, могли наблюдать как от этих ударов древние камни вместе с кусками густого бурьяна разлетались в стороны словно лёгкие щепки, а дрожь, волнами пробегающая по земле и зданиям, ощущалась по всему Лускану. Потом разряды прекратились, но тёмные тучи, полностью заслонившие небосвод, продолжили виться спиралью над руинами Иллуска.

Что это было? Знак богов или пробуждение какой-то древней магии?

Пожалуйста, переходите к финальной части эпика. Те группы, которые не успели закончить свои маршруты, — прервите их и сдавайте талоны оповещения штаба с тем, что успели.

1. ВХОД

Подразумевается, что все группы подходят к руинам Иллуска одновременно. Можете дать игрокам 5-10 минут на то, чтобы обменяться с другими группами снаряжением и расходниками (например, зельями и свитками), если они посчитают это необходимым. После этого, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Руины Иллуска не видели такого количества посетителей уже давно или вообще никогда. Множество групп искателей приключений объединились, чтобы найти описанный в записке вход — плиту, с начертанной на ней буквой «А». Благодаря слаженной работе, вам удалось отыскать её менее чем за полчаса.

Все группы вместе спустились в тёмные и сырые тоннели, но чем дальше вы продвигались, тем больше ответвлений встречали на своём пути, и каждый раз одна из групп отделялась от вас, уходя исследовать альтернативный путь.

Вскоре вы вновь остались одни, продолжая неспешно продвигаться всё дальше вглубь подземных руин древнего города.

ПЕРВЫЙ ПОРТАЛ

После недолгого пути по грязным и тёмным подземным руинам древнего города персонажи входят к арке, за которой видят просторный зал. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вскоре вы заметили впереди каменную арку, за которой открывался просторный зал, центр которого был залит тусклым светом. Зал был настолько огромен, что его границы исчезали в темноте.

Свет исходил от алтаря в центре зала, вокруг которого столпились культисты в серых балахонах, которые медленно покачивались из стороны в сторону и пели что-то неразборчивое. Несколько лучей бледно-бирюзового цвета, медленно пульсируя, тянулись к алтарю откуда-то сверху с разных концов зала.

Этого не видно, однако арка является едва заметным порталом для телепортации.

Существа, проходящие через этот портал, телепортируются в другие места подземного лабиринта.

Тот, кто по какой-то причине использует заклинание *обнаружение магии* рядом с вратами, почувствует присутствие магии школы вызова. В остальном эта арка ничем не отличается от других арок и проёмов этих подземных руин.

Если персонаж входит в арку, он мгновенное телепортирует в одну из перечисленных ниже зон (см. **часть 2: «Недра руин»** ниже). Если другие персонажи в течение минуты (10 раундов) последуют за ним, то окажутся в той же зоне. Через минуту точка назначения этого портала изменится, поэтому те, кто медлят — рискуют отделиться от группы.

РАЗДЕЛЕНИЕ ГРУППЫ

Если портал или другое событие разделило группу, не забудьте пересчитать силу отряда для каждой новообразованной группы персонажей.

2. НЕДРА РУИН

Помимо сырых тоннелей и тупиков в лабиринте подземных руин есть особые места со случайными столкновениями. В зависимости от имеющегося времени, персонажи могут поучаствовать в нескольких из них. В каждое такое место ведут порталы, замаскированные под обычные арки или дверные проёмы. Выбирайте столкновения из списка ниже броском к6 и следите за временем: у вас должно остаться около **40 минут для части 3: «Остановить пришествие»**.

к6	Столкновение
1	Коридор ловушек
2	Крысиный пир
3	Трое в лодке
4	Заблудившиеся культисты
5	Зыбучий случай
6	Надавать по рукам

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. В подземных тоннелях руин темно, если не указано иное.

Тоннели. Все тоннели шириной 10 фт и 10 фт в высоту, если не указано иное.

Порталы. Порталы едва заметны. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 16 может обнаружить магические руны, из которых состоит портал. Руны нельзя уничтожить. Большинство порталов выглядят как дверной проем или арка. Все порталы односторонние, выйти через них обратно невозможно.

I. КОРИДОР ЛОВУШЕК

Персонажи оказываются в длинном коридоре, общей протяжённостью 150 фт, пол которого вымощен квадратными 10-футовыми плитками. Позади персонажей каменная стена, и другого пути нет, кроме как идти по коридору вперёд.

Посреди коридора (в 70 фт от персонажей) лежит мёртвый полурослик — возможно, бывший искатель приключений.

Ловушки. В стенах коридора находится пять ловушек с ядовитыми дротиками, срабатывающих при нажатии на определённые плитки пола. Каждая плита с ловушкой имеет размер 10 на 10 фт. Первая ловушка находится непосредственно перед персонажами, а остальные — через каждые последующие 20 фт.

Персонаж, ищущий в коридоре ловушки и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, обнаруживает ближайшую нажимную пластину и отверстия для дротиков в стене к северу от неё.

Ядовитые дротики. Когда на нажимную плиту ловушки приходится вес более 20 фунтов, из стен выстреливают четыре дротика. Каждый дротик совершает дальнюю атаку (+6 к попаданию) по случайно выбранной цели над нажимной плитой. При попадании дротик наносит 1к4 колющего урона и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая 2к6 урона ядом при провале и половину в случае успеха. Каждая ловушка может сработать 1к4 раза, прежде чем в ней закончится запас дротиков.

Мёртвый полурослик. Тело лежит здесь очень давно. От него в буквальном смысле остались кожа да кости. Одежда его почти истлела, а оружие — заржавело. Оно расположено на нажимной плите третьей по счёту ловушки и удерживает её своим весом. Поэтому ловушка не сработает, когда на эту плиту наступят персонажи в то время, когда тело находится на ней.

СОКРОВИЩА

Если персонажи обыщут полурослика, то найдут у него *зелье лечения* и прогневший кошель с **25 см.**

II. КРЫСИНЫЙ ПИР

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Коридор выводит вас в квадратную комнату 40 на 40 футов, пол которой в шахматном порядке выложен светлыми и тёмными 5-футовыми каменными плитами. В противоположной стене комнаты видна арка, ведущая дальше в глубь подземного лабиринта, но проход перекрывает большая куча тел разной свежести. Справа и слева от выхода виднеются ещё две подобные кучи, но поменьше.

Присмотревшись, вы видите движение в горе трупов. Упитанные крысы ползают среди тел, отгрызая от них куски плоти.

Магические ловушки. Каждая из светлых плит — это магическая ловушка, которая наносит 2к8 урона электричеством любому, кто на неё наступит. Успешный спасбросок Телосложения со Сл 13 уменьшает получаемый урон вдвое. Существо, которое носит доспех из металла, совершает спасбросок с помехой.

Ловушки можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Магия) со Сл 15.

Крысы. Всего в комнате 15 **больных гигантских крыс**, по пять в каждой куче мёртвых тел. Они знают об опасности светлых плит и стараются по ним не бегать.

Персонажи могут избежать нападения крыс, если обойдут кучи тел стороной, не роясь в них. Каждая группа крыс защищает только свою кучу.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 3 больных гигантских крысы (по 1 из каждой кучи).

Сильный отряд: Добавьте 6 больных гигантских крыс (по 2 в каждую кучу).

СОКРОВИЩА

В каждой куче с трупами есть по одному *зелью лечения*.

III. ТРОЕ В ЛОДКЕ

Коридор длиной в 70 фт ведёт вниз. В самом его начале в широкой нише в левой стене коридора стоит узкая каменная лодка.

Ямы-ловушки. В наклонном полу на расстоянии в 10 фт друг от друга сокрыты три ямы 10 на 10 фт и глубиной в 15 футов. Прикрывающие ямы крышки сливаются с окружающим полом, но успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 14 позволяет обнаружить сразу все ямы.

Когда существо весом 50 фунтов и более наступит на крышку ямы, то крышка распаивается вниз и существо падает в яму, получая 1кб дробящего урона от падения. Крышка подпружинена и закрывается после того, как существо провалилось внутрь. Для открытия крышки необходима успешная проверка Силы со Сл 20. Персонаж в яме также может попытаться отключить пружинный механизм изнутри с помощью успешной проверки владения воровскими инструментами (инструменты должны быть в наличии) со Сл 14, при условии, что персонаж может видеть в темноте нужный механизм и дотягивается до него (механизм находится в 15 фт над провалившимся в яму персонажем).

Крышку можно заблокировать при помощи заклинания волшебный замок или подобной магии.

Лодка. Каменная лодка в длину 12 фт. Если персонажи её достанут, то увидят, что в лодке могут поместиться 3 существа Среднего размера (2 существа Маленького размера в данном случае считаются за 1 Среднего).

Если персонажи догадаются, они могут обойти ловушки, забравшись в лодку и скатившись в ней по коридору. Однако в конце коридора каждый персонаж должен будет пройти проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 12, чтобы успеть выскочить из лодки, прежде чем она врежется в стену и разобьётся. При провале персонаж получает 2кб дробящего урона.

СОКРОВИЩА

Под сиденьем лодки персонажи находят свиток заклинания *Тензеров парящий диск*.

IV. ЗАБЛУДИВШИЕСЯ КУЛЬТИСТЫ

Персонажи телепортируются в коридор, который делает несколько поворотов, после чего

выходит в комнату, некогда бывшую склепом. Здесь находится группа сбившихся с пути культистов, которые недавно закончили бой с ожившими скелетами.

Вы слышите впереди негромкие разговоры, звон стекла и звуки гремящих и хрустящих под чьими-то ногами костей. Завернув за угол, вы выходите в узкую комнату, оканчивающуюся коридором с противоположной стороны. По обеим сторонам этой комнаты — множество вертикальных альковов, некогда служивших захоронениями. Теперь они пусты, а пол густо усеян костями, вперемешку с костной пылью.

В комнате находится небольшая группа культистов в серых балахонах, устало попивающих какие-то зелья из стеклянных склянок. Завидев вас, они с тяжёлым вздохом начинают готовиться к очередному бою.

Комната. Эта комната размером 20 фт в ширину и 50 фт в длину. С каждой её стороны находится по 20 узких вертикальных альковов, все пустые.

Кости. Кости на полу принадлежат скелетам, недавно поверженным отдыхающими здесь культистами. Пол усыпан ими так густо, что те, кто перемещаются по полу внутри комнаты, каждый раз должны проходить проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 10, чтобы не поскользнуться на костях и не упасть.

Культисты. В этой комнате находятся один **фанатик культа** и 6 **культистов**. Они уже успели восстановить все свои хиты. У фанатика культа полные ячейки заклинаний. На полу среди костей лежит множество мёртвых тел культистов, видно, что бой пережили едва ли половина из общего числа.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите четырёх культистов.

Сильный отряд: Замените одного культиста на фанатика культа.

СОКРОВИЩА

У фанатика культа при себе есть **15 зм** и свиток заклинания *улучшение характеристики*. У одного из культистов есть одно неиспользованное *зелье лечения*.

V. ЗЫБУЧИЙ СЛУЧАЙ

Каменный коридор длиной в 80 фт кажется совершенно обычным. Однако через 20 фт начинается яма зыбучего песка, длиной в 40 фт и глубиной 15 фт. Примечательно, что визуальную поверхность ямы выглядит как серый камень и ничем не отличается от других участков пола этого коридора.

Ловушка. Прощупывающий перед собой пол или иным образом ищущий ловушки персонаж, обнаружит яму с зыбучим песком успешной проверкой Мудрости (Восприятие) со Сл 11. Яму можно обойти по узкой кромке вдоль стен, шириной всего 1 фт. Однако идущий таким образом персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 15, чтобы удержаться у стены и не упасть в яму.

Зыбучий песок. Когда существо входит в область зыбучего песка, оно погружается на 1к4 + 1 фт и становится опутанным. В начале каждого своего хода оно погружается ещё на 1к4 футов. Пока существо не погрузилось полностью в песок, оно может пытаться высвободиться, совершая действием проверку Силы со Сл 10 + количество футов, на которое существо уже погрузилось в песок. Существо, полностью погрузившееся в песок, не может дышать.

Существо может вытянуть из зыбучего песка другое существо, находящееся в пределах его досягаемости, совершив действием проверку Силы со Сл 5 + количество футов, на которое цель уже погрузилась в песок.

ЗАДЕРЖКА ДЫХАНИЯ И УДУШЕНИЕ

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно начинает умирать. Если у вас кончился воздух или вас

душат, вы не можете восстанавливать хиты и становиться стабилизированным, пока снова не сможете дышать.

СОКРОВИЩА

Если кто-то из персонажей погрузился до дна ямы, намеренно или нет, он находит там большой кувшин, в котором спрятано *зелье неуязвимости*.

VI. НАДАВАТЬ ПО РУКАМ

Персонажи телепортируют на дно большой каменной ямы 15 фт в диаметре и 30 фт в высоту.

Дно этой ямы заполнено множеством отрубленных рук, которые оживают и начинают царапать персонажей.

Яма. Это рукотворная яма с вертикальными каменными стенами. Стены сильно выщерблены и залезть по ним наверх можно успешной проверкой Силы (Атлетика) со Сл 10. Однако руки ползут за персонажами и мешают им. После каждой успешной атаки руки, персонаж, находящийся на стене, должен совершить спасбросок Силы со Сл 10, при провале падая вниз. Верхняя граница ямы является очередным невидимым порталом. Когда персонаж выбирается из неё, он вновь оказывается в другом месте этих подземных руин.

Руки. В яме сотни отрубленных рук, однако передвигаются и атакуют персонажей только 30 **ползающих рук**. Персонажам не обязательно с ним сражаться, чтобы выбраться из ямы. Но если завязывается полноценный бой, рекомендуем вам использовать опциональные правила «Управление толпами» (стр. 249) и «Прорубание сквозь врагов» (стр. 272) из «Руководства мастера подземелий».

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 10 ползающих рук.

Сильный отряд: Добавьте 20 ползающих рук.

3. ОСТАНОВИТЬ ПРИШЕСТВИЕ

Очередной портал перемещает персонажей к месту проведения ритуала, которое они уже

видели. Но на этот раз персонажи оказываются уже внутри зала, а не снаружи. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы очутились внутри уже знакомого вам зала. Настолько огромного, что его границы исчезают в темноте.

От алтаря в центре зала всё также исходит свет, и всё также вокруг него толпятся культисты в серых балахонах, которые медленно покачиваются из стороны в сторону и поют что-то неразборчивое. Несколько лучей бледно-бирюзового цвета, медленно пульсируя, тянутся к алтарю от магических кристаллов, подвешенных к потолку с разных концов зала. Можно заметить, что вокруг лучей вьются едва видимые призрачные силуэты гуманоидной формы, которые словно против своей воли притягиваются к источнику света на алтаре.

Чуть впереди от того места где вы появились стоит высокий толстый столб, со вьющейся вокруг него винтовой лестницей. Снизу сложно увидеть, есть ли что-то на его вершине.

Позади персонажей находится стена, где-то в ней есть проход с порталом, через который они могут вновь телепортироваться в случайное место этого подземелья, если захотят. В 30 футах впереди — каменный столб, а в 150 футах — центр зала, где находится алтарь и культисты.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Освещение. Здесь также темно, как и в других частях подземелий. Лишь какой-то объект в центре зала на алтаре освещает окружающее его пространство.

Алтарь. Центр зала находится в 150 фт от того места, где появились персонажи. Там расположен каменный алтарь размером 5 на 7 фт и высотой 4 фт. Вокруг него плотным кольцом столпились культисты, поэтому невозможно разглядеть, что именно на нём находится и освещает окружающее пространство с радиусом в 20 фт.

Потолок. Потолок в высоту 60 фт. На полпути до алтаря на потолке на цепочке подвешен магический кристалл, бледно-бирюзовый луч от которого, пульсируя, идёт в сторону алтаря.

Таких кристаллов несколько (по количеству групп, участвующих в эпике), но персонажи могут видеть только один, так как остальные находятся за пределами их зрения. Однако они могут видеть лучи, исходящие из тех мест, где расположены другие кристаллы.

Столб. Столб высотой 40 фт. Снаружи столба находится винтовая лестница, которая делает один полный оборот вокруг него, прежде чем выходит на площадку на его вершине. Диаметр площадки — 20 фт. Общая протяжённость лестницы — 80 фт.

К БАРЬЕРУ!

Некий артефакт, находящийся на вершине столба, генерирует невидимый магический барьер, который преградит путь персонажам, как только они попробуют пройти дальше, за границу столба.

Любой, кто пытается пройти мимо столба, не отключив силовое поле, получает 1к4 дробящего урона. Барьер также блокирует все атаки, нацеленные за его пределы.

Каждый раз, когда кто-то или что-то врзается в силовое поле, артефакт на столбе ярко вспыхивает, что должно позволить игрокам найти связь между полем и тем, что находится на вершине столба.

АРТЕФАКТ

Артефакт, создающий защитный барьер, представляет собой небольшую кристальную сферу, около 1 фт в диаметре, стоящую на металлической подставке.

У сферы 12 КБ, 10 хитов, уязвимость к дробящему урону и иммунитет к психическому урону и урону ядом.

СТРАЖ

Добраться до артефакта на вершине столба не так просто — его охраняет особый страж. Выберите одного стража из списка ниже броском к6. Вы сами решаете, где его расположить — на вершине столба или за ним (стражи со скоростью лазания могут располагаться прямо на

вертикальной стене с одной из сторон этого столба). Главное, чтобы персонажи не сразу заметили его присутствие. Он нападает только если кто-то приближается к столбу ближе чем на 10 фт.

кб	Страж
1	Барлгура
2	Бехолдер зомби
3	Верёвочник
4	Земляной элементаль
5	Ожившая молния
6	Регенерирующая чёрная слизь

После разрушения артефакта магический барьер спадает, и персонажи получают возможность пройти дальше.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: У стража $\frac{3}{4}$ хитов.

Сильный отряд: У стража на $\frac{1}{4}$ хитов больше.

ПРЕРВАТЬ РИТУАЛ

Когда магический барьер спадёт, культисты заметят это, и несколько из них отделятся от общей группы, чтобы помешать персонажам прервать ритуал.

Однако, ритуал можно успеть прервать ещё до того, как культисты добегут до персонажей. Для этого нужно разрушить висящий под потолком кристалл — *проводник душ*.

ПРОВОДНИК ДУШ

У кристалла, висящего на цепочке под потолком, КБ 10, 10 хитов, сопротивление всем видам урона и все атаки по нему совершаются с помехой.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 12, замечает, что кристалл дрожит от перегрузки, а цепочка, удерживающая его — раскалилась почти докрасна.

КУЛЬТИСТЫ

Один **фанатик культа** и 5 **культистов** отделяются от общей группы и бегут в сторону

персонажей со всех ног, чтобы не дать им атаковать кристалл или подойти близко к алтарю.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите трёх культистов.

Сильный отряд: Замените одного культиста на фанатика культа.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Это приключение предусматривает 2 варианта завершения событий:

- Персонажи уничтожают проводник душ, что прерывает ритуал.
- Культисты успешно завершают ритуал, призывая в этот мир лича — Арклема Грита, которого именуют Бессмертным.

УНИЧТОЖЕНИЕ ПРОВОДНИКА ДУШ

Как только хиты проводника душ снизятся до 0, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Кристалл под потолком начал трещать и светиться всё ярче и ярче. Кажется, он вот-вот взорвётся!

У персонажей есть 1 раунд на то, чтобы как-то отреагировать на ваше описание. Если нападающие на них культисты ещё живы, они в страхе бегут в противоположную от кристалла сторону.

Незамедлительно с помощью талона оповещения штаба сообщите администраторам о том, что персонажи уничтожили *проводник душ*.

Как только ваша информация будет получена, администраторы должны объявить об окончании эпика, зачитывая следующий текст:

Яркий свет осветил весь зал, затем что-то под потолком взорвалось с оглушительным грохотом. Лучи энергии, сходящиеся к алтарю, искривились и исчезли в нескольких последующих вспышках, высвободив на свободу сотни разъярённых душ. Вокруг алтаря закрутился магический вихрь, который ломал и разбрасывал всех, кто там находился, как сухие тростинки.

Стены и пол зала дрожали, а свист вихря перекрывал истошные крики десятков людей, находившихся внутри него. Мгновением позже яркий свет вновь ослепил всех присутствующих, а после всё стихло также внезапно, как и началось. В зале осталась лишь огромная яма на месте алтаря и множество бездвижных тел в серых балахонах.

Поздравляем, кажется, вам удалось предотвратить пришествие Бессмертного и спасти Лускан и его жителей от ужасной участи!

Обратите внимание, что персонажи, которые находились в пределах 30 фт от алтаря или ближе, также попали в вихрь и должны совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале они получают 10к6 дробящего урона или половину этого урона при успехе.

ЗАВЕРШЕНИЕ РИТУАЛА

Может случиться, что ни одна группа не справилась с заданием, и культисты успешно завершают ритуал. В этом случае вы услышите, как администраторы объявляют об окончании эпика, зачитывая следующий текст:

Внезапно, свет на алтаре начал ярко пульсировать, закрутился вихрем и из него появилась фигура в плаще, которая зависла в воздухе, неспешно осматриваясь по сторонам. Культисты в благостном порыве пали ниц и начали наперебой молиться этому существу.

Существо было высоким и худощавым, с сухой потрескавшейся кожей и впалыми глазами, которые словно горели изнутри зеленоватым пламенем. Оно медленно подняло руку, и культисты моментально смолкли.

«Мои верные слуги...», — прохрипело оно властным трескучим голосом, а затем ещё раз осмотрелось по сторонам. — «Кажется, нам здесь не рады. Идёмте со мной, наше время скоро придёт... Но не сегодня!»

С этими словами существо взмахнуло костлявой рукой и вихрь чёрного тумана окутал его и культистов, а через мгновение у алтаря никого не осталось.

Кажется, вам не удалось предотвратить пришествие Бессмертного. А значит впереди вас поджидают ещё бóльшие испытания!

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 12 могут распознать в этом существе лича — могущественную нежить, при жизни бывшую волшебником и до сих пор владеющую навыком сотворения заклинаний.

НАГРАДЫ

По завершению этого приключения, персонажи получают следующие награды.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, персонажи получают новый уровень.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают сокровища и магические предметы из случайных столкновений, в которых участвовали, как указано в разделе «Сокровища» в описании случайного столкновения.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ А: РУКОВОДСТВО ОРГАНИЗАТОРА ЭПИКА

Это приложение содержит руководство по проведению эпик-приключения «Оборона Лускана».

ОБЗОР

Это специальное 4-часовое приключение, рассчитанное на совместную игру на 3+ столов. Каждая группа играет по одному из трёх приключенческих маршрутов. Эти маршруты выбирают капитаны отрядов из общего пула. В пуле должно быть равное количество маршрутов каждого типа. Максимальное количество повторений маршрутов должно быть не более чем число, вычисляемое по следующей формуле:

$$\left[\frac{\text{количество столов}}{3} \right] \text{ (округл. в большую сторону)}$$

Например, если у вас 5 столов, то количество повторений маршрутов в пуле должно быть не более 2. Следовательно, так как уникальных маршрутов 3, то всего маршрутов в пуле будет 6.

Каждый маршрут содержит интерактивные элементы, которые повлияют не только на персонажей, взаимодействующих с ними, но и на другие группы.

УЧАСТНИКИ

Приключение устанавливает следующие требования к участникам:

- **Группы:** каждая группа — это стол из 3-7 игроков. На каждом маршруте должно быть не менее одной группы (минимум 3 группы на мероприятие).
- **Капитаны отрядов:** за каждым столом есть один представитель, который отвечает за

отчётность о событиях перед администраторами мероприятия.

- **Мастера подземелий:** за каждым столом есть один Мастер.
- **Бродячие администраторы:** на мероприятии должны присутствовать минимум 2 бродячих администратора, которые в определённые моменты перемещаются между столами и отыгрывают конкретных НИП (бродячих персонажей и врагов). Для большего погружения, таким администраторам рекомендуется иметь костюмы, отражающие образ их НИП. Помимо проведения интерактивных событий они также отвечают на вопросы Мастеров.
- **Администраторы штаба:** в штабе должен быть как минимум 1 администратор, который отвечает за поддержание актуального состояния общей карты Лускана, подсчёт достижений и зачитывание важных объявлений.

ПОДГОТОВКА

Следующие шаги важны для бесперебойного проведения мероприятия.

ШАГ 1. ПОДГОТОВКА ШТАБА

Для демонстрации игрокам либо в конкретные моменты, либо на протяжении всей игры, в штабе должны быть:

- Общая карта Лускана
- Маркеры для карты
- Объявления маршрутов для групп

КАРТА

На общей карте отмечается прогресс всех групп. Карта и маркеры на ней должны быть видны всем участникам, поэтому рекомендуется разместить её вертикально либо на стене, либо на пробковой или магнитной доске.

МАРКЕРЫ

Во время игры каждая группа отмечается на карте специальным маркером, чтобы показать, где они находятся в текущий момент. Для большего удобства рекомендуется назначить каждому приключенческому маршруту свой цвет и использовать для групп на этом маршруте маркеры соответствующего цвета. Также маркер должен содержать номер конкретной группы, которую он представляет.

ОБЪЯВЛЕНИЯ МАРШРУТОВ

Объявления маршрутов (см. **Раздатку А-1: «Объявления маршрутов»**) также размещаются либо на доске, либо на столе после того, как один из администраторов зачитает вступление к приключению (см. **Объявления** ниже).

ШАГ 2. ПОДГОТОВКА СТОЛОВ

Каждый стол должен иметь уникальный номер на видном месте. Важно, чтобы и участники, и администраторы могли видеть номера других столов и сопоставлять их с маркерами на общей карте.

Мастер за каждым столом должен быть снабжён полной копией этого документа, включая приложения и раздаточные материалы.

ШАГ 3. НАЧАЛО ИГРЫ

Когда начнётся игра, один из администраторов должен зачитать вслух вступление (см. **Объявления** ниже). Достаточно громко, чтобы его слышали игроки за каждым из столов.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе вы найдёте все правила, которые используются во время проведения данного эпик-приключения.

МАРКЕРЫ

Капитаны отрядов получают маркеры для своего стола вместе с выбором объявления маршрута. Им нужно указать номер своего стола на маркере, после чего администратор должен разместить маркер на общей карте в стартовом секторе этого приключенческого маршрута.

ОЧКИ ДОСТИЖЕНИЙ

По мере того, как группы участвуют в столкновениях, они зарабатывают очки достижений. Счётчики очков достижений отправляются в штаб и добавляются к общей сумме очков достижений маршрута.

Администраторы штаба должны вести подсчёт очков в специальной таблице (см. **Приложение А-1: «Таблица достижений»**), основываясь на талонах оповещения штаба, которые им будут приносить капитаны отрядов.

БЛАГА

Во время игры группы могут получать особые награды, которые могут влиять как на них, так и на другие столы. Такие награды называются **благами**. **Приложение А-2: «Блага»** содержит раздаточные материалы для каждого блага на маршруте.

Каждое благо влияет только на определённый приключенческий маршрут. Когда благо получено, группа должна сообщить об этом администраторам с помощью талонов оповещения штаба. Затем администраторы выдают раздаточный материал (раздатку) с описанием этого блага каждой группе, находящейся на указанном в блага маршруте.

ФИНАЛ

Игра на приключенческих маршрутах должна длиться не более **двух часов**. Обязательно засекайте это время. Группы, которые не уложились в два часа, должны будут после соответствующего объявления (см. **«Объявления»**) немедленно завершить свои маршруты и перейти к финалу.

Через **15 минут** после начала финального приключения, между столами начинает рыскать бродячий враг (см. «**Бродячий враг**» ниже).

Через **1 час 45 минут** после начала финального приключения, если оно ещё не завершено, объявите о провале эпика, зачитав соответствующий блок из раздела «**Объявления**» (см. ниже).

Группа, сообщившая первой об уничтожении проводника душ, зарабатывает **2 очка достижений**.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ СОБЫТИЯ

На каждом маршруте есть интерактивные элементы, которые влияют на другие маршруты.

Когда происходит интерактивное событие, администраторы делают объявление (см. «**Объявления**» ниже) и отправляют надлежащий раздаточный материал на столы, которые играют на затронутых этим событием маршрутах.

СОБЫТИЯ ЗА ДОСТИЖЕНИЯ

Администраторы в штабе должны следить за количеством очков достижений для каждого из маршрутов. Значение количества очков для маршрута берётся по среднему значению достижений всех столов, играющих на этом маршруте, и вычисляется по следующей формуле:

$$\frac{\text{[сумма очков достижений маршрута]}}{\text{[количество столов на маршруте]}}$$

Каждый раз при достижении указанного количества очков происходит определённое событие. Выдайте всем игровым столам данного маршрута, на котором произошло событие, описание этого события из **Приложения А-3: «События за достижения»**, за исключением события «Дополнительное время».

МАРШРУТ 1. РАЙОН МИРАБАР

Очков	Событие
7	Гуттаперчевые сапоги
10	Гроза нежити

12 Дополнительное время: +5 минут

МАРШРУТ 2. ХРАМ ОРИЛЬ

Очков	Событие
7	Свиток защиты
10	Знаток исчадий
12	Дополнительное время: +5 минут

МАРШРУТ 3. «САБЛЯ»

Очков	Событие
7	Очень выдержанный ром
10	Гроза культистов
12	Дополнительное время: +5 минут

Дополнительное время. Событие «Дополнительное время» применяется к финальной части эпика (см. «**Финал: Тёмный ритуал**»). Это время суммируется. Если каждый маршрут зарабатывает дополнительное время, то общее время, на которое увеличивается длительность финальной части, увеличивается в сумме на 15 минут.

БРОДЯЧИЙ ВРАГ

Бродячий враг должен вступить в игру **через 15 минут** после начала Финала. **За 40 минут** до окончания эпика он должен перестать бродить между столами (или раньше, если будет убит до этого времени). Когда враг вводится, к случайному столу отправляется бродячий администратор для отыгрыша врага.

В данном приключении бродячим врагом является призрачная **сущность Арклема Грита**, которая жаждет завершения Тёмного ритуала, чтобы обрести плоть и былое могущество. Её блок статистики можно найти в **Приложении С: «Блоки статистики существ»**.

ПРИБЫТИЕ К СТОЛУ

Когда бродячий администратор подходит к столу, он зачитывает или перефразирует своими словами соответствующее введение (см. **Объявления** ниже). После этого происходит один раунд боя (см. **Сражение с бродячим врагом** ниже).

ДАЛЬНЕЙШЕЕ ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда один раунд боя завершён, бродячий враг переходит к другой группе игроков. Он должен атаковать все группы по очереди, прежде чем сможет напасть на ту же самую группу игроков повторно.

СРАЖЕНИЕ С БРОДЯЧИМ ВРАГОМ

В сражениях с бродячим врагом используются следующие шаги.

ШАГ 1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Бой происходит вне обычного инициативного порядка. Любые монстры, присутствующие при появлении злодея, не участвуют в битве.

Благодаря своей бесплотности, **сущность Арклема Грита** ходит первой. Если у группы есть **Благо 3.2 «Травяной дух»**, они ходят перед сущностью. Кроме того, если у какого-то персонажа есть черта *бдительный*, он также ходит перед сущностью.

Когда сущность Арклема Грита закончит, каждый персонаж совершает свой ход. Игроки могут играть по очереди в любом порядке.

ШАГ 2. ВРАГ АТАКУЕТ

Сущность Арклема Грита в первую очередь будет пытаться создать спектра, выискивает в зоне, где находятся персонажи, труп гуманоида, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Уточните у Мастера, есть ли здесь подходящий труп.

Если труп есть, то сущность поднимает спектра и, получив урон от персонажей, в следующем раунде решает сбежать. При этом спектр остаётся до тех пор, пока не будет убит.

Если трупа нет, сущность старается атаковать самого раненого или самого незащищённого персонажа (у кого меньше всего хитов или мало КБ). В следующем раунде она также сбегает.

ШАГ 3. ВРАГ ПОЛУЧАЕТ УРОН

Хиты сущности Арклема Грита равны 35, умноженные на количество столов, участвующих

в приключении (минимум 105 хитов). Например, если участвуют шесть столов, сущность Арклема Грита имеет 210 хитов.

ШАГ 4. ВРАГ УХОДИТ

Когда все сходили, и бродячий враг ещё жив, он переходит к другому столу.

ШАГ 5. ПОБЕДА НАД ВРАГОМ

Бродячий враг умирает, если его количество хитов снижается до 0.

- Группа, добившая врага, зарабатывает **1 очко достижений**, и каждый персонаж в группе получает кость вдохновения.
- Администратор, взявший на себя роль бродячего врага, зачитывает соответствующее объявление (см. ниже).

ОБЪЯВЛЕНИЯ

В определённые моменты администраторы эпика должны зачитать текст в рамке вслух всем игрокам, либо отдельным группам.

ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

Администраторы объявляют о начале эпика, зачитывая следующий текст всем игрокам:

Вы были приглашены на экстренное собрание во Двор Капитанов, большое шикарное здание, где обычно заседал совет Верховных Капитанов и принимались важные для города решения. Сегодня находящийся на втором этаже зал собраний переполнен — приглашены были все влиятельные граждане города, включая и владельцев присутствующих в Лускане кораблей. От каждого корабля в зале собраний должно быть только по одному представителю, поэтому сопровождающих попросили подождать в уютном зале ожидания на первом этаже.

Когда все собрались, председатель совета вышел на импровизированную трибуну, прокашлялся и только было собрался говорить, как двери в зал собраний шумно распахнулись, впуская запыхавшегося гонца, явно принёсшего дурную весть. В последующие минуты двери хлопали неоднократно, впуская все новых и новых гонцов с разных концов Лускана.

Кажется, ситуация в городе выходит из-под контроля и здесь вновь требуется ваша помощь. Пожалуйста, представители кораблей, подойдите к столу администраторов и выберите одно из заданий совета Верховных Капитанов!

ИНТЕРАКТИВНЫЕ СОБЫТИЯ

Здесь собраны объявления для интерактивных событий, которые необходимо зачитывать для всех игроков.

ПОЛУЧЕНИЕ БЛАГА 3.1

Как только какая-то группа зарабатывает **благо 3.1 «Божественное вдохновение»**, зачитайте следующий текст:

Вы или ваши союзники своими деяниями привлекли внимание самого Милила, младшего божества, покровителя поэзии и красноречия. Вдохновлённый увиденным, он решил поделиться этим вдохновением со всеми: **каждый персонаж получает кость вдохновения!**

ФИНАЛ

В финальной части приключения администраторы о его начале, а также о завершении, выбирая из двух вариантов: **Успех** или **Провал**.

НАЧАЛО

Администраторы объявляют о начале финальной части эпика, зачитывая следующий текст:

Среди ясного неба неожиданно грянул гром. Небо быстро затянулось тёмными тучами, собирающимися в спираль. Из центра этой спирали мощный разряд молнии ударил куда-то в землю в районе руин Иллуска, древнего города, на костях которого когда-то был основан Лускан.

За первым разрядом последовал второй, а затем ещё и ещё. Удары молнии не прекращались, наверное, минуту, нагоняя страх на всех живых существ в окрестностях города. Те, кто мог это видеть, могли наблюдать как от этих ударов древние камни вместе с кусками густого бурьяна разлетались в стороны словно лёгкие щепки, а дрожь, волнами пробегающая по земле и зданиям, ощущалась по всему Лускану. После разряды прекратились, но тёмные тучи, полностью заслонившие небосвод, продолжили виться спиралью над руинами Иллуска. Что это было? Знак богов или пробуждение какой-то древней магии?

Пожалуйста, переходите к финальной части эпика. Те группы, которые не успели закончить свои маршруты, — прервите их и сдавайте талоны оповещения штаба с тем, что успели.

УСПЕХ

Если время эпика ещё не вышло и одна из групп сообщила вам с помощью талонов оповещения штаба об успешном уничтожении проводника душ, зачитайте следующий текст:

Яркий свет осветил весь зал, затем что-то под потолком взорвалось с оглушительным грохотом. Лучи энергии, сходящиеся к алтарю, искривились и исчезли в нескольких последующих вспышках, высвободив на свободу сотни разъярённых душ. Вокруг алтаря закрутился магический вихрь, который ломал и разбрасывал всех, кто там находился, как сухие тростинки. Стены и пол зала дрожали, а свист вихря перекрывал истошные крики десятков людей, находившихся внутри него.

Мгновением позже яркий свет вновь ослепил всех присутствующих, а после всё стихло также внезапно, как и началось. В зале осталась лишь огромная яма на месте алтаря и множество бездвижных тел в серых балахонах.

Поздравляем, кажется, вам удалось предотвратить пришествие Бессмертного и спасти Лускан и его жителей от ужасной участи!

ПРОВАЛ

Если время эпика вышло и ни одна из групп не преуспела, зачитайте следующий текст:

Внезапно, свет на алтаре начал ярко пульсировать, закрутился вихрем и из него появилась фигура в плаще, которая зависла в воздухе, неспешно осматриваясь по сторонам. Культисты в благостном порыве пали ниц и начали наперебой молиться этому существу.

Существо было высоким и худощавым, с сухой потрескавшейся кожей и впалыми глазами, которые словно горели изнутри зеленоватым пламенем. Оно медленно подняло руку, и культисты моментально смолкли.

«Мои верные слуги...», — прохрипело оно властным трескучим голосом, а затем ещё раз осмотрелось по сторонам. — «Кажется, нам здесь не рады. Идёмте со мной, наше время скоро придёт... Но не сегодня!»

С этими словами существо взмахнуло костлявой рукой и вихрь чёрного тумана окутал его и культистов, а через мгновение у алтаря никого не осталось.

Кажется, предотвратить пришествие Бессмертного не удалось. А значит впереди вас поджидают ещё бóльшие испытания!

ВРАГ УМИРАЕТ

Когда группа персонажей опустит хиты бродячего врага до 0, зачитывайте или перефразируйте следующий текст:

Сущность начинает истончаться и растекаться, словно капли тёмной воды, которые стекают по стене. Она пытается сказать что-то, но её шёпот становится всё тише и тише, вы можете расслышать только: «Я не могу умереть... Я существую вечно... В следующий раз...» И тут она исчезает, оставив после себя только ледяной холод и ощущение невидимой угрозы.

БРОДЯЧИЙ ВРАГ

Этот текст для администратора, взявшего на себя роль бродячего врага. Он зачитывается только конкретному столу.

ВРАГ ПРИХОДИТ

Каждый раз, когда вы подходите к новому столу, зачитывайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно вы замечаете, как из стены начинает появляться бесплотная и бесформенная тень. Сгусток тёмной энергии, трепещущий, словно язык пламени, и иногда принимающий формы, отдалённо напоминающие человеческие. Он медленно движется сквозь стену, словно проникая в мир живых из другого измерения.

Одновременно с этим вы слышите бестелесный шёпот, исходящий от этой сущности: «Мой приход неизбежен! Скоро я обрету плоть и бывшее могущество, вам этому не помешать!»

Если вы подходите ко столу уже не в первый раз, повторно данный текст читать не надо.

Приложение А-1: Таблица достижений

Стол №	Маршрут 1: Район Мирабар				Маршрут 2: Храм Ориль				Маршрут 3: «Сабля»				Финал		Итого очков
	Часть 1		Часть 2		Часть 1		Часть 2		Часть 1		Часть 2		Бродячий враг <small>+1 очко, если уничтожен</small>	Проводник душ <small>+2 очка, если уничтожен</small>	
	Очки	Благо	Очки	Благо	Очки	Благо	Очки	Благо	Очки	Благо	Очки	Благо			
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															

Подсказка по заполнению:

- Очки — указывается число заработанных очков
- Благо — ставится «+», если благо получено
- Бродячий враг/Проводник душ — ставится «+», если уничтожен (к «Итого» прибавляется соответствующее число)

Среднее значение очков достижений на маршруте:

Маршрут	Часть 1	Часть 2	Итого
Маршрут 1: Район Мирабар			
Маршрут 2: Храм Ориль			
Маршрут 3: «Сабля»			

ПРИЛОЖЕНИЕ А-2: БЛАГА

Если вам, как администратору, приносят оповещение о б открытии блага, проверьте, к каким приключенческим маршрутам применяется это благо (см. раздел **«Ограничения»** в описании конкретного блага) и выдайте **каждой группе** на этих приключенческих маршрутах описание этого блага из данного приложения (для этого воспользуйтесь ножницами или оторвите нужную часть листа по пунктирной линии).

БЛАГО 1.1: КУМИРЫ ДЕТЕЙ

Вы или ваши союзники своим примером вдохновили местных детей и заразили их приключенческим духом. Теперь искатели приключений — их кумиры. А обижать детского кумира опасно. И вдвойне опасно обижать кумиров детей с улиц Лускана!

ЭФФЕКТ

Во время боя на улицах Лускана к группе с вероятностью 25% на один раунд могут присоединиться 2к4 **ребёнка улиц** (см. блок статистики в **Приложении С**). Мастер может в начале каждого раунда повторять проверку, пока эффект блага не сработает. Дети атакуют врагов персонажей камнями с криками «Отвалите от приключенцев!», после чего стараются убежать и больше не возвращаются.

ОГРАНИЧЕНИЯ

- Благо нельзя использовать в подземельях и закрытых помещениях.
- Благо применяется к приключенческим маршрутам **№1: «Район Мирабар»** и **№3: «Сабля»**.
- Благо применяется только один раз за игру, одинаковые блага не суммируются.

БЛАГО 1.2: БЛАГОСЛОВЕНИЕ ИЛЬМАТЕРА

Вы или ваши союзники помогли нищему верующему Ильматера и при этом отнеслись к его угнетателям с должным великодушием. Тем самым вы снискали благословение этого божества.

ЭФФЕКТ

Благословение наделяет персонажей группы стойкостью и решимостью. До следующего рассвета их максимум хитов и текущие хиты увеличиваются на 5.

ОГРАНИЧЕНИЯ

- Благо применяется к приключенческим маршрутам **№1: «Район Мирабар»** и **№2: «Храм Ориль»**.
- Благо применяется только один раз за игру, одинаковые блага не суммируются.

БЛАГО 2.1: БОЛЬШОЕ ДЬЯВОЛЬСКОЕ СПАСИБО

Вы или ваши союзники оказали услугу старшему дьяволу, а в соответствии с мировоззрением дьяволов, любая услуга должна быть оплачена.

ЭФФЕКТ

Во втором раунде одного последующего боя к группе присоединятся 1к2 **нупперибо** (см. блок статистики в **Приложении С**). Они будут сражаться на стороне персонажей, пока не умрут или пока бой не завершится.

ОГРАНИЧЕНИЯ

- Благо применяется к приключенческим маршрутам **№2: «Храм Ориль»** и **№1: «Район Мирабар»**.
- Благо применяется только один раз за игру, одинаковые блага не суммируются.

БЛАГО 2.2: ЖАЖДА ПЛОТИ

Вы или ваши союзники активировали магическую бомбу, накрывшую значительную часть Лускана своим некротическим полем. Многие, включая вас, оказались подвержены эффекту это поля.

ЭФФЕКТ

До следующего рассвета каждый персонаж группы чувствует сильную тягу к поеданию свежей плоти и может действием съесть кусок мяса гуманоида, мёртвого не более 1 дня, и потратить одну Кость Хитов, добавив к результату её броска модификатор Телосложения, и тем самым восстановить количество хитов, равное получившемуся значению.

ОГРАНИЧЕНИЯ

- Благо применяется к приключенческим маршрутам **№2: «Храм Ориль»** и **№3: «Сабля»**.
- Благо применяется только один раз за игру, одинаковые блага не суммируются.

БЛАГО 3.1: БОЖЕСТВЕННОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Вы или ваши союзники своими деяниями привлекли внимание самого Милила, младшего божества, покровителя поэзии и красноречия. Вдохновлённый увиденным, он решил поделиться этим вдохновением со всеми!

ЭФФЕКТ

Каждый персонаж получает кость вдохновения.

ОГРАНИЧЕНИЯ

- Благо применяется ко всем приключенческим маршрутам (зачитайте соответствующее объявление из **Приложения А**).
- Благо применяется только один раз за игру, одинаковые блага не суммируются.

БЛАГО 3.2: ТРАВЯНОЙ ДУХ

Вы попробовали травяной настой Терезы. Он оказался настолько крепким, что вы наконец-то поняли истинный смысл фразы «бодры и веселы».

ЭФФЕКТ

До следующего рассвета каждый персонаж группы получает бонус +4 к проверкам инициативы и его нельзя застать врасплох, пока он в сознании.

ОГРАНИЧЕНИЯ

- Благо применяется только к заработавшей его группе (не к маршруту!).

ПРИЛОЖЕНИЕ А-3: СОБЫТИЯ ЗА ДОСТИЖЕНИЯ

Каждый раз при достижении количества очков, указанного в разделе «Интерактивные события» **Приложения А: «Руководство организатора эпика»** происходит определённое событие. Выдайте **каждой группе** данного маршрута, на котором произошло событие, описание этого события из данного приложения (для этого воспользуйтесь ножницами или оторвите нужную часть листа по пунктирной линии).

СОБЫТИЕ 1.1: ГУТТАПЕРЧЕВЫЕ САПОГИ

Ремесленники из района Мирабар преисполнились к вам уважением и решили сделать подарок — курьер только что доставил вам несколько пар гуттаперчевых сапог (по одной паре на каждого игрока группы). Описание сапог см. ниже.

ГУТТАПЕРЧЕВЫЕ САПОГИ

Эти сапоги сделаны из толстого куска гуттаперча и выглядят довольно неуклюже. Пока персонажи носят эти сапоги, они получают помеху на проверки Харизмы и сопротивление к урону электричеством. Сапоги недолговечные и персонажи не могут их сохранить, чтобы использовать в других приключениях.

СОБЫТИЕ 1.2: ГРОЗА НЕЖИТИ

Нежить хорошо чувствует опасность, исходящую от вас. До следующего рассвета каждый раз, когда вы участвуете в боевом столкновении против нежити, все существа с типом «нежить» имеют на 5 хитов меньше, чем обычно.

СОБЫТИЕ 2.1: СВИТОК ЗАЩИТЫ

Власти Лускана особо оценили вашу опасную работу и вручить вам *свиток защиты*. Это может быть либо свиток защиты от исчадий, либо свиток защиты от нежити. Персонажи должны выбрать его тип при получении и позже уже не могут изменить своё решение.

СОБЫТИЕ 2.2: ЗНАТОК ИСЧАДИЙ

Выслеживание и общение с дьяволом не прошло даром. Теперь вы нутром чуете исчадий и их повадки. До следующего рассвета каждый раз, когда вы участвуете в боевом столкновении против исчадий, вы добавляете +1 к броскам атаки и урона против существ с типом «нежить».

СОБЫТИЕ 3.1: ОЧЕНЬ ВЫДЕРЖАННЫЙ РОМ

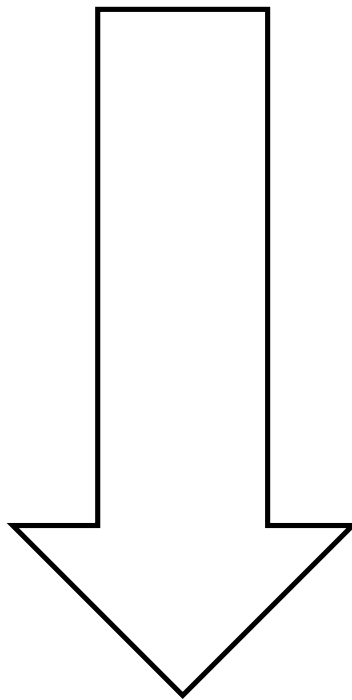
Моряки, завсегда таи таверны «Сабля», узнав, как отважно вы защищали рыбаков на Драконьем пляже, хотят подарить вам небольшую бутылку «очень выдержанного рома», которую они привезли из дальних странствий. Они говорят, что этот ром обладает какими-то волшебными свойствами. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл 10 позволит понять, что в бутылке находится *зелье скорости*.

СОБЫТИЕ 3.2: ГРОЗА КУЛЬТИСТОВ

Культисты узрели вашу мощь и рассказали остальным, почему вас стоит бояться. Каждый раз, когда вы участвуете в боевом столкновении против культистов, уберите одного культиста (он в панике убегает прочь и не возвращается).

РАЗДАТКА А-1: ОБЪЯВЛЕНИЯ МАРШРУТОВ

На последующих страницах вы найдёте полноразмерные листы с объявлениями маршрутов.



В РАЙОНЕ МИРАБАР СЛУЧИЛАСЬ КАТАСТРОФА: В ГЛАВНОЙ ВОДОНАПОРНОЙ БАШНЕ ЛУСКАНА, КОТОРУЮ В НАРОДЕ НАЗЫВАЮТ «ГЛОТКА», ПРОБИТА ДЫРА, ИЗ КОТОРОЙ ТУГОЙ СТРУЁЙ БЬЁТ ВОДА, ЗАТАПЛИВАЯ ОКРЕСТНОСТИ. ГОРОД МОЖЕТ ОСТАТЬСЯ БЕЗ ПИТЬЕВОЙ ВОДЫ!

ОСНОВНАЯ ВЕРСИЯ ПРОИЗОШЕДШЕГО — ДИВЕРСИЯ. СВИДЕТЕЛИ СЛЫШАЛИ ГРОМКИЙ ЗВУК ЗА МГНОВЕНЬЕ ДО ТОГО, КАК В БАШНЕ ОБРАЗОВАЛАСЬ ПРОБОИНА.

ВАША ЗАДАЧА:

— ПРОКОНТРОЛИРОВАТЬ, ЧТО ТЕЧЬ ОСТАНОВЯТ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ.

— ВЫЯСНИТЬ, КТО СТОИТ ЗА ЭТОЙ ДИВЕРСИЕЙ, ВОЗМОЖНО БАШНЯ НЕ ЕДИНСТВЕННАЯ ЕГО ЦЕЛЬ.

(Маршрут 1)

По улицам Лускана бродит ужасный монстр. Говорят, он появился из Зимнего Дворца, храма богини Ориль. Сейчас его точное местоположение неизвестно. Сам храм уже давно заброшен и ни одной живой души там не было много лет.

ВАША ЗАДАЧА:

- Проверить храм и понять, откуда именно взялся монстр.
- Отыскать чудовище и разобраться с ним.

(Маршрут 2)

В САМОЙ ОЖИВЛЁННОЙ ТАВЕРНЕ ЛУСКАНА — «САБЛЕ» — НЕЗДОРОВЫЙ АЖИОТАЖ. РАЗВЕДЧИКИ ДОНОСЯТ, ЧТО НЕИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ В ТАВЕРНЕ ПОДБИВАЮТ НАРОД НА БУНТ ПРОТИВ НЕДАВНО ИЗБРАННОГО КОРОЛЯ И ПЯТИ ВЕРХОВНЫХ КАПИТАНОВ. И ДЕЛАЮТ ЭТО ВЕСЬМА УСПЕШНО.

ВАША ЗАДАЧА:

- ПОСЕТИТЬ «САБЛЮ» И ОСТЕРЕЧЬ ЕЁ ПОСЕТИТЕЛЕЙ ОТ БУНТА.
- ВЫЧИСЛИТЬ ЗАЧИНЩИКОВ И РАЗОБРАТЬСЯ С НИМИ.

(Маршрут 3)

ПРИЛОЖЕНИЕ В: ОПОВЕЩЕНИЕ ШТАБА

Когда ваша группа зарабатывает очки достижений или блага, сообщайте об этом администраторам с помощью следующих талонов оповещения штаба (для этого воспользуйтесь ножницами или оторвите нужную часть листа по пунктирной линии).

Подсказка по заполнению:

- **Стол №** — номер стола, за которым играет ваша группа.
- **Маршрут/Часть** — указывается номер маршрута и его части (например, 1.1). Для финала просто впишите «Финал».
- **Название группы** — название вашей группы (попросите игроков придумать его, если его ещё нет)
- **Получено благо №** — если благо получено, указывается его номер (например, 2.2).
- **Другое** — сюда вписываются внеочередные достижения, о которых необходимо сообщить администраторам (например, убийство бродячего врага).

Стол №	Маршрут/Часть	Название группы
_____	_____	_____
Получены очки достижений	Получено благо №	Другое <i>(впишите текстом)</i>
_____	_____	_____

Стол №	Маршрут/Часть	Название группы
_____	_____	_____
Получены очки достижений	Получено благо №	Другое <i>(впишите текстом)</i>
_____	_____	_____

Стол №	Маршрут/Часть	Название группы
_____	_____	_____
Получены очки достижений	Получено благо №	Другое <i>(впишите текстом)</i>
_____	_____	_____

Стол №	Маршрут/Часть	Название группы
_____	_____	_____
Получены очки достижений	Получено благо №	Другое <i>(впишите текстом)</i>
_____	_____	_____

Стол №	Маршрут/Часть	Название группы
_____	_____	_____
Получены очки достижений	Получено благо №	Другое <i>(впишите текстом)</i>
_____	_____	_____

ПРИЛОЖЕНИЕ С: БЛОКИ СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

Адепт боевых искусств

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Брони 16 (защита без доспехов)

Хиты 60 (11к8 + 11)

Скорость 40 фт

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

Навыки Акробатика +5, Проницательность +5,
Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Защита без доспехов. Пока адепт не носит ни доспехи, ни щит, к КБ прибавляется его модификатор Мудрости.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Адепт совершает три безоружных удара или три атаки дротиком.

Безоружный удар. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона. Один раз в ход, адепт может выбрать один из следующих дополнительных эффектов (выберите один или бросьте к4):

- 1–2: Сбивание с ног. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или будет сбита с ног.
- 3–4: Толчок. Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или будет отброшена от адепта на расстояние до 10 фт.

Дротик. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Бард

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Брони 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Лов +4, Мдр +3

Навыки Акробатика +4, Восприятие +5,
Выступление +6

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любые два языка

Опасность 2 (450 опыта)

Песнь отдыха. Бард может исполнить песню во время короткого отдыха. Любой слышащий песню союзник восстанавливает 1к6 дополнительных хитов, если тратит кость хитов для восстановления хитов в конце отдыха. Бард также может получить этот бонус.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бард совершает две атаки коротким мечом или коротким луком. Он может заменить одну из атак использованием заклинаний.

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

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

Какофония (перезарядка 4-6). Каждое существо в 15-футовом кубе, исходящим от барда, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 12. При провале существо получает 9 (2к8) урона звуком и отбрасывается на расстояние до 10 футов от барда. При успехе существо получает половину этого урона и не отбрасывается.

Использование заклинаний. Бард накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 12):

- **Неограниченно:** *пляшущие огоньки, волшебная рука, фокусы;*
- **1/день каждое:** *очарование личности, невидимость, усыпление.*

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Насмешка (2/день). Бонусным действием в свой ход бард может выбрать одно существо в пределах 30 футов. Если цель может слышать барда, то цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 12, иначе до конца следующего хода барда будет вынуждена совершать все проверки характеристик, броски атак и спасброски с помехой.

Барлгура

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Брони 15 (природная броня)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 40 фт, лазая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Спасброски Лов +5, Тел +6

Навыки Скрытность +5, Восприятие +5

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 30 футов, тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 5 (1800 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой

характеристикой барлгуры является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13). Барлгура может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

- 1/день каждое: *воображаемая сила, опутывание*
- 2/день каждое: *маскировка, невидимость* (только на себя)

Безрассудство. В начале своего хода барлгура может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Прыжок с разбега. Если барлгура совершает прыжок с разбега, он прыгает в длину на расстояние до 40 футов и в высоту на расстояние до 20 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Барлгура совершает три атаки: одну укусом, и две кулаками.

Укус. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Кулак. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) дробящего урона.

Бехолдер зомби

Большая нежить, нейтрально-злая

Класс Брони 15 (природная броня)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 0 фт, летая 20 фт (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Спасброски Мдр +2

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, отравление?

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 9

Языки понимает Глубинную Речь и Подземный, но не говорит.

Опасность 5 (1800 опыта)

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

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 14 (4к6) колющего урона.

Луч из глаз. Зомби использует выбранный случайным образом магический луч из глаз, выбирая цель, видимую в пределах 60 футов.

- **Парализующий луч.** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце

каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

- **Луч страха.** Целевое существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
- **Луч бессилия.** Целевое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получая урон некротической энергией 36 (8к8) при провале, или половину этого урона при успехе.
- **Луч расщепления.** Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, иначе получит урон силовым полем 45 (10к8). Если этот урон снижает хиты существа до 0, его тело становится кучкой серой пыли. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером не больше Большого, она расщепляется без спасброска. Если цель — немагический предмет или творение магической силы с размером Огромный или больше, этот луч расщепляет объём куба с длиной ребра 10 футов.

Больная гигантская крыса

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тонкий нюх. Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Тактика стаи. Крыса совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник крысы.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 4 (1к4

+1) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе заболит. Пока болезнь не вылечена, цель не может восстанавливать хиты кроме как магией, и максимум её хитов уменьшается на 3 (1к6) каждые 24 часа. Если из-за этой болезни максимум хитов цели уменьшается до 0, она умирает.

Верёвочник

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Брони 20 (природная броня)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 10 фт, лазая 10 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Навыки Скрытность +5, Восприятие +6

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 16

Опасность 5 (1800 опыта)

Обманчивая внешность. Пока верёвочник остаётся без движения, он неотличим от обычного пещерного образования, такого как сталагмит.

Хваткие усики. У верёвочника может быть до шести усиков одновременно. Каждый усик можно атаковать (КБ 20; 10 хитов; иммунитет к урону психической энергией и ядом). Уничтожение усика не причиняет урон верёвочнику, который может в своём следующем ходу создать усик на замену уничтоженному. Усик также можно сломать, если существо действием совершит проверку Силы со Сл 15 и преуспеет.

Паучье лазание. Верёвочник может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Верёвочник совершает четыре атаки усиками, использует Подтаскивание и совершает одну атаку укусом.

Укус. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 22 (4к8 + 4) колющего урона.

Усик. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 50 фт, одно существо. *Попадание:* Цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 15). Пока цель схвачена, она также опутана и совершает с помехой проверки Силы и спасброски Силы, а верёвочник не может использовать этот усик против другой цели.

Подтаскивание. Верёвочник подтаскивает всех схваченных существ на расстояние до 25 футов к себе.

Головорез

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс Брони 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 Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 фт от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

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

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 100/400 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к10) колющего урона.

Дварф Клана Боевого молота

Средний гуманоид (дварф), любое мировоззрение

Класс Брони 13 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 25 фт

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

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

Спротивление урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное

Восприятие 15

Языки Общий, Дварфийский

Опасность 1/2 (100 опыта)

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

Дварфийская устойчивость. Дварф совершает с преимуществом спасброски от яда.

ДЕЙСТВИЯ

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

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

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +4 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Дуэргар

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Брони 16 (чешуйчатый доспех, щит)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 25 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+9)	9 (-1)

Спротивление урону яд

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное

Восприятие 10

Языки Дварфский, Подземный

Опасность 1 (200 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и

иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Увеличение (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. Пока дуэргар увеличен, он является Большого размера, удваивает кости урона от атак оружием, основанных на Силе (уже учтено в атаке) и совершает с преимуществом проверки и спасброски Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

Невидимость (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым в течение 1 часа или пока он не атакует, наложит заклинание, использует своё «Увеличение» или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, одетое или носимое дуэргаром, становится невидимым вместе с ним.

Боевая кирка. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона или 11 (2к8 + 2) колющего урона, пока увеличен.

Метательное копье. *Рукопашная или дальнбойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 9 (2к6 + 2) колющего урона, пока увеличен.

Жуткий воин

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Брони 18 (кольчуга, щит)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Спасброски Мдр +3

Навыки Атлетика +4, Восприятие +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное
Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Натура нежити. Жуткому воину не нужен воздух, еда, питье и сон.

Стойкость нежити. Если жуткий воин получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты жуткого воина опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жуткий воин совершает две рукопашные атаки.

Боевой топор. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками.

Копье. *Рукопашная или дальнбойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Земляной элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Брони 17 (природная броня)

Хиты 126 (12к10 + 60)

Скорость 30 футов, копая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Уязвимость к урону звук

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, истощение, бессознательность, отравление
Чувства тёмное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки Терран

Опасность 5 (1800 опыта)

Скольжение сквозь землю. Элементаль может перемещаться, копая, сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Осадное чудовище. Элементаль причиняет двойной урон предметам и строениям.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель.
Попадание: 14 (2к8 + 5) дробящего урона.

Капитан разбойников

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме законного

Класс Брони 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт

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

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашные атаки: две скимитаром, и одну кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

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

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Культист

Средний гуманоид (любая раса), нейтральный

Класс Брони 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт

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

Навыки Религия +2, Обман +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

ДЕЙСТВИЯ

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

Лацедон

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт, плавая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона. Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Мул

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Брони 10

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Чувства пассивное Восприятие 10

Опасность 1/8 (25 опыта)

Вьючное животное. Мул считается Большим животным при определении его грузоподъёмности.

Устойчивый. Мул совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Нупперибо

Среднее исчадие (дьявол), обычно законно-злое

Класс Брони 13 (природная броня)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 20 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Навыки Восприятие +1

Сопротивление урону кислота, холод

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию ослепление, отравление, очарование, испуг

Чувства слепое зрение 20 футов (слеп за его пределами), пассивное Восприятие 11

Языки понимает Инфернальный, но не может говорить

Опасность 1/2 (100 опыта)

Облако вредителей. Каждое существо, отличное от дьявола, начинающее ход в пределах 20 фт. от нупперибо, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 11 или получит 2 (1к4) урона кислотой. Если существо находится в двух и более подобных аурах, то спасбросок совершается с помехой.

Ведомый голодом. В Девяти Преисподних нупперибо может чётко отслеживать любое существо, которое было поражено Облаком вредителей, в течение 24 часов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт

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

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 0 (0 или 10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Дубина. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

Ожившая молния

Большой конструктор, без мировоззрения

Класс Брони 15 (природная броня)

Хиты 57 (6к10 + 24)

Скорость 25 футов, летая 25 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	3 (-4)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону электричество

Иммунитет к состоянию ослепление, отравление, сбивание с ног, захват, очарование, глухота, испуг, истощение

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта)

Аморфность. Ожившая молния может перемещаться в пространстве в один дюйм шириной, не протискиваясь.

Сопrotивление магии. Ожившая молния имеет преимущества на спасброски от заклинаний.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ожившая молния совершает два магических удара.

Магический удар. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 21 (5к6+4) урона электричеством.

Имитация заклинания (перезарядка 5-6).

Ожившая молния формирует линию длиной 100 футов и шириной 5 футов, вылетающую в выбранном вами направлении. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15. При провале существо получает 28 (8к6) урона электричеством, или половину урона при успехе.

Первый помощник пират

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 16 (кольчуга)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 30 фт

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

Навыки Атлетика +4, Запугивание +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Морская качка. Первый помощник с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Первый помощник совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками. Если целью является существо, первый помощник может выбрать не наносить урона атакой, чтобы обезоружить цель. Цель должна преуспеть в спасброске со Сл 14, иначе роняет один предмет, который она держит, на землю.

Пиратский боцман

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 12 (проклёпанная кожа)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт

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

Навыки Атлетика +5, Запугивание +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Переносчик грузов. Боцман с преимуществом совершает проверки Силы.

Морская качка. Боцман с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Лёгкий молот. *Рукопашная или дальнебойная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

Крюк. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона, и цель схвачена (Сл высвобождения 13).

Ползающая рука

Крошечная нежить, нейтрально-злая

Класс Брони 12

Хиты 2 (1к4)

Скорость 20 футов, лазая 20 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, отравление

Чувства слепое зрение 30 футов (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки понимает Общий, но не говорит

Опасность 0 (0 или 10 опыта)

Иммунитет к изгнанию. Рука обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

ДЕЙСТВИЯ

Коготь. *Рукопашная атака:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) дробящего или рубящего урона (на выбор руки).

Ребёнок улиц

Маленький гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 12

Хиты 5 (2к6 - 2)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тактика стаи. Ребёнок улиц совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник ребёнка.

ДЕЙСТВИЯ

Праща. *Дальнебойная атака:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Регенерирующая чёрная слизь

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Брони 7

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 20 футов, лазая 20 футов

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

Иммунитет к урону кислота, холод, электричество; рубящий

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, очарование, ослепление, истощение, испуг, глухота

Чувства слепое зрение 60 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта)

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Едкое тело. Существо, касающееся слизи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от неё, получает урон кислотой 4 (1к8). Немагическое оружие, изготовленное из металла или дерева, попадающее по слизи, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф –1 к броскам урона. Если этот штраф дойдёт до –5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона.

Слизь может разесть 2 дюйма немагического металла или дерева за 1 раунд.

Паучье лазание. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Регенерация. Слизь восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода. Если слизь получает урон огнём, то в начале своего следующего хода она не восстанавливает здоровье.

Слизь умирает только в том случае, если начале своего хода у неё остаётся 0 хитов, и она не может регенерировать.

ДЕЙСТВИЯ

Ложноножка. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

РЕАКЦИИ

Разделение. Если слизь с размером не меньше Среднего получает рубящий урон или урон электричеством, она разделяется на две новые слизи, если у неё есть как минимум 10 хитов. У каждой новой слизи хитов в два раза меньше, чем у исходной, округляя в меньшую сторону. Новые слизи на один размер меньше чем исходная.

Смутьян культа

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс Брони 12

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Мдр +4

Навыки Магия +6, Религия +6, Убеждение +3

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки два любых языка

Опасность 4 (1100 опыта)

Использование заклинаний. Смутьян культа является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания волшебника:

- **Кантрипы (неограниченно):** *леденящее прикосновение* (см. «Действия» ниже), *волшебная рука, сообщение, фокусы*;
- **1 уровень (4 ячейки):** *огненные ладони, обнаружение магии, очарование личности, щит*;
- **2 уровень (3 ячейки):** *тьма, туманный шаг, палящий луч* (см. «Действия» ниже);
- **3 уровень (2 ячейки):** *образ, огненный шар*.

ДЕЙСТВИЯ

Проклятый кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией, и цель получает помеху на все спасброски до конца следующего хода смутьяна культа.

Леденящее прикосновение (кантрип).

Дальнобойная атака: +6 к попаданию, дистанция 120 фт, одно существо. *Попадание:* 13 (2к8) урона некротической энергией, и цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода смутьяна культа. Если цель — нежить, она так же получает помеху к броскам атаки по смутьяну культа на ту же длительность.

Палящий луч (заклинание 2-го круга, требует ячейку заклинания).

Дальнобойная атака: +6 к попаданию, дистанция 120 фт, одна цель для каждого луча (3 луча для ячейки 2-го уровня, 4 луча

для ячейки 3-го уровня). *Попадание*: 7 (2к6) урона огнём за каждый луч.

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 футов, летая 50 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, очарование, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват, бессознательность

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки понимает все, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, спектр совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака*: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание*: 10 (3к6) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Сущность Арклема Грита

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Брони 13

Хиты 35 × кол-во столов (минимум 105)

Скорость 0 футов, летая 60 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, очарование, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 12

Языки любые шесть языков

Опасность ???

Бестелесное перемещение. Сущность может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Она получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, сущность совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака*: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание*: 21 (4к8 + 3) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Создание спектра. Сущность нацеливается на гуманоида в пределах 10 футов, который умер насильственной смертью не более 1 минуты назад. Дух цели восстаёт спектром в пространстве трупа или ближайшем свободном пространстве. Спектр

находится под контролем сущности. У сущности может быть не более семи спектров под контролем одновременно.

Умирающий гелюгон

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Брони 18

Хиты 9 (1к8 + 4)

Скорость 10 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)

Спасброски Лов +7, Тел +9, Мдр +7, Хар +9

Спротивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием

Иммунитет к урону огонь, холод, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 60 футов, тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 12

Языки Инфернальный, Телепатия 120 фт.

Опасность 6 (2 300 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Спротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает три атаки: одну укусом, одну когтями, и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) колющего урона плюс 10 (3к6) урона холодом.

Когти. *Рукопашная атака:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к4 + 5) рубящего урона плюс 10 (3к6) урона холодом.

Хвост. *Рукопашная атака:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание* 12 (2к6 + 5) дробящего урона плюс 10 (3к6) урона холодом.

Упряжная лошадь

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Брони 10

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Чувства пассивное Восприятие 10

Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) дробящего урона.

Упырь

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона. Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Фанатик культа

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс Брони 13 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Обман +4, Религия +2, Убеждение +4

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Тёмная преданность. Фанатик совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Использование заклинаний. Фанатик является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Кантрипы (неограниченно): свет, священное пламя, чудотворство

1 уровень (4 ячейки): нанесение ран, приказ, щит веры

2 уровень (3 ячейки): божественное оружие, удержание личности

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фанатик совершает две рукопашные атаки.

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ D: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, необычное

Вы восстанавливаете 4к4 + 4 хита, когда выпиваете это зелье.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Зелье, обычное

Вы восстанавливаете 2к4 + 2 хита, когда выпиваете это зелье.

ЗЕЛЬЕ НЕУЯЗВИМОСТИ

Зелье, редкое

В течение 1 минуты после того, как вы выпили это зелье, вы обладаете сопротивлением урону всех видов. Это густое как сироп зелье выглядит как расплавленное железо.

ЗЕЛЬЕ СКОРОСТИ

Зелье, очень редкое

Когда вы выпьете это зелье, вы получите на 1 минуту эффект заклинания *ускорение* (концентрация не требуется). В жёлтой жидкости этого зелья видны чёрные полоски, и она перемешивается сама собой.

РАЗДАТКА 1-1: СВИТОК-ТАЙНИК

Свиток-тайник является физическим раздаточным материалом, представляющим собой головоломку с прохождением лабиринта. При успешном прохождении игроки находят тайный отсек, куда Мастер может заранее положить записку или другой небольшой сюжетный предмет. Найти подробное описание свитка-тайника, а также видеoinструкцию по его открыванию вы можете по следующей ссылке:



Если вам не выдали свиток-тайник, требуемый для вашего маршрута, обратитесь к администраторам эпика.

РАЗДАТКА 1-2: ЗАПИСКА ФАНАТИКА

Братья, приход Бессмертного грядёт!

Настал тот день, к которому вы готовились всю последнюю неделю. Бараний костюм для брата Н. спрятан в условленном месте. Брат М., зелье преимущества приложено к свитку, используйте его, чтобы привлечь больше внимания к своей перебранке.

Когда совершите задуманное, отправляйтесь за упырями. Нужный инструмент получите у сестры В., она будет ждать вас на месте. Потом М. должен отвести их на рыночную площадь. Успейте к обеду, когда там полно людей. Больше жертв — больше душ для Проводника.

Во славу Бессмертного!
Брат Б.

РАЗДАТКА 1-3: ЖНЕЦУ ДУШ

Ты теперь Жнецу, Брат!

Упыри будут тебя слушаться. Но твоя главный инструмент – Проводник душ. Используй Проводник правильно. Активируй только по прибытии. Важно, чтобы упыри убивали в зоне его досягаемости. Каждая собранная душа будет насыщать филактерий и приближать пришествие Бессмертного. Когда закончим, присоединяйся к ритуалу в руинах Иллука. Успей до захода.

Р.Д. Мы перенесли вход. Теперь он чуть восточнее, под иллюзорной плитой с буквой «А».

Во славу Бессмертного!

Сестра В.

РАЗДАТКА 2-1: СПИСОК ДЕЛ

Список дел:

- ~~Лець пораньше~~
- ~~Проснуться до полночи и встретиться с
Братъями~~
- ~~Призвать дьявола~~
- Собрать ихор и отнести к руинам
- Присоединиться к Группе захвата во Дворе
Капитанов (дальше Брат Б. всё объяснит)

РАЗДАТКА 2-2: ГРУППЕ ЗАХВАТА

Ваша задача — захватить правящую верхушку Лускана. Они станут отличным подарком для Бессмертного, когда мы закончим ритуал!

Отправляйтесь во Двор Капитанов и вяжите там всех, кого найдете. Прислугу не трогайте, они без необходимости. Выдаю вам свиток круга телепортации, вернитесь через него.

P.S. Если что-то пойдет не так, постарайтесь доставить их в руины Илзуса любыми способами. Вход будет в другом месте, под иллюзорной плитой с буквой «А».

Во славу Бессмертного!
Сестра В.

РАЗДАТКА 3-1: ПЕРЕДАЙ В.

Братья, приход Бессмертного грядёт!

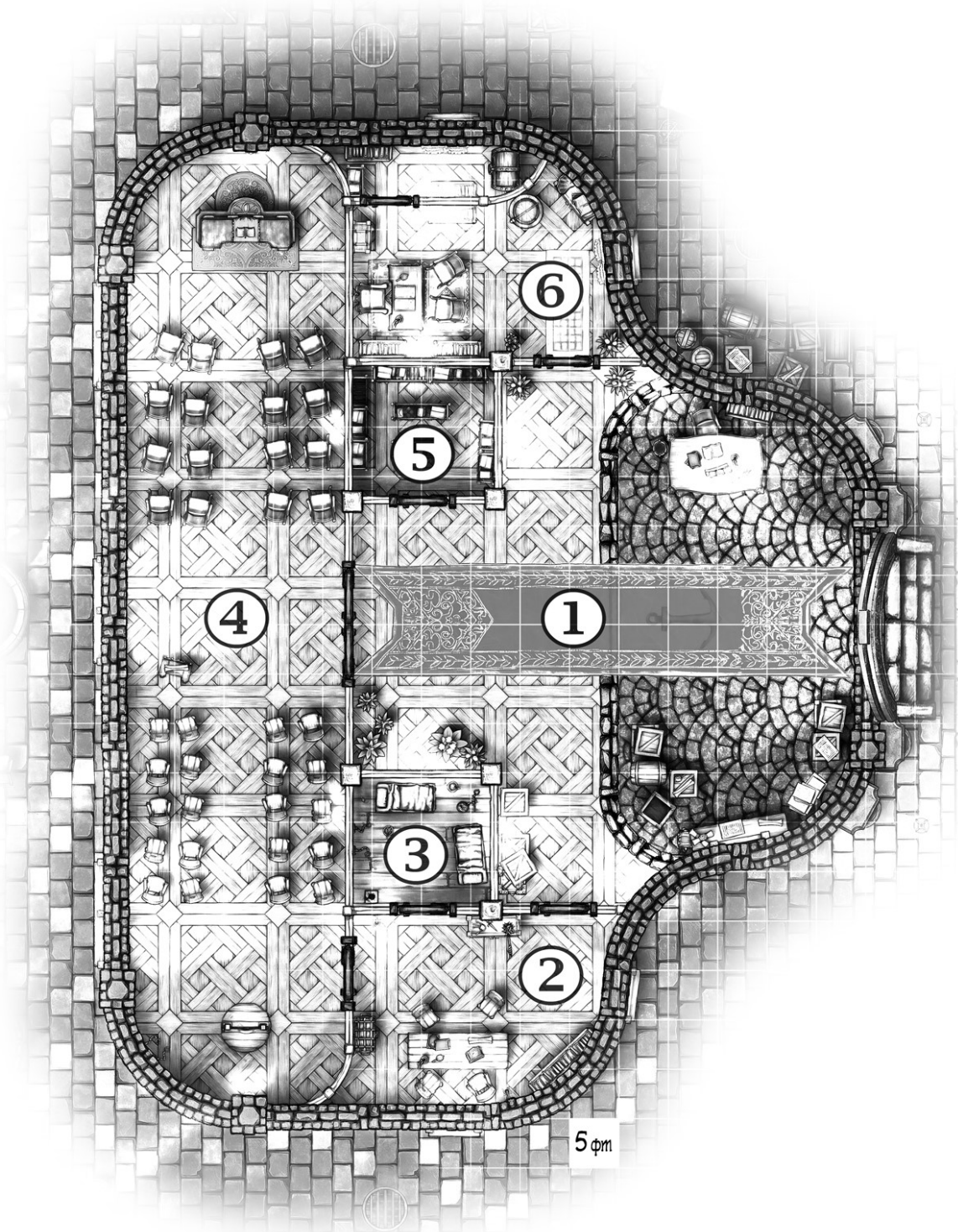
Передай В., что маяк у нас. Завтра, как договаривались, его настроим. Души потекут рекой! Пусть готовятся к ритуалу.

И пусть напомнит всем, что мы перенесли вход в руинах. Теперь он чуть восточнее, под иллюзорной плитой с буквой «А».

Во славу Бессмертного!

Брат Г.

КАРТА 2-1: ДВОР КАПИТАНОВ



Не для продажи. Разрешено печатать или копировать этот документ только для личного использования.