



НАСЛЕДИЕ ФОРТА КРАТ

А вашему некроманту армия не нужна?



4-часовое приключение для персонажей 3-4 уровня

Автор

DUNGEON MICHAEL

Версия: 1.0



Наследие форта Крат — это неофициальный фан-контент, разрешенный политикой в отношении фан-контента. Не утвержден и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Не для продажи. Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	2
Изменение сложности столкновений	2
Предыстория приключения.....	2
Обзор приключения	2
Предпосылки приключения	2
Часть 1: Звучит, как план	3
Введение в ритуал	3
Дорога к форту.....	3
Беглянка	4
Часть 2: Спустившийся с гор	5
Ловушки	5
Мохнатая засада	5
Тут что-то не так.....	5
Часть 3: Ритуал	6
Подготовка к ритуалу.....	6
Этап 1. Поиск Перекрёстка Теней	6
Этап 2. Расстановка теневых свечей	6
Проведение ритуала	6
Ворьё вороньё.....	6
Истончение грани	6
Легендарные командиры	7
Завершение	7
Обратно, к Угеморту	7
В поисках разгадки	7
Опыт	8
Ценности	8
Зелье лечения	8
Сюжетные награды	8
Приложение А. Неигровые персонажи	9
Приложение В. Характеристики существ	10
Боггл.....	10
Дэтлок умертвие	10
Зомби йети	11
Красный колпак.....	11
Приложение С. Руины форта	12

ВСТУПЛЕНИЕ

«Наследие форта Крат» — приключение для D&D 5-ой редакции. Оно начинается в башне Угеморта в недрах леса Шилмиста и продолжается походом к древнему форту времён империи Шуун.

Приключение разработано для 3-6 игроков 3-4 уровня. Его можно адаптировать и для групп с другим числом персонажей или уровнями, самостоятельно изменив боевые столкновения по рекомендациям из *Руководства Мастера подземелий*.

Это приключение является третьим в серии приключений кампании «Якоря Хаоса».

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЙ

В этом приключении используется упрощённый вариант подсчёта сложности столкновений в игре. Всего выделено 4 уровня сложности. Вы можете определить необходимый уровень сложности по таблице ниже, сложив уровни персонажей ваших игроков. Например для 2-х персонажей третьего и 2-х персонажей четвёртого уровней их сумма уровней равна:

$$2 \times 3 + 2 \times 4 = 14.$$

Сверимся с таблицей и определим, что им подойдёт 3-й уровень сложности.

Уровни сложности для группы

#	Сила группы	Сумма уровней
1	Очень слабая группа	меньше или равна 9
2	Слабая группа	от 10 до 13
3	Средняя группа	от 14 до 18
4	Сильная группа	больше 18

Все боевые столкновения в приключении будут содержать врезки с рекомендациями для изменения их сложности в соответствии с силой группы. Вы сами можете решить, следовать этим рекомендациям или же выбрать более сложные (или более лёгкие) настройки столкновения. Для удобства каждый вариант столкновения дополнен информацией с суммарным количеством получаемого за него опыта.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Крекар Угеморт ищет уединения для своих магических изысканий. Но даже спрятавшись в забытой башне в недрах леса Шилмиста он не смог отыскать покоя. Его обитель то и дело атакуют прислужники Хозяйки Леса Теней, пытаясь выдворить его оттуда.

Из старинных книг Крекар узнаёт о том, что неподалёку, на юго-востоке Леса Теней, находятся руины древней крепости, где до сих пор сохранились останки её защитников и их легендарных командирах, обладавших магической силой. Этих командиров он собирается призвать к себе на службу. А вместе с ними — и их армии.

Но задача эта не из простых, да и Крекар опасается покидать своё убежище. Поэтому он ищет добровольцев, готовых помочь ему в проведении ритуала.

Якоря Хаоса | 03 | Наследие форта Крат

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение состоит из трёх частей.

Часть 1: Звучит, как план. Персонажи встречаются с Крекаром Угемортом, после чего отправляются к форту Крат, по пути спасая жрицу Ильматера от обитателей Леса Теней.

Часть 2: Спустившийся с гор. Герои добираются до древнего форта на границе леса Шилмиста и Снежных гор, где на них нападает йети, прятавшийся в руинах.

Часть 3: Ритуал. В этой части персонажи, с помощью магических предметов Угеморта, проводят ритуал по поднятию и подчинению армии нежити. Им предстоит сдерживать натиск мертвецов до тех пор, пока ритуал не будет окончен и те полностью не подчинятся воле Угеморта.

ПРЕДПОСЫЛКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Беспринципные наёмники. Персонажи, не участвовавшие в прошлых играх кампании «Якоря Хаоса» и не знакомые с Угемортом, могут получить это задание через третьих лиц. Крекар разослал посыльных по многим значимым местам королевства Тетир и обещал хорошую награду магическими зельями.

Помощники Угеморта. Если у персонажей есть сюжетная награда *Помощники Угеморта*, значит они уже согласились помогать волшебнику. В зависимости от событий предыдущего приключения «В поисках Угеморта» они могут находиться как уже в башне Угеморта, так и в любом другом месте, в котором они остановились (например в таверне «Ревущая мантикора» города Риатавин).



Угеморт

Часть 1: Звучит, как план

Ориентировочное время: 1 час

Приключение может начинаться в любом удобном для персонажей месте, Крекар Угеморт без проблем перемещается по королевству Тетир с помощью магии. Но для детальной беседы, он предпочитает пригласить всех в свою башню (с помощью *шлема телепортации* он может перенести до 8-ми согласных существ).

Неудачное приземление

Если ещё не все персонажи в начале приключения находятся в башне Угеморта, вы можете добавить немного веселья с самого начала приключения. Попросите одного или нескольких игроков описать как расслабляется его персонаж, где и каким образом он отдыхает. Пусть фантазия игрока начнёт ваше приключение, а вы продолжите. Выберите наиболее уединённый вид отдыха из описанных и придумайте более менее нелепую ситуацию, в которой Крекар Угеморт, а с ним, возможно, и несколько других игровых персонажей, телепортируются к этому персонажу.

Например, если целевой персонаж любит нежиться на закате в горячем источнике (или просто в ванне), телепортируйте Угеморта прямо в метре над водой, после чего тот обязательно падает вниз, забрызгивая всех вокруг себя, и наступает неловкое молчание. Или, если персонаж любит вышивать крестиком в кресле качалке, опишите странный грохот и мычание из платяного шкафа. Держите игрока в напряжении вплоть до того момента, пока персонаж не отважится открыть шкаф и увидит там Угеморта, запутавшегося в куче белья. В общем, фантазируйте и веселитесь!

ВВЕДЕНИЕ В РИТУАЛ

После того как Угеморт собирает всех членов отряда, он рассказывает им о своих опасениях и своей идее усиления охраны башни.

В ходе разговора Крекар расскажет следующее:

- По старинным историческим книгам он нашёл места захоронения неких легендарных командиров, которых и хочет завербовать в свою охрану.
- Место их захоронения — форт Крат, находящийся у подножия Снежиночных гор на границе Леса Теней, к юго-востоку от башни.
- Для «вербовки» командиров необходимо провести сложный ритуал, но Угеморт предоставит для него всё необходимое.
- В качестве награды Угеморт предлагает персонажам целый ящик *зелий лечения* (сколько именно зелий в ящике можно решить броском к6+5). Если у персонажей есть сюжетная награда **Помощники Угеморта**, тот готов выдать эту награду авансом.

Этапы ритуала. Их Угеморт изложит особенно тщательно, после чего проконтролирует, что персонажи запомнили всё необходимое:

- В первую очередь нужно найти Перекрёсток Теней, место соединения Материального плана с Царством Теней, на территории форта с помощью *зачарованной лозы*.
- После этого необходимо расставить *теневого свечи*

по 5 сторонам от форта и дожидаться наступления темноты, так как Перекрёстки Теней не проявляют магической активности при солнечном свете.

- После того как наступит ночь, и свечи будут зажжены, можно начинать читать ритуал истончения грани реальности между Материальным миром и Царством Теней. Ритуал набирает максимально эффективную силу около минуты, хотя побочные эффект в виде духов и прочей нежити могут проявиться в первые же его секунды. Это сложный для прочтения ритуал, поэтому Угеморт наговаривает его в *бутыль громового голоса*. Героям достаточно раскупорить бутылку в нужное время и держать ближе к Перекрёстку Теней всё это время.

- При обнаружении легендарного командира необходимо перейти к ритуалу подчинения. Он тоже читается около минуты, но достаточно прост, поэтому Угеморт доверяет героям прочитать их самостоятельно со свитков. Один свиток подчиняет одно существо. Но использовать их нужно только на командиров, а уже они поведут за собой рядовую нежить, находящуюся под их командованием.

Если герои соглашаются помочь Угеморту, он даёт им в дорогу следующее снаряжение:

- *Зачарованную лозу* для поиска Перекрёстка Теней;
- *5 теневых свечей* (горят бледно-чёрным пламенем);
- *Бутылку громового голоса* с текстом ритуала истончения грани реальности;
- *4 свитка подчинения* (на всякий случай с запасом). Прочитать свиток может любой посвященный в магию персонаж, пройдя успешную проверку Магии со Сл 10. При провале свиток рассыпается в прах раньше времени.

ДОРОГА К ФОРТУ

Форт Крат находится в нескольких часах ходьбы на юго-восток от жилища Угеморта. Путь будет лежать по Танцующему лесу, описать его можно так:

- Деревья скрючены и изогнуты в невероятных позах, словно они бились в сумасшедшей агонии и так и застыли.
- Очень много сухих и мёртвых деревьев, живые же имеют листья грязно-жёлтого, красного и коричневого цветов.
- Сухие и такие же скрюченные кустарники так и норовят зацепить путников своими колючками.
- Небо затянуто плотной серой дымкой, не дающей пробиться солнечному свету.
- Хотя почва не болотистая, но иногда встречаются лужицы какой-то изредка булькающей жижи, источающей режущий нос сернистый аромат.

Первый час герои будут плутать по недружелюбному лесу без особых приключений. В это время можно использовать несколько случайных событий из списка ниже, чтобы постепенно нагнетать атмосферу:

к6 Событие

- | | |
|---|---|
| 1 | На оружии и доспехах одного или нескольких персонажей появляются иллюзорные пятна ржавчины. Спасбросок Интеллекта со Сл 16 позволяет определить, что это иллюзия. |
|---|---|

к6 Событие

- 2 На искателей приключений с верхушки дерева падают чьи-то внутренности.
- 3 Из трухлявых остатков рухнувшего ствола дерева растёт пучок ярких, приятно пахнущих грибов. Выглядят они очень аппетитно и привлекательно. Если их кто-то съедает, он должен бросить к100 и получить эффект по таблице Дикой магии Чародея (см. *Книгу игрока*), исключая эффекты, наносящие урон персонажам группы.
- 4 Одиноким чёрный петух переходит дорогу персонажам в нескольких метрах спереди. Он настороженно рассматривает их, дергая своей головой из стороны в сторону.
- 5 Маленький ребёнок (на вид около двух лет) тихо следует за отрядом на отдалении. Заметить его могут персонажи со значением пассивного Восприятия 15 или выше. При попытке рассмотреть ребёнка, видно, что черты его размыты, а если кто-то попробует подойти ближе, то ребёнок молча растворяется в воздухе, немигающим взглядом смотря в глаза ближайшего персонажа.
- 6 Героям кажется, что это особенно причудливое дерево с двумя кольцами на стволе, они уже проходили.

БЕГЛЯНКА

Примерно через час герои встречают в лесу запыленную молодую девушку, в сильно потрёпанном жреческом облачении. На её шее висит религиозный символ в виде рук, связанных на запястьях красным шнуром. Жрецы Ильматера, а также персонажи, преуспевшие в проверке Религии со Сл 10, понимают, что это символ Ильматера, бога сострадания.

Девушка просит защитить её от преследователей. Мгновением позже на тропу выскакивает **красный колпак** и с криками и бранью, от которой даже заведомая портовых таверн покраснел бы от стыда, бросается в бой с искателями приключений.

Уровень сложности столкновения

#	Противники	Суммарный опыт
1	1 красный колпак	700
2	1 красный колпак + 1 боггл	725
3	1 красный колпак + 2 боггла	750
4	2 красных колпака	1400



Символ Ильматера

Когда преследователи побеждены, жрица представляется как Анабель и робко ведёт диалог и отвечает на вопросы.

Отыгрыш Анабель

Это относительно молодая худенькая девушка с короткими, выстриженными под горшок русыми волосами и бледной кожей. На ней бело-красные жреческие одеяния церкви Ильматера, однако они сильно перепачканы и местами порваны. Она с опаской смотрит на каждого, кто к ней обращается. Отвечает каждый раз немного застенчиво и словно бы не желая рассказывать много. Кажется, что она немного стыдится каждого своего ответа, но отвечает на все вопросы, которые ей задают.

Цитата: «Простите, мне не хотелось бы навязываться, но одной мне не выбраться из этого жуткого места...»

В процессе разговора Анабель может поведать следующее:

- Её и ещё нескольких жриц Ильматера пленила некая ведьма, одурманив их разум и заставив прийти в своё жилище.
- Их держали в плену и ставили над ними разные бесчеловечные эксперименты, в том числе и взращивание полу-вайды (это существо искатели приключений могли встретить в конце прошлого приключения «В поисках Угеморта») из ещё живого тела одной из жриц.
- Она осталась последняя из всех и, уловив момент, сбежала.
- На второй день побега её, видимо, хватились и отправили в погоню красного колпака.
- Анабель просит персонажей позволить ей присоединиться к их группе хотя бы до тех пор, пока они не доберутся до какого-либо безопасного места.

За ширмой мастера

Анабель на самом деле лишь иллюзорная внешность Хозяйки Леса Теней, **зелёной карги**. Ведомая любопытством, она желает понаблюдать за персонажами и вывести как можно больше информации о них и их целях. Она не дружелюбна, но и не враждебна ни к персонажам, ни даже к нанявшему их Угеморту, хотя и пытается выжить того со своих земель.

Карга на самом деле одета в одежду жрицы Ильматера, поэтому распознать иллюзию через прикосновения к её телу не получится. Всё, что рассказывает Анабель про жриц и про каргу, — правда. За исключением того, что она и есть та самая карга.

Если персонажи каким-то образом распознают иллюзию, карга не будет драться, а попытается сбежать, используя свою способность «Невидимая ходьба».

Часть 2: Спустившийся с гор

Ориентировочное время: 1 час

Через несколько часов пути персонажи выходят на окраину Леса Теней к подножию Снежиночных гор. Туда, куда указывал им Угеморт. Они видят руины древнего форта. На вид ему не меньше тысячи лет. Форт стоит на небольшой поляне, южная стена его упирается в овраг, а за восточной начинается пологий подъём в гору. Карту форта можно найти в **Приложении С**.

Персонажи подходят к форту с северо-запада. Точкой №1 на карте отмечены центральные ворота с осыпавшейся входной аркой. Но прежде чем заходить внутрь, персонажи скорее всего захотят осмотреть форт со стороны. Попросите их описать, что они делают и куда конкретно направляются.

Ловушки

По всей территории форта, как снаружи, так и внутри него, персонажи могут сталкиваться с ловушками. Ловушки по большей части естественного происхождения (обвал пола, падение камней и т.п.), но также в форте есть и несколько рукотворных ловушек, которые каким-то чудом остались в работоспособном состоянии.

Пока персонажи исследуют окрестности и территорию форта, они могут наткнуться на такие ловушки. Размещайте эти ловушки в любом подходящем месте по своему усмотрению. Сл спасброска от эффектов всех этих ловушек равна 11, а урон — 1к10. Вид ловушки, тип урона и характеристику для спасброска можно определить по таблице ниже, либо придумать самому.

Примеры ловушек

к8	Ловушка	Тип урона	Характеристика
1	Падающие стены	Дробящий	Сила
2	Яма с шипами	Колющий	Ловкость
3	Споры грибов (или плесени)	Яд	Телосложение
4	Мертвец, очень похожий на любимого человека	Психический	Мудрость
5	Нажимная плита	Огонь	Ловкость
6	Падающая секира	Рубящий	Ловкость
7	Хищное растение с клейкой слюной	Кислота	Сила
8	Обвал пола	Дробящий	Ловкость

Мохнатая засада

Когда герои осматривают форт, из точки №2 (см. карту форта) на них нападает **йети**.

Сделайте это неожиданно. Например, йети может пробить шаткую кладку стены, выпрыгивая на героев вместе с градом камней, либо неожиданно схватить кого-то из тёмного закоулка, если герои в этот момент находятся внутри форта.

Тут что-то не так

Если персонажи присмотрятся к йети во время или после боя, они могут обнаружить следующие необычные особенности, совершив успешную проверку Восприятия. В зависимости от результата, персонаж замечает те факты, Сл которых ниже или равна выпавшему числу:

- **Сл 5.** Вся шкура йети вместо белоснежной какая-то грязная и сваленная клочьями.
- **Сл 7.** Один из рогов этого существа обломан, а скол — оплавлен.
- **Сл 10.** При более детальном рассмотрении на шкуре можно найти пепел.
- **Сл 14.** Подошвы стоп йети обожжены и покрыты волдырями.

Всё намекает на то, что йети, который обычно никогда не покидает гор, неспроста поселился в развалинах этого форта. Что-то выгнало его из привычных мест обитания.

Персонажи не смогут сейчас бросить ритуал и пойти в многодневный поход по горам для выяснения причин прихода йети. Однако эта особенная информация может отложиться в их памяти и, возможно, они сообщат о своём наблюдении Угеморту. Или отправятся в горы сразу по завершению ритуала. В этом случае вам понадобится иметь под рукой четвёртое приключение кампании «Якоря Хаоса» под названием «Гробница ледяного великана».



Йети

Часть 3: Ритуал

Ориентировочное время: 2 часа

Дождавшись наступления темноты, герои могут приступить к подготовке и проведению ритуала.

Подготовка к ритуалу

Подготовка к ритуалу состоит из нескольких этапов:

Этап 1. Поиск Перекрёстка Теней

Найти Перекрёсток Теней можно с помощью *зачарованной лозы*, которая представляет собой Y-образную веточку. Персонажу необходимо держаться за «рога» этой веточки и следить за её свободным кончиком. Чем сильнее кончик колеблется, тем тоньше грань между Материальным планом и Царством Теней. Большую часть времени кончик будет в состоянии покоя, но в местах истончения граней реальности он может колебаться. Выберите несколько локаций внутри форта, в которых кончик будет колебаться с разной степенью интенсивности. Персонажи должны найти место, где кончик колеблется сильнее всего.

Пока герои ходят по руинам форта, не забывайте периодически расставлять на их пути ловушки, как указано в Части 2.

Через некоторое время герои должны найти место, на которое лоза реагирует сильнее, чем на другие. Это точка №4 (см. карту форта).

Этап 2. Расстановка теневых свечей

Персонажам необходимо разместить по периметру замка *теневые свечи*, образуя некое подобие звезды (лучи звезды не обязательно должны быть одинаковой звезды). Свечи также необходимо зажечь. Эффект ритуала будет действовать только в границах созданного свечами периметра.

Обратите внимание, если персонажи убили йети, и его тело находится в границах периметра, он восстанет вместе с другой нежитью в виде **зомби йети**. Персонажи могут об этом не догадываться, но тем интереснее будет сюрприз!

Проведение ритуала

Ритуал начинается тогда, когда один из персонажей раскупоривает *бутылку громового голоса*. Однако за мгновение до того, как бутылка будет раскупорена, с самой высокой башни срывается три **роя воронов** и нападает на героев.

Ворьё вороны

В этом хаосе одному из воронов удаётся вырвать у кого-то из рук бутылку и унести на самый верх полуразрушенной дозорной башни в своё гнездо. Если ворон по какой-то причине роняет бутылку, её подхватывает другой ворон. Стая действует слаженно. Героям придётся лезть наверх и отнимать артефакт, чтобы продолжить ритуал.

Дозорная башня. Сама башня высотой 30 фт. В неё ведёт винтовая лестница (точка №3 на карте форта) протяжённостью 60 фт. Башня очень старая и ненадёжная, поэтому в конце каждого своего хода персонаж, который находится в башне или на ней, должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12 или упасть вниз, получая 1к6 дробящего урона за каждые 10 фт падения и 1к4 дробящего урона от падающей следом каменной кладки или куска лестничной ступени. Маленькие существа совершают этот спасбросок с преимуществом.

Если Анабель ещё с группой, то когда персонажи отвлекаются на воронов, она исчезает в буквальном смысле, используя свою способность «Невидимая ходьба». Хозяйка Леса Теней узнала всё, что хотела, и не собирается участвовать в готовящейся заварушке.

Истончение грани

Как только *бутылка громового голоса* раскупорена — попросите персонажей бросить инициативу и переходите в тактический режим.

Держите ровно!

Бутылка громового голоса необходимо держать строго вертикально. Иначе, если она упадёт набок, чтение заклинания приостановится и ритуал прервётся. Персонажам придётся идти за новой бутылкой обратно к Угеморту!

Каждый раз, когда персонаж, держащий бутылку, падает или перемещается не по своей воле, он должен совершить проверку Ловкости рук со Сл 10, чтобы удержать бутылку в нужном положении.

После открытия бутылки поначалу ничего не происходит, только громогласный голос Угеморта льётся из неё, читая заклинание. Это заклинание будет читаться 1к4+8 раундов, но уже через 1к2 раунда по всей территории форта, которая попала в границы периметра *теневых свечей*, начинают появляться мертвецы: **зомби** и **скелеты** различных гуманоидов и гоблиноидов, а также **огры зомби** и **скелеты минотавров**. Они сражаются друг с другом, словно воспроизводя битву тысячелетней давности. Но они не сильно разборчивы в противниках, поэтому случайным образом могут атаковать и героев. Не забывайте также про **зомби йети**, если условия его появления также выполнены (см. «Этап 2. Расстановка теневых свечей»).

Сложность столкновения

Подбирайте количество, вооружение и тактику противников, нападающих на персонажей, на своё усмотрение. Помните, ваша цель не убить группу, а лишь держать игроков в напряжении до прихода легендарных командиров. Вот тогда можете заставить игроков попотеть!

В пылу сражения с героями дополнительно могут происходить следующие события:

к6 Событие

- | | |
|---|---|
| 1 | Грань реальности настолько истончилась, что любое следующее заклинание вызовет случайный эффект по таблице Дикой магии Чародея из <i>Книги игрока</i> . |
|---|---|

к6 Событие

- 2 Несколько шальных стрел летят в персонажей. Определите их количество броском 2к4, а потом решите, каких персонажей они могут задеть. Каждый из этих персонажей должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 12 или получить 1к6+2 колющего урона от каждой стрелы, что в него попала.
- 3 Крупный враг своей атакой отправляет нескольких скелетов или зомби в полёт. Те падают на персонажей и могут начать атаковать их. Персонажи, на которых рухнули враги, должны совершить спасбросок Силы со Сл 12, чтобы удержаться на ногах.
- 4 Лёгкая дрожь прокатывается по земле заставляя всех стоящих на земле совершить спасбросок Ловкости со Сл 15 и упасть при провале.
- 5 Персонаж, держащий бутылку громового голоса неожиданно замечает, как по его ноге взбирается **ползающая рука**. Она будет пытаться отнять бутылку.
- 6 **Огр зомби** появляется перед персонажами и начинает идти в их сторону, заноса огромную палицу для удара. В этот момент камни ближайшей к нему стены разлетаются от удара и сквозь клубы каменной пыли появляется **скелет минотавра**, на всём ходу таранящий огра и переключающий его внимание на себя.

Легендарные командиры

Через 1к4+8 раундов после начала ритуала чтение заклинания из *бутылки громового голоса* заканчивается, и одновременно с этим на поле битвы появляются один или два легендарных командира (в зависимости от выбранного уровня сложности столкновения). Командиры появляются в точках №5 (см. карту форта). Они также заинтересованы только в самой битве. Но как только кто-то из героев начи-



нает произносить текст со *свитка подчинения*, подчиняемый командир выбирает его своей целью и пытается отнять или уничтожить свиток с текстом ритуала. Угеморт дал героям несколько таких свитков. Поэтому не страшно, если один или два свитка будут уничтожены. Герои также могут попытаться взять контроль сразу над двумя (если их два) командирами, используя на каждого командира свой *свиток подчинения*.

Уровень сложности столкновения

#	Противники	Суммарный опыт
1	1 дэтлок умертвие	700
2	1 дэтлок умертвие + 1 умертвие - атаки умертвия совершаются с помехой	1000
3	1 дэтлок умертвие + 1 умертвие	1400
4	1 дэтлок умертвие + 1 умертвие	1400

Каждый из *свитков подчинения* читается 1к4 + 6 раундов. Если чтение свитка прерывается хотя бы на 1 раунд, свиток рассыпается в пыль. После успешного прочтения свитка командир полностью меняет своё поведение, останавливает одну из сражающихся сторон и уводя её в направлении башни Угеморта. Если подчинён только один командир, то оставшаяся нежить пытается нагнать уходящих противников. Герои при желании могут добить остатки разрозненной армии или просто покинуть форт.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Подчинив как минимум одного легендарного командира, персонажи могут либо вернуться к Угеморту за наградой, либо сразу отправиться в горы по следам йети.

ОБРАТНО, К УГЕОРТУ

Если персонажи возвращаются к Угеморту, успешно подчинив как минимум одного легендарного командира, они получают награду **Помощники Угеморта**. Если у них уже была эта награда, она заменяется на награду **Соратники Угеморта**.

В ПОИСКАХ РАЗГАДКИ

Если персонажи хотят отправиться в горы, переходите к четвёртому приключению кампании «Якоря Хаоса» под названием «Гробница ледяного великана».

Умертвие

НАГРАДЫ

По завершению приключения персонажи вознаграждаются опытом, ценностями и, если применимо, сюжетными наградами.

Опыт

Сложите весь боевой опыт, полученный за побеждённых противников, и разделите на количество персонажей, участвовавших в бою. Смотрите столбец **суммарный опыт** в таблицах сложности столкновений, в которых участвовали персонажи, а также опыт, указанный в скобках после упоминания одиночных противников.

За небоевой опыт награды перечислены ниже в расчёте на одного персонажа. Наградите всех персонажей в группе небоевым опытом, если не указано иное.

Небоевой опыт

Достижение	Опыт на персонажа
Успешное проведение ритуала	1000
Если удалось подчинить более одного командира	500
Завершение приключения	350

Итоговая награда на каждого персонажа должна находиться в диапазоне **от 1800 до 2000 опыта**. Если суммарный опыт по каким-то причинам выходит за эти рамки, измените размер награды небоевым опытом так, чтобы итоговый результат удовлетворял этим лимитам.

Ценности

Персонажи получают только те ценности из списка, которые сумели найти в процессе приключения. Они делят их между собой поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Зелье лечения

Зелье, обычное

Вы восстанавливаете 2к4 + 2 хита, когда выпиваете это зелье, которое представляет собой красную жидкость, сверкающую при встряхивании.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения. Эти награды будут влиять на сюжет и отношение к персонажам в последующих приключениях.

Соратники Угеморта. Крекар Угеморт ценит вашу помощь и готов предоставить вам не только бесплатное питание и проживание в своей башне, но и один раз в день бесплатно сотворить для вас одно любое заклинание из списка заклинаний волшебника не выше 4-го уровня.

ПРИЛОЖЕНИЕ А. НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Ниже представлена сводка неигровых персонажей, встречающихся в приключении:

Крекар Угеморт. Кенку-волшебник, бывший преподаватель магии школы некромантии в академии волшебников «Чёрные башни».

«Анабель». Относительно молодая худенькая девушка с короткими, выстриженными под горшок русыми волосами и бледной кожей. На ней бело-красные жреческие одеяния церкви Ильматера, однако они сильно перепачканы и местами порваны. «Анабель» на самом деле лишь иллюзорная внешность Хозяйки Леса Теней, зелёной карги.

ПРИЛОЖЕНИЕ В. ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

Большинство используемых в приключении существ вы можете найти в «Бестиарии». Те существа, которых там нет, описаны в этом приложении.

БОГГЛ

Маленькая фея, обычно хаотично-нейтральная

Класс брони 14

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 30 фт, лазая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +5, Ловкость рук +6, Скрытность +6

Сопrotивление урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 15

Опасность 1/8 (25 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Лужа. Боггл создает лужу негорючего масла. Лужа 1 дюйм в глубину и покрывает землю в месте нахождения боггла. Лужа является труднопроходимой местностью для всех существ, кроме богглов, и существует 1 час. Масло обладает одним из свойств по выбору боггла:

- **Скользкое масло.** Любой не боггл, входящий в область лужи или начинающее свой ход в ней, должен совершить спасбросок Ловкости Сл 11 или упасть ничком.

- **Липкое масло.** Любой не боггл, входящий в область лужи или начинающее свой ход в ней, должен совершить спасбросок Силы Сл 11 или стать опутанным. В свой ход существо может потратить действие и попытаться высвободить себя от липкой лужи, оканчивая на себе этот эффект при успехе и переместиться в ближайшее незанятое место при успешной проверке Силы Сл 11.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Масло Боггла. Боггл выделяет негорючее масло из своих пор. Боггл выбирает скользкое оно или липкое и может менять консистенцию масла на своей коже с одной на другую бонусным действием.

- **Скользкое масло.** Покрывшись скользким маслом боггл получает преимущество на проверки Ловкости (Акробатика) при попытке выбраться из пут, высвобождения из захвата и он может перемещаться через отверстия достаточно большие для Крошечных существ, без протискивания.

- **Липкое масло.** Покрывшись липким маслом боггл получает преимущество на проверки Силы (Атлетика), совершаемые для захвата и любой проверке характеристики, совершаемой для удержания другого существа, объекта или поверхности. Боггл так же может перемещаться по сложным поверхностям, включая передвижение вниз головой по потолку, без проверок характеристик.

Пространственный разлом. Бонусным действием боггл может создать невидимую и неподвижную трещину в отверстии или рамке, которую может видеть в 5 футах от себя, если это пространство не более 10 футов в любом измерении. Пространственный разлом связывает это место и любое другое не далее 30 футов от боггла, которое он может видеть или может конкретизировать расстояние и направление (например, «30 футов строго вверх»). Находясь рядом с разломом, боггл может видеть сквозь него и считается стоящим рядом с местом назначения, а все что боггл перемещает через разлом (включая части своего тела) появляется в точке назначения. Разломом может пользоваться только боггл, и он существует до конца следующего хода боггла.

ДЭТЛОК УМЕРТВИЕ

Средняя нежить (колдун), нейтрально-злая

Класс брони 12 (15 с магическим доспехом)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Мдр +4

Навыки Восприятие +4, Магия +3

Сопrotивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14

Языки те, что знал при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, умертвие совершает с помехой броски атак и проверки Мудрости (Восприятие) основанные на зрении.

Необычная природа. Дэтлок не нуждается в воздухе, питье, еде и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки Гиблыми снарядами или дважды вытягивает жизнь.

Гиблые снаряды. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 120 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) урона некротической энергией.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 6 (1к8 + 2) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе её максимальное значение хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не закончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает её максимальное значение хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, спустя 24 часа восстаёт из мёртвых в качестве **зомби** и находится под контролем умертвия, если только гуманоида не вернут к жизни или его тело не уничтожат. Умертвие может одновременно держать под контролем не больше 12 зомби.

Использование заклинаний. Дэтлок накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 13):

- **Неограниченно:** обнаружение магии, маскировка, доспехи мага;
- **1/день каждое:** ужас, удержание личности.

Зомби ЙЕТИ

Большая нежить, хаотично-злая

Класс брони 9

Хиты 85 (9к10 + 36)

Скорость 30 фт, лазая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Спасброски Мдр +0

Навыки Скрытность +1, Восприятие +0

Иммунитет к урону холод, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки понимает язык Йети, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Страх огня. Если зомби йети получает урон огнём, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби йети 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 зомби йети опускаются до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зомби йети колпак совершает две атаки когтями.

Когти. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: Рубящий урон 7

(1к6 + 4) плюс урон холодом 3 (1к6).

Красный колпак

Маленькая фея, обычно хаотично-злая

Класс брони 14 (природная броня)

Хиты 45 (6к6 + 24)

Скорость 25 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Навыки Атлетика +6, Восприятие +3

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Железные ботинки. При передвижении красный колпак получает помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

Нестандартная сила. При захвате красный колпак считается Средним. Кроме того, владение тяжелым оружием не даёт ему помехи на броски на попадание.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Красный колпак совершает три атаки Нечестивым серпом.

Нечестивый серп. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Кованое преследование. Красный колпак передвигается на расстояние не больше своей скорости к существу, которое может видеть, и пинает его своими железными ботинками. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14 или получить 20 (3к10 + 4) дробящего урона и упасть ничком.



Приложение С. Руины форта

