

Гнев Природы

Dungeons & Dragons® Living Forgotten Realms Приключение

Автор: Михаель Мокас

Редакторы: ДжП Чаплей и Шавн Мервин

Игровые тестеры: Девид Блэквелл, Браен Боединг, Роберт Масон, Николас Мокас,
Тим Стак II, Эндрю Террилл

Перевод: Akler

akler.mortiferus@gmail.com

Вера в Чантию слабеет среди ффолков и деревня Варльсбри не исключение. Деревня лишилась милости и теперь сухопутные и морские животные обратили против неё свой гнев. Вы должны вернуть деревне благосклонность богини или она не переживёт наступающую зиму. *Living Forgotten Realms* приключение на Островах Муншае для персонажей 1-4 уровней.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Andy Collins, Rob Heinsoo, and James Wyatt.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20.

This is an official RPGA® play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, D&D REWARDS, RPGA, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2008 Wizards of the Coast, Inc.

For rules questions specific to this document email rpgasancioning@wizards.com.

Санкционированная RPGA®-игра

Наиболее вероятно что вы заказали это приключение как часть RPGA-ивента с сайта RPGA, или вы получили его от вашего старшего игрового мастера. Для игры по этому приключению и получению наград по программе RPGA REWARDS, вы должны санкционировать его как часть RPGA-ивента. Этот ивент может быть большим вроде конвента, или маленьким вроде встречи друзей у МП дома.

Для того чтобы санкционировать RPGA-ивент, вы должны быть по крайней мере игровым мастером уровня Геральд (HERALD-LEVEL™). Человек, санкционирующий этот ивент, называется старшим игровым мастером, он отвечает за то, чтобы до начала игры она была санкционирована, происходила в точности с указанной датой, и чтобы отчёт по её завершении был своевременно отправлен в RPGA. Человек, ведущий игру непосредственно за столом, называется Мастером Подземелий (или чаще просто DM). Иногда (и практически всегда во время домашних ивентов) старший игровой мастер так же является DM. Если вы не старший игровой мастер, то вам не обязательно быть игровым мастером Геральд-уровня чтобы вести приключение.

Санкционировав и отправив отчёт об этом приключении вы достигаете нескольких целей. Во-первых, это официальная игра, которая будет занесена в вашу историю игр, во-вторых, игроки и DM получают награды за санкционированные RPGA игры, если они участвуют в программе RPGA REWARDS. За участие в этом приключении вы получите четыре (4) очка.

Это приключение доступно для санкционированной RPGA игры до 31 декабря 2011 года.

Для того, чтобы узнать больше о санкционированных RPGA-ивентах и RPGA REWARDS, посетите сайт RPGA по адресу www.rpga.com.

Приготовления к Игре

Для полноценной игры по этому приключению вам понадобятся следующие книги правил по D&D 4й Редакции: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* и *Monster Manual*. Все прочие правила необходимые для этого приключения представлены в разделе **Новые Правила** в конце приключения.

Так же в этом приключении встречается текст, написанный полужирным курсивом - это текст который вам нужно пересказать или прочитать игрокам, когда это станет необходимо. Информация по неигровым персонажам (NPC) и монстрам расположена в сокращенной форме в тексте приключения.

Вместе с этим приключением вы найдёте RPGA-форму для отслеживания приключений. Если вы играете в это приключение как часть санкционированного RPGA-ивента, заполните этот лист и отдайте его вашему старшему игровому мастеру по завершению приключения.

Как читать Блоки Статистики Монстров

Большая часть информации должна быть легко понятна, поскольку она отображает информацию представленную в *Monster Manual*. Рядом с атаками написана буква, определяющая их тип: М для рукопашной, R для дистанционной, С для ближней и А для зональной. Прописная буква (обычно используемая в рукопашной и дистанционной атаке) показывает, что данная атака может использоваться как базовая атака.

Важная Информация для DM

Как DM в этой сессии вы играете самую важную роль в получаемом игроками удовольствии. Ваша задача, взяв буквы, написанные на этих страницах, заставить их ожить. Результатом весёлой игровой сессии часто служат истории, которые появляются после игры и существуют долгое время даже за неигровым столом. Всегда используйте это золотое правило, когда вы водите партию:

Принимайте решения увеличивающие удовольствие от приключения всегда, когда это возможно.

Для того чтобы использовать это золотое правило держите в голове следующее:

1. **У вас есть все права для принятия решений в ходе приключения для лучшего взаимодействия партии с окружающим миром.** Это особенно важно, так как часто применяется вне боевых столкновений, но не стесняйтесь использовать модель "уравновешивания столкновения" (обычно для групп нестандартного размера) для корректировки столкновения под группу, которой слишком легко или наоборот слишком сложно даётся данное приключение.
2. **Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным для группы.** Отсутствие сложностей делает игру скучной, а постоянные неудачи приводят лишь к расстройству. Изучите опытность игроков (не персонажей) в игре, старайтесь отмечать (или просто спросите) что им нравится в игре, и попробуйте предоставить им именно тот опыт, ради которого они играют в D&D. Дайте "шанс блеснуть" каждому.
3. **Помните о скорости и поддерживайте игровую сессию в подобающем ритме.** Не стоит затягивать игру, в такие моменты игра теряет нить событий. В то же самое время следите, чтобы игроки не заканчивали игру слишком быстро; убедитесь, что вы дали им весь игровой опыт. *Living Forgotten Realms* приключения рассчитаны на 3.5 – 4 часа игры; убедитесь что вы знаете плюсы и минусы коротких и затяжных игр. Корректируйте темп игры соответствующе.

• **Давайте игрокам соответствующие подсказки, так что они смогут сделать выбор, каким образом взаимодействовать с окружением.** Игроки должны всегда знать, когда монстры находятся под какими-то эффектами или ранены. Им необходимо давать подсказки как им взаимодействовать с окружением, так они смогут взяться за бой, головоломку или проверку навыков без недостатка необходимой информации. Это помогает лучше погружаться в приключение и даёт игрокам те "маленькие победы", отталкиваясь от которых они делают правильный выбор.

Проще говоря, быть DM в *Living Forgotten Realms* приключении - это не слепо следовать каждому слову на странице; это создание веселья и интригующего игрового окружения для игроков. Большую часть информации по тому, как быть DM в D&D-игре вы можете найти в Главах 1-2 в *Dungeon Master's Guide*.

Корректировка Уровней Персонажей

Это приключение разработано для игровых персонажей (PC) 1-4 уровней. Персонажи выходящие за границы этого диапазона не могут участвовать в приключении. Перед игрой проверьте уровни у PC, чтобы удостовериться, что они могут принимать участие в приключении.

У каждого приключения есть низкоуровневая и высокоуровневая версии. Низкоуровневая версия подойдёт той партии, чьи уровни попадают в первые два уровня представленного диапазона. Высокоуровневая версия напротив, подойдёт той партии, чьи уровни попадают в последние два уровня представленного диапазона.

Группа может решить пойти на риск и играть в высокоуровневую версию, даже если их уровни рекомендованы для низкоуровневой версии, но только если все члены партии согласны на это; однако, некоторые награды могут быть им недоступны. Или наоборот, группа, уровни которой больше подходят для высокоуровневой версии, может играть в низкоуровневую версию, если с этим согласны все члены партии; в этом случае, некоторые награды могут быть меньше чем те, что должны быть в идеале.

Чтение Чисел: У каждого столкновения есть уровень и другие числовые значения (вроде XP или иногда проверки умений) указанные двумя числами, разделёнными косой чертой. Число перед чертой это всегда значение присущее низкоуровневой версии приключения; число после черты это значение присущее высокоуровневой версии приключения.

Неудача в Решении Столкновения

Если группа проваливается в решении столкновения – то есть, если они вынуждены бежать с поля боя, потому что он очень сложен или если они достигли предела провалов при проверке умений, прежде чем они достигли успеха – они награждаются лишь половиной очков опыта

(округлёнными вниз) за это столкновение. Если они смогут вернуться к столкновению позже и успешно пройти его, то наградите партию второй половиной опыта за это столкновение.

Смерть Персонажа

Если РС погибает в ходе приключения, то у игрока отыгравшего данного персонажа и у остальной партии есть два пути, при условии что у них есть доступ к ритуалу *Поднятия Мёртвого* (например, у кого-то из РС есть этот ритуал, и он может его использовать, или если партия может вернуться назад к цивилизации). У них должно быть тело и тогда они смогут вернуть мёртвого РС к жизни.

1. **Заплатить цену за проведение ритуала.** Если группа выбирает этот путь, то стоимость должна быть равномерно распределена между всей партией (500 зм на геройском уровне, 5,000 зм на уровне совершенства и 50,000 зм на эпическом уровне). Использование источника ритуала вне партии стоит на 20% дороже его базовой стоимости. Полная стоимость в этом случае равна 600 зм на геройском уровне, 6,000 зм на уровне совершенства и 60,000 зм на эпическом уровне. Умерший РС, который выбрал этот метод возвращения к жизни, получает полные (или половину, если партия была побеждена) очки опыта за столкновение, в котором погиб персонаж, но не получает никаких очков опыта за любые столкновения, которые он пропустил пока был мёртв. Если приключение всё ещё продолжается, то РС получает последующий опыт как обычно и получает все положенные ему награды в конце приключения.
2. **Призыв условия Смертельного Милосердия.** Если группа не может позволить себе заплатить за ритуал (или же просто не желает это делать), то РС может выбрать вернуться к жизни в конце приключения. Если это происходит то он лишается всяких наград (включая сокровища и сюжетные награды) полученных в ходе приключения кроме очков опыта полученных до смерти персонажа (персонаж по прежнему получает очки опыта за столкновение в ходе которого он погиб). Даже в таком случае РС не может участвовать в этом же приключении во второй раз.

Вехи

Независимо от того успешно ли персонажи проходят столкновение или проваливают его, они достигают вехи, если это было второе столкновение с момента начала приключения или их последнего продолжительного отдыха. Столкновения, которые не приносят очков опыта, не засчитываются при определении вехи. Удостоверьтесь, что игроки понимают эту информацию, так как это даёт каждому РС дополнительное очко действия и влияет на то сколько раз можно использовать ту или иную магическую вещь.

Фон Приключения

У деревни Варльсбри всегда был покровитель: единорог Гвинейра. Она оберегала предместья и близлежащие холмы. Считалось хорошим знамением увидеть её стоящей на холме с первыми лучами рассвета или на закате дня. Но никто не получал больше чем просто взгляд издалека, но даже такой отдалённый контакт считается предзнаменованием большой удачи. Она негласный хранитель деревни.

Несколько месяцев назад, странствующий бард пришел в город и был радушно принят местными жителями. Он останавливался в нескольких домах. Однажды ночью он рассказал историю о том, как он встретил Гвинейру и прокатился на её спине по вечернему воздуху. Местные жители были ошеломлены дерзостью своего гостя. Его больше не просили рассказывать истории, хотя относились к нему всё ещё дружелюбно.

Затем в городе стали происходить неприятные вещи, и во всём обвинили барда. Сельские жители полагают, что он осквернил волшебного зверя и поэтому Чантия и другие боги посылают им наказания. Бард был посажен в тюрьму, ожидая прибытия друида, которому он будет отдан на суд, чтобы вновь вернуть городку расположение Чантии.

Хотя это поселение никогда и нельзя было назвать богатым, у его жителей средств было больше чем необходимо для нормальной жизни. Теперь продуктовые лавки пусты, народ в панике, и если ничего не сделать, то многие умрут этой лютой зимой. Даже рыбацкие лодки стали

неэффективны; они возвращаются или с пустыми сетями, или совсем без сетей, потеряв их в океане. Люди боятся, что киты посланы Умберли им в наказание.

Фермеры перестали обрабатывать свои поля, и теперь сорняки душат и убивают посевы, которые скоро должны были дать урожай. Они боятся, что Чантия наказывает их, поскольку несколько фермеров были злостно убиты на своих полях, а некоторые исчезли и, больше их никто никогда не видел. Жители боятся, что богиня настроила волков против них.

Теперь, когда прошло полнолуние, а друид так и не появился, жители боятся, что и Сильванус оставил их. Городок готов оказать персонажам любую посильную помощь, на которую они только способны.

Человеческие Расы

Острова Муншае служат домом двум разным культурам: Ффолкам и Северянам. Ффолки проповедуют верования друидов и охраняют дикие и нетронутые уголки островов. Северяне наоборот ведут более воинственный образ жизни, уважая лишь яростное бушующее море. Обе эти культуры достаточно независимы от основных веяний с основной части Фаэруна.

Остров Аларон возможно один из самых смешанных островов Муншае, на котором проживают как ффолки так и северяне. По крайней мере, большинство людей здесь причисляют себя или к ффолкам, или к северянам.

Многие иностранцы (особенно Амниты) называют “Ффолками” любого человека с Аларона.

Введение Игроков

Прочитайте или перескажите следующее:

Лодка плыла много долгих дней, везя вас к намеченной цели - Островам Муншае. Температура упала; дожди стали более частыми, а утренний туман густым и долго не рассеивающимся.

“ЗЕМЛЯ!” прокричал вперёдсмотрящий из вороньего гнезда. Острова медленно выступали из серого тумана. Вдалеке стали видны выступающие из-за облаков горы и величественная зелень деревьев. Спустя день или немногим позже, корабль причалил к маленькой деревушке Варльсбри на острове Аларон. Варльсбри маленькая деревушка, расположившаяся между гор, Моря Мушнае, обжитых полей и непроходимых лесов. Деревня обычное место для встречи искателей приключений.

Проживающее здесь население делится на две человеческие культуры – природолюбивых Ффолков и любящих море Северян. Хотя Варльсбри больше населена ффолками, здесь нередко можно встретить и северян. Большинство жителей деревни люди.

Сегодня, как и в большинство других дней, морозящий дождь укрывает Море Муншае лёгкой дымкой. Гостиница Одинокой Сухой Жабы лучшее место в городке, чтобы переждать дождь, льющийся на поселение, а так же отведать тёплой пищи и немного освежающего эля. Местные жители, путешественники торговцы - все любят коротать время в этом заведении.

Множество народу, в основном местные, собираются в общей зале. Здесь поразительно спокойно, невзирая на многочисленных посетителей заглядывающих в свои кружки, а все беседы практически сведены к минимуму.

Теперь самое время чтобы позволить игрокам представиться друг к другу. Место переполнено безработными фермерами и моряками, и остаётся лишь один стол за которым персонажи могут усесться вместе.

Переходите к Столкновению 1.

Введение DM'a

Деревня Варльсбри страдает от страха и невежества. Несколько мирских проблем произошли в одно время, без объяснимых причин, поэтому люди приписывают их воле богов. Главная правда в том, что бард, посаженный в тюрьму, не имеет никакого отношения к этим проблемам, так как он не оскорбил ни одного из богов.

Несколько рыбацких лодок были потеряны во время шторма. Рыбный улов уменьшился из-за амнийского пиратского судна, сбрасывающего на мелководье яд, убивающий рыбу.

Нападения на полях приписываемые волкам не естественного происхождения, а дело рук группы местных гоблинов. Исчезновение местного друида так же вина гоблинов. Они схватили его, когда тот приблизился к городу, и посадили под стражу.

Исчезновение их единорога покровителя также чистая случайность. Сейчас она бродит вдали от деревни в поисках партнёра. Друид знает об этом и поделится этой информацией, если будет спасён.

Задача персонажей состоит в том, чтобы раскрыть истинные факты событий и помочь деревне вернуться к нормальному состоянию. Они могут решать эти задачи в любом порядке, но конечный итог будет всё равно один.

Сполкновение 1: Варльсбри

Установки

Бренден МакЛирр (Дипломатия +9, Проницательность +6) Староста деревни

Сеамис Даффи Владелец гостиницы

Айлерн Даффи Жена Сеамиса

Дети Даффи 5 девочек в возрасте от 5 до 17

Персонажи достигают местной гостиницы под названием Сухая Жаба (но местные чаще называют её гостиницей “Одинокая Сухая Жаба”), самого известного заведения в Варльсбри. Здесь они встречают деревенского старосту Брендена МакЛирра, который нанимает их для помощи деревне.

Когда персонажи войдут в таверну, прочитайте следующее:

Хозяин постоянного двора, одетый в грязный фартук, замечает вас и направляется к вам, готовясь принять заказ. Когда он уходит, к вашему столу подходит статный высокий человек, он останавливается прямо возле вашего стола.

“Путешественники, я Бренден МакЛирр, староста Варльсбри. Времена нынче трудные и многие из нас не испытывают должного радушия к приезжим. Я сожалею об этом, поскольку так было не всегда. Как староста, я должен смотреть дальше своих горожан и вынужден спросить вас, нет ли у вас желания и возможности помочь нам?”

Староста Бренден МакЛирр может предоставить любую информацию из Фона Приключения (но не из Введения DM’a). Перескажите эту информацию, как сможете в манере диалога.

В чём проблема?

- Чантия и другие боги оставили деревню, наслав на нас тварей из лесов и морских глубин.
- Лодку рыбака Хивеля уничтожил бешеный кит и он говорит, что чудом не расстался с жизнью.
- Сети других рыбаков всё чаще возвращаются пустыми.
- Фермеры подверглись нападению волков, и им пришлось оставить ставшими небезопасными поля. Теперь поля задыхаются от сорняков и, если ситуация в скором времени не изменится, большинство посевов погибнет и поля дадут крохи урожая.
- Если эти проблемы не решатся в ближайшее время, то городу попросту не хватит еды чтобы пережить эту надвигающуюся зиму.

Когда это всё началось?

- Всё началось около месяца назад.
- Это началось, когда странствующий бард оскорбил их покровителя, Единорога Гвинейру.
- Он утверждает, что дотрагивался до единорога.
- И хотя я не всецело верю, что именно это корень проблемы, этот человек заслуживает суда.
- Я взял его под стражу. Правосудие над ним должен был свершить один из путешествующих друидов.
- Друид к этому времени уже должен был прибыть сюда, но с его задержкой растёт стремление народа к самосуду. Они боятся, что Сильванус приказал друидам оставить нашу деревню.

Что вы хотите, чтобы мы сделали?

- Поговорите с рыбаками. Узнайте, возможно, существуют какие-то другие причины их неприятностей.
- Обследуйте поля и найдите причину того, почему волки нападают на наших фермеров.
- Найдите друида. Конечно, если вы не сможете решить наши проблемы, то он должен знать, как нам умиротворить богов.
- Пожалуйста, сделайте это так быстро насколько это возможно. Каждую ночь я боюсь что толпа решится на самосуд и линчует моего пленника. (Заметка DM’у: Это должно

стимулировать персонажей закончить приключение без остановки на длительный отдых. Продолжительный отдых, взятый в течение приключения, заметно снижает сложность столкновений.)

Конец Столкновения

Когда персонажи закончат разговаривать с Бренденом МакЛирром, у них есть три пути для начала расследования:

- *Решение проблем рыбаков: переходите к Столкновению 2: Рассказ о Ките.*
- *Расследовать нападения волков: переходите к Столкновению 4: Волки в Траве.*
- *Найти друида: переходите к Столкновению 4: Волки в Траве.*
- *Если персонажи захотят поговорить с бардом, то им это разрешат. Обратитесь к Фону Приключения, а так же к Столкновению 7: Неистовство Гоблинов: Бард Аатос.*

Это столкновение не учитывается при определении двух столкновений для достижения вехи.

Столкновение 2: Рассказ о Ките

Установки

Персонажи могут поговорить с несколькими рыбаками. Разговоры с ними должны показать, что за их проблемами что-то стоит, и они приписывают это к местным суевериям. Это должно привести персонажей к попытке выйти в море на лодке в Столкновении 3. Если персонажи не захотят отправиться в плавание, то Столкновение 3 можно пропустить. Просто позвольте им продолжить исследования в другом направлении.

Вы вернулись в район доков, причалив к которым вы впервые попали в Варльсбри. Несколько рыбаков заняты штопаньем своих сетей и другими подобными делами. Занимаясь своими делами, они искоса поглядывают на вас.

Персонажи могут поговорить с рыбаками, при этом сначала они не сталкиваются с Хивелом, только если они не ищут его специально.

Рыбак Гуто

- *“Я больше не выйду в море, нет спасибо, после того случая с Хивелом больше никогда. Огромная рыба потопила его лодку и чуть не сожрала его самого.”*
- *“Рыбная ловля всегда была доходным делом, но сейчас, когда боги разозлились на нас, она не стоит того времени, что на неё необходимо потратить.”*
- *“Если этот друид не объявится в течение ближайших дней, я думаю, мы повесим барда, и всё в нашей деревне вновь станет как прежде.”*

Рыбак Мадок

- *“Я не рискую отправляться в туман даже на мелководье - там полно плотоядных тварей. Если вы настолько смелые, то можете взять мою лодку и самим увидеть насколько отвратителен нынешний улов.”*
- *“Хивел всегда был лучшим среди рыбаков, но в последнее время он очень обленился. А теперь, когда морские твари пожирают рыбу он совсем пал духом и полностью забросил это дело.”*
- *“Бард никак не виноват в наших бедах. Улов ухудшился за 3 или 4 дня до того как он объявился в деревне. Люди имеют тенденцию забывать или перевернуть факты, когда наступают тяжелые времена.”*

Рыбак Серен

- *“Мы всегда жили в мире с морскими тварями. Независимо от того, что сделал бард что рассердило богов, слуги Умберли разогнали всю рыбу в этих местах.”*
- *“Все прочие рыбаки боятся выходить в море особенно при таком тумане как сейчас. Если вы покажите им что бояться нечего я думаю мы сможем вернуться к нашим попыткам поймать хоть сколько-нибудь рыбы.”*
- *“Не верьте рассказам, которые поведает вам Хивел. Мы часто рассказываем рыбацкие байки, но даже на их фоне его рассказ кажется чересчур фантастичным.”*

Рыбак Хивел

Проверка проницательности DC 16 покажет, что Хивел явно что-то скрывает в своём рассказе.

- *“Моя лодка затонула на прошлой неделе. Самая большая рыбина из тех, что мне довелось видеть выскочила из воды и рухнула прямо на мой корабль, проломив своим весом мою лодку.”*
- *“Я лучший рыбак в этих водах, но я больше не могу ловить рыбу без лодки.”*
- *“Неудачи следуют за этим бардом; а поначалу он показался мне неплохим парнем.”*
- *“Мне не по себе. С фермерскими делами, идущими из рук вон плохо, я сожалею, что могу наловить рыбы.”*
- *“Недалече чем два дня назад в довольно чистый и спокойный день, я видел плывущего кита размером с баркас или ихуну.”*

Персонажи могут надавить на него в попытке узнать, что же он скрывает. Удачная проверка Дипломатии или Запугивания DC 15 вынуждает Хивела поделиться следующей информацией.

- *“Я плавал с другой стороны Мыса Акульей Головы, в поисках рыбы. Я люблю его, потому что там спокойно и немногие рыбаки заплывают туда.” (Хивел может рассказать персонажам как попасть туда, это в нескольких милях к югу от Варльсбри)*
- *“Я уже видел однажды такую рыбину, но не в этом году. Эти киты достаточно миролюбивые существа и они никогда не вредили людям.”*
- *“Вечером я дремал в своей лодке, когда в неё вдруг что-то врезалось. Я проснулся от плеска волн и из всех сил поплыл к мелководью.”*
- *“Я не могу точно сказать, что это было, туман был очень густой, как сегодня. Настолько густым он бывает очень редко.”*
- *“Я набрал в рот воды, когда плыл к берегу, и вот что я вам скажу, у неё был самый отвратительный вкус из тех, что я когда либо пробовал. Мне до этого случалось нахлебаться солёной воды, но в тот раз вкус был такой, как будто в ней кроме соли было что-то ещё.”*

Конец Столкновения

Это столкновение заканчивается, когда персонажи получают лодку для исследований в Столкновении 3: Пираты на Мелководье, или если они возвращаются к другим проблемам в Столкновении 4: Волки в Траве.

Это столкновение не учитывается при определении двух столкновений для достижения вехи.

Столкновение 3: Пираты на Мелководье

Столкновение Уровень 2/4 (675/875 XP)

Это столкновение начинается, когда персонажи берут лодку и отправляются на поиски странной рыбы, о которой упоминал Хивел. Мыс Акульей Головы назван так из-за того, что действительно напоминает голову акулы. В этом месте очень мелко, а над водой постоянно лежит туман.

Установки

Это столкновение включает следующих амнийских пиратов:

1 Амнийский флибустьер (D)

1 человек маг (M)

1 человек бандит (B)

5 человек из толпы (R)

Когда персонажи заводят рыбацкую лодку в туман он настолько густой, что они могут различить лишь конец лодки. В тумане они наталкиваются на амнийское судно, сбрасывающее в воду бочки с ядом. Пираты выглядят недовольными тем, что их обнаружили и тут же нападают.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Туман настолько густ, что его можно резать ножом, и большое судно появляется из тумана, прежде чем вы успеете различить его очертания.

С его палубы несколько человек сбрасывают в воду бочки с чёрной вонючей жидкостью.

Смрад от этой субстанции чувствуется даже на таком расстоянии, а, соприкасаясь с водой, субстанция быстро растекается, оставляя лишь серое облако над поверхностью.

Пока вы оцениваете ситуацию, верёвки с крючьями цепляют вашу лодку и тянут её к кораблю. Кажется, команда готова разобраться с любым свидетелем их занятий.

Особенности Области

Освещение/Туман: Густой туман покрывает область, обеспечивая покров стоящим рядом существам. Существа, стоящие в 5 клетках или дальше, не могут быть обнаружены

Неустойчивое судно: Когда персонажи попадают на борт корабля, оно начинает раскачиваться на волнах. В конце каждого раунда бросьте d6 для определения случившихся эффектов. Пираты, будучи опытными мореплавателями, получают бонус +10 к этим проверкам.

1 – Лодка кренится налево. Все существа должны сделать проверку Акробатики DC 12/14 или сдвинутся на 1 клетку влево. Если существо уже находится в самой левой точке корабля, то вместо этого оно сбито с ног.

2 – Лодка кренится направо. Все существа должны сделать проверку Акробатики DC 12/14 или сдвинутся на 1 клетку вправо. Если существо уже находится в самой правой точке корабля, то вместо этого оно сбито с ног.

3 – Лодка раскачивается из стороны в сторону. Все существа должны сделать проверку Акробатики DC 12/14 или будут сбиты с ног.

4, 5, 6 – Ничего не происходит.

Тактика

Главный бандит не стремится атаковать в одиночку. Он держится позади толпы пиратов, получая преимущество от своих способностей вроде *умный побег* и *защита толпы*. Маг использует свои атаки, держась на дистанции. Если главарь всё ещё жив, то пираты не умирают моментально из-за его *бессмертного фанатизма*.

Уравновешивание Столкновения

Сделайте следующие корректировки в битве, основываясь на количестве участвующих персонажей.

Четыре Персонажа: Уберите одного человека бандита.

Шесть Персонажей: Добавьте одного человека бандита.

Конец Столкновения

Проверка Лечения или Природы DC 15 покажет, что похожая на смолу субстанция это яд. Если персонажи потратят немного времени на допрос побеждённых пиратов, они могут получить следующую информацию:

- *Они Амнийцы.*
- *Они отравляли воду возле Варльсбри в течение последних месяцев.*
- *Им за это заплатили хорошие деньги, и их мало волнует, что деревенские жители*

будут вынуждены голодать этой зимой.

• *Другие суда поставляют оружие врагам островов, чтобы досаждать ффолкам. Они не уверены кто эти союзники.*

После того как персонажи покончат с пиратами, они могут вернуться в Варльсбри и продолжить свои исследования. Переходите к Столкновению 4: Волки в Траве. Если они его уже закончили, то переходите к Заключению в Столкновении 4.

Очки Опыта

Каждый персонаж получает по 135/175 очков опыта за победу над пиратами.

Сокровище

Если персонажи захотят обыскать имущество пиратов, то они могут найти до 30/50 зм, а также *амулет защиты +2*.

Столкновение 3: Пираты на Мелководье

Статистика (Низкий Уровень)

Амнийский Флибустьер Уровень 3 Элитный Контролёр (Лидер) Средний природный гуманоид XP 300	Человек Маг (уровень 2) Средний природный гуманоид Уровень 2 Стрелок XP 125
Инициатива +6 Чувства Внимательность +1 Бессмертный Фанатизм аура 5; союзники с уровнем меньше чем у этого существа находясь в зоне ауры остаются живы, когда их здоровье опускается до нуля. Они умирают в конце своего следующего хода, если их здоровье по прежнему равно нулю или меньше. НР 74; Ранен 37 АС 17; Стойкость 15, Рефлексы 15, Воля 17; +4 к защите против всех эффектов страха и очарования Спасброски +2 Очки Действий 1 Скорость 6	Инициатива +4 Чувства Внимательность +3 НР 30; Ранен 15 АС 15; Стойкость 11, Рефлексы 12, Воля 13 Скорость 6
☚ Булава (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 1d8+1 урона и человек бандит смещается на 1 клетку.	☚ Посох (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +2 vs. АС; 1d8-1 урона
☞ Кинжал (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 5/10; +7 vs. АС; 1d4+3 урона.	☞ Магическая Ракета (стандартное; неограниченное) ♦ Сила Дистанция 20; +5 vs. Рефлексы; 2d4+3 урона силой
☚ Изумляющий Удар (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Требуется булава; +5 vs. АС; 1d8+1 урона, цель изумлена до конца следующего хода человека бандита и человек бандит смещается на 1 клетку.	☞ Танцующая Молния (стандартное; столкновение) ♦ Молния Маг может сделать отдельные атаки по 3 разным целям; дистанция 10; +5 vs. Рефлексы; 1d6+3 урона молнией.
Боевое Превосходство Человек бандит наносит дополнительно 1d6 урона в ближней или дистанционной атаке против любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.	☞ Вспышка Грома (стандартное; столкновение) ♦ Гром Зональная вспышка 1 в пределах 10; +5 vs. Стойкость; 1d8+3 урона громом и цель изумлена (спасбросок оканчивает)
Защита Толпы Флибустьер получает бонус +1 на все защиты за каждого союзника стоящего рядом с ним.	Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Навыки Аркана +11 Str 10 (+2) Dex 14 (+4) Wis 17 (+5) Con 12 (+3) Int 18 (+6) Cha 12 (+3) Снаряжение роба, посох, палочка
Удар по Моей Команде (стандартное; столкновение) Ближняя вспышка 5, до трёх союзников в зоне делают рукопашную базовую атаку с бонусами +2 на бросок атаки и +1 на бросок урона.	Человек Бандит Средний природный гуманоид Уровень 2 Налётчик XP 125
Умный Побег (движение, перезарядка ☞ ☞) Сместитесь на 3 клетки. Одна из клеток этого смещения должна быть занята союзником.	Инициатива +6 Чувства Внимательность +1 НР 30; Ранен 15 АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 12 Скорость 6
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 12 (+2) Dex 17 (+4) Wis 11 (+1) Con 13 (+2) Int 10 (+1) Cha 12 (+2) Снаряжение кожаная броня, булава, 4 кинжала	☚ Булава (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +4 vs. АС; 1d8+1 урона и человек бандит смещается на 1 клетку.
	☞ Кинжал (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 5/10; +6 vs. АС; 1d4+3 урона.
	☚ Изумляющий Удар (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Требуется булава; +5 vs. АС; 1d8+1 урона, цель изумлена до конца следующего хода человека бандита и человек бандит смещается на 1 клетку.
	Боевое Превосходство Человек бандит наносит дополнительно 1d6 урона в ближней или дистанционной атаке против любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.
	Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Навыки Скрытность +9, Воровство +9 Str 12 (+2) Dex 17 (+4) Wis 11 (+1) Con 13 (+2) Int 10 (+1) Cha 12 (+2) Снаряжение кожаная броня, булава, 4 кинжала

Человек из Толпы	Уровень 1 Слуга
Средний природный гуманоид	XP 25
Инициатива +0 Чувства Внимательность +0	
НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу	
АС 14; Стойкость 12, Рефлексы 10, Воля 10; смотрите также <i>правило толпы</i>	
Скорость 6	
⚔ Дубинка (стандартное; неограниченное) ✦ Оружие	
+5 vs. АС; 4 урона	
Правило Толпы	
Человек из толпы получает бонус силы +2 на все защиты, пока хотя бы двое других людей из толпы находятся на расстоянии 5 клеток от него.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий	
Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 10 (+0)	
Con 12 (+1) Int 9 (-1) Cha 11 (+0)	
Снаряжение дубинка	

Столкновение 3: Пираты на Мелководье

Статистика (Высокий Уровень)

Амнийский Флибустьер (уровень 5) Уровень 5 Элитный Контролёр (Лидер) Средний природный гуманоид XP 400	Человек Бандит (уровень 4) Уровень 4 Налётчик Средний природный гуманоид XP 175
Инициатива +6 Чувства Внимательность +1 Бессмертный Фанатизм аура 5; союзники с уровнем меньше чем у этого существа находясь в зоне ауры остаются живы, когда их здоровье опускается до нуля. Они умирают в конце своего следующего хода, если их здоровье по прежнему равно нулю или меньше. НР 122; Ранен 61 АС 19; Стойкость 17, Рефлексы 17, Воля 19; +4 к защите против всех эффектов страха и очарования Спасброски +2 Очки Действий 1 Скорость 6	Инициатива +6 Чувства Внимательность +1 НР 46; Ранен 23 АС 18; Стойкость 14, Рефлексы 16, Воля 14 Скорость 6
☞ Булава (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +7 vs. АС; 1d8+2 урона и человек бандит смещается на 1 клетку.	☞ Булава (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d8+2 урона и человек бандит смещается на 1 клетку.
☞ Кинжал (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 5/10; +9 vs. АС; 1d4+4 урона.	☞ Кинжал (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 5/10; +8 vs. АС; 1d4+4 урона.
☞ Изумляющий Удар (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Требуется булава; +7 vs. АС; 1d8+2 урона, цель изумлена до конца следующего хода человека бандита и человек бандит смещается на 1 клетку.	☞ Изумляющий Удар (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Требуется булава; +7 vs. АС; 1d8+2 урона, цель изумлена до конца следующего хода человека бандита и человек бандит смещается на 1 клетку.
Боевое Превосходство Человек бандит наносит дополнительно 1d6 урона в ближней или дистанционной атаке против любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.	Боевое Превосходство Человек бандит наносит дополнительно 1d6 урона в ближней или дистанционной атаке против любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.
Защита Толпы Флибустьер получает бонус +1 на все защиты за каждого союзника стоящего рядом с ним.	Мировоззрение Злое Языки Всеобщий
Удар по Моей Команде (стандартное; столкновение) Ближняя вспышка 5, до трёх союзников в зоне делают рукопашную базовую атаку с бонусами +2 на бросок атаки и +1 на бросок урона.	Навыки Скрытность +9, Воровство +9
Умный Побег (движение, перезарядка ☞ ☞) Сместитесь на 3 клетки. Одна из клеток этого смещения должна быть занята союзником.	Str 12 (+2) Dex 17 (+4) Wis 11 (+1)
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 12 (+2) Dex 17 (+4) Wis 11 (+1) Con 13 (+2) Int 10 (+1) Cha 12 (+2)	Con 13 (+2) Int 10 (+1) Cha 12 (+2)
Снаряжение кожаная броня, булава, 4 кинжала	Снаряжение кожаная броня, булава, 4 кинжала

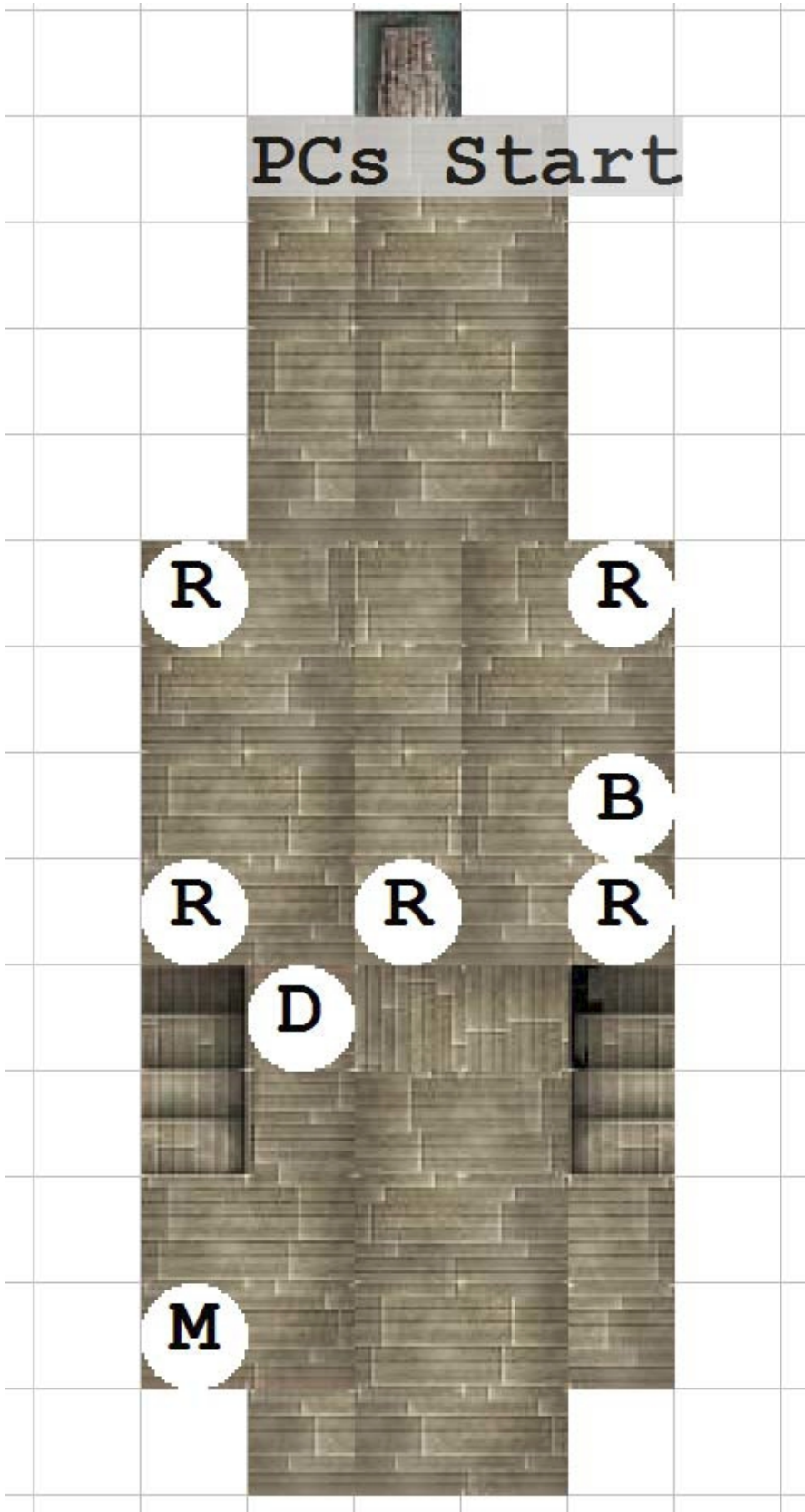
Человек Маг (уровень 4) Уровень 4 Стрелок Средний природный гуманоид XP 175
Инициатива +4 Чувства Внимательность +5 НР 42; Ранен 21 АС 17; Стойкость 13, Рефлексы 14, Воля 15 Скорость 6
☞ Посох (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +4 vs. АС; 1d8 урона
☞ Магическая Ракета (стандартное; неограниченное) ♦ Сила Дистанция 20; +7 vs. Рефлексы; 2d4+4 урона силой
☞ Танцующая Молния (стандартное; столкновение) ♦ Молния Маг может сделать отдельные атаки по 3 разным целям; дистанция 10; +7 vs. Рефлексы; 1d6+4 урона молнией.
☞ Вспышка Грома (стандартное; столкновение) ♦ Гром Зональная вспышка 1 в пределах 10; +7 vs. Стойкость; 1d8+4 урона громом и цель изумлена (спасбросок оканчивает)
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Навыки Аркана +11 Str 10 (+2) Dex 14 (+4) Wis 17 (+5) Con 12 (+3) Int 18 (+6) Cha 12 (+3)
Снаряжение роба, посох, палочка

Человек из Толпы	Уровень 1 Слуга
Средний природный гуманоид	XP 25
Инициатива +0 Чувства Внимательность +0	
НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу	
АС 14; Стойкость 12, Рефлексы 10, Воля 10; смотрите также <i>правило толпы</i>	
Скорость 6	
⚔ Дубинка (стандартное; неограниченное) ✦ Оружие	
+5 vs. АС; 4 урона	
Правило Толпы	
Человек из толпы получает бонус силы +2 на все защиты, пока хотя бы двое других людей из толпы находятся на расстоянии 5 клеток от него.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий	
Str 14 (+2) Dex 10 (+0) Wis 10 (+0)	
Con 12 (+1) Int 9 (-1) Cha 11 (+0)	
Снаряжение дубинка	

Столкновение 3: Пираты на Мелководье Карта

Hidden Crypts

Wooden Door / Coffin	1x2	x1
Wooden Floor / Floor	4x2	X8
Wooden Platform / Floor	4x2	X1
Wooden Platform 2 / Floor	4x2	x1



Столкновение 4: Волки в Траве

Столкновение Уровень 1/3 (550/775 XP)

Это столкновение начинается, когда персонажи делают что-то из этого: исследуют причины атаки волков или пытаются отыскать друида.

Установки

Это столкновение включает следующих существ:

3 гоблина чёрное лезвие (B)

2 серых волка (W)

Это столкновение происходит на заросших полях около Варльсбри.

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

Деревня окружена полями, поросшими сорняками. В стороне от каменистой дороги, пересекающей поля, виднеется брошенная повозка. Очевидно, что если в ближайшее время не заняться облагораживанием полей, то сорняки убьют большинство всходов.

Любой персонаж, у которого пассивная проверка Внимательности выше DC 16, может действовать во время раунда внезапности. Прочитайте это для тех, чья проверка оказалась удачной. Двое из гоблинов вместе с волками спрятались за холмом, а ещё один за брошенной повозкой.

Звук похожий на тихое рычание привлекает ваше внимание к паре глаз едва различимых за сорняками. Через мгновение на вас выскакивают несколько диких зверей.

Особенности Области

Освещение: Если сейчас день, то освещение яркое. Если ночь, то область окутана бледным светом луны.

Холм: В нижней левой части карты возвышается одинокий холм, дающий укрытие всем, кто находится за ним.

Каменистая Почва: Несколько клеток завалено камнями. Передвижение по этим клеткам стоит в два раза больше.

Деревья: Нахождение в клетке с деревом даёт укрытие.

Повозка: Если существо лежит за повозкой, то оно получает полное укрытие. Это укрытие применяется ко всем дистанционным атакам, проводимым с другой стороны повозки.

Тактика

Двое гоблинов сидят верхом на волках. На низком уровне столкновения это не даёт им никакого преимущества в бою. Гоблины надеются, что волки смогут сбить персонажей с ног, тогда они смогут применить свои способности, пользуясь этим превосходством. Они также пытаются обойти с тыла, чтобы окружить персонажей.

Уравновешивание Столкновения

Сделайте следующие корректировки в битве, основываясь на количестве участвующих персонажей.

Четыре РС: Уберите одного гоблина чёрное лезвие

Шесть РС: Добавьте одного гоблина чёрное лезвие

Конец Столкновения

После того как персонажи разберутся с гоблинами и волками они могут свободно осмотреть область. Переходите к Столкновению 5: Поиск.

Очки Опыта

Каждый персонаж получает по 110/155 очков опыта за победу над гоблинами и волками.

Сокровище

Нет.

Столкновение 4: Волки в Траве Статистика (Низкий Уровень)

Серый Волк Средний природный зверь	Уровень 2 Налётчик XP 125
Инициатива +5 Чувства Внимательность +7; сумеречное зрение НР 38; Ранен 19 АС 16; Стойкость 14, Рефлексы 14, Воля 13 Скорость 8	
⚔ Укус (стандартное; неограниченное) +7 vs. АС; 1d6+2 урона или 2d6+2 урона против сбитой с ног цели.	
Боевое Превосходство Если серый волк имеет боевое превосходство против цели, то при попадании она также сбита с ног.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки -- Str 13 (+2) Dex 14 (+3) Wis 13 (+2) Con 14 (+3) Int 2 (-3) Cha 10 (+1)	

Гоблин Чёрное Лезвие Маленький природный гуманоид (гоблин)	Уровень 1 Соглядатай XP 100
Инициатива +7 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 25; Ранен 12 АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
⚔ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 1d6+2 урона	
Боевое Превосходство Гоблин чёрное лезвие наносит дополнительно 1d6 урона по любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда промахивается в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Хитрый Во время смещения гоблин чёрное лезвие может двигаться в клетку занимаемую союзником равного с ним уровня или ниже. Это существо смещается в клетку занимаемую гоблином чёрным лезвием как свободное действие.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (---1) Cha 8 (---1)	
Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

Столкновение 4: Волки в Траве Статистика (Высокий Уровень)

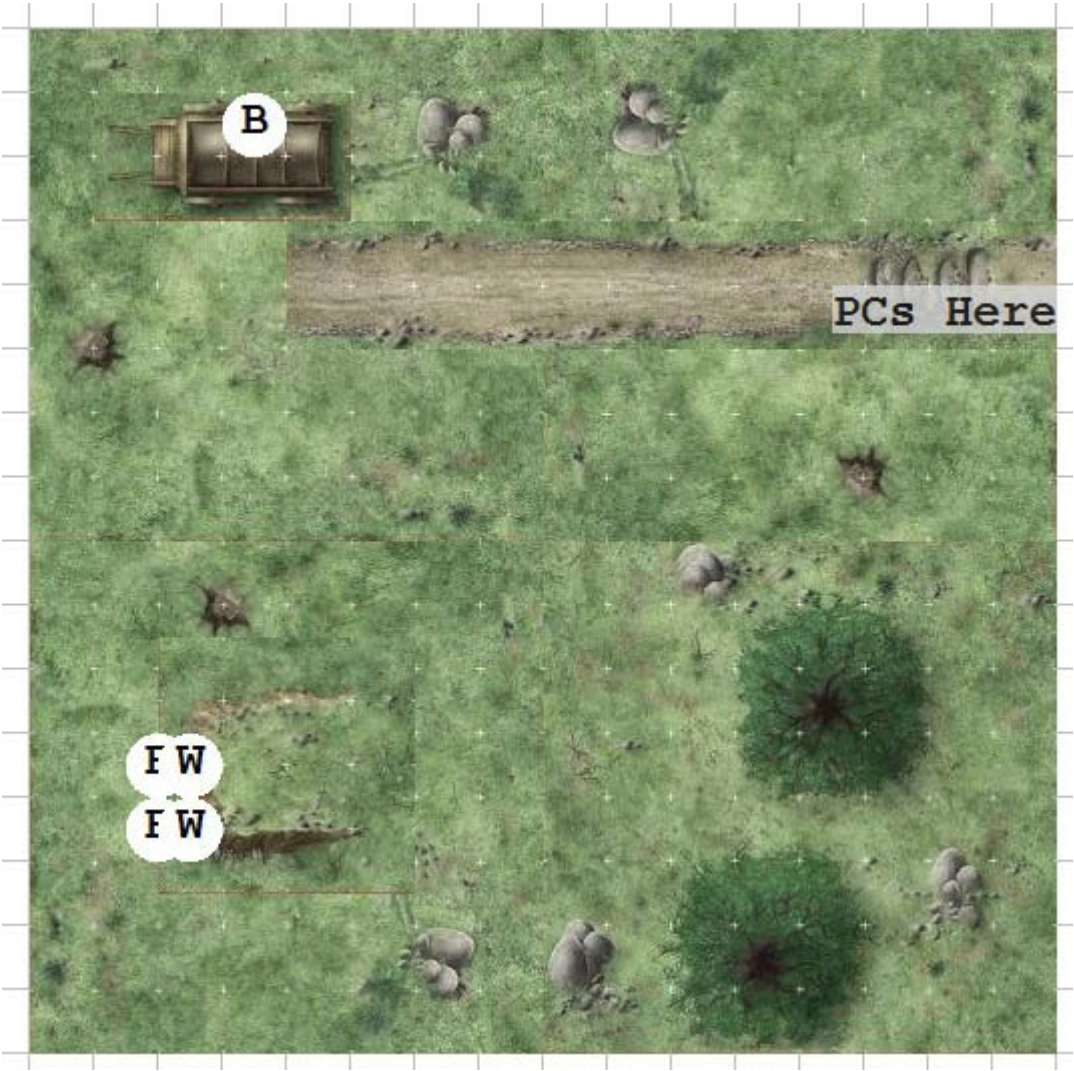
Серый Волк (уровень 5) Средний природный зверь	Уровень 5 Налётчик XP 200
Инициатива +5 Чувства Внимательность +7; сумеречное зрение НР 62; Ранен 31 АС 19; Стойкость 17, Рефлексы 17, Воля 16 Скорость 8	
Ⓢ Укус (стандартное; неограниченное) +10 vs. АС; 1d6+3 урона или 2d6+3 урона против сбивой с ног цели.	
Боевое Превосходство Если серый волк имеет боевое превосходство против цели, то при попадании она также сбита с ног.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки -- Str 13 (+2) Dex 14 (+3) Wis 13 (+2) Con 14 (+3) Int 2 (-3) Cha 10 (+1)	

Гоблин Чёрное Лезвие (уровень 2) Маленький природный гуманоид (гоблин)	Уровень 2 Соглядатай XP 125
Инициатива +7 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 31; Ранен 15 АС 17; Стойкость 13, Рефлексы 15, Воля 12 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i>	
Ⓢ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ✦ Оружие +6 vs. АС; 1d6+2 урона	
Боевое Превосходство Гоблин чёрное лезвие наносит дополнительно 1d6 урона по любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство.	
Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда промахивается в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку.	
Хитрый Во время смещения гоблин чёрное лезвие может двигаться в клетку занимаемую союзником равного с ним уровня или ниже. Это существо смещается в клетку занимаемую гоблином чёрным лезвием как свободное действие.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (-1) Cha 8 (-1)	
Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

Столкновение 4: Волки в Траве Карта

Ruins of the Wild

Cabin / Field w/Trees	8x8	x1
Camp / Field	8x8	x3
Road / Crevasse	8x4	x1
Covered Wagon / Field w/Log	4x2	x1
Road w/ Steps / Fallen Pillar	4x2	x1
Hill / Stairs Down	4x4	x1



Столкновение 5: Поиск

Проверка Навыков Уровень 1/3 Комплексность 1 (75/125 XP)

Установки

Число Успехов 4

Число Неудач 2

Первичные Навыки: Аркана, Атлетика, Знание Подземелий, Лечение, Природа, Внимательность.

Теперь персонажи могут поискать ключи атаки волков, которые приведут их к пещере гоблинов.

Кажется нечто большее, чем просто волки стоит за нападением на фермеров. В нападениях участвовали гоблины. Возможно, они оставили какие-то ключи к происходящему здесь?

Во-первых, если персонажи преуспеют в проверке Внимательности DC 14 (пассивной или активной) то у них будет достаточно информации для начала Столкновения 6: Недружелюбный Вход. Если они провалят эту проверку, то любая из дальнейших проверок Внимательности даст достаточно информации. Если же они не преуспеют в успехе пассивной Внимательности, или любой другой проверке Внимательности ниже, то обеспечьте их информацией для дальнейшего приключения, но они не получают опыт за это столкновение.

Волки оставили след уходящий на север. Они что тащили зубами через заросли.

Персонажи могут исследовать дополнительные зацепки. Для того чтобы найти такую зацепку сначала им необходимо провести проверку Внимательности DC 15. Каждая удачная проверка обеспечивает небольшой частью информации. Следите за количеством успехов персонажей. Когда они достигнут 4 успехов или 2 провалов это означает, что исследования утомили их и они больше не могут найти никаких дополнительных зацепок.

Следующая часть описывает несколько примеров. Не стесняйтесь подстраивать их под то, что лучше всего получается у персонажей, а так же давайте персонажам подсказки насчёт того какие навыки могут быть использованы для этого, если у них возникнут трудности. Если персонажи хотят использовать навык не указанный здесь и считаете что это возможно, то они должны сделать проверку навыка DC 14/15 чтобы добиться успеха.

Провалом считается как провал в проверке Внимательности, так и неудача в проверке указанных ниже навыков. Если они провалили указанный ниже навык, то они могут повторить проверку с равным шансом на успех/провал. Если они выполнили успешную проверку навыка из списка ниже, то в дальнейшем для завершения столкновения они будут вынуждены выбрать другой навык. Поощряйте креативность.

Аркана (DC 17/18): Вы находите маленький след ведьминских чар. (Расскажите персонажам об одной из сил гоблина колдуна.)

Атлетика (DC 12/13): Сняв с фургона колесо, вы обнаруживаете припрятанную сумку с имуществом, очевидно принадлежащую друиду.

Знание Подземелий (DC 17/18): Повсюду видны грязь и камни пещерного происхождения. Часть камней покрыта помётом летучих мышей.

Лечение (DC 15 / 16): Вы замечаете следы и пятна крови. На этом месте произошла борьба приблизительно неделю назад. Пятна крови говорят о том, что существо было ещё живым, когда его уволокли отсюда. (Эти следы говорят о том, что гоблины захватили друида в плен.)

Природа (DC 17 / 18): Хотя область по большей части усеяна следами волков и гоблинов, вы замечаете несколько больших отпечатков поблизости. Эти следы похожи на багбиров, вид больших гоблиноидов. (Эта информация даёт персонажам бонус +2 на проверки Внимательности против багбиров в Столкновении 7).

Успех/Неудача: Если персонажи проваливают эту проверку навыков, их поиски становятся более трудными, и каждый из них теряет по 1 пункту дневного исцеления. В любом случае, персонажи находят вход в пещеру.

Конец Столкновения

После того, как персонажи закончат поиски в области они находят путь, ведущий в пещеру гоблинов. Переходите к Столкновению: 6: Недружелюбный Вход.

Очки Опыта

Каждый персонаж получает по 15/25 очков опыта за победу над гоблинами и волками.

Сокровище

Если персонажи не участвовали в Столкновении 3, то они находят спрятанный за повозкой кошель с 30/50 зм. Если они участвовали в Столкновении 3, то они не находят здесь никаких сокровищ.

Столкновение 6: Недружелюбный Вход (опциональное)

Столкновение Уровень 1/3 (450/600 XP)

Установки

Это столкновение включает следующих существ:

3 летучих мышей теневых охотников (В)

Это опциональное столкновение. Если персонажи пропустили бой в Столкновении 2: Пираты на Мелководье, или сессия продолжается уже хотя бы 90 минут, проводите это столкновение как обычно. В других случаях прочтите вступительный параграф, описывающий область и переходите к Столкновению 7: Неистовство Гоблинов.

Когда искатель приключений входят в область, прочтите:

Впереди простирается облепленная грязью пещера. Солнечный свет не проникает в тьму тоннеля, грязь сменяется каменным полом, а проход скоро расширяется выводя вас в просторную пещеру. На противоположной стороне пещеры в дальней стене виден проход вглубь системы пещер.

Особенности Области

Потолки: Потолки в этой области высотой 20 футов.

Освещение: В этой области нет естественных источников света. Только то освещение, что принесут с собой персонажи.

Обломки: Несколько участков пещеры завалены камнями, они считаются труднопроходимой землёй.

Тактика

Летучие мыши в этой области получают преимущество от своих *атак с лёту* во время движения, заканчивая передвижение вдалеке от персонажей почти под самым потолком.

Уравновешивание Столкновения

Сделайте следующие корректировки в битве, основываясь на количестве участвующих персонажей.

Четыре РС: Уберите одну летучую мышь теневого охотника.

Шесть РС: Добавьте одну летучую мышь теневого охотника.

Конец Столкновения

После того как персонажи победят летучих мышей, они могут продолжить путь вниз по коридору. Переходите к Столкновению 7: Неистовство Гоблинов.

Очки Опыта

Персонажи получают по 90/120 очков опыта за победу над летучими мышами.

Столкновение 6: Недружелюбный Вход Статистика (Низкий Уровень)

Летучая Мышь	Теневой Охотник
Уровень 3 Соглядатай	
Средний теневой зверь	XP 150
Инициатива +9 Чувства Внимательность +7; темновидение	
HP 38; Ранен 19	
АС 17; Стойкость 14, Рефлексы 17, Воля 12	
Скорость 2 (неуклюжий), полёт 8; смотрите также атака слёту	
⬇ Разрез Хвостом (стандартное; неограниченное)	
+8 vs. АС; 1d6+4 урона; при слабом свете или в темноте летучая мышь получает бонус +2 на броски атаки и наносит дополнительно 6 урона.	
⬇ Атака Слёту (стандартное; неограниченное)	
Летучая мышь летит на расстояние до 8 клеток и делает одну рукопашную базовую атаку по любой цели на пути его движения. Летучая мышь не провоцирует атаку при возможности, когда удаляется от цели после этой атаки.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки --	
Навыки Скрытность +10	
Str 13 (+2) Dex 18 (+5) Wis 13 (+2)	
Con 14 (+3) Int 2 (-3) Cha 11 (+1)	

Столкновение 6: Недружелюбный Вход

Статистика (Высокий Уровень)

Летучая Мышь Теневого Охотника (уровень 5)	Уровень 5 Соглядатай
Средний теневого зверь	XP 200
Инициатива +9 Чувства Внимательность +7; темновидение	
HP 50; Ранен 25	
АС 19; Стойкость 15, Рефлексы 19, Воля 14	
Скорость 2 (неуклюжий), полёт 8; смотрите также <i>атака слёту</i>	
⚔ Разрез Хвостом (стандартное; неограниченное)	
+10 vs. АС; 1d6+5 урона; при слабом свете или в темноте летучая мышь получает бонус +2 на броски атаки и наносит дополнительно 6 урона.	
⚔ Атака Слёту (стандартное; неограниченное)	
Летучая мышь летит на расстояние до 8 клеток и делает одну рукопашную базовую атаку по любой цели на пути его движения. Летучая мышь не провоцирует атаку при возможности, когда удаляется от цели после этой атаки.	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки --	
Навыки Скрытность +10	
Str 13 (+2) Dex 18 (+5) Wis 13 (+2)	
Con 14 (+3) Int 2 (-3) Cha 11 (+1)	

Столкновение 6: Недружелюбный Вход Карта

Lost Caverns of the Underdark

Floor / Tunnel	4x8	x1
Cave Offshoot / Tunnel End	4x4	x1
Cave Wall / T-Tunnel	4x2	x4
Cave Corner / Tunnel Corner	4x4	x3
Cave Corner / Tunnel Intersection	4x2	x1



Столкновение 7: Неистовство Гоблинов

Столкновение Уровень 3/5 (750/950 XP)

Установки

Это столкновение включает следующих существ:

Для низкоуровневой версии:

1 багбир душитель (В)

1 гоблин колдун (Н)

2 гоблина снайпера (S)

4 гоблина резчика (С)

или

Для высокоуровневой версии:

2 багбира душителя (В)

1 гоблин колдун (Н)

2 гоблина снайпера (S)

2 гоблина резчика (С)

Когда искатели приключений входят в область, прочтите:

В глубине комплекса, природный туман укутывает область, так что невозможно различить истинные размеры пещеры. Факелы расставлены в пещере то тут, то там, они еле горят и не способны разогнать дымку, давая лишь толику тусклого света.

Особенности Области

Потолки: Потолки в этой области высотой 30 футов.

Освещение: Факелы, расставленные вокруг, дают слабое освещение, идеальное для гоблинов.

Лёгкий Туман: Колдун активирует своё *раздражающее облако* с вспышкой 3 вокруг себя. Он поддерживает этот эффект на протяжении всего боя, передвигая его так, чтобы он давал преимущество его союзникам.

Яма: Это яма 20-футов/30-футов глубиной в центре комнаты. Существо, упавшее в яму получает 2d10/3d10 урона. Для того чтобы выбраться из неё требуется удачная проверка Атлетики DC 22.

Друид лежит без сознания на дне ямы.

Колонны: Несколько колонн стоят в комнате, давая укрытие.

Выступ: Это 15ти футовый выступ, возвышающийся над центром пещеры в её северной части. Существо может забрать на выступ с помощью проверки Атлетики DC 20.

Тактика

Гоблин колдун держится вдалеке от битвы, а гоблины снайперы стреляют стоя на возвышающемся выступе. Резчики вынуждают персонажей переходить в ближний бой.

Багбир(ы) душитель(и) атакуют из укрытия или покрова, стремясь получить преимущество для своей способности *напор*.

Уравновешивание Столкновения

Сделайте следующие корректировки в битве, основываясь на количестве участвующих персонажей.

Четыре РС: Уберите одного гоблина снайпера и одного гоблина резчика.

Шесть РС: Добавьте одного гоблина снайпера и одного гоблина резчика.

Конец Столкновения

Когда персонажи победят гоблинов, они, осмотрев яму, смогут обнаружить в ней друида. Друид готов предоставить следующую информацию:

- “Я друид Свенскильд.”
- “Я направлялся в Варльсбри около недели назад, когда эти гоблины схватили меня.”

- *“Они приволокли меня сюда, и я уже думал, что они съедят меня, но вы появились до того, как они проголодались.”*
- *“Приблизительно 2 дня назад я решил, что я спасён, услышав человеческие голоса. Я не смог разобрать, о чём они говорили, но, судя по всему они были заодно с гоблинами, поскольку после этого они ушли.”*

Если спросить друида про единорога, то он ответит следующее:

- *“Я знаю Гвинейру. Я считаю её своим другом.”*
- *“Непохоже на то, что этот бард, когда-либо катался на ней верхом. Вероятно его рассказ чистая выдумка.”*
- *“Гвинейра не оставила деревню. Просто настало время, когда ей стало необходимо найти себе пару, и поэтому она отправилась в путешествие, поскольку представители её вида здесь встречаются не часто. Она сама вернётся к весне.”*

Очки Опыта

Персонажи получают по 150/190 очков опыта за победу над гоблином колдуном и его слугами.

Сокровище

Персонажи могут найти 45/50 зм, а также, если это высокоуровневый модуль, *наручни силы огра* и *паучьи башмаки*.

За своё спасение по возвращении в деревню друид подарит персонажам *доспехи из тёмных листьев +1*. А староста деревни также преподнесёт персонажам в подарок *звенящее оружие +1* или *+1 жезл тёмной награды*.

Заключение

Позвольте персонажам вернуться в город и рассказать старосте о том, что им удалось узнать.

Староста Бренден МакЛирр благодарен за ваше стремление отыскать правду и пролить свет на эту ситуацию. Он тут же отдаёт приказ освободить барда Аатоса.

Тем же вечером он собирает всех жителей деревни. Вы получаете признание за ваши подвиги, и развенчивание мифов недавних деревню. В Гостинице Сухая Жаба, Аатос Каллио поёт песни в вашу честь.

На следующий день, простой люд кажется ещё слишком взволнованным, но готовым вернуться к своим повседневным занятиям. Жизнь в Варльсбри возвращается в своё привычное русло.

Аатос рад встрече с персонажами. Кое-какие детали указаны ниже. Не бойтесь добавить новые детали, если это необходимо.

Бард Аатос: Человек мужчина, около 20ти лет.

- *Он путешествовал по всему миру, торгуя своим искусством.*
- *Он приехал в Варльсбри в поисках подходящей работы.*
- *Он слышал рассказы о единороге Гвинейре и посчитал, что из этого получится хорошая история. Он никогда не встречал единорога.*
- *Он благодарен персонажам за помощь.*

Столкновение 7: Неистовство Гоблинов Статистика (Низкий Уровень/Высокий Уровень)

Гоблин Колдун	Уровень 3 Контроллёр (Лидер)
Маленький природный гуманоид	XP 150
Инициатива +3 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 46; Ранен 23 АС 17; Стойкость 14, Рефлексы 15, Воля 16; смотрите также <i>цель из тыла</i> Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i> ⚡ Жезл Колдуна (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +7 vs. АС; 1d6 + 1 урона ☞ Ослепляющее Колдовство (стандартное; неограниченное) Дистанция 10; +7 vs. Стойкость; 2d6 + 1 урона и цель ослеплена (спасбросок оканчивает). ☞ Жалящее Колдовство (стандартное; перезарядка ☞) Дистанция 10; +7 vs. Воля; цель получает 3d6+1 урона если она движется в течение своего хода (спасбросок оканчивает). ☼ Раздражающее Облако (стандартное, поддержка малым; столкновение) ♦ Зона Зональная вспышка 3 в пределах 10; автоматическое попадание; все враги попавшие в зону получают штраф -2 на броски атаки. Зона предоставляет покров гоблину колдуну и его союзникам. Гоблин колдун может поддерживать эту зону малым действием, передвигая её на дистанцию до 5 клеток. ☞ Подстрекание Храбрости (мгновенная реакция, когда союзник использует тактику гоблинов; неограниченное) Дистанция 10; выбранный союзник может сместиться на 2 клетки больше и атаковать. Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда промахивается в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку. Цель из Тыла (мгновенная реакция, когда становится целью дистанционной атаки; неограниченное) Гоблин колдун может изменить цель атаки на стоящего рядом союзника своего уровня или ниже Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 10 (+1) Dex 15 (+3) Wis 13 (+2) Con 14 (+3) Int 9 (+0) Cha 18 (+5) Снаряжение кожаная роба, жезл колдуна	

Гоблин Резчик	Уровень 1 Слуга
Маленький природный гуманоид	XP 25
Инициатива +3 Чувства Внимательность +1; сумеречное зрение НР 1; промахнувшаяся атака никогда не повреждает слугу АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i> ⚡ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +5 vs. АС; 4 урона (5 урона если гоблин резчик имеет боевое превосходство против цели). Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда промахивается в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку. Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +5, Воровство +5 Str 14 (+2) Dex 17 (+3) Wis 12 (+1) Con 13 (+1) Int 8 (---1) Cha 8 (---1) Снаряжение кожаная броня, короткий меч	

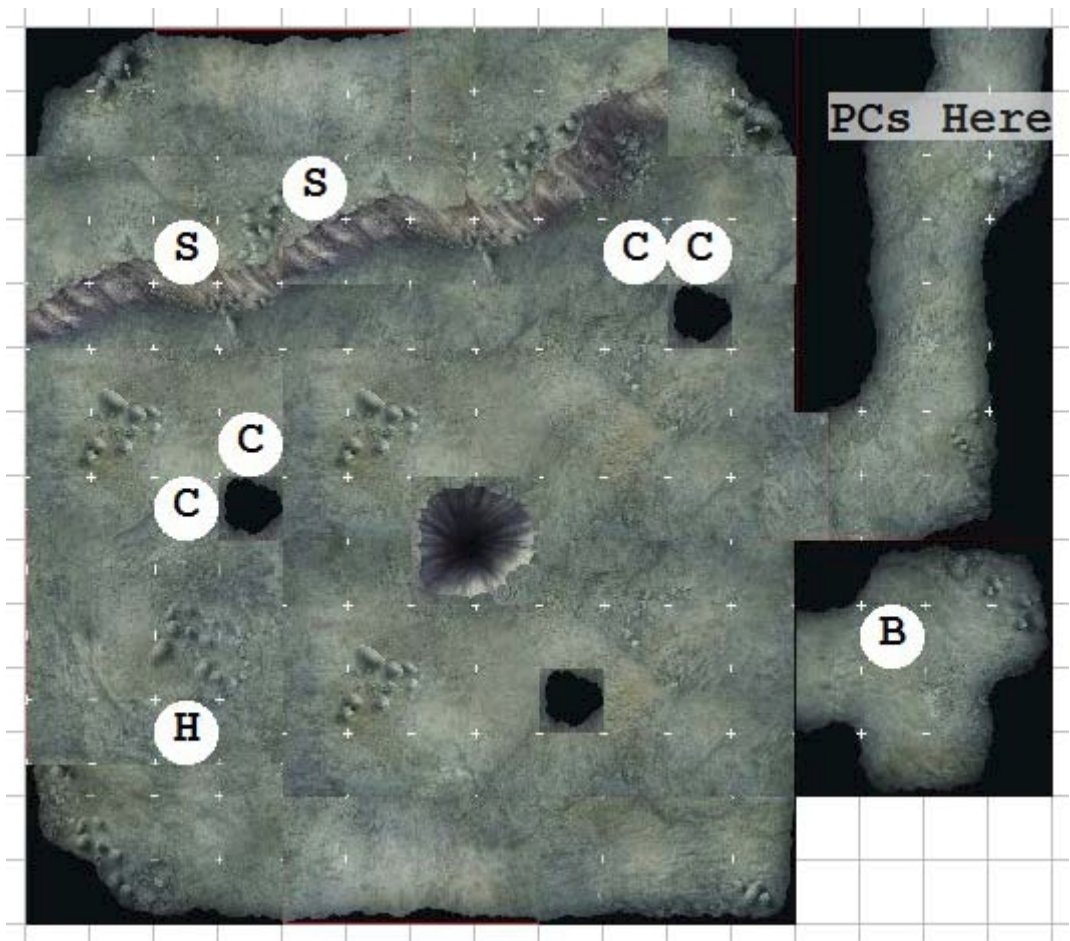
Гоблин Снайпер	Уровень 2 Стрелок
Маленький природный гуманоид	XP 125
Инициатива +5 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 31; Ранен 15 АС 16; Стойкость 12, Рефлексы 14, Воля 11 Скорость 6; смотрите также <i>тактика гоблинов</i> ⚡ Короткий Меч (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +6 vs. АС; 1d6 + 2 урона. ☞ Ручной Арбалет (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие Дистанция 10/20; +9 vs. АС; 1d6 + 4 урона. Снайпер Когда гоблин снайпер проводит дистанционную атаку из укрытия и промахивается, он остаётся скрыт. Боевое Превосходство Гоблин снайпер наносит дополнительно 1d6 урона по любой цели, если он имеет над ней боевое превосходство. Тактика Гоблинов (мгновенная реакция, когда промахивается в ближней атаке; неограниченное) Гоблин смещается на 1 клетку. Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский Навыки Скрытность +12, Воровство +12 Str 14 (+3) Dex 18 (+5) Wis 13 (+2) Con 13 (+2) Int 8 (+0) Cha 8 (+0) Снаряжение кожаная броня, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов	

Багбир Душитель	Уровень 6 Соглядатай
Средний природный гуманоид (гоблин)	XP 250
Инициатива +11 Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение НР 82; Ранен 41 АС 21; Стойкость 18, Рефлексы 18, Воля 16; смотрите также <i>живой щит</i> Скорость 7	
Ⓢ Моргенштерн (стандартное; неограниченное) ⬥	
Оружие +10 vs. АС; 1d12+4 урона	
Ⓡ Напор (стандартное; поддержка стандартным; неограниченное)	
Требуется боевое превосходство; +9 vs. Рефлексы; 1d10+4 урона и цель схвачена (пока не освободится). Цель может попытаться выбраться из захвата со штрафом -4 на эту проверку. Багбир душитель может поддерживать эту силу стандартным действием, нанося 1d10+4 урона и поддерживая захват.	
Живой Щит (мгновенное прерывание, когда становится целью рукопашной или дистанционной атаки против Рефлексов или АС; перезарядка Ⓜ Ⓜ Ⓜ)	
Багбир душитель может вместо себя сделать целью удерживаемую жертву. Багбир душитель не может использовать эту силу для перенаправления атак проводимых удерживаемым его существом.	
Хищный Глаз (малое; столкновение)	
Багбир душитель наносит +1d6 урона в следующей атаке использующей боевое превосходство. Он должен применить этот бонус до конца своего следующего хода.	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Гоблинский	
Навыки Запугивание +10, Скрытность +14	
Str 18 (+7) Dex 18 (+7) Wis 14 (+5)	
Con 16 (+6) Int 10 (+3) Cha 10 (+3)	
Снаряжение кожаная броня, моргенштерн, конопляная верёвка	

Столкновение 7: Неистовство Гоблинов Карта

Lost Caverns of the Underdark

Floor / Tunnel	4x8	X4
Cave Offshoot / Tunnel End	4x4	x1
Floor / Tunnel w/Gravel	2x2	x1
Tunnel End / Pit	2x1	x1
Cave Wall / T-Tunnel	4x2	x2
Floor / Tunnel	4x4	x1
Floor w/Ridge / Tunnel w/Lava Gorge	4x8	x2
Tunnel End / Tunnel	4x4	x1
Cave Pillar / Sand	1x1	x3
Cave Corner / Tunnel	2x2	x2
Cave Corner / Tunnel Intersection	4x2	x1



Итоговые Награды

В заключение приключения РС получают очки опыта, сокровища и, возможно, исторические награды. Они перечислены ниже для каждого РС. Число перед косой чертой это значение для низкоуровневой версии приключения; после косой черты – для высокоуровневого.

Важная информация для DM

Очень важно правильно записывать награды РС на листе слежения, это гарантирует, что вся информация будет отправлена в срок. В то время как игроки могут следить за прогрессом своего персонажа на бумаге, онлайн-информация является важной не только для резервной копии игры, но и для её проверки.

Очки Опыта

Дайте РС полное количество опыта за каждое удачно пройденное ими столкновение и половину, если они потерпели неудачу. Не давайте наград, если персонажи вообще не участвовали в Столкновении 3.

Столкновение 3: Пираты на Мелководье

135/175 XP

Столкновение 4: Волки в Траве

110/155 XP

Столкновение 5: Поиск

15 / 25 XP

Столкновение 6: Недружелюбный Вход (опциональное)

90 / 120 XP

Столкновение 7: Неистовство Гоблинов

150 / 190 XP

Всего Возможного Опыта

400 / 560 XP

Сокровище

Каждый РС получает сокровища в виде золотых монет, а так же один из пакетов сокровищ на выбор. Пакет сокровищ может дать РС больше золота, магический предмет или другой ценный предмет. Каждый персонаж выбирает один пакет для своего персонажа; несколько игроков могут выбрать один и тот же пакет.

Если персонажи продают или покупают магические предметы или другое имущество найденное в приключении (или, платя за услуги) добавьте или вычтите это значение золота из итогового золота получаемого РС в конце приключения. Если игрок выбирает вариант, который даёт его персонажу больше золота, добавьте это золото к получаемому игроками, и убедитесь, что вы ввели правильное значение полученного золота (минус любые расходы) в онлайн-форме. Если у вас получается отрицательное число, то вводите это число в онлайн-форме. РС получают 20% от стоимости магического предмета, который они продают.

Если игрок выбирает магическое оружие или броню для его РС, у которых специально не указан тип, то они выбирают тип предмета при выборе пакета. К примеру, если в списке выбора есть пакет с оружием *дуэлянта +1*, то игрок, выбрав этот пакет, выбирает тип оружия доступный для этих чар (лёгкие лезвия). Если игрок выбирает *+1 кинжал дуэлянта*, то он записывает эту информацию на листе отслеживания его персонажа и предмет навсегда считается предметом выбранного типа.

Звёздочка после магического предмета означает, что его описание дано в разделе **Новые Правила**.

Золото на Каждого Персонажа

75/100 зм

(Столкновение 3 (или 5): 30/50 зм, Столкновение 7: 45/50 зм)

Каждый персонаж выбирает одно из следующего

Пакет А: *+1 жезл тёмной награды (+1 rod of dark reward)* (только низкоуровневая версия)

Подаренный в Столкновении 8

Пакет В: *звонящее оружие +1 (resounding weapon +1)* (только низкоуровневая версия)

Подаренный в Столкновении 8

Пакет С: *доспехи из тёмных листьев +1 (darkleaf armor +1)*

Подаренный в Столкновении 8

Пакет D: *амулет защиты +2 (amulet of protection +2)*

Найденный в Столкновении 3

Пакет Е: *паучьи башмаки (boots of spider climbing)* (только высокоуровневая версия)

Найденный в Столкновении 7

Пакет F: *наручни силы огра (gauntlets of ogre power)* (только высокоуровневая версия)

Найденный в Столкновении 7

Зелье Плюс Золото: Если игрок не хочет выбирать ни один пакет из представленных выше, он может получить зелье лечения плюс 0/25 зм в добавок к золоту его персонажа. Игрок должен записать, какое зелье он выбрал в его форме отслеживания персонажа.

Больше Золота: Если игрок не хочет выбирать ни один пакет из представленных выше, он может добавить 50/75 зм в добавок к золоту его персонажа.

Исторические Награды

Эти награды выдаются РС за определённые достижения в ходе приключения. Выдайте игрокам сертификаты, удостоверяющие их награды. Если РС получает три награды, он может иметь у себя только 2 из них и до окончания сессии должен сделать выбор какие две награды оставить.

MOON01 Благосклонность МакЛирра (Групповая Награда)

Вы оказали услугу старосте Варльсбри, Брендену МакЛирру. Его деревня спасена, а фермеры и рыбаки вернулись к своим повседневным занятиям. Теперь в деревенских лавках вновь появится еда и у деревни будет шанс пережить надвигающуюся зиму.

MOON02 Благосклонность Аатоса Каллио (Групповая Награда)

Вы доказали невиновность ложно обвинённого барда. Он помнит о вашем великодушии и поёт о вас в своих песнях.

Вопросы Приключения

Отметьте на форме отслеживания ответы на следующие вопросы.

1. Узнали ли персонажи ответы про амнийских пиратов?

- a. Нет.
- b. Да, и они узнали, что те амнийцы.
- c. Да, и они узнали, что они здесь для того чтобы травить рыбу.
- d. Да, и они узнали, что остальные корабли снабжают кого-то оружием.
- e. По крайней мере два из трёх b, c, или d.

2. Спасли ли персонажи друида?

- a. Да
- b. Нет

3. Раскрыл ли друид местоположение Гвинейры?

- a. Да
- b. Нет