

A HEROIC TIER ADVENTURE

DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTERS™

Поиски Алмазного Посоха



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 4^{го} – 6^{го} УРОВНЕЙ

Ричард Бейкер

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн

Ричард Бейкер

Разработка

Крис Симс

Редактор

Скотт Фицджеральд Грей

Главный редактор

Ким Мохан

Редактор группы RPG D&D

Майк Мирлс

Продюсер

Грег Билсленд

Главный креативный директор

Джон Шиндхетт

Арт-директор

Кейт Ирвин

Рисунок обложки

Маклин Кендри

Художники-иллюстраторы

Маклин Кендри, Уильям О'Коннор, Эндрю Сильвер

Бренд-группа D&D

Натан Стюарт, Лиз Шух, Лора Томмервик, Шелли Маззанобль, Крис Линдси, Хилари Росс

Руководитель полиграфического производства

Энджи Локотц

Специалист по допечатной подготовке

Джефферсон Данлап

Техник-художник

Кармен Ченг

Руководитель производства

Донна Вудкок

Организатор игр

Крис Тулах

Плейтестеры

Джон Петришин, Джефф Чин, Зак Сайкс, Питер Маркварт, Том Киш, Джим Клисс, Ян Лашарит, Андре Бегин, Эрик Леруа, Мелани Коте, Манон Кревье, Брет Дэвенпорт, Брайан Реган, Рич Энглер, Брендон Гудлинг, Тимоти Маскоун Рейнольдс

Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast, DCI, Dungeons & Dragons Encounters, RPGA, *Search for the Diamond Staff*, *Heroes of the Fallen Lands*, *Heroes of the Forgotten Kingdoms*, *Mordenkainen's Magnificent Emporium*, *Rules Compendium*, *Player's Option: Heroes of the Elemental Chaos*, *Player's Option: Heroes of the Feywild*, *Player's Option: Heroes of Shadow*, *Into the Unknown: The Dungeon Survival Handbook*, остальные имена продуктов Wizards of the Coast соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. Все персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное сходство с ними, являются собственностью Wizards of the Coast LLC. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно.

Отпечатано в США ©2013 Wizards of the Coast LLC.

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в DUNGEONS & DRAGONS ENCOUNTERS™ — захватывающую официальную программу DUNGEONS & DRAGONS®. Это приключение — сезонная мини-кампания, разработанная как серия собраний, состоящих из одной сцены и проходящих раз в неделю в вашем местном отделении Wizards Play Network. Приключение этого сезона — «Поиск Алмазного посоха». Оно проходит в мире Забытых Царств®, а точнее в Долинах. Игроки начинают первое собрание персонажами 4-го уровня и к концу сезона достигнут 6-го уровня.

Тестирование D&D® Next

Этот сезон D&D Encounters™ включает дополнительный онлайн компонент, который даёт игрокам и Мастерам возможность конвертировать их игры под правила теста D&D Next. Для участия в тесте выполните пять следующих шагов.

1. Поговорите с игроками вашего клуба и организатором D&D Encounters. Узнайте, кому интересно тестирование D&D Next, а кто хочет продолжить играть по 4-ой редакции правил. Оцените интерес игроков и свяжитесь с другими Мастерами, чтобы быть уверенным, что у каждого (в том числе и вас) будет возможность сыграть в тот тип игры, который он предпочитает.
2. Посетите dndnext.com и зарегистрируйтесь на тестирование.
3. Скачайте пакет теста и просмотрите документы. Обратите особое внимание на файлы «Как играть» и «Рекомендации Мастеру».
4. Прочитайте и распечатайте материалы по конверсии приключения «Поиски Алмазного посоха». Этот файл содержит инструкции и рекомендации по адаптации приключения под правила D&D Next.
5. Ознакомьтесь с приключением и будьте готовы начать игру в D&D Next!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровой набор DUNGEONS & DRAGONS ENCOUNTERS обеспечит вас всем необходимым для запуска приключения, включая карты территорий сцен и лист с фишками, представляющими чудовищ, искателей приключений и эффекты боевого поля. Чтобы подготовиться к игре, выполните приведённые ниже шаги.

Перед началом первого собрания:

- ♦ Зайдите на сайт dndencounters.com и скачайте карту Долин.
- ♦ Прочитайте **Предысторию** и **Обзор приключения**, чтобы вникнуть в сюжет.
- ♦ Прочитайте раздел **Собрание 1: Темные дела в Хэпе**, стр 8.

За столом перед первым собранием:

- ♦ Убедитесь в том, что у каждого игрока есть персонаж. Игроки могут использовать одного из персо-

нажей, предоставленных в наборе, или своих собственных персонажей, используя правила Dungeons & Dragons.

- ♦ Возьмите у организатора лист отслеживания собраний. Запишите WPN (или DCI/RPGA®) номера всех игроков, а также свой собственный. Если у вас или у кого-то из игроков нет WPN номера, попросите у организатора карточку члена клуба.

Во время собрания:

- ♦ Каждое собрание — это одна сцена. Проводите сцену, которая относится к собранию этой недели. Обычное время одного собрания от полутора до двух часов.
- ♦ Принимайте решения, которые позволят получить больше удовольствия от игры. Вы как Мастер можете корректировать приключение (см. «Изменение группы»), чтобы игроки получили максимум удовольствия.

По окончании вашего первого собрания:

- ♦ Дайте искателям приключений устроить привал, но напомните им, чтобы они отслеживали свои способности на день. Такие ресурсы не восстанавливаются в промежутке между собраниями, а только по окончании главы.
- ♦ Раздайте сокровища и очки опыта.
- ♦ Верните лист отслеживания собраний организатору. Убедитесь, что вы записали все DCI/RPGA номера, а также имена игроков и дату проведения мероприятия.
- ♦ Получите специальную награду за то, что отработали на мероприятии Мастером. Больше информации об этой награде вы можете узнать у организатора.

По окончании каждой главы:

- ♦ Искатели приключений получают продолжительный отдых, восстанавливая все свои ресурсы на день.

ТАКТИЧЕСКАЯ РАССТАНОВКА

Это приключение предусматривает типовую тактическую расстановку для каждой сцены, включая местонахождение чудовищ и стартовую зону для персонажей. Тактические карты каждой сцены представляют лишь один способ ее настройки. Если нет смысла в размещении фишки чудовища или искателя приключений в месте, обозначенном на карте, вы можете изменить его местоположение. Например, если персонаж подкрался к чудовищам сзади, дайте игроку возможность поставить его персонажа на соответствующую позицию.

СОКРОВИЩА

По мере продвижения персонажей, у них будет возможность получить сокровище в виде денег, ценностей и магических предметов. Независимо от найденного сокровища, используйте следующие правила распределения сокровищ между персонажами.

Награждение магическими предметами: Когда персонажи находят не расходуемый магический предмет, игроки могут решить, кому из персонажей он достанется. Как правило, такие решения принимаются легко, поскольку определённые предметы лучше подходят определённым персонажам. В противном случае, вы сами должны отдать новый предмет тому персонажу, у которого еще нет нерасходуемых магических предметов. Если таких персонажей двое или больше, то их игроки бросают к20. Новый предмет получает игрок, получивший наибольший результат броска.

Продажа предметов: Если никто из персонажей не хочет конкретный магический предмет, то группа может продать его по окончании собрания, руководствуясь правилами на страницах 277–278 *Сборника правил (Rules Compendium™)*. Вырученные за предмет деньги распределяются поровну между членами группы.

Когда закупаться: Персонажи могут приобрести снаряжение перед началом каждой главы.

Случайные предметы

Для определения случайных магических предметов используйте приведенную ниже таблицу или выбирайте предмет из таблицы самостоятельно, основываясь на потребностях отряда искателей приключений. Числа в скобках указывают на источник, из которого взят предмет.

ТАБЛИЦА СОКРОВИЩ

к20	Результат
1	2 зелья исцеления (1,2)
2	магический доспех + 1 (1,2)
3	магическое оружие + 1 (1,2)
4	амулет защиты + 1 (1,2)
5	магическая палочка, шар или посох + 1 (1,2)
6	крылатый амулет + 1 (1)
7	щит отклонения (1)
8	амулет здоровья + 1 (2)
9	доспехи искателя + 1 (2)
10	перчатки подвижности (2)
11	предупреждающее оружие + 1 (3)
12	2 осколочных боеприпаса (3)
13	малое скрытое оружие + 1 (3)
14	эбеновый доспех + 1 (3)
15	эликсир невидимости (3)
16	очки очарования (3)
17	парящий фонарь (3)
18	окружающее оружие + 1 (3)
19	палочка неотвратимости + 1 (3)
20	бросьте кость еще два раза (перебросьте, если снова выпадет 20)

1. Герои Падиших Земель
2. Герои Забытых королевств
3. Магическая лавка Мордекайнена

Развитие

В конце каждого собрания награждайте персонажей очками опыта и сокровищами. Количество получаемого опыта указано в разделе «Награда». Общее число очков складывается из награды за сцену и наград за исследования и развитие сюжета. Все персонажи получают одинаковое количество опыта. Игроки записывают свои награды в своих листах отслеживания игрового процесса D&D ENCOUNTERS.

Повышение уровня: Чтобы дать игрокам возможность испытать персонажей на разных уровнях, в игре Dungeons & Dragons Encounters используется система ускоренного получения опыта. Персонаж начинает приключение на 4-ом уровне. Если игрок принимает участие в каждом собрании, то его персонаж к началу главы 2 доберется до 5-го уровня, а к началу главы 3 — до 6-го.

Смена персонажей

На протяжении сезона игроки могут переключаться на других персонажей. Если игрок хочет это сделать, то он берет нового персонажа, у которого столько же очков опыта, сколько было у того персонажа, которым он играл на предыдущем собрании. Новый персонаж не получает сокровища и предметы, принадлежащие предыдущему персонажу.

Смерть персонажа

Если во время собрания персонаж умирает, то игрок принимает одно из двух решений: либо использует этого же персонажа на следующем собрании, но у него будет на 4 исцеления меньше, либо продолжает играть новым персонажем подходящего уровня. Никаких других штрафов за смерть не существует.

СМЕНА ГРУППЫ

Поскольку никогда точно не известно, кто придет на собрание Dungeons & Dragons Encounters, на каждой следующей неделе вы можете проводить игру для разных групп игроков. Возможно, некоторые игроки пропустят одно-два собрания, а другим интересно попробовать играть у разных Мастеров. Ну и отлично! Привлекайте новых игроков, кратко изложив им, что произошло до их прихода, а также убедитесь, что вернувшиеся игроки отметили ресурсы (исцеления, таланты на день и т.п.), потраченные с момента их последнего продолжительного отдыха.

Важные правила: Если какой-то элемент сюжета приключения зависит от решений персонажей, принятых на предыдущей сессии, а на этом собрании у вас сменился состав группы, выясните, какое решение больше подойдет игрокам. Следуйте за большинством, и в случае споров принимайте то решение, которое одобрит отряд искателей приключений. Например, трое из пяти персонажей приняли решение посетить Имани перед тем как отправиться в Шлем Пелдана, в этом случае принимаем решение, что группа посетит Имани на собрании этой недели.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вы можете прочитать игрокам приведенную ниже информацию, пока они создают персонажей, либо отправить их сразу в бой и отвечать на вопросы по мере их возникновения.

Долины — это независимый регион Фаэруна, расположенный между холодными землями Лунного Моря на севере и империями Сембия и Кормир на юге. Десятки крошечных поселений фермеров и лесных жителей разбросаны на пасторальных полянах посреди огромного леса, включая Долину Теней — дом знаменитого мага Эльминстера; Туманную Долину, где заседает Совет Долин, и Долину Битвы — беспокойный регион, в котором в прошлом гремели великие битвы, но сейчас царит мир. Окружает Долины великий лес Кормантор, родина эльфов Миф Драннора. Чащи Кормантора скрывают руины древних эльфийских королевств, во многих из которых сокрыты магические чудеса и древние ужасы.

У Долин грозные враги. Богатые земли Сембии — торгового государства, которое на протяжении нескольких столетий расширяло свои земли на север, угрожают поглотить южные Долины. За последние несколько поколений Сембия стала ещё более опасна, поскольку там правит Шадовар из Нетерила. Долина Кисточки, Долина Пера и Долина Шрама до некоторой степени уже попали под контроль Сембии в прошлом столетии, а Долина Битвы — очевидно, следующая её цель. В то же время Жентарим — тайное общество наёмников и шпионов, которое когда-то было наиболее серьёзным из врагов Долин — вновь наращивает силу и влияние. Досаждают Долинам и коварные фанатики Культа Дракона. Культисты поклоняются драконам-нежити и замышляют отдать весь Фаэрун во власть драколичам.

Ваши приключения в Долинах начинаются в восточных землях Долины Битвы, где в деревушке Хэп поселился знаменитый мудрец Имани. Имани посвятил свою жизнь изучению руин Кормантора, поиску легендарных библиотек исчезнувшего эльфийского царства Уваерен.

Недавно Имани обнаружил, что давно утраченный уваеренский артефакт *Алмазный посох Чомиллы* был скрыт в сокровищницах драколича Дретчроястера, и что Культ Дракона собирается использовать посох, чтобы подчинить силу Уваерена своим тёмным целям. Узнав об этом, Имани создал несколько отрядов искателей приключений и организовал атаку, в результате которой *Алмазный посох* был успешно возвращён. Сейчас мудрец из Хэпа отправляется в экспедицию, чтобы при помощи артефакта открыть уваеренскую библиотеку, и ищет надёжных искателей приключений, готовых его сопровождать.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается, когда банда орков крадёт только что возвращённый *Алмазный посох Чомиллы* из башни Имани. Персонажи намереваются вернуть артефакт и узнают, что за нападением стоит Жентарим. Одного из их командиров по имени Фиделе нанял сембийский маг Барсеро, который разыскивает *Алмазный посох* для своего владыки Шадовара.

К разочарованию Барсеро, Фиделе решает оставить артефакт себе и использовать его, чтобы пробраться в одну из потерянных библиотек Уваерена. Персонажи



преследуют агента Жентарима в землях Долин и настигают Фиделе и её наёмников в эльфийских руинах. Культисты Дретчроястера лишь на шаг отстают от утраченного их владыкой сокровища, устраивая кульминационное сражение трёх сторон за обладание посохом.

Глава 1

Персонажи встречаются с мудрецом Имани в Хэпе, но их приготовления к путешествию в сокровищницы Уваерена прерывает нападение банды злобных орков налётчиков — Клыкоруками. Персонажи защищают Хэп от налётчиков, затем преследуют Клыкоруких до их лагеря в лесной пещере. Здесь они узнают, что за орочей атакой стоит отряд наёмников Жентарим.

Собрание 1: Тёмные дела в Хэпе. Персонажи встречаются с мудрецом Имани и соглашаются сопровождать его в поисках сокровищниц Уваерена. Прежде чем они успевают отправиться в экспедицию, происходит нападение Клыкоруких. Искатели приключений храбро обороняют деревню, но обнаруживают, что второй отряд орков напал на башню Имани.

Собрание 2: Башня Имани. Персонажи сражаются с орками, атаковавшими башню, а также с големом, который раньше защищал Имани, но сейчас вышел из-под контроля. После они обнаруживают, что мудрец серьёзно ранен, а *Алмазный посох* пропал. Имани подозревает, что орки работают на кого-то более могущественного и желающего завладеть артефактом, и убеждает персонажей преследовать их. Персонажи идут по следу орков в чащу леса и находят их логово в пещере в нескольких километрах от Хэпа.

Собрание 3: Логово Клыкоруких. Персонажи исследуют убежище Клыкоруких, сражаясь с орками и парой жентаримских наёмников, стоящих за атакой на Хэп. Фиделе, командир жентаримского отряда, уже покинула пещеру вместе с *Алмазным посохом*. Из обнаруженной у стражей переписки персонажи узнают, что жентаримцы были наняты магом из Сембии по имени Барсеро, и сейчас Фиделе направляется к заказчику, чтобы передать ему посох.

Глава 2

Персонажи преследуют Фиделе по землям Долин в попытке вернуть *Алмазный Посох*. Они узнают, что сембийский маг Барсеро — это агент Шадовара из Нетерила. Фиделе не собирается возвращать артефакт работодателю, вместо этого она разыскивает затерянные сокровищницы Уваерена. Персонажи преследуют Фиделе до Туманной Долины, где появляется Культ Дракона. Затем они успешно находят древнюю эльфийскую сокровищницу, которую жентаримская наёмница намеревается ограбить, используя силу посоха.

Собрание 4: Призрачное Поместье. Следуя подсказкам, найденным у наёмников в пещере Клыкоруких, персонажи бегут на окраину Долины Кисточки, чтобы сорвать встречу Фиделе и сембийского заказчика. Встреча проходит в так называемом Призрачном Поместье — заброшенной усадьбе в сельской местности. Персонажам приходится иметь дело с Барсеро и союзниками Шадовара, а также они обнаруживают, что

Фиделе здесь нет. Наёмница решила оставить *Алмазный посох* себе и использовать его, чтобы самой попасть в библиотеку Уваерена.

Собрание 5: Мерзавцы. Несмотря на то, что Фиделе на шаг опережает персонажей, они знают, куда

ЗЛОДЕИ — КТО ОНИ?

Поиск Алмазного посоха — это история про трёх злодеев: Барсеро, Фиделе и Дретчроястера. Барсеро — это хитрый сембиец, приводящий в движение события, цель которых выкрасть у Имани *Алмазный посох*. Дретчроястер — первоначальный владелец посоха, драколич, желающий вернуть себе свое сокровище. Фиделе — жентаримский агент, нанятый Барсеро, чтобы её руками добыть посох. Но она предаёт его и оставляет посох себе. Приключение вращается вокруг кражи посоха Фиделе и попыток ее найти и вернуть посох.

Барсеро — сембийский маг, агент Шадовара, который правит Сембией. Это полный мужчина средних лет, демонстрирующий фальшивую доброжелательность. Он ленив и, более того, немного труслив, и старается избегать неприятностей, связанных с боем и физическими усилиями. Он очень умный, амбициозный интриган. Узнав о том, что *Алмазный посох Чомиллы* возвращён из сокровищницы Дретчроястера, он понимает потенциальную ценность артефакта для его сумрачных владык и нанимает Жентарим выкрасть посох для него.

Фиделе — предводительница наёмников, обладающая магическими способностями. Это высокая темноволосая женщина из земель Лунного Моря. У неё чарующие зелёные глаза и холодная улыбка, выражающая насмешку и презрение. Будучи молодым и безжалостным искателем приключений, она привлекла внимание Жентарим и вступила в его ряды, где преуспевала. Жентарим — организация наёмников и убийц, которая сражалась под дюжиной разных знамён, а также когда-то господствовала над центральным Фаэруном. Фиделе мечтает о возвращении былого величия и неустанно работает на благо Жентарима. Она командует отрядом преданных ей жентаримских наёмников и грабителей.

Дретчроястер физически не присутствует во время приключения, но он влияет как на начало, так и на конец истории. Великий дракон-нежить, Дретчроястер сотни лет жил в своём логове в глубинах Кормантора. *Алмазный посох Чомиллы* был недавно украден из его сокровищницы во время дерзкого рейда нескольких групп искателей приключений, действовавших сообща (этот рейд является темой приключения *Сокровищница драколича* с Игрового дня D&D). Посох был не просто частью сокровищ драколича, с его помощью Дретчроястер планировал подчинить себе и Культ Дракона силу Уваерена. Дретчроястер приказал своим культистам найти и вернуть посох.

бежит жентаримская наёмница с посохом. Искатели приключений отправляются в Шлем Пельдана — маленькую деревушку на западной окраине Туманной Долины, которая находится неподалеку от множества загадочных эльфийских руин. По прибытии они узнают, что Фиделе и её отряд действительно проходили через неё, и что её также преследует Культ Дракона. Персонажи отражают атаку культистов, а затем продолжают поиски агентов Жентарим.

Собрание 6: Руины Уваерена. Персонажи идут по следу Фиделе в руины древнего Уваерена. Эти руины охраняются смертоносными ловушками, к тому же они кишат дикими паукообразными гуманоидами, называемыми хитинами. Искатели приключений упорно продолжают путь и находят вход в Сокровищницу Песни — хранилище магических знаний, которое разыскивали и Имани, и Барсеро, и Фиделе.

Глава 3

В заключительной главе приключение происходит в Сокровищнице Песни — одной из библиотек древнего эльфийского королевства Уваерен. После противостояния смертоносным защитникам подземелья искатели приключений оказываются между Жентаримом и Культ Дракона, которые хотят использовать *Алмазный посох*, чтобы раскрыть тайны сокровищницы.

Собрание 7: Сокровищница Песни. Персонажи входят в тайную библиотеку Уваерена, где имеют дело с древними ловушками и загадками. В погоне за Фиделе и жентаримскими воителями искатели приключений должны вступить в смертельную схватку с наёмниками и драконами — защитниками сокровищницы.

Собрание 8: Ключ Чомиллы. Персонажи сталкиваются с Фиделе, и жентаримский капитан не намерена отдавать *Алмазный посох* без боя. Кроме того, персонажей настигает Культ Дракона, который лишь на шаг от них отставал, и теперь им предстоит сразаться на два фронта. Выбрав чью-то сторону, у персонажей появится больше шансов победить остальных врагов — но даже если предположить, что они выберут сторону, которая победит, смогут ли они заполучить посох и раскрыть тайны Сокровищницы Песни?

СОБРАНИЕ 0: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Стартовое собрание D&D ENCOUNTERS предназначено для того, чтобы дать игрокам возможность создать персонажей. В этом сезоне игроки могут создавать персонажей, используя любые официальные источники правил 4-ой редакции, включая *Героев Падших земель* (*Heroes of the Fallen Lands*) и *Героев Забытых королевств* (*Heroes of the Forgotten Kingdoms*), а также *Выбор игрока: Герои Стихийного Хаоса* (*Player's Option: Heroes of the Elemental Chaos*™), *Выбор игрока: Герои Страны Фей* (*Player's Option: Heroes of the Feywild*™), *Выбор игрока: Герои Тени* (*Player's Option: Heroes of Shadow*™), и *Путь в неизвестность: Пособие по выживанию в подземелье* (*Into the Unknown: The Dungeon Survival Handbook*™), но не ограничиваясь только ими.

Игрок, пропустивший это собрание, может создать персонажа в любом другом месте или начать первое собрание одним из созданных заранее искателей приключений, включённых в игровой набор. Каждый игрок отвечает за наличие у него персонажа перед каждым игровым собранием.

Игрок, присоединяющийся к игре в середине сезона, может создать персонажа соответствующего уровня.

Расы

Игрок может создать персонажа любой расы, представленной в приведённых выше книгах, а также в других официальных источниках правил, таких как *D&D Insider*, *Книга игрока 2* и *Книга игрока 3*.

Классы

Игрок может выбрать при создании персонажа любой класс из любых приведённых выше дополнений, а также из любых других официальных источников правил.

Предыстория Долин

Долины — это перекресток дорог в сердце Фаэруна, и через них пролегают пути персонажей со всего материка. Долины — это дюжина маленьких, независимых человеческих государств, расположенных на свободных от леса полях посреди могучего Кормантора. Несколько столетий назад люди-поселенцы пришли к соглашению с эльфийскими лесными королевствами, которые разрешили им поселиться на открытых территориях и жить здесь до тех пор, пока они уважают границы лесных земель. Жители Долин по-прежнему чтят Соглашение Долин, так же как и эльфы лесного царства Миф Драннор.

Жители Долин выносливы, свободолюбивы, ими не правят короли или высокие лорды. Они не доверяют властным структурам, не выносят аристократических привилегий и, как правило, отказываются делать то, что им говорят. Они могут быть сварливыми и упрямыми,

ми, некоторые Долины таят столетние обиды на своих соседей.

Тем не менее, Долины редко воюют друг с другом. Потенциальные завоеватели не раз убеждались в том, что лучший способ заставить народ Долин действовать сообща — это дать им общего врага. Тем не менее, поселения южных Долин и территории Долины Пера, Долины Шрама и Долины Кисточки попали под контроль Сембии.

Долины можно разделить на две большие группы: сельские территории, на которых нет больших поселений, и небольшие города-государства. Долина Битвы, Долина Пера, Долина Кисточки и Долина Теней больше относятся к первой группе, в то время как на территориях Долины Аркен, Глубокой Долины, Долины Жатвы и Долины Шрама сосредоточены большие поселки. Туманная Долина занимает промежуточное положение — сотню лет назад её можно было отнести к сельским долинам, но её столица — Ашабский Брод — за последние десятилетия значительно выросла. Сейчас этот город стал резиденцией Совета Долин и столицей всех Долин (хотя большая часть жителей Долины так бы о нём не сказала).

Персонажи из Долин

Путешественники из всех уголков Фаэруна путешествуют через Долины, но большая часть персонажей, ищущих приключений в Долинах, родом из этих мест или из соседних земель. Приведённая ниже информация поможет понять, что персонажи той или иной расы делают в Долинах.

Люди: Люди — самая распространённая раса в Долинах, городах Лунного Моря, Васте, Сембии и Кормире. Люди из соседних земель часто строят в Долинах свои дома либо занимаются торговлей. Не так уж редко здесь можно встретить кормицев, сембийцев, холмдальцев и других чужеземцев.

Эльфы и Эладрины: Большая часть эльфов и эладринов в этих землях родом из Миф Драннора. Многие из них живут в восстановленной эльфийской столице, другим же больше по душе скитание по просторам леса или жизнь вдали от великого города Коронала, в уединённых башнях или крепостях.

Полуэльфы: Благодаря тому, что люди и эльфы живут в Долинах в непосредственной близости, большая часть полуэльфов также родом из этих земель. Чаще всего полуэльфов можно встретить в Глубокой Долине и Долине Теней.

Полурослики: Некоторое число полуросликов можно встретить около любого из людских поселений Долин, а также Кормира, Лунного Моря и Сембии.

Дварфы: Ближайшие к Долинам поселения дварфов находятся в горах Галены, рядом с Дамарой и Ваасой, поэтому их редко встретишь в этих местах, но в западных землях иногда можно встретить дварфов-изгнанников. Копи Тетьямара когда-то были богатым дварфским королевством, но потом пало под натиском чудовищ. Горстка дварфов — потомки тех, кто выжил после падения Тетьямара — по-прежнему мечтают вернуть земли своих предков.

Дроу: В Долинах проживает небольшое количество

дроу. Дроу Дома Джаэлре и клана Аузковин живут в хорошо укрытых крепостях в глубинах леса или близких к поверхности пещерах Подземья. У тёмных эльфов в Долинах плохая репутация, и к персонажу дроу зачастую будут относиться с недоверием, до тех пор, пока он не завоеует доверие жителей Долин.

Драконорождённые, тифлинги и прочие: Как правило, персонажи этих рас «неместные». Жители Долин привыкли видеть диковинных чужестранцев в своих землях, и поэтому они редко обращают на них внимание.

КАКАЯ ДОЛИНА ЯВЛЯЕТСЯ ВАШИМ ДОМОМ?

Несмотря на то, что в Долинах можно встретить персонажей любого класса, родиной определённого персонажа могут быть разные долины.

Жрец и паладин: В больших поселениях Долин (особенно в Долине Аркен, Глубокой Долине и Долине Жатвы) есть небольшие храмы, посвящённые наиболее распространённым богам. Кроме того, во всех Долинах можно найти укреплённые аббатства, например, такие как Аббатство Меча в Долине Битвы и Аббатство Справедливого Молота в Долине Кисточки. К богам, которым поклоняются в Долинах, относятся Амонатор, Чонтия, Селунэ, Темпус, Тимора и Торм.

Друид: Друидических традиций придерживаются жители долин, в которых занимают преимущественно сельским хозяйством. Наиболее вероятным домом персонажа-друида может стать Кинжальная Долина, Туманна Долина и Долина Теней.

Воин: Бесстрашные воины рождаются во всех Долинах, настоящее обучение воинскому искусству — редкость в этих землях. Воинские традиции наиболее сильны в Долине Аркен и Долине Шрама.

Следопыт: В войнах жители Долин всегда полагались на скрытность, засады и луки. Следопыты чаще всего встречаются в Кинжальной Долине, Глубокой Долине и Долине Теней.

Плут: Чаще всего плутов можно встретить в городах, но их в Долинах не так много. Наиболее вероятное место происхождения плута — Долина Аркен, Долина Жатвы и Долина Шрама, в которых находятся самые крупные поселения в Долинах.

Колдун: Жителям Долин не по душе зловещие договоры с опасными существами. Колдуны в Долинах встречаются не часто, а живущие здесь чаще выбирают путь волшебника или другого арканиста.

Волшебник: Несмотря на то, что эти земли являются родиной многих знаменитых мудрецов, жители Долин относятся к магии с подозрением и редко её изучают. Наиболее благоприятные для мага долины — Глубокая Долина и Долина Теней.

ЗАЦЕПКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Как ваш персонаж оказался в Долинах? Рассмотрите следующие варианты того, как вы прибыли в Долины в поисках работы или приключений.

Охранник каравана: Ничего выдающегося, но это работа. Караваны колесят по всему Фаэруну, и каждая миля длинного пути находится под угрозой разбойников или чудовищ. Большинство караванов не достигло бы места назначения без таких, как вы, без тех, кто способен отразить нападение, и торговля в Фаэруне сошла бы на нет. Долины — всего лишь ещё одна точка на вашем пути.

Эльфийские тайны: Когда-то в прошлом в лесу Кормантор находились удивительные и высокоразвитые эльфийские королевства. Руины этих цивилизаций лежат в глубинах леса, многие из них хранят магические чудеса и огромные богатства, которые редко встретишь в современную эпоху. Кем бы вы ни были — благородным ученым или обычным расхитителем гробниц — вы прибыли сюда, чтобы найти и добыть эти скрытые сокровища.

Агент Арфистов: Являясь членом легендарного общества Арфистов, вы поклялись сражаться с тиранией и угнетением во всех их проявлениях. Сейчас главная угроза для свободных земель Фаэруна — это империя Нетерил, и вы посвятили себя борьбе против господства Шадовара — конфликту, разыгрывающемуся на землях Долин.

Скрываясь от прошлого: Жители Долин сосредоточены на усердном труде и ведении какого-либо собственного дела. Занимайтесь тем же самым, и вряд ли кто-то спросит у вас, откуда вы родом. Возможно, вы вынуждены были бежать из родных земель, нажив себе врага в лице знатного дворянина или зловещего предводителя гильдии. Или каким-либо образом были обесчещены — запретный любовный роман, смерть, которую вы могли предотвратить, или преступление, которое вы взяли на себя, чтобы спасти кого-то другого. Какой бы ни была причина, вы не можете вернуться домой, а Долины — неплохое место, чтобы начать всё заново.

Местный герой: Ваша приключенческая карьера началась в Долинах, потому что вы тут родились и выросли. Долины известны тем, что местные жители упрямы, выносливы и свободолюбивы, но вы всегда были немного упрямей, выносливей и свободолюбивей остальных. В перерывах между приключениями вы возвращаетесь на свою ферму, в свою кузницу или мастерскую, но довольно скоро в каком-то уголке Долин или в другом месте возникает проблема, решать которую приходится вам.

ГЛАВА 1

Персонажи приходят в деревню Хэп, что находится в Долине Битвы, чтобы встретиться с мудрецом Имани, которому нужна надёжная группа искателей приключений, способная сопроводить его в поисках сокровищниц Уваерен. Прежде чем начинается экспедиция, искатели приключений попадают под набег орков.

СОБРАНИЕ 1: ТЁМНЫЕ ДЕЛА В ХЭПЕ

Увидев листовки в окрестных городках и деревнях, персонажи собираются в Хэпе, чтобы наняться мудрецу Умани.

Когда будете готовы начать, прочтите:

Сейчас холодный дождливый день в Хэпе, крохотной деревушке на окраине Долины Битвы. Вы сидите в деревенском зале собраний, скромном строении с лавками из распиленных пополам брёвен и выцветшими знамёнами на стенах. Все вы пришли в Хэп, после того как увидели листовки, прибитые на двери таверн и в других общественных местах. Известный мудрец и бывший искатель приключений по имени Имани нанимает на один месяц отряд, с условием равномерного распределения всех найденных сокровищ среди членов отряда.

Дайте игрокам возможность описать своих персонажей. Они могут решить, пришли ли они по отдельности, небольшими группами или готовым отрядом, где все друг друга давно знают.

Беседа с мудрецом

Когда игроки закончат представляться, к ним выходит Имани.

Когда появляется Имани, прочтите:

Дверь в зал открывается, и к вам входит высокий бородатый человек примерно пятидесяти лет. Это тёмнисканец с тёмно-коричневой кожей и короткими, седеющими волосами, одетый в коричневую мантию и носящий очки. За ним стоит молодой человек в зелёной тунике, держащий большую книгу и перо для письма. Тот, что постарше, осматривается и тихо произносит: «Полагаю, они справятся» и направляется из общего зала в личный кабинет.

Молодой прочищает горло и произносит: «Если вы пришли на встречу с мудрецом, прошу вас, проходите».

Девятнадцатилетний Дриндол — верный помощник и писец Имани. После того как персонажи представятся, он приветствует их и проводит в кабинет Имани.

Когда герои войдут в кабинет Имани, прочтите:

Человек в коричневой мантии сидит во главе неболь-

шого стола. Когда расселись и вы, он начинает говорить.

«Я — Имани, местный мудрец. Я собираюсь возглавить экспедицию в руины Уваерен, находящиеся на границе с Туманной Долиной. В лесах всё ещё сокрыты древние библиотеки и склепы этого давно утраченного эльфийского царства, по сей день защищённые охранными заклинаниями. Однако, недавно ко мне попал ключ.

Вашей задачей будет сопровождение меня до руин, защита меня от разбойников и чудовищ, помощь в обезвреживании и обходе старых ловушек, и охрана меня, пока я буду открывать Сокровищницу Песни и изучать её тайны. Будучи вашим нанятым, я забираю половину всех сокровищ, которые мы найдём по дороге к склепу. Другая половина будет равномерно распределена среди вас. Судьбу того, что находится в Сокровищнице Песни, волен решать только я. Таковы мои условия. Вы в деле?»

Цель Имани — определить, пригодны ли персонажи для этого дела, и в случае положительного ответа на этот вопрос нанять их, так что он готов вести диалог и делиться информацией. Используйте следующее руководство для определения того, как мудрец отвечает и реагирует на вопросы и размышления персонажей.

Что за Уваерен? «Уваерен несколько тысяч лет тому назад был процветающим эльфийским королевством в западных лесах. Это царство знаний и учёных было уничтожено упавшей звездой, но говорят, что в его склепах всё ещё хранятся немыслимые знания».

Персонаж, преуспевший в проверке Истории со Сл 15, вспоминает, что Уваерен был одним из независимых царств древнего Аркорара — теперь на этом месте находится лес Кормантор. Примерно шесть тысяч лет тому назад произошло событие, которое историки называют Двенадцатью Днями Огня: на западную часть Кормантора упала звезда, уничтожившая Уваерен. Длинная долина, получившая в наши дни название Туманной Долины, отмечает то место, где удар нанёс древнему лесу кошмарную рану.

Что такое «Сокровищница Песни»? «Одна из библиотек Уваерена, хранящая, по слухам, обширные знания по магии в виде поющих кристаллов. Никто не входил туда уже много веков, и даже я не знаю точно, где она расположена, хоть у меня и есть идеи, где её можно искать. Однако её местоположение неважно, пока мы не найдём посох».

У вас есть ключ? «Недавно в налёте на логово драколича Дретчроястера был найден Алмазный посох Чомиллы. Чомилла была верховным магом Уваерена, и в момент уничтожения родины была далеко. Её посох зачарован на то, чтобы проходить через защитные барьеры Уваерена, которые никак иначе не обойти» (если кто-нибудь из игроков принимал участие в приключении «Сокровищница драколича» с Игрового дня D&D, они уже слышали слухи об отчаянном похищении Алмазного посоха).

Мы хотим большую долю. «Хорошо. Назовите своё предложение». Имани можно уговорить отдать персонажам ещё 20 процентов сокровищ, или пообещать выдать каждому персонажу ещё по 500 зм, если

содержимое Сокровищницы Песни окажется очень ценным.

Мы согласны. Имани просит Дриндола записать имена персонажей, а также их способности и то, в чём они сильны.

Когда персонажи согласятся помочь, прочтите:

Мудрец удовлетворённо кивает. «Выходим завтра утром, так что приготовьтесь к долгому путешествию и будьте на постоялом дворе Мельника через час после восхода. Приобретайте всё, что вам нужно, записывая на мой счёт — деревенские лавочники с радостью обслужат вас. Через три дня нам надо быть в Шлеме Пельдана».

Если вы скачали и распечатали карту Долин с сайта dndencounters.com, выдайте её сейчас игрокам. Скажите игрокам, что если им нужна своя копия карты, они могут зайти на сайт и скачать себе файл.

Имани и Дриндол покидают зал и возвращаются в башню Имани (смотрите ниже). Если кто-то из персонажей хочет его сопроводить, мудрец вежливо откажется, сказав, что у него много дел, и у него нет времени на гостей. Таким образом, у персонажей есть несколько часов на осмотр Хэпа и закупки.

Исследование деревни

Находящаяся на окраине малозаселённой долины деревушка Хэп не представляет собой ничего интересного.

Когда персонажи покинут зал собраний, прочтите:

Крохотная деревня Хэп расположена на небольшом расщипленном пространстве в южной части леса Кормантор, под холмом Хэптус. Вдоль единственной дороги или около неё расположено двадцать домов. Следы от телег идут несколько километров на запад, к Дороге Ротовира, главному тракту Долины Битвы, а пешие следы идут на север и восток вдоль склона холма Хэптус в сторону Долины Пера и безлесых болот, известных как Холодные поля. Дома в деревне срублены из брёвен, и стоят на фундаменте из плитняка. Тут есть кузница, пилорама, один магазин, конюшня и часовня. Заночевать можно только на постоялом дворе Мельника.

ЗАКУПКИ ПЕРЕД ПУТЕШЕСТВИЕМ

Для игроков, не знающих, что купить своим персонажам перед путешествием, хорошим вариантом станет покупка стандартного набора искателя приключений и ездовой лошади для каждого персонажа, плюс палатка для всего отряда. Имани компенсирует немагическое снаряжение, приобретаемое в деревенской лавке, в размере по 100 зм на персонажа.

Постоялый двор Мельника

Старый и потрепанный погодой постоялый двор предлагает не самый комфортный отдых, который всё же лучше сна под дождём. Общий зал постоялого двора служит единственной местной пивной, и полтора десятка местных жителей собирается по вечерам, чтобы посудачить, покурить и выпить у огня.

Владельцем является высокий и пузатый человек по имени Берндон. Будучи добродушным парнем, Берндон целиком и полностью занят своим заведением, и старается держать его в хорошем состоянии.

Комнаты на постоялом дворе идут с двумя кроватями и стоят по 1 зм за ночь. Путники с ограниченным бюджетом могут позволить себе тюфяк на чердаке по 2 см за ночь. На чердаке поместятся 10 существ.

Открытая Рука Латандера

Это небольшая часовня — бывший сарай с каменными стенами и деревянной крышей. Над входной дверью, где раньше был сеновал, теперь висит колокол. Внутри находится алтарь, посвящённый Латандеру, богу рассвета (известный большинству последователей как Амонатор, бог солнца). Небольшая подсобка служит жилой площадью для священнослужительницы. Кусок янтаря размером с кулак, вырезанный в форме сердца и сияющий золотистым светом, висит с помощью магии в 4,5 метрах над алтарём. Эта реликвия известна как Кровь Латандера. Если её вынести из часовни, она телепортируется на своё место через одну минуту, если только её не несёт преданный последователь Латандера.

Местная священнослужительница, сестра Тресса — степенная женщина, и одна из немногих латандеритов, оставшихся в Долинах. В её комнате спрятаны пять зелий исцеления, и она согласна продать их добрым персонажам (по 50 зм за зелье).

Бочка Делмута

Эта лавка принадлежит почтенному дварфу по имени Делмут, бывшему в молодости искателем приключений. За прилавком стоят два шумных человеческих мальчика, Бристан и Балет; Делмут приютил их шесть лет тому назад, когда они осиротели после набега орков.

В «Бочке» есть все виды обычных товаров и пропитания, такие как мука, сахар, соль, копчёное мясо, сухофрукты, повседневные инструменты, одеяла и прочие припасы. Делмут продаст любое снаряжение стоимостью 20 зм и меньше, доспехи за 40 зм и меньше, оружие за 10 зм и меньше, и такие боеприпасы как стрелы и арбалетные болты.

Конюшни Лаумнот

Полурослик средних лет Лаумнот с густыми бакенбардами и дружелюбными манерами владеет единственной конюшней в деревне. У него и его бранчливой жены Ниры есть дюжина ездовых лошадей на продажу, а также несколько тяжеловозов, пони и мулов. Здесь есть все необходимые сёдла, снаряжение и упряжи для продаваемых скакунов (уже включены в стоимость).

Башня Имани

Эта небольшая круглая башня с присоединённым к ней каменным домом, находится в полукилометре от деревни на нижних склонах холма Хэптус. От дверей башни до южного края деревни через лес проходит старая тропа. Здесь живут Имани, Дриндол и необычная коллекция питомцев и охранников.

Деревенская управа

Деревенская управа состоит из большого зала собраний и крохотного арсенала (в настоящий момент пустого). Зал служит местом встреч, танцев и центром всей общественной жизни.

Набег Клыкоруких

Когда персонажи вечером придут на постоянный двор Мельника, обстановка в деревушке начнёт накаляться.

После того как герои войдут в постоянный двор, прочтите:

Внезапно начинает звенеть колокол на часовне. Местные в зале вскакивают на ноги, и тут же распахивается входная дверь. Внутрь врывается толстый молодой человек в кожаном кузнечном фартуке. «Орки! — кричит он, — На нас напали орки с волками!»

Далее происходит сцена **Мародёры Клыкорукие**.

МАРОДЁРЫ КЛЫКОРУКИЕ

Уровень сцены 5

Обстановка

2 орка лучника (A)
3 серых волка (W)
7 орков дикарей (S)

Жентаримские войска, разыскивающие *Алмазный посох*, знают, что хоть в деревне Хэп и нет ополчения, там часто бывают искатели приключений. Этим оркам поручено убедиться, что никто в деревне не вмешается в запланированную атаку на башню Имани.

Когда герои выйдут из постоянного двора, прочтите:
На другом конце главной улицы от дома к дому мечутся орки в кожаных рукавицах, усиленных сломанными зубами. Рядом с ними трусят волки в железных ошейниках, рычащие на всё, что движется. Несколько деревенских жителей лежат мёртвыми, а другие спасаются бегством. Орки с факелами пытаются поджечь дома, но этому мешает сырость от недавнего дождя.

История или Природа Сл 13: Судя по перчаткам, эти орки из племени Клыкоруких.

2 орка лучника (А)		Артиллерия 4 уровня	
Средний природный гуманоид			
Хиты 42, Ранен 21		Инициатива +6	
КД 16, Стойкость 16, Реакция 18, Воля 14		Внимательность +2	
Скорость 6		Сумеречное зрение	
Стандартные действия			
⚔ Ручной топор (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +9 против КД			
Попадание: Урон 1к6 + 6			
🏹 Длинный лук (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Дальнобойный 30 (одно существо); +11 против КД			
Попадание: Урон 1к10 + 6, и орк может толкнуть цель на 1 клетку			
✊ Кучный залп (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Зональная вспышка 1 в пределах 20 клеток (все существа во вспышке); +9 против КД			
Попадание: Урон 1к10 + 6			
Действия по условию			
Дикая смерть			
Триггер: Хиты орка опускаются до 0			
Эффект (свободное действие): Орк совершает стандартное действие			
Сил 15 (+4)	Лов 18 (+6)	Мдр 10 (+2)	
Тел 12 (+3)	Инт 8 (+1)	Хар 9 (+1)	
Мировоззрение Хаотично-злое		Языки Великаний, Общий	
Снаряжение Кожаный доспех, ручной топор, длинный лук, 30 стрел			

7 орков дикарей (S)		Миньон-громила 4 уровня	
Средний природный гуманоид			
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон		Инициатива +3	
КД 16, Стойкость 16, Реакция 14, Воля 12		Внимательность +1	
Скорость 6		Сумеречное зрение	
СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ			
⚔ Ручной топор (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +9 против КД			
Попадание: Урон 8, или урон 12 при атаке в броске			
🏹 Ручной топор (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +9 против КД			
Попадание: Урон 6			
ДЕЙСТВИЯ ПО УСЛОВИЮ			
Дикая смерть			
Триггер: Хиты орка опускаются до 0			
Эффект (свободное действие): Орк совершает стандартное действие			
Сил 16 (+5)	Лов 13 (+3)	Мдр 9 (+1)	
Тел 13 (+3)	Инт 8 (+1)	Хар 8 (+1)	
Мировоззрение Хаотично-злое		Языки Великаний, Общий	
Снаряжение Доспех из шкур, 4 ручных топора			

3 серых волка (W)		Налётчик 2 уровня	
Средний природный зверь			
Хиты 38, Ранен 19		Инициатива +6	
КД 16, Стойкость 14, Реакция 15, Воля 13		Внимательность +7	
Скорость 6		Сумеречное зрение	
СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ			
⬆ Укус ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +7 против КД			
Попадание: Урон 1к6 + 5, или 2к6 + 5 сбивой с ног цели.			
Если волк обладает боевым превосходством над целью, то цель сбивается с ног.			
Эффект: Волк совершает шаг на 4 клетки.			
Сил 13 (+2)	Лов 16 (+4)	Мдр 13 (+2)	
Тел 14 (+3)	Инт 2 (-3)	Хар 10 (+1)	
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —	



ПОДСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если отряд состоит только из четырёх персонажей, уберите одного волка и одного орка дикаря, а если отряд состоит из шести персонажей, добавьте четырёх орков дикарей.

Тактика

Орки лучники держатся в середине улицы, высматривая признаки сопротивления. Когда появляются персонажи, лучники приказывают дикарям задержать врагов, а потом посылают волков с флангов, чтобы вымотать персонажей, держащихся позади. Если умрут все лучники, или просто пять любых чудовищ, оставшиеся орки и волки отступят.

Особенности местности

Освещение: Заходящее солнце и фонари на зданиях освещают область сцены ярким светом.

Деревья: Пространство, занятое деревьями, является труднопроходимой местностью. Деревья предоставляют частичный покров.

Двери: Все двери закрыты, но не заперты. Персонаж, находящийся в доме, и смежный с дверью, может малым действием запереть дверь на засов. Для взлома запертой двери требуется проверка Атлетики со Сл 21. Волк может открыть незапертую дверь проверкой Атлетики со Сл 14, совершенной частью действия движения.

Завершение

Сцена заканчивается, когда персонажи убьют орков и волков, когда выжившие враги сбегут (смотрите раздел «Тактика»), или когда все персонажи сбегут или потеряют сознание. Если персонажи не победят орков, чудовища ограбят деревню и отступят в лес.

Награда

Каждый персонаж получает по 500 Оп за победу над орками и волками, а также за сделку с Имани до боевой сцены.

Сокровище: Орки несут деньги в сумме по 30 зм на каждого члена отряда. Монеты относительно новые, отчеканены с изображением замка и молнии на одной стороне, и черепа на другой.

Совершив проверку Истории или Религии со Сл 14, персонаж может распознать на монетах символ Жентарима — общества злых человеческих наёмников, действующих в Долинах. Это Тёмная Твердыня — крепость на западе Кормира.

Завершение собрания

После того как персонажи победят Клыкоруких, у них будет возможность обыскать тела орков и подвести итоги сражения.

Когда сцена закончится, прочтите:

В деревне наступает тишина, когда сражение заканчивается. Несколько жителей было убито, дома и мастерские разграблены, а один дом даже сгорел. Со стороны холма Хэптус и башни Имани слышен звон стали и слабые крики. Кажется, вам предстоит разобраться с другими орками.

Персонажи могут совершить привал перед следующим собранием.

СОБРАНИЕ 2: БАШНЯ ИМАНИ

На первом собрании персонажи сражались с Клыкору-кими, напавшими на деревню Хэп, не зная, что эти орки были частью группы, идущей на башню Имани. Пока орки грабили деревню, другие ворвались в башню, сразили Имани и украли Алмазный посох. Большая часть орков ушла в логово, а несколько осталось мародёрствовать — и они нашли кое-что необычное.

Когда будете готовы начать, прочтите:

Когда вы пришли в Хэп в поисках мудреца Имани, вы и не подозревали, что вам придётся защищать деревню от орков. С завершением сражения деревня окутывается тишиной, но со стороны холма Хэптус и башни Имани вы слышите звон стали и отдалённые крики. Там должны быть другие орки.

Несколько сотен метров до башни можно пройти за считанные минуты.

Когда персонажи достигнут башни, прочтите:

Домом мудреца является ветхая каменная башня с присоединённым домиком, расположенная на небольшом открытом пространстве у подножия холма Хэптус. У двери в башню лежат пять обожжённых орков. Они или мертвы или находятся в бессознательном состоянии. Внутри башни есть ещё орки, вы слышите их боевые кличи. Они явно с кем-то сражаются.

Далее следует сцена Голем берсерк.

ГОЛЕМ БЕРСЕРК

Уровень сцены 5

Обстановка

1 ветхий мясной голем (G)

7 орков дикарей (O)

Когда орки ворвались в башню, Имани пробудил для обороны побывавшего в боях мясного голема. «Уничтожь их всех!» — такой была последняя команда Имани, прежде чем орки его сразили. Сейчас механизм занят яростным сражением с орками, но неточный приказ заставляет голема атаковать всех существ в башне кроме Имани.

Когда персонажи войдут в башню, прочтите:

Эта комната похожа на лабораторию из-за столов, заставленных алхимическим снаряжением и полок, на которых стоят сотни книг. На столе возле входа стоит нетронутая стойка с флягами, хотя всё остальное разбито и разбросано по полу.

По комнате мечется грузное человекоподобное

существо с пятнистой кожей, режущее и гоняющееся за семью орками, которые стараются зайти ему со спины и ударить оттуда. Монстр крушит остатки мебели под ногами и каждым ударом кулака выбивает камни из стены.

Скорчившееся тело Имани лежит под одним из книжных шкафов; его мантия пропитана кровью, текущей из раны на груди. Рядом с мудрецом лежит мёртвый орк с драконьими зубами на помятом шлеме.

Групповая проверка Внимательности со Сл 10:

Дверь в противоположной стене ведёт в пристройку. Из-за решётки, вмонтированной в полтора метра над полом, выглядывает человек. Этот пленник — Дриндол, помощник Имани, и он выглядит испуганным.

Ветхий мясной голем (G) Большой природный гуманоид (механизм)	Элитный громила 8 уровня
Хиты 210, Ранен 105	Инициатива +2
КД 20, Стойкость 21, Реакция 18, Воля 19	Внимательность +3
Скорость 5 (не может совершать шаг)	Тёмное зрение
Спасброски +2; Единицы действия 1	
СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
⚔ Удар (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +11 против КД	
Попадание: Урон 2к10 + 9	
+ Буйство голема (оружие) ♦ Перезарядка ☹	
Эффект: Голем перемещается на расстояние, равное своей скорости. Во время этого перемещения голем может проходить через пространство врагов. Когда голем впервые входит в пространство существа, он использует против него удар.	
ДЕЙСТВИЯ ПО УСЛОВИЮ	
+ Атака берсерка ♦ Перезарядка	
Эффект (немедленный ответ): Голем использует удар против случайным образом выбранной цели, находящейся в пределах досягаемости.	
Сил 20 (+9)	Лов 7 (+2)
Тел 15 (+6)	Инт 3 (+0)
Мдр 8 (+3)	Хар 3 (+0)
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —

7 орков дикарей (O) Средний природный гуманоид	Миньон-громила 4 уровня
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон	Инициатива +3
КД 16, Стойкость 16, Реакция 14, Воля 12	Внимательность +1
Скорость 6	Сумеречное зрение
СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
⚔ Ручной топор (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +9 против КД	
Попадание: Урон 8, или урон 12 при атаке в броске	
⚔ Ручной топор (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Дальнобойный 5 (одно существо); +9 против КД	
Попадание: Урон 6	
ДЕЙСТВИЯ ПО УСЛОВИЮ	
Дикая смерть	
Триггер: Хиты орка опускаются до 0	
Эффект (свободное действие): Орк совершает стандартное действие	
Сил 16 (+5)	Лов 13 (+3)
Тел 13 (+3)	Инт 8 (+1)
Мдр 9 (+1)	Хар 8 (+1)
Мировоззрение Хаотично-злое	Языки Великий, Общий
Снаряжение Доспех из шкур, 4 ручных топора	

ПОДСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если отряд состоит из четырёх персонажей, уберите трёх орков и уменьшите текущие хиты голема до 160. Если отряд состоит из шести персонажей, добавьте ещё пять орков, которые забегают в башню снаружи в конце четвёртого раунда.

Тактика

Из-за того, что голем и орки сражаются между собой, персонажи могут считать чудовищ союзниками или врагами. Например, персонаж, использующий талант, нацеливающийся только на врагов, может не трогать орков. Кроме того, орки помогают окружать голема, а голем — орков.

Неуправляемый голем нападает на врагов случайным образом. Если в начале его хода в пределах его досягаемости нет целей, он перемещается к ближайшему существу и атакует его. Сделайте эту тактику очевидной для игроков, чтобы они могли при желании использовать её.

Голем использует буйство голема только если может пройти как минимум сквозь трёх врагов. Инстинктивно стараясь не навредить себе, голем не входит добровольно в опасную местность и не остаётся там (кислота или горящее масло; смотрите «Особенности местности»). Если возникает выбор: остаться на месте и получить урон или получить урон от перемещения, он постарается уйти от максимального количества источников опасности.

Когда в башне не останется врагов, голем выходит через дверь и нападает на существ, находящихся снаружи. Если он в течение трёх последовательных раундов не сможет совершить атаку, он уходит в лес, ломая деревья и кусты, и больше его никто не увидит.

Если орк начинает ход смежным с големом, он атакует голема (вы можете позволить игрокам совершать за него бросок атаки). В противном случае орк перемещается к ближайшему персонажу и атакует его.

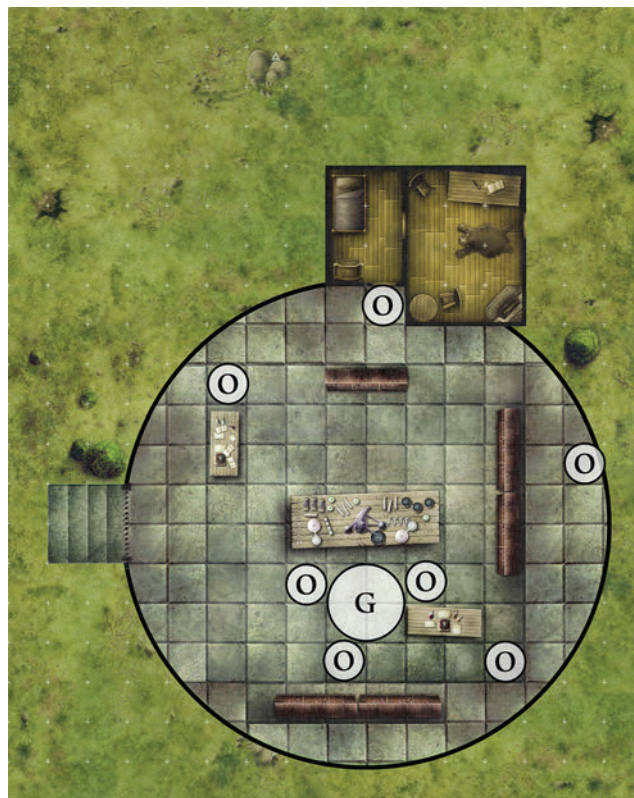
Особенности местности

Освещение: Сейчас уже вечер, снаружи башни тусклый свет. Внутри всё ярко освещено масляными лампами.

Мебель: Все клетки с мебелью кроме тех двух, со столом у дверей, заполнены обломками данной мебели и считаются труднопроходимой местностью.

Лампы: На стенах башни висят четыре масляные лампы: по одной над входной дверью и дверью в пристройку, а две оставшиеся равномерно распределены по периметру. Смежный с лампой персонаж может стандартным действием метнуть её, разбив об пол в пределах 5 клеток от себя. Эта клетка заполняется горящим маслом.

Существо, входящее в клетку с горящим маслом,



получает урон огнём 5. Существо может получить этот урон только один раз за ход. Для каждой зоны горения в конце каждого раунда кидайте 1к20. При результате 1—10 огонь тухнет, при 11—15 продолжает гореть в той же клетке, при 16—20 продолжает гореть и перекидывается ещё и на смежную клетку.

Стол: На столе у входа в башню закреплена стойка, на которой держатся три фляги с кислотой. Смежный со столом персонаж может малым действием откупорить флягу и стандартным действием бросить её в пределах 5 клеток от себя. Эта клетка заполняется кислотой и испарениями, становясь зоной, слабо ограничивающей видимость. Существо, входящее в клетку с кислотой или начинающее там ход, получает урон кислотой 5. Существо может получить этот урон только один раз в ход. Для каждой клетки кислоты в конце каждого раунда кидайте 1к20. При результате 1—10 кислота нейтрализуется и эффект оканчивается.

Награда

Каждый персонаж получает по 650 Оп за победу над орками и големом и за взаимодействие с другими персонажами.

Сокровище: Орки несут деньги в сумме по 30 зм на каждого члена отряда. Так же как и на первом собрании, эти монеты относительно новые, отчеканены с изображением замка и молнии на одной стороне, и черепа на другой. Если персонажи до сих пор не признали символ Жентарима, им о нём расскажет Имани.

Орк в шлеме с драконьими зубами был Фраззком, боевым вождём Клыкоруких. У него есть по одному гранату на каждого персонажа (50 зм каждый), и *зелье исцеления*, которое он так и не успел использовать.

Завершение

Эта сцена оканчивается, когда персонажи победят всех чудовищ. Персонажи могут также сбежать из башни. В этом случае голем за несколько раундов убивает оставшихся орков, а потом уходит в лес.

Перейдите к разделу Последствия, когда персонажи начнут исследовать башню.

Последствия

Когда персонажи закончат сражение, Имани будет без сознания. Дриндол и Мара, местная экономка, заперты в кладовой башни. Если персонажи преуспели в групповой проверке Внимательности в начале сцены, зачитайте в нужный момент следующий текст:

Прочтите, когда будет повержен последний враг:

За толстой дверью в стене раздаётся громкий стук. Дриндол, помощник Имани, выглядывает из-за небольшой решётки, встроенной в дверь в полутора метрах над уровнем пола. «Помогите! — кричит он, — эти орки сразили Имани и украли Алмазный посох! Сделайте что-нибудь!»

Пожилая женщина-полурослик подтягивается и тоже выглядывает наружу через решётку, оттеснив Дриндоло: «И выпустите нас отсюда! Мы заперты!»

Когда Имани получил серьёзную рану, орки решили оглушить его, а не убивать, надеясь допросить его позже на предмет наличия скрытых сокровищ в башне. Использование лечащей магии или проверка Целительства со Сл 14 позволяют привести его в сознание. Если персонажи не помогут ему сразу или первым делом совершат привал, мудрец придёт в сознание через 5 минут.

Когда Имани очнётся, прочтите:

Мудрец издаёт стон и начинает шевелиться. «Ой, моя голова...» — бормочет он. «Что случилось? Я составлял список припасов, как вдруг сюда ворвалась банда орков! Что с Дриндолом и Марой? Минуточку... а где Алмазный посох?»

Узнав, что посох украден, Имани пытается убедить персонажей как можно скорее вернуть артефакт. Используйте в разговоре следующие примеры:

Почему Дриндол заперт? «Я сказал Маре и Дриндолу запереться в пристройке, а голему приказал защищать башню. Я хотел присоединиться к Маре с Дриндолом, но вождь орков ударил меня до того как я оказался в безопасности».

Что такое этот Алмазный посох? «Алмазный посох Чомиллы — это эльфийский артефакт, являющийся

ключом к скрытым хранилищам Уваерена. Я держал его здесь, защищённым магией, взломать которую под силу только опытному волшебнику».

Взяли ли орки что-нибудь ещё? На этот вопрос отвечает Дриндол. «Они сгребали всё что могли с полок и столов, но как только их вождь увидел посох, он как будто бы узнал его. Другой орк прикоснулся к посоху какой-то палочкой, и вся защита с него спала. Он схватил посох и тут же умчался».

Кому нужен этот посох? «Алмазный посох бесценен. Все заинтересованные в эльфийских знаниях и магических тайнах стремятся попасть в хранилища Уваерен. Не думаю, что всё это нужно оркам. Здесь замешаны другие, зловещие силы. Но орков нужно найти, чтобы вернуть посох».

Куда сбежали орки? Отвечает Дриндол: «Через окно я видел, что они бежали на север, в лес. Вряд ли они ушли далеко».

Мара: Экономка Мара — дородная шестидесятилетняя женщина полурослик. Она живёт в домике на краю деревни вместе с мужем, детьми и семьями этих детей. За несколько серебряных монет в неделю Мара поддерживает порядок в башне. Она мало что знает о изысканиях и планах Имани, но может подтвердить, что Имани и Дриндол говорят правду.

Испытание навыков: Погоня за Клыкорукими

Орки не успели сильно оторваться от отряда. Следуя за ними, желающие вернуть посох персонажи могут дойти до логова.

Когда герои отправятся в погоню, прочтите:

Из-за темноты и дождя видно плохо, но на мягкой земле остались чёткие следы. Отпечатки ног вокруг башни уходят на север, и видно, что орки несли чьё-то тело. На границе леса лежат выброшенные книги и разбитый винный кувшин. Немного в стороне лежит мёртвый орк с проломленной грудной клеткой. Впереди, на каменистой почве, след практически исчезает из виду.

Книга (история гербов знатных семей Кормира) и кувшин были взяты в башне мудреца. Орки несли своего спутника (раненого големом), пока он не умер.

С этого момента преследование Клыкоруких до их логова становится испытанием навыков.

Уровень: 4.

Сложность: 2 (требуется 6 успехов до 3 провалов).

Основные навыки: Внимательность, Выносливость, Магия, Природа, Скрытность. В этом испытании нужно совершить как минимум по одной проверке Выносливости и Скрытности.

Внимательность (Сл 10): Персонаж находит на камнях и растительности слабый след и капли крови.

Магия (Сл 21): Персонаж чувствует магию, оставленную Алмазным посохом. Артефакт здесь был, и по его следу тоже можно пройти.

Природа (Сл 14): Персонаж замечает отодвинутые и сломанные ветки, отмечающие путь орков.

Выносливость (Сл 10; групповая проверка): Персонажи стараются выложиться по полной, чтобы догнать орков.

Скрытность (Сл 14; групповая проверка): Искатели приключений стараются не шуметь, чтобы не вспугнуть преследуемых.

Успех: Персонажи обнаруживают логово Клыкоруких до того как орки успеют отдохнуть после набега. Когда отряд будет исследовать логово, орков можно будет застать врасплох. Игроки должны запомнить это для следующего собрания.

Провал: Орки успели отдохнуть после набега. Игроки должны запомнить это для следующего собрания.

Завершение собрания

После того как персонажи завершат испытание навыков, они обнаружат в лесу пещеру орков.

Когда герои закончат преследовать орков, прочтите:
Пройдя несколько километров, вы выходите к заросшему кустами оврагу. В конце этого оврага виден тёмный вход в пещеру, наполовину закрытый корнями дерева. Здесь повсюду множество следов ног, а также разбросанных костей и отбросов. Из входа в пещеру вьётся струйка тёмного дыма.

Если персонажи ещё не сделали это, они могут совершить привал перед следующим собранием.

СОБРАНИЕ 3: ЛОГОВО КЛЫКОРУКИХ

На втором собрании персонажи расследовали нападение на башню Имани и нашли толпу орков, сражающуюся с мясным големом. Разобравшись с чудовищами, искатели приключений узнали, что другая группа орков сбежала с *Алмазным посохом*, каким-то образом сломав магическую защиту, наложенную мудрецом Имани.

Искатели приключений проследили орков от леса на восточном краю Долины Битвы до пещеры. На этом собрании персонажи исследуют логово Клыкоруких, узнают, что орки действуют в интересах Жентарима, и что посох уже отправился к женским заказчикам.

В начале этого собрания персонажи находятся снаружи входа в логово орков.

Когда будете готовы начать, прочтите:

Нападение орков на деревню было не обычным набегом. Теперь вы знаете, что настоящей целью чудовищ был Алмазный посох. Несмотря на то, что орки поспешно отступили, вы выследили их до этого оврага. В конце оврага видна пещера, вход в которую наполовину закрыт корнями дерева. Здесь повсюду много следов, а также обглоданных костей и отбросов. Из входа в пещеру вьётся струйка тёмного дыма.

У персонажей есть несколько вариантов:

Войти в пещеру: Если искатели приключений хотят сразу войти, продолжайте с раздела «Исследование пещеры».

Ожидание или наблюдение: Прошёл час после заката. жентаримские посланцы в пещере хотят остаться на ночь, а утром уйти. Если персонажи будут ждать, они могут устроить засаду вскоре после восхода солнца, когда те выйдут из пещеры.

Если кто-то будет несколько минут наблюдать за пещерой, позвольте этому персонажу совершить проверку Внимательности со Сл 10. В случае успеха персонаж слышит тихое ржание и стук копыт лошадей, привязанных в пещере.

Осмотр следов: Персонаж, совершивший успешную проверку Внимательности со Сл 14 для осмотра следов, определяет, что за последние несколько дней в пещеру входила и выходила как минимум дюжина гуманоидов Среднего размера в сапогах. Кроме того, видны следы подкованных лошадей.

Исследование пещеры

Эта пещера служит временным логовом. Десять дней тому назад жентаримцы отправили сюда Клыкоруких с наказом найти место поближе к деревне и ждать приказов. Эта пещера оркам как раз понравилась. Они несколько дней охотились и собирали пищу в окрестностях, на что указывают следы и кости с отбросами.

На тактической карте показана только последняя часть пещерного комплекса. Перед тактической сценой персонажи исследуют пещеру в таком порядке:

Вход в пещеру

Устье пещеры ведёт в большую естественную пещеру с грязным полом. Вдоль стен беспорядочно разбросаны мешки и бочки, причём большая часть помечена знаком чёрного замка и молнии. Дальше ведут два прохода: один тёмный, а в другом видны отблески огня.

У одной стены стоят три лошади. Сёдла и упряжь сняты с них и лежат рядом.

Устье пещеры ведёт в большую пещеру, которую Клыкоруки и жентаримцы используют для хранения вещей и постоя лошадей. Днём солнечный свет снаружи освещает пещеру тусклым светом.

Лошади: Это обычные скакуны. Если персонаж исследует местность, он поймёт, что здесь были ещё лошади, но сейчас их нет. Фиделе и два её охранника уже отбыли с *Алмазным посохом*.

Мешки и бочки: В этих контейнерах хранятся разнообразные припасы, включая солонину, овёс и эль.

Грибной проход

В этом узком проходе пахнет плесенью. На каменистом полу колониями растут огромные бледные шарообразные грибы с ножками высотой до колена. Метрах в шести от входа на тропинке, виляющей по этой пещере, лицом вниз лежит мёртвый орк.

Участки роковых спор, перемешанные с обычными грибами, делают этот проход чрезвычайно опасным. Орки нашли это место последним, и теперь избегают его. Персонажи, идущие по тропинке, вызовут срабатывание спор когда окажутся смежными с мёртвым орком, чьё тело теперь стало кормом для других грибов.

Роковые споры

Элитная опасность 4 уровня

Местность

Обнаружение Подземелья или Природа Сл 21 **Инициатива** — Хиты 100

КД 14, Стойкость 14, Реакция 14, Воля —

Иммунитет Психическая энергия, яд, все состояния, вынужденное перемещение

Уязвимость 10 ближним и зональным атакам

Стандартные действия

◀ **Атака** (зона, яд) ♦ **На сцену**

Триггер: Существо касается роковых спор или входит в их пространство.

Атака: Ближняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +7 против Стойкости

Попадание: Урон ядом 2к6 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Эффект: Вспышка создаёт зону, слабо ограничивающую видимость, которая существует до конца сцены или в течение 5 минут. Существа, входящие в зону или начинающие в ней ход, подвергаются атаке, но урон получают только один раз в ход.

Противодействие

♦ **Избегание:** Акробатика или Подземелья Сл 21.

Условие использования: Персонаж совершает проверку во время действия, способного вызвать срабатывание опасности. **Успех:** Атака не вызывает срабатывание опасности.

Сокровище: Орк лежит на магическом предмете, который он нашёл в этой пещере. Обыскавший тело персонаж может заполучить предмет (см. Таблицу сокровищ на стр. 2).

Логово орков

Вонючие, плохо выделанные шкуры разбросаны по этой большой пещере, и служат чем-то вроде постелей. В центре тускло светятся угли большого костра. Повсюду разбросаны рюкзаки, дырявые плащи и туники, а также части доспехов и обломки оружия.

Тлеющие угли тускло освещают второй проход, ведущий в эту большую пещеру.

Это общий зал Клыкоруких. Несколько обитающих здесь орков — остатки от тех, что совершали набег на деревню, и сейчас они находятся в последней пещере с жентаримцами. Остатки банды орков уже ушли в постоянное логово, находящееся в нескольких километрах отсюда.

Соляная пещера

Эту сухую пещеру украшают причудливые соляные наплывы. На неровных стенах закреплены факелы, высвечивающие постели из шкур и более упорядоченный лагерь. С той стороны слышны голоса, спорящие на *Общем языке*.

Орки лишь недавно расчистили эту просторную пещеру, и жентаримцы захватили её себе. Именно эта область изображена на тактической сцене.

Три жентаримских агента остались здесь, чтобы Клыкоруки точно ушли из этих мест после набега. Сейчас они спорят с орками насчёт оплаты.

Групповая проверка Скрытности со Сл 14 позволяет персонажам подкрасться к врагам и захватить их врасплох. Если персонажи преуспели в испытании навыков на прошлом собрании, орки ещё не отдохнули, и не готовы к сражению. Все персонажи получают бонус +4 к групповой проверке скрытности.

Продолжите сценой **Кукловоды**.

КУКЛОВОДЫ

Уровень сцены 6

Обстановка

3 орка похитителя (О)

2 жентаримских солдата (S)

1 жентаримский боевой маг (М)

Пока персонажи приближаются, у них будет возможность подслушать врагов, а может быть, и застать их врасплох.

Когда герои приблизятся к входу в пещеру, прочтите:

Вы слышите голоса троих орков и троих человек.

Орки одеты не в самые тяжёлые доспехи, и держат метательные копья и боевые топоры. Два человека одеты в тёмные чешуйчатые доспехи под чёрными плащами, а третий носит тёмную мантию с капюшоном. Орки возмущены, но люди держатся спокойно.

«Вы обещали, что в башне старика будет легко! — рычит первый орк. — Но вождь Фраззк мёртв! Мы потеряли воинов, чтобы принести вашей ведьме её сокровище. Платите!»

«Да, но мы заключали договор как раз с Фраззком, — отвечает человек в мантии. — Всё что мы обещали, мы уже заплатили. Если вам не нравится наша оплата, вы можете найти других нанимателей».

Другой солдат говорит самому крупному из трёх орков: «Мне кажется, что теперь нам следует везти переговоры с тобой. Мы с радостью заключим с тобой договор на следующее задание на тех же условиях, что и с Фраззком».

Орк хмурится, обдумывая это. «Корззку теперь вождь, — проговаривает он медленно. Вождь Корззку! Так тому и быть, человек».

3 орка похитителя (О)	Налётчик 5 уровня
Средний природный гуманоид	
Хиты 63, Ранен 31	Инициатива +7
КД 19, Стойкость 18, Реакция 18, Воля 16	Внимательность +3
Скорость 6 (8 при атаке в броске)	Сумеречное зрение
Особенности	
Подвижность в броске	
Во время атаки в броске орк получает бонус +4 ко всем защитам.	
Стандартные действия	
⊕ Боевой топор (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +10 против КД	
Попадание: Урон 1к10 + 8	
Эффект: После атаки орк может совершить шаг на 1 клетку.	
✎ Метательное копьё (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Дальноточный 20 (одно существо); +10 против КД	
Попадание: Урон 2к6 + 6, и орк может толкнуть цель на 1 клетку.	
Действия по условию	
Дикая смерть	
Триггер: Хиты орка опускаются до 0	
Эффект (свободное действие): Орк совершает стандартное действие	
Сил 18 (+6) Лов 17 (+5) Мдр 13 (+3)	
Тел 15 (+4) Инт 8 (+1) Хар 8 (+1)	
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний, Общий	
Снаряжение доспех из шкуры, боевой топор, 4 метательных копья	

Если персонажи провалили групповую проверку Скрытности, один из врагов замечает отряд и начинается сражение. В противном случае персонажи могут атаковать неожиданно.

2 жентаримских солдата (S)	Солдат 5 уровня
Средний природный гуманоид, человек	
Хиты 63, Ранен 31	Инициатива +6
КД 21, Стойкость 18, Реакция 17, Воля 16	Внимательность +2
Скорость 5	
Особенности	
Жентаримская фаланга	
Пока солдат смежен с союзником, враги не могут получить над солдатом боевое превосходство за счёт окружения.	
Стандартные действия	
⊕ Длинный меч (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +10 против КД	
Попадание: Урон 2к8 + 4, и цель становится замедленной до конца следующего хода солдата.	
⊕ Арбалет (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Дальноточный 15 (одно существо); +10 против КД	
Попадание: Урон 2к8 + 4.	
Действия по условию	
⊕ Удар щитом (оружие) ♦ Неограниченный	
Триггер: Замедленный враг добровольно покидает клетку, смежную с солдатом.	
Атака (немедленное прерывание): Рукопашный 1 (одно существо); +10 против КД	
Попадание: Урон 2к6 + 6, и цель сбивается с ног.	
Сил 18 (+6) Лов 15 (+4) Мдр 11 (+2)	
Тел 15 (+4) Инт 10 (+2) Хар 12 (+3)	
Мировоззрение Злое Языки Общий	
Снаряжение Чешуйчатый доспех, длинный меч, арбалет, 20 арбалетных болтов, тяжёлый щит	

Жентаримский боевой маг (М)	Артиллерия 6 уровня
Средний природный гуманоид, человек	
Хиты 56, Ранен 28	Инициатива +4
КД 20, Стойкость 18, Реакция 19, Воля 18	Внимательность +3
Скорость 6	
Особенности	
Жентаримская фаланга	
Пока маг смежен с союзником, враги не могут получить над магом боевое превосходство за счёт окружения.	
Стандартные действия	
⊕ Кинжал (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +11 против КД	
Попадание: Урон 3к4 + 4.	
⊕ Магическая стрела ♦ Неограниченный	
(инструмент, силовое поле)	
Эффект: Дальноточный 20 (одно существо); урон силовым полем 10.	
⊕ Чёрные испарения (инструмент, яд) ♦ На сцену	
Атака: Зональная вспышка 2 в пределах 10 клеток (все существа во вспышке); +11 против Стойкости	
Попадание: Урон ядом 1к6 + 7, и цель получает продолжительный урон ядом 5 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то, и другое).	
⊕ Жентаримская вспышка ♦ На сцену	
(излучение, инструмент)	
Атака: Близняя вспышка 2 (все существа во вспышке); +9 против Реакции	
Попадание: Урон излучением 1к6 + 7, и цель становится ослеплённой до конца следующего хода мага.	
Сил 10 (+3) Лов 12 (+4) Мдр 11 (+3)	
Тел 14 (+5) Инт 19 (+7) Хар 14 (+5)	
Мировоззрение Злое Языки Общий	
Снаряжение Мантия, кинжал, волшебная палочка	



Тактика

Орки стремительно бросаются в бой, а жентаримцы держатся сзади и атакуют с расстояния. Солдаты сойдутся в рукопашном бою только если им его навяжут, или после того как падут как минимум два орка. Боевой маг может зацепить орков *чёрными испарениями*, если так он сможет атаковать большее количество искателей приключений.

Орки сражаются до смерти, но жентаримцы сдадутся, если сражение пойдёт не в их пользу. Выжившие

ПОДСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если отряд состоит из четырёх персонажей, уберите одного жентаримского солдата. Если отряд состоит из шести персонажей, добавьте одного орка похитителя.

жентаримцы попытаются сперва сбежать (до сдачи), если будут убиты все орки и как минимум один жентаримец, а боевой маг приберегает на этот случай *жентаримскую вспышку*.

Особенности местности

Освещение: Факелы, горящие в креплениях на стенах, предоставляют яркое освещение.

Очаги: Здесь догорают два костра и есть яма, заполненная тлеющими углями. Существо, вошедшее в клетку с костром или ямой с углями, или начавшее ход в одном из этих мест, получает урон огнём 2. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

Шкуры на полу: Две груды шкур и мехов рядом с одним из костров остались с тех пор, когда здесь было много орков. Являются труднопроходимой местностью.

Выступы: Выступы на севере возвышаются на 3 метра (проверка Атлетики со Сл 10 для влезания).

Шарообразные грибы: Эти скопления грибов, 30-ти сантиметров высоты, у западного края карты являются труднопроходимой местностью. Они испускают облака безвредных спор, если через них проходят существа.

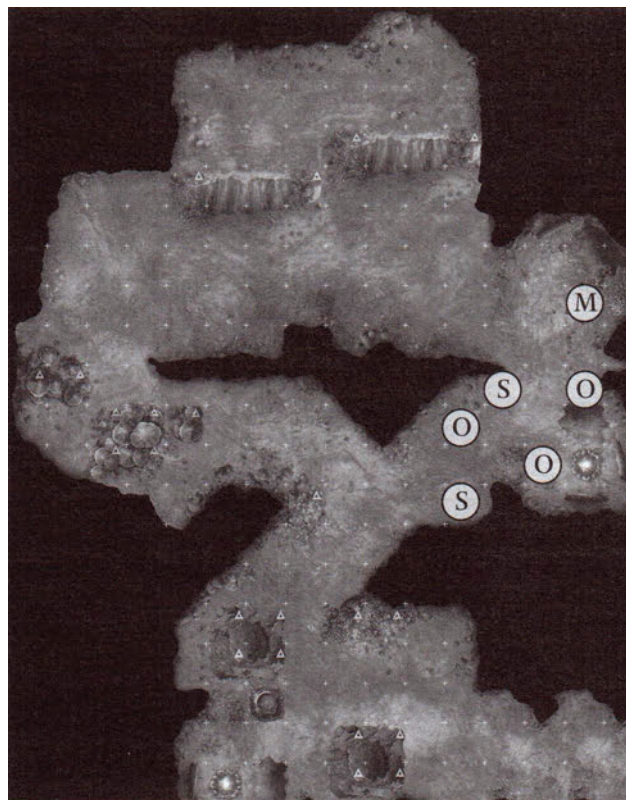
Распутывание заговора

После боя обыск орков приносит уникальный предмет — одноразовую волшебную палочку, которой взломали защиту *Алмазного посоха*. Хотя магия этого предмета уже потрачена, персонаж, преуспевший в проверке Магии со Сл 14 поймёт его предназначение. Результат 17 и выше даст понять, что палочку создал очень талантливый маг.

Если персонажи обыщут жентаримских агентов, они найдут кожаную сумку с письмом:

Фиделе, мне снова нужна твоя помощь. Мои источники сообщают, что у Имани из деревушки Хэп есть уникальное сокровище, называемое Алмазным посохом. Он шестигранен, изготовлен из неразрушимого кристалла, а длина его немногим более полутора метров. Предмет, который я прилагаю к этому письму, ломит любую защиту, выставленную мудрецом, чтобы ты действительно могла добыть этот посох. Используй все доступные ресурсы, а потом встретись со мной в руинах поместья Сандерселей на юге Долины Битвы. Ты получишь свою обычную плату, плюс приятное дополнение на своё усмотрение.

—Барсеро



Допрос пленников

Если орков или жентаримцев возьмут в плен, у искателей приключений будет шанс их допросить. Орки знают лишь то, что жентаримцы наняли их для кражи посоха. Жентаримцы знают больше, и они будут говорить, если персонажи пообещают пощадить их. Жентаримцы рассказывают, кем они являются, и что ими руководит Фиделе, опытный капитан наёмников.

Она наняла Клыкоруких для нападения на деревню и похищения *Алмазного посоха*, но незадолго до того как персонажи пришли в пещеру, она уже уехала с посохом. Жентаримцы считают, что Фиделе повезла посох своему нанимателю, сембийскому магу по имени Барсеро.

Награда

Каждый персонаж получает по 600 Оп за исследование области и сражение с орками и их жентаримскими нанимателями.

Сокровище: В небольшом запертом деревянном сундучке (Воровство Сл 14 для открытия) у спальных мест жентаримцев находится по 80 зм на персонажа и два магических предмета (см. Таблицу сокровищ на стр. 2).

Заключение

Эта сцена оканчивается, когда персонажи победят орков, а жентаримцы сбегут, сдадутся или тоже будут мертвы. Если персонажи не смогут победить орков и жентаримцев, наёмники покинут пещеру и рассеются, опасаясь других искателей приключений (персонажи всё равно могут найти письмо Фиделе, чтобы у них была важная подсказка для следующего собрания).

Завершение сессии

Алмазный посох пропал, но персонажи знают, куда жентаримцы повезли артефакт.

Когда персонажи закончат, прочтите:

Лошади, загадочное письмо, и человеческие наёмники намекают на то, что вокруг Алмазного посоха закручен невероятно сложный заговор. Капитан жентаримцев Фиделе не знает, что вам известно её задание и её пункт назначения.

В конце этого собрания искатели приключений переходят на 5 уровень и могут совершить продолжительный отдых перед следующим собранием.

ГЛАВА 2

В этой главе персонажи пытаются поймать Фиделе в заброшенном особняке, где она, по-видимому, пытается передать *Алмазный посох* агентам Шадовара. Однако и здесь есть одна проблема: Фиделе не собирается отдавать артефакт. Она отправилась не на встречу, а в Долину Тени и склепы Уваерена, в надежде завладеть ценными знаниями.

СОБРАНИЕ 4: ПРИЗРАЧНОЕ ПОМЕСТЬЕ

Информация, обнаруженная в конце третьего собрания, приводит искателей приключений в Долину Битв, в заброшенный особняк Сандерселей. Здесь, как они считают, жентаримский капитан Фиделе передаст *Алмазный посох* своему нанимателю, сембийскому магу Барсеро.

Когда будете готовы начать, прочтите:

Преследуя орков, укравших Алмазный посох, вы обнаружили, что за кражей стояли жентаримские наёмники. Их капитан уехала с посохом до того как вы нашли логово орков и ворвались в него. Судя по найденным уликам, вам следует отправиться в заброшенный особняк, где состоится передача посоха.

Покинув Хэп, вы поехали через Долину Битв, чтобы поймать Фиделе в особняке Сандерселей. Долина Битв — самая малозаселённая из всех Долин. Усадьбы здесь малочисленны и находятся друг от друга на большом расстоянии, и можно проехать несколько километров, не встретив ни одной живой души. Среди холмов периодически встречаются заброшенные фермы и ветхие усадьбы. Жители Долины Битв зовут такие места «призрачными владениями», ибо их история давно забыта за прошедшие годы. К счастью, особняк Сандерселей известен многим, и вы с лёгкостью находите дорогу к нему.

Вы оказываетесь у развалин особняка немного после заката. Небо на западе покраснело, а тени стали длинными и чёрными. От крепкого особняка мало что осталось кроме каменных стен, конюшни и ветхой башни с обвалившейся крышей.

Дайте Если персонажи решают какое-то время понаблюдать за особняком, они не увидят никаких признаков чужаков, потому что Барсеро и его слуги ждут Фиделе и ведут себя очень тихо. Когда персонажи решат обыскать эту местность, переходите к разделу **Исследование особняка**.

Исследование особняка

Особняк Сандерселей был укреплённым домом, принадлежавшим богатому сембийскому дворянину, который использовал его как загородный дом. Когда настали тяжёлые времена, его семья покинула это место. Несколько следующих десятилетий особняк служил убежищем для путников, банд разбойников и

голодных чудовищ. Этот особняк также с помощью махинаций множество раз продавался и перепродавался доверчивым глупцам, которых манила перспектива владения такой усадьбой.

Выжженный зал

Когда-то красивый особняк уже давно стоит сожжённый практически дотла. Крыша и верхние этажи обвалились в зал первого этажа, образуя толстый слой горелых балок и каменных обломков. Меж сорняков и груд щебня видна цепочка следов.

Когда-то это был трёхэтажный особняк, но пожар уничтожил зал и верхние этажи, и крыша обвалилась, заполнив первый этаж обломками. Стены, однако, оказались крепкими, и возвышаются на 9 метров, обозначая периметр старого здания.

Проверка Природы со Сл 15, совершённая для осмотра следа среди обломков, позволит разглядеть следы от сапог. Это позволяет предположить, что за последние 1—2 дня здесь проходили несколько существ, включая двух с тяжёлой, волочащейся походкой.

Кухня

Задняя часть старого особняка сохранилась лучше. Судя по нескольким большим печам, здесь была кухня. Двери отсюда вели в зал и во внутренний двор с колодцем.

Эта часть особняка сохранилась лучше, хотя крыша грозит вот-вот обвалиться. Двери и окна выбиты давным-давно.

Ветхая башня

Дозорная башня с зубцами на стене состыкована с торцом особняка. Там видна деревянная лестница, но, судя по грудам обломков на полу, верхние этажи уже обрушились. Башня выглядит заваливающейся.

Раньше это была библиотека и персональное жилище лорда Сандерсая.

Успешная проверка Подземелий со Сл 15 даст понять, что исследовать башню безопасно. Вошедший туда персонаж, преуспевший в проверке Внимательности со Сл 10, находит наполовину закопанный железный сундучок. В нём находится серебряное ожерелье, стоящее по 20 зм на каждого персонажа, и один магический предмет (см. Таблицу сокровищ на стр. 2).

Двор с колодцем

Меж двух крыльев особняка находится внутренний двор, когда-то мощёный камнем, но сейчас поросший травой. В центре дворика находится каменный колодец.

Эта область, находящаяся к югу от каретного сарая, присутствует на тактической карте. Если искатели приключений не предпринимали меры предосторожности при исследовании особняка, агенты шадоваров, прячущиеся в каретном сарае, узнают об их присутствии. Для подхода без обнаружения персонажи должны преуспеть в групповой проверке Скрытности со Сл 19.

Каретный сарай

Во внутреннем дворе стоит конюшня, совмещённая с каретным сараем. Конюшня сохранилась лучше, чем особняк. Дверей и окон давно нет, но крыша ещё стоит на месте. Судя по обилию пепла и головёшек вокруг сарая, путники здесь часто устраивали лагерь.

Старая конюшня сохранилась лучше всего остального на усадьбе. Она присутствует на тактической карте. В каретном сарае затаились Барсеро с союзниками, поджидающий Фиделе.

Когда герои смогут увидеть, что находится внутри, прочтите:

Слабый свет фонаря и приглушённые голоса дают понять, что в каретном сарае кто-то есть. На полу разложены мешки и одеяла, а на старом деревянном столе горит фонарь с прикрытыми шторками.

Внутри видно несколько фигур, включая дородного мужчину средних лет в сембийском одеянии. Видно двух зомби с топорами и в чешуйчатых доспехах. На корточках сидят два бледных и худых воина, покрытых татуировками и пирсингом, оба в обтягивающей коже и с шипастыми цепями, обмотанными вокруг тел. Сембиец нетерпеливо расхаживает от окна к окну.

Магия Сл 15: Татуированные воины — это шадар-кай, опасные гуманоиды из Царства Теней. При результате 22 и выше персонаж также знает, что у шадар-кай есть способности, включающие телепортацию и неосязаемость. Они служат Шадовару, воину-магу, правящему Нетерилом и доминирующему над Сембией.

Религия Сл 15: Присутствующая нежить — ужасные воители, которые гораздо опаснее обычных зомби. При результате 22 и выше персонаж также знает, что ужасные воители сохраняют прижизненные боевые навыки, и у них есть особые способности, помогающие служить хозяевам и защищать их.

Если герои провалили групповую проверку Скрытности, прочтите:

Сембианец видит, как вы подходите, и озадаченно хмурится. «Вы не Фиделе, — говорит он. Кто вы, и что здесь делаете?»

Вне зависимости от того, застали ли персонажи Барсеро и его союзников врасплох, они могут подойти и поговорить; смотрите ниже раздел «мирные переговоры».

Если начинается сражение, переходите к сцене Гнев Барсеро.

Мирные переговоры

Пока персонажи не предпринимают враждебных действий, Барсеро не видит смысла нападать.

Если герои попытаются поговорить с Барсеро, прочтите:

Хоть сембиец и выглядит настороженным, он вежливо кивает и произносит: «Вероятно, нужно представиться. Я — Барсеро, господин из Сембии. Это мои телохранители. В эти опасные времена человек моего положения должен предпринимать меры предосторожности во время путешествий. Я жду здесь подругу, но она задерживается. Могу ли я спросить, что привело вас в особняк Сандерселей?»

Барсеро делает напускной дружелюбный вид, так как пытается понять, не Фиделе ли они ищут, и что им известно об *Алмазном посохе*. Он не станет обсуждать посох и развалины Уваерена, пока не поймёт, персонажи обо всём этом уже знают. Кроме того, он пытается определить, как персонажи могут ему пригодиться.

Используйте следующие примеры в качестве руководства по тому, как Барсеро должен реагировать на вопросы персонажей.

Как вы связаны с жентаримцами? «Это надёжные наёмники с хорошей репутацией, и у них всегда есть представители в Долинах. Я уже вёл с ними дела, и доволен результатами».

Кто такая Фиделе? «Леди Фиделе — капитан жентаримцев, которых я нанял, чтобы найти нужную мне вещь. Вы, случайно, её не видели? Она должна была прийти прошлой ночью, но, видимо, задерживается — либо же она обманула меня и решила оставить эту вещь себе. А почему вы спрашиваете?»

Зачем вам Алмазный посох? «Я вижу, вы хорошо информированы, и вы не простые наёмники. Полагаю, вам известно, что этот артефакт очень хорошо стоит, но я заинтересован в знании, которое может раскрыть *Алмазный посох Чомиллы*. Если этот посох попадётся вам раньше, чем мне, я сказочно вас награжу за него. Могу ли я узнать, почему вы заинтересованы этой реликвией?»

Вы знаете, что жентаримцы отправили орков в набег на Хэп? «Полагаю, это весьма вероятно. Не я выбирал, как будет действовать леди Фиделе, детали операции она прорабатывала сама. Если она где-то перегнула палку, я глубоко сожалею — но это её выбор, не мой. Можете рассказать подробнее, что произошло?»

Как вы узнали, что посох у Имани? «Я хорошо проинформирован обо всех важных событиях Долин.

Култ Дракона страстно желает вернуть украденное сокровище Дретчроястера. Если бы мои посредники не навестили мудреца, это в скором времени совершили бы культисты».

В зависимости от того, как идут переговоры, Барсеро может решить, что он не получит ничего важного, напав на персонажей. Если игроки придут к такому же заключению, то сражения на этой сессии можно избежать. Для того чтобы Барсеро решил, что он может отпустить персонажей, те должны отыгрышем и проверками навыков со Сл 22 убедить его в достоверности одного из следующих фактов:

- ◆ Они — безжалостные наёмники, которые с радостью выследят Фиделе, убьют её, и вернут Барсеро *Алмазный посох* за приемлемую награду.
- ◆ Они — агенты Нетерила, которым можно доверить возвращение посоха и использование его в интересах империи.
- ◆ Им не интересна ни Фиделе, ни посох, и они не будут ни во что вмешиваться.

Если Барсеро убедится, что персонажи являются его потенциальными союзниками или не стоят того, чтобы о них беспокоились, он позволяет им уйти без сражения. Переходите к разделу «Следующий шаг» на странице 23.

Если персонажи не смогут убедить Барсеро, он прикажет своим союзникам напасть на них. Переходите к сцене **Гнев Барсеро**.

ГНЕВ БАРСЕРО

Уровень сцены 7

Обстановка

Барсеро (В)

3 ужасных защитника (Р)

2 шадар-кай воина с цепью (С)

Эта боевая сцена происходит если персонажи нападают на Барсеро, или если маг после разговора понимает, что персонажей нужно устранить.

Если персонажи сами нападают на Барсеро, прочтите:

«Глуцы! — рычит сембийский маг. Я ведь ничего вам не сделал!» Он отшатывается, воздымает руки, и охраняющая его нежить встаёт так, чтобы защитить его. Два бледных воителя разматывают свои цепи и делают шаг вам навстречу.

Если Барсеро нападёт на персонажей, прочтите:

Барсеро тяжело вздыхает: «Что ж, разговор вышел не таким удачным, как я надеялся. И я не могу оставить вас, даже если сам разберусь с Фиделе». Далее он обращается к своим бледным воинам и нежити: «Убейте их».

Тактика

Барсеро сражается из-за спин нежити, используя *затуманить сознание*, чтобы помешать стрелкам, и *касание чёрного пламени* против персонажей, навязывающих ему рукопашный бой.

Воины с цепями используют досягаемость для того, чтобы бить, но при этом избегать рукопашных контратак, оставаясь в постоянном движении благодаря *танцу смерти*. Все ужасные защитники сражаются рядом с Барсеро, находясь в его ауре, и используя *зов защитника*, когда вынужденное перемещение оттягивает их от хозяина.

Барсеро (В)	Элитный контроллер 7 уровня (Лидер)
Средний природный гуманоид, человек	
Хиты 152; Ранен 76	Инициатива +6
КД 21; Стойкость 17; Реакция 20; Воля 19	Внимательность +5
Скорость 6	сумеречное зрение
Спасброски +2; Единицы действия 1	
Особенности	
☼ Аура скользящих теней ♦ Аура 5	
Союзники, совершающие шаг в пределах ауры, могут сделать шаг на 1 дополнительную клетку	
Стандартные действия	
⊕ Касание чёрного пламени ♦ Неограниченный (некротическая энергия, огонь)	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +10 против Реакции Попадание: Урон некротической энергией и огнём 3к6 + 5. Эффект: Барсеро сдвигает цель на 2 клетки.	
✶ Затуманить сознание ♦ Неограниченный (некротическая энергия, психическая энергия)	
Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +10 против Воли Попадание: Урон некротической и психической энергией 3к6 + 5, и цель не может видеть далее, чем в 2 клетках от себя (спасение оканчивает).	
✶ Смертельные узы ♦ Перезаряжается , если талант (очарование) промахивается	
Атака: Дальнобойный 10 (одно существо); +10 против Воли Попадание: Барсеро выбирает союзника в пределах 10 клеток от себя (это союзник не может быть элитным или соло). Цель становится ослабленной, когда атакует других врагов, а не этого союзника. Этот эффект длится до конца сцены или пока хиты выбранного союзника не опустятся до 0.	
✶ Смертельный дым ♦ Перезаряжается , когда впервые (зона, некротическая энергия) становится раненым	
Эффект: Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток. Вспышка создаёт зону, существующую до конца следующего хода Барсеро. Для врагов эта зона является труднопроходимой местностью. Все враги, входящие в эту зону, или оканчивающие в ней ход, получают урон некротической энергией 10. Враг может получить этот урон только один раз за ход. Поддержание малым: Зона сохраняется до конца следующего хода Барсеро, и Барсеро может переместить зону на 4 клетки.	
Действия движения	
Проход (телепортация) ♦ На сцену	
Эффект: Барсеро телепортируется на 5 клеток.	
Действия по условию	
Кровавый проход ♦ На сцену	
Триггер: Барсеро получает урон, находясь в раненом состоянии. Эффект (немедленное прерывание): Проход перезаряжается, и Барсеро тут же его использует.	
Навыки Магия +12, Религия +12	
Сил 10 (+3) Лов 16 (+6) Мдр 15 (+5)	
Тел 12 (+4) Инт 19 (+7) Хар 16 (+6)	
Мировоззрение Злое Языки Общий	

Союзники преданны Барсеро, и ради защиты своего повелителя будут сражаться до смерти. Барсеро же не такой. Если его союзники будут повержены, сембиец сбежит. Если побег невозможен, он сдаётся.

ПОДСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если отряд состоит из четырёх персонажей, уберите из сцены одного шадар-кай. Если отряд состоит из шести персонажей, добавьте одного шадар-кай.

2 шадар-кай воина с цепью (С)	Налётчик 6 уровня
Средний теневой гуманоид	
Хиты 68; Ранен 34	Инициатива +9
КД 21; Стойкость 18; Реакция 17; Воля 16	Внимательность +5
Скорость 6	сумеречное зрение
Стандартные действия	
⊕ Цепь с шипами (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 2 (одно существо); +11 против КД Попадание: Урон 3к4 + 7.	
⊕ Танец смерти ♦ Перезарядка ☼	
(некротическая энергия, оружие)	
Эффект: Воин с цепью совершает шаг на расстояние, равное своей скорости, и до трёх раз использует цепь с шипами в любые моменты этого перемещения. Каждая такая атака должна совершаться по другому врагу. При попадании атака причиняет дополнительный урон некротической энергией 1к6.	
Действия движения	
Проход в тенях (телепортация) ♦ На сцену	
Эффект: Воин с цепью телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемым до начала своего следующего хода.	
Навыки Акробатика +12, Скрытность +12	
Сил 18 (+6) Лов 15 (+4) Мдр 11 (+2)	
Тел 15 (+4) Инт 10 (+2) Хар 12 (+3)	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки Общий	
Снаряжение кожаный доспех, цепь с шипами	

3 ужасных защитника (В)	Солдат 3 уровня
Средний природный оживлённый (нежить)	
Хиты 47; Ранен 23	Инициатива +3
КД 19; Стойкость 16; Реакция 13; Воля 14	Внимательность +1
Скорость 5	сумеречное зрение
Особенности	
☼ Защита нежити ♦ Аура 1	
Пока хозяин ужасного защитника находится в его ауре, он получает половину урона от рукопашных и дальнобойных атак.	
Глаза нежити	
Хозяин ужасного защитника может видеть и слышать всё, что видит и слышит защитник. Хозяин может также говорить через защитника.	
Стандартные действия	
⊕ Секира (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +8 против КД Попадание: Урон 1к12 + 5, и цель становится отмеченной до конца следующего хода защитника.	
Действия движения	
Зов защитника (телепортация) ♦ Неограниченный	
Эффект: Защитник телепортируется на 5 клеток в клетку, смежную с хозяином.	
Сил 16 (+4) Лов 10 (+1) Мдр 11 (+1)	
Тел 15 (+3) Инт 4 (-2) Хар 8 (+0)	
Мировоззрение Без мировоззрения Языки понимает Общий	
Снаряжение чешуйчатый доспех, секира	

Особенности местности

Освещение: Закат и фонарь с прикрытыми шторками освещают область действия тусклым светом.

Засохшее дерево: Высота этого дерева — 4,5 метра, и оно является труднопроходимой местностью.

Обломки: Клетки, заполненные битыми камнями и горами мусора, являются труднопроходимой местностью.

Колодец: Глубина колодца — 15 метров, и в нём есть вода. Вокруг колодца сооружена метровая стена, предоставляющая бонус +2 к спасброскам, совершённым, чтобы избежать падения. Падение в колоде смягчается водой, и причиняет всего лишь 1к10 урона. Для того, чтобы оттуда вылезти, нужно совершить проверку Атлетики со Сл 10.

Следующий шаг

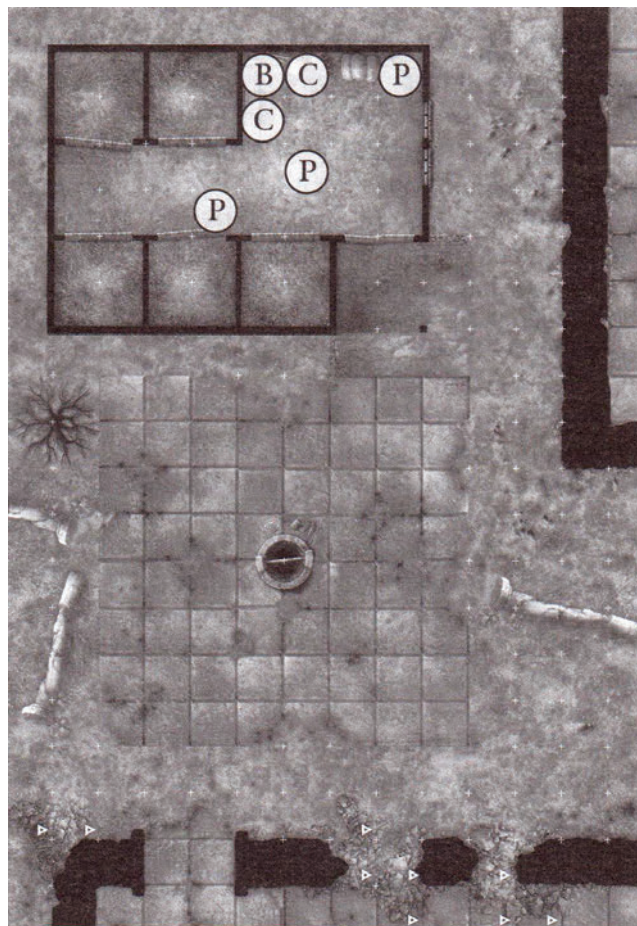
Персонажи могут получить информацию, нужную для преследования Фиделе, несколькими способами, в зависимости от того, было ли сражение, и чем оно закончилось, если было.

Персонажи убедили Барсеро. Если персонажи завоевали доверие Барсеро, сембиец рассказывает, что он считает, что Фиделе направилась в Мглистую Долину, надеясь найти Сокровищницу Песни и самой заполучить её знания. Так же как и Имани, Барсеро имеет примерные координаты древней сокровищницы. Сембиец считает, что раз Фиделе не приехала к нему, она украла его идею, когда он рассказывал ей об *Алмазном посохе*. Он советует персонажам отправиться к деревне Шлем Пелдана, рядом с которой, как он думает, и находится хранилище.

Персонажи взяли Барсеро живым. Если Барсеро сдаётся или просто остаётся после сражения живым, он добровольно расскажет персонажам всё, что знает. Он считает, что Фиделе скорее всего направляется в Шлем Пелдана, что в Мглистой Долине, с намерением вскрыть одно из хранилищ-библиотек Уваерена и забрать хранящиеся там сокровища. Он думает, что Фиделе украла у него местонахождение Сокровищницы Песни.

Барсеро сбегает или умирает. Поиски среди снаряжения сембийского мага приносят простую карту, на которую нанесена Мглистая Долина и деревня Шлем Пелдана. На карте отмечено примерное местонахождение одного из хранилищ Уваерена, в лесу, рядом с этой деревней.

Барсеро побеждает персонажей. Даже если агенты Шадовара одержат победу, искатель приключений, которого приняли за мёртвого, или который спасся бегством, может прокрасться назад и проследить за Барсеро. Этот персонаж услышит, как сембиец скажет союзникам, что Фиделе «наверняка направилась в Сокровищницу Песни; нужно найти кого-нибудь, кто проследит её от Шлема Пелдана, так как сам я в Мглистой Долине и носа не покажу». После этого злодеи уходят.



Особенности местности

Каждый персонаж получает по 700 Оп за исследование и взаимодействие с Барсеро.

Сокровище: У Барсеро есть кожаная сума, в которой хранится по одному драгоценному камню на каждого персонажа, стоимостью по 50 зм, и *зелье исцеления*. Кроме того, сембиец несёт один магический предмет (см. Таблицу сокровищ на стр. 2).

Завершение собрания

Когда персонажи победят врагов или договорятся с Барсеро, они смогут подвести текущие итоги.

Когда персонажи закончат, прочтите:

Подлая жентаримская наёмница Фиделе увела у вас Алмазный посох, но вы по крайней мере знаете, куда она направилась. Судя по всему, Сокровищница Песни сокрыта где-то в лесах Мглистой Долины, рядом с деревней Шлем Пелдана. Отправившись туда, вы можете перехватить жентаримку.

Теперь искатели приключений могут совершить продолжительный отдых. Следующая сцена будет происходить через несколько дней путешествия.

СОБРАНИЕ 5: МЕРЗАВЦЫ

В особняке Сандерселей персонажи встретили шадоварского агента Барсера, и обнаружили, что Фиделе не пришла на место встречи. Жентаримка сама собирается использовать *Алмазный посох*, и Барсера предполагает, что она тоже ищет знания, сокрытые в библиотеках Уваерена. Для возвращения посоха персонажи должны найти Сокровищницу Песни, куда стремится попасть и сама Фиделе.

Когда будете готовы начать, прочтите:

Жентаримка Фиделе не пришла в условленное место на встречу со своим нанимателем, сембийским магом Барсеро. Так посох оказался ещё дальше от вас, но вы по крайней мере знаете, куда его везут. Сокровищница Песни должна быть в лесах Мглистой Долины, недалеко от деревни Шлем Пелдана. Если не мешкать, вы можете застать её там.

От особняка Сандерселей, что находится в Долине Битв, до деревни Шлем Пелдана, что находится на западе Мглистой Долины, примерно 100 километров, если срезать путь через лес. Примерно столько же займёт путь в 140 километров по Тракту Раутавира. Если вернуться в Хэп, чтобы поговорить с Имани, вы получите подробности о Сокровищнице Песни, но за это придётся заплатить ещё двумя днями пути.

Персонажи начинают путешествие из особняка Сандерселей следующим утром. Пешее путешествие займёт три дня, а верховое — два, при условии, что они не будут возвращаться в Хэп для разговора с Имани. Мудрец может предоставить подробности о местонахождении руин. Поездка к нему даст персонажам в испытании навыков как преимущество, так и неудобство.

Исследование Шлема Пелдана

Шлем Пелдана — это небольшая деревня на западной границе Мглистой Долины. Фиделе со своими спутниками направилась из Хэпа прямо сюда, и была здесь примерно в то же время, когда персонажи прибыли в особняк Сандерселей.

Прочитайте, когда герои прибудут в Шлем Пелдана: *Шлем Пелдана находится в конце просёлочной дороги, в нескольких километрах в стороне от древней дороги, известной под названием Путь Лунного Моря. Местные дома сложены из камней и торфа, и всё селение окружено крепким частоколом. К северу и западу от деревни уходит сплошная стена леса. На юге и востоке лежат округлые холмы Мглистой долины, на которых раскинулись крестьянские усадьбы и пастбища.*

Персонажи исследуют деревню посредством испытания навыков (смотрите ниже). Сделайте испытание навыков более «живым», добавив следующие детали:

Местная история: Проверка Истории со Сл 15 или разговор с местным жителем позволят узнать рассказ о том, как в стародавние времена усталый солдат по имени Пелдан пришёл на это место, воткнул в землю меч, и надел на него шлем. Затем он объявил всё, что находится в пределах обзора его шлема, своими владениями. Многие местные жители называют себя потомками Пелдана.

Постоялый двор «Огненная рука»: Единственный деревенский постоялый двор, и он же таверна, это шумное и весёлое место под названием «Огненная рука». В питейной комнате висит большой портрет неизвестного волшебника, мечущего во все стороны огненные шары. Местные не помнят, что это за волшебник, но несколько версий всё же есть. Владеет постоялым двором красивая сорокалетняя женщина по имени Лейша, известная своим упрямством и острым языком.

Констебль Геррин: За соблюдением закона следит большой и крепкий, но молчаливый тридцатилетний мужчина по имени Геррин. Констебль умнее, чем может показаться на первый взгляд, но он не станет произносить два слова, когда хватит всего одного.

Иандра Гринхуд: Полуэльфийка Иандра, охотница и лесничий, хорошо знает лесные тропы и разнообразные лесные руины. Она не знает ни названий этих руин, ни что в них находится, так что она не может направить персонажей напрямик в Сокровищницу Песни, но может сказать, где примерно она может быть.

Испытание навыков: Поиски жентаримцев

Это испытание навыков начинается когда персонажи доходят до Шлема Пелдана и начинают искать признаки присутствия жентаримцев. Персонажи могут обыскивать лес, опрашивать жителей, или наблюдать за деревней и усадьбами, надеясь увидеть жентаримцев, приходящих сюда или уходящих на поиски Сокровищницы Песни. Местные жители не хотят направлять чужаков к эльфийским руинам, боясь, что те разбудят древние проклятия или опасных чудищ.

Уровень: 5.

Сложность: 2 (требуется 6 успехов до 3 провалов).

Особенность: Если персонажи потратят время на консультацию с Имани, они получают два автоматических успеха. Однако из-за задержки проверки Знаний Улиц и Природы получают штраф –2, так как следы уже стёрты, а жители уже не хотят говорить о чужаках.

Основные навыки: Знание Улиц, Магия, Обман, Переговоры, Природа.

Знание Улиц (Сл 10): Персонажи спрашивают местных подозрительных чужаков, надеясь определить, не проходила ли здесь Фиделе и компания.

Магия (Сл 22): Персонаж пытается определить уникальный след *Алмазного посоха*.

Обман (Сл 15): Персонаж убеждает местных поделиться информацией о близлежащих эльфийских руинах, приврав о своих целях (сказав, например, что они ищут друзей, потерявшихся неподалёку).

Переговоры (Сл 15): Персонаж убеждает влиятельных жителей в том, что жентаримцы представляют собой настоящую угрозу, и что искатели приключений стремятся не дать им использовать в руинах магию для злых целей.

Природа (Сл 15): Персонаж осматривает леса в поисках следов недавно проходивших здесь.

Знания: При каждом успехе в этом испытании навыки персонажи получают один кусочек информации. Первые пять кусочков можно выдавать в любом порядке, согласно совершённым проверкам. Если вы не можете определить, какую информацию выдать, просто выдайте при следующей успешной проверке сразу два элемента. Если персонажи перед приездом сюда консультировались с Имани, их первый успех приносит сразу три части информации (так как получают два автоматических успеха).

Последнюю частичку информации (то, что ещё одна группа преследует Фиделе и жентаримцев) нужно выдать последней. Если игроки провалят испытание навыков, они не узнают, что Культ Дракона тоже рыщет в лесу.

- ◆ Многие из руин возле Шлема Пелдана — не просто разрушенные станы древних поселений. В лесу есть также древние крепости и склепы.
- ◆ Название «Сокровищница Песни» не известно населению Шлема Пелдана. Однако в лесу вдалеке от деревни во время ветра слышен звон хрустальных колокольчиков.
- ◆ По слухам руины глубоко в лесах населены страшными и опасными существами, похожими на гибрид человека и паука, которые и хорошо сражаются и мастерят прекрасные ловушки.
- ◆ Жентаримцы были здесь вчера (или три дня тому назад, если искатели приключений заезжали в Хэп). Это была группа из пяти вооружённых воинов верхом на лошадях, с хорошими запасами провианта, и они точно знали, куда направляются.
- ◆ Ни у кого из жентаримцев не было ничего, что выглядело бы как *Алмазный посох*, но у их лидера была какая-то длинная штука, замотанная в тряпки и притороченная к седлу.
- ◆ Жентаримцы — не единственные чужаки в этой области. Утром здесь прошла другая группа. Это были монахи в серых мантиях, возглавляемые кем-то в фиолетовом облачении. Персонаж, совершивший проверку Истории со Сл 15, распознает цвета Культа Дракона.

Культ Дракона

Культ Дракона тоже преследует жентаримцев, стремясь вернуть *Алмазный посох* драколичу Дретчроястеру. Услышав о нападении на Имани, культисты из Долины Битв убедились, что он как-то связан с похищением посоха. Теперь культисты идут тем же маршрутом, что и персонажи.

Когда искатели приключений выйдут из Шлема Пелдана на поиски Сокровищницы Песни, отметьте результат испытания навыков и переходите к сцене **Непредвиденные враги**.

НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ВРАГИ

Уровень сцены 6

Обстановка

1 человек лидер культа (L)

2 или 3 ветерана культа (V)

6 человек культистов (C)

Представители Культа Дракона, преследующие жентаримцев, пересекаются с искателями приключений. Результат предыдущего испытания навыков влияет на начальную расстановку сил.

Когда герои углубляются в лес, прочтите:

Следуя тропой, вьющейся меж деревьев, вы идёте мимо разбросанных руин Мглистой Долины. Через какое-то время тропа выходит на расчищенное место, на котором стоит старая хижина охотника.

Если испытание навыков завершено успешно, прочтите:

Несколько людей в серых мантиях расхаживают вокруг домика в поисках чего-то. Их предводитель одет в фиолетовую мантию и покрикивает на остальных: «Мы теряем в этом проклятом лесу драгоценное время! Нужно срочно найти след жентаримцев, и тогда на нас снизойдёт благодать нашего жуткого повелителя».

Персонажи могут застать культистов врасплох, совершив групповую проверку Скрытности со Сл 15. При провале этой проверки культисты замечают приближающихся искателей приключений.

Если испытание навыков было провалено, прочтите:

Внезапно из-за деревьев вокруг хижины выскакивают люди в серых мантиях — это засада!

«Убейте неверных, и заберите посох! — кричит человек в фиолетовой мантии. Повелитель будет доволен!»

Культисты застают персонажей врасплох, принимая их за жентаримских наёмников. Добавьте к врагам третьего ветерана культа.

Тактика

Культисты устремляются в рукопашный бой с самыми крепкими на вид искателями приключений, позволяя ветеранам культа свободно перемещаться по границе сражения. Ветераны используют мощный удар для навязывания сражения персонажам, пытающимся улизнуть.

Лидер культа использует слово грома для сдвигания врагов в такие места, где ими займются культисты и ветераны, вытаскивая персонажей из выгодных позиций. Он каждый раунд использует проклятье драконьего пламени против врага, предоставляющего самую большую угрозу, а затем использует подчинение для нейтрализации этого врага. Проклятый прыжок пригодится для избавления от опасного врага.

ПОДСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если отряд состоит из четырёх персонажей, уберите одного ветерана культа. Если отряд состоит из шести персонажей, добавьте одного ветерана культа.

Особенности местности

Освещение: Яркий свет от солнца.

Хижина: У хижины нет дверей. Гнилые остатки мебели являются труднопроходимой местностью.

Деревья: Растительность является труднопроходи-

мой местностью. У существ среди деревьев есть частичное укрытие.

Заключение

Эта сцена заканчивается когда персонажи победят культистов. Если победу одержат культисты, выжившие уйдут прочь, когда поймут, что у персонажей не было *Алмазного посоха*. Они вернуться вновь на Собрании 8.

Награда

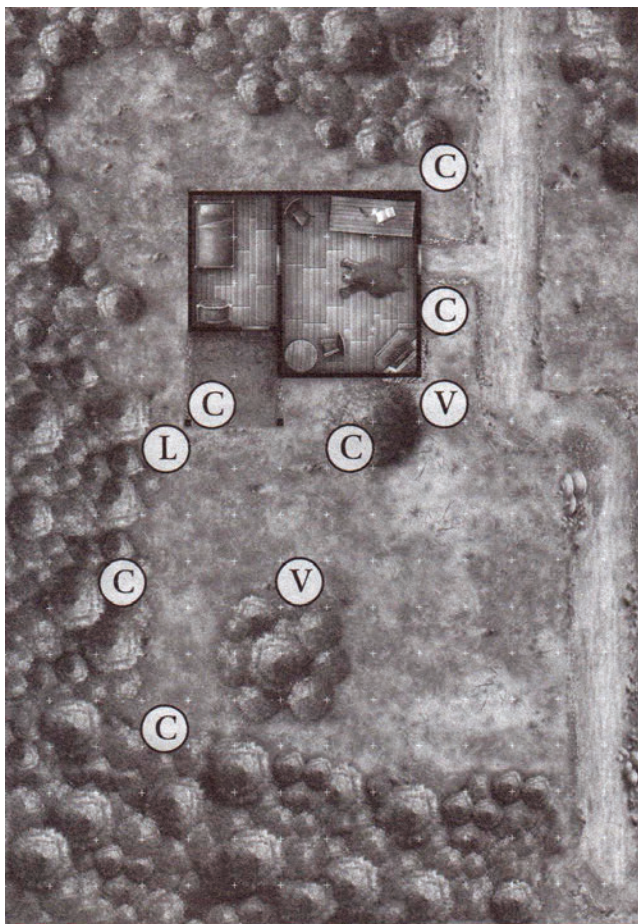
Каждый персонаж получает 650 Оп за деятельность в Шлеме Пельдана и уничтожение культистов.

Сокровище: У культистов есть драгоценные камни и монеты, составляющие в сумме по 100 зм на персонажа. Кроме того, у лидера есть один магический предмет (см. Таблицу сокровищ на стр. 2).

Лидер культа (L)	Контроллер 7 уровня
Средний природный гуманоид, человек	
Хиты 77; Ранен 38	Инициатива +3
КД 21; Стойкость 18; Реакция 19; Воля 20	Внимательность +11
Скорость 6	
Стандартные действия	
⊕ Посох (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +12 против КД	
Попадание: Урон 2к8 + 3	
⚡ Слово грома (звук, инструмент) ♦ Неограниченный	
Атака: Ближняя волна 3 (все враги в волне); +10 против Стойкости	
Попадание: Урон звуком 1к10 + 6, лидер сдвигает цель на 3 клетки	
✂ Подчинение (инструмент, очарование) ♦ Перезарядка ☐☐☐☐	
Атака: Дальнейший 5 (одно замедленное существо); +10 против Стойкости	
Попадание: Цель не может использовать атакующие таланты до окончания следующего хода лидера.	
Действия движения	
⚡ Проклятый прыжок (телепортация) ♦ На сцену	
Эффект: Ближняя вспышка 5 (одно замедленное существо во вспышке); лидер и цель телепортируются, меняясь местами.	
Малые действия	
⚡ Проклятье драконьего огня ♦ Неограниченный (1/раунд)	
Атака: Ближняя вспышка 5 (один враг во вспышке); +10 против Воли	
Попадание: Цель замедлена. Всякий раз, когда по цели попадает атака или цель попадает атакой по лидеру культистов, цель получает урон огнём 5	
Навыки Магия +10, Природа +11, Скрытность +8	
Сил 10 (+3)	Лов 11 (+3) Мдр 17 (+6)
Тел 13 (+4)	Инт 15 (+5) Хар 14 (+5)
Мировоззрение Злое Языки Дракониий, Общий	
Снаряжение мантия, посох	

2 ветерана культа (V)	Громила 6 уровня
Средний природный гуманоид, человек	
Хиты 86; Ранен 43	Инициатива +4
КД 18; Стойкость 20; Реакция 18; Воля 16	Внимательность +3
Скорость 6	
Стандартные действия	
⊕ Полуторный меч (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +11 против КД	
Попадание: Урон 2к10 + 6.	
⚡ Мощный удар (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +11 против КД	
Попадание: Урон 2к10 + 6.	
⚡ Просека смерти ♦ Перезарядка ☐☐☐☐	
Эффект: Ветеран использует мощный удар два раза.	
Малые действия	
⚡ Силовой толчок ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +9 против Стойкости	
Попадание: Ветеран толкает цель на 1 клетку.	
Навыки Атлетика +12, Скрытность +9	
Сил 19 (+7)	Лов 13 (+4) Мдр 10 (+3)
Тел 16 (+6)	Инт 7 (+1) Хар 10 (+3)
Мировоззрение Злое Языки Дракониий, Общий	
Снаряжение проклёпанный кожаный доспех, полуторный меч	

6 культистов (C)	Миньон-налётчик 7 уровня
Средний природный гуманоид, человек	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон	Инициатива +5
КД 21; Стойкость 20; Реакция 17; Воля 18	Внимательность +4
Скорость 6	
Особенности	
Боевое усердие	
Всякий раз, когда культист попадает атакой в броске, цель до конца следующего хода культиста предоставляет всем боевое превосходство.	
Стандартные действия	
⊕ Дубинка (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +12 против КД	
Попадание: Урон 7	
Навыки Скрытность +8	
Сил 14 (+5)	Лов 14 (+3) Мдр 12 (+4)
Тел 13 (+4)	Инт 10 (+3) Хар 13 (+4)
Мировоззрение Злое Языки Общий	
Снаряжение мантия, дубинка	



Завершение собрания

Разобравшись с культистами, искатели приключений могут продолжить исследование руин Уваерена.

Когда персонажи закончат, прочитайте:

Обойдя заброшенную хижину, вы вскоре выходите на тропу, по которой недавно проехало шесть лошадей. Пройдя этим же путём, вы выходите на расчищенное от деревьев место, на котором возвышаются древние руины. Прямо перед вами стоит разрушенная крепость, стены которой обвалились и уже почти сгнули под натиском леса. Ведущая в руины тропа опутана мотками паутины.

Перед башней привязаны восемь лошадей. Сёдла и сумки, а также несколько одеял и пара сложенных палаток сгружены неподалёку. Всё снаряжение помечено символом жентаримцев — чёрным замком с молнией.

Искатели приключений могут совершить привал перед следующим собранием.

СОБРАНИЕ 6: РУИНЫ УВАЕРЕНА

Персонажи преследовали жентаримскую наёмницу Фиделе и её последователей до западной части Мглистой Долины. Деревня Шлем Пелдана стоит у древних руин Уваерена, и мудрец Имани считает, что где-то здесь находится Сокровищница Песни. Искатели приключений находят в деревне и возле неё подсказки, ведущие за жентаримцами в нужные руины.

Когда будете готовы начать, прочтите:

Пройдя то место, где вы сразились с культистами, вы вскоре выходите на тропу, по которой недавно проехало шесть лошадей. Пройдя этим же путём, вы выходите на расчищенное от деревьев место, на котором возвышаются древние руины. Прямо перед вами стоит разрушенная крепость, стены которой обвалились и уже почти сгнули под натиском леса. Ведущая в руины тропа опутана мотками паутины.

Перед башней привязаны восемь лошадей. Сёдла и сумки, а также несколько одеял и пара сложенных палаток сгружены неподалёку. Всё снаряжение помечено символом жентаримцев — чёрным замком с молнией. Лошади заметно нервничают, причём не из-за вас. Их беспокоит что-то другое.

В руинах живёт племя хитинов — паукообразных чудовищ, яростно защищающих свою территорию. Столкнувшись с ними, Фиделе заключила сделку, предложив деньги, оружие и одного мёртвого жентаримца в обмен на проход в Сокровищницу Песни.

Персонаж, совершивший успешную проверку Природы со Сл 15, определяет, что лошади боятся хищников, скрывающихся в руинах. Больше всего их беспокоит паутина, опутывающая вход в разрушенное укрепление.

На тактической карте показана только последняя часть руин, зал собраний. Перед тактической сценой персонажи исследуют прочие области в таком порядке:

Монумент Чомиллы

Странно, но на этой площади нет паутины, которой окутано всё остальное. В центре по кругу стоят четырёхметровые колонны из почерневшего мрамора. В середине колоннады стоит статуя рыдающей эльфийки, смотрящей в небо и прикрывающей глаза одной рукой, словно бы защищая их.

Монумент находится в центре двора, воздвигнутый здесь верховным магом Чомиллой пять тысяч лет тому назад. Хитинам не нравится магия этого места, и они его избегают.

Чомилла вернулась сюда уже после разрушения королевства Уваерен, и к своему прискорбию обнаружила, что здесь уже нечего восстанавливать. Тогда она создала эту колоннаду в память об умерших.

Исследование рун: Руны незнакомы, но персонаж, преуспевший в проверке Магии со Сл 15, распознаёт в них магические письмена древнего эльфийского царства Кормантор. Персонаж, преуспевший в проверке Магии со Сл 15, совершенной для обнаружения магии, или в проверке Внимательности со Сл 15, совершенной для поисков, замечает присутствие магии, которая активируется рунами.

Любое живое разумное существо может получить магическое памятное сообщение, прикоснувшись к одной из серебряных рун на колоннах.

Если руну активируют, прочтите:

В кольце из колонн появляется образ прекрасной солнечной эльфийки в царственной мантии. Она выглядит очень печальной, и произносит: «Я — Чомилла, верховный маг Уваерена. Я воздвигла этот монумент в память о своём народе. Звезда, уничтожившая нас, появилась во второй половине лета, и с каждой ночью она становилась всё ярче. Это был явный знак, и мы гадали, что же он мог означать. В последнюю ночь она светила ярче, чем полная Селун. Её предназначение стало ясно, когда она ударила оземь не далее чем в 25 километрах отсюда, пустив по лесу на восток стену огня, протянувшуюся на сто с лишним километров.

Тианафор, Дразс Магиссия, Селдонирифир, Яэрон Трёх Прудов — все они были мгновенно уничтожены. Потом были двенадцать ночей огня, те немногие, что пережили падение звезды, погибли в последующих пожарах, уничтоживших Уваерен, исторические земли Аркорара. Мне не было суждено умереть с моим народом, но сейчас я отправлюсь на покой, вслед за ними. Смотри на эти опалённые камни, чужак, и скорби об утраченном Уваерене».

Образ эльфийки ещё какое-то время смотрит на вас, а потом поворачивается и растворяется в воздухе.

Передав сообщение, монумент хранит молчание в течение 5 минут, после чего прикосновение к рунам вновь его активирует. Если персонажи не слышали историю об Уваерене в главе 1, магия этого места передаёт им это знание. Кроме того, персонажи узнают, что Тианафор, Дразс Магиссия, Селдонирифир и Яэрон Трёх Прудов были городами Уваерена. Спустя тысячи лет от них остались только названия.

Лунная арка

Тропа ведёт к мраморной стене с аркой, верх которой вырезан в форме полумесяца. Крохотные звёздочки вокруг рогов этого полумесяца символизируют Слёзы Селун.

Идя по руинам, искатели приключений приближаются к логову хитинов и натываются на одну из смертельных ловушек этих существ.

Если персонаж обнаруживает ловушку, прочтите:
Поперёк арки чуть над уровнем земли натянута едва заметная паутина.

Если никто не обнаруживает ловушку, прочтите:
Пройдя через арку, вы порвали растянутую через неё паутинку. Из мраморной стены вылетает град дротиков.

Отравленные дротики в стене	Ловушка
Объект	5 уровня
Обнаружение Внимательность Сл 22	Инициатива —
Иммунитет атаки	
Действия по условию	
◀ Атака (яд) ▶ На сцену	
Триггер: Существо обрывает растяжку, не отключив её.	
Атака: Ближняя волна 5 (все существа в волне); +11 против КД	
Попадание: Урон 3к4, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).	
Промех: Урон 1к4, и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).	
Эффект: Больше ловушка не сможет срабатывать, пока не будет перезаряжена.	
Противодействие	
♦ Отключение: Воровство Сл 22. Успех: Существо отключает растяжку, и ловушка не срабатывает.	

Разрушенная галерея

Эта галерея была входом в большой зал, но строение перед входом в неё было разрушено. Остались только вход и великолепная колоннада. Здесь всё заматано паутиной, в которой на разной высоте видны коконы. В этих коконах видны лесные животные, включая белок, сурков и оленей, а также один человек в тёмной кольчуге.

Остатки этого некогда величественного зала теперь стали кладовой для хитинов. Их жертвы хранятся здесь, пока не будут съедены.

Присутствующий здесь человек является наёмником жентаримцем, убитым в первой же схватке с чудовищами. Фиделе сделала его труп частью сделки с хитинами, но не знала, что у мёртвого наёмника были сокровища. Если герои снимут труп, персонаж, совершивший успешную проверку Внимательности со Сл 15, совершенную для осмотра тела, найдут один магический предмет (см. Таблицу сокровищ на стр. 2). Персонаж, совершивший успешную проверку Целительства со Сл 15, определит, что наёмник умер от многочисленных колотых ран.

Разрушенный зал собраний

Это большое строение в центре руин могло бы быть величественным залом собраний. Большая часть потолка обрушилась, оставив от здания пустую оболочку. Оконные и дверные проёмы очень густо заматаны паутиной.

Хитины используют старый зал собраний в качестве логова, и защищают его от чужаков. Здесь находится вход в Сокровищницу Песни. Эта область изображена на тактической карте.

С помощью любого оружия с клинком можно проделать путь в паутине, чтобы пробраться в разрушенный зал. В качестве альтернативы, любой персонаж, осматривающий область перед залом, найдёт место, в котором паутина прикреплена только частично; это вход, которым пользуются сами хитины.

Когда персонажи будут готовы войти в разрушенный зал собраний, переходите к сцене **Гнездо хитинов**.

ГНЕЗДО ХИТИНОВ

Уровень сцены 6

Обстановка

3 хитина воина (W)

2 хитина разведчика (S)

5 хитинов (C)

Когда персонажи войдут в разрушенный зал, прочтите:

Внутри этот древний зал весь опутан паутиной. Полотна этой паутины формируют нечто, похожее на палатки, стоящие вертикально за счёт крепления к стенам и центральной платформе, на которой стоят ряды статуй эльфийских воинов. Среди паутины скрывается около шести бледных и тощих человекоподобных существ с четырьмя руками и паучьими клыками, которые выхватывают оружие при виде вас.

3 хитина воина (W)	Громила 5 уровня
Средний природный гуманоид (паук)	
Хиты 72; Ранен 36	Инициатива +5
КД 17; Стойкость 17; Реакция 18; Воля 16	Внимательность +3
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)	тёмное зрение
Особенности	
Хождение по паутине	
Хитин игнорирует труднопроходимую местность, созданную паутиной.	
Стандартные действия	
Ⓢ Ⓢ Кинжалы (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 или Дальнобойный 5 (одно или два существа); +10 против КД	
Попадание: Урон 3к4 + 5.	
+ Удар четырьмя клинками (оружие) ♦ Перезарядка ☒ ☒	
Эффект: Хитин использует кинжалы два раза.	
Действия движения	
Пролёт на паутине ♦ На сцену	
Условие использования: Хитин должен лезть.	
Эффект: Хитин пролетает 5 клеток.	
Навыки Акробатика +10	
Сил 15 (+4)	Лов 16 (+5)
Тел 12 (+3)	Мдр 13 (+3)
	Хар 10 (+2)
Мировоззрение Хаотично-злое	
Языки Общий, Эльфийский	
Снаряжение 8 кинжалов	

2 хитина разведчика (S)	Артиллерия 5 уровня
Средний природный гуманоид (паук)	
Хиты 48; Ранен 24	Инициатива +6
КД 17; Стойкость 17; Реакция 17; Воля 16	Внимательность +3
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)	тёмное зрение
Особенности	
Хождение по паутине	
Хитин игнорирует труднопроходимую местность, созданную паутиной.	
Стандартные действия	
Ⓢ Кинжалы (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 (одно или два существа); +10 против КД	
Попадание: Урон 1к4 +6.	
Ⓢ Ручной арбалет (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Дальнобойный 10 (одно или два существа); +12 против КД	
Попадание: Урон 1к6 +6.	
Отравленные болты (оружие, яд) ♦ На сцену	
Эффект: Хитин использует ручной арбалет, и все цели, по которым он попадёт этим талантом, также получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).	
Действия движения	
Пролёт на паутине ♦ На сцену	
Условие использования: Хитин должен лезть.	
Эффект: Хитин пролетает 5 клеток.	
Навыки Акробатика +10	
Сил 13 (+3)	Лов 18 (+6)
Тел 12 (+3)	Мдр 13 (+3)
	Хар 10 (+2)
Мировоззрение Хаотично-злое	
Языки Общий, Эльфийский	
Снаряжение 2 кинжала, 2 ручных арбалета, 40 арбалетных болтов	

5 хитинов (C)	Миньон-громила 5 уровня
Средний природный гуманоид (паук)	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон.	Инициатива +5
КД 17; Стойкость 17; Реакция 17; Воля 16	Внимательность +3
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)	тёмное зрение
Особенности	
Хождение по паутине	
Хитин игнорирует труднопроходимую местность, созданную паутиной.	
Стандартные действия	
Ⓢ Ⓢ Кинжалы (оружие) ♦ Неограниченный	
Атака: Рукопашный 1 или Дальнобойный 5 (одно или два существа); +10 против КД	
Попадание: Урон 6.	
Действия движения	
Пролёт на паутине ♦ На сцену	
Условие использования: Хитин должен лезть.	
Эффект: Хитин пролетает 5 клеток.	
Навыки Акробатика +10	
Сил 15 (+4)	Лов 14 (+4)
Тел 10 (+2)	Мдр 12 (+3)
	Хар 9 (+1)
Мировоззрение Хаотично-злое	
Языки Общий, Эльфийский	
Снаряжение 8 кинжалов	

Тактика

Все хитины начинают в 1к4 клетках над полом, и в начале они слезают по стенам и статуям, приберегая пролёт на паутине на потом. При использовании пролёта на паутине хитин может окончить полёт в подвешенной паутине, оканчивая таким образом перемещение прямо в воздухе. Разведчики остаются на возвышенности, в то время как другие хитины сближаются с врагами и пытаются их окружить.

ПОДСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если отряд состоит из четырёх персонажей, уберите одного хитина разведчика и одного хитина. Если отряд состоит из шести персонажей, добавьте одного хитина разведчика и одного хитина.

Особенности местности

Освещение: Солнечный свет, проникающий через обрушенный потолок, освещает всё ярким светом.

Булыжники: Кучи разрушенной каменной кладки являются труднопроходимой местностью.

Стены: Стены разрушенного зала достигают в высоту 6 метров, и они покрыты паутиной. Для влезания на стену требуется проверка Атлетики со Сл 20.

Там, где крыша обрушилась, верх стены неровный. Для перемещения по верхушке стены требуется проверка Акробатики со Сл 15.

Паутина: Области паутины на полу являются труднопроходимой местностью. Если клетка паутины получает урон огнём, она вспыхивает и горит 1 раунд. Все существа входящие в горящую паутину или начинающие в ней ход, получают урон огнём 5. Существо может получить этот урон только один раз в ход.

Раскопки: Дверной проём на юго-западе выходит к свежераскопаной лестнице вниз. Смотрите «Завершение собрания».

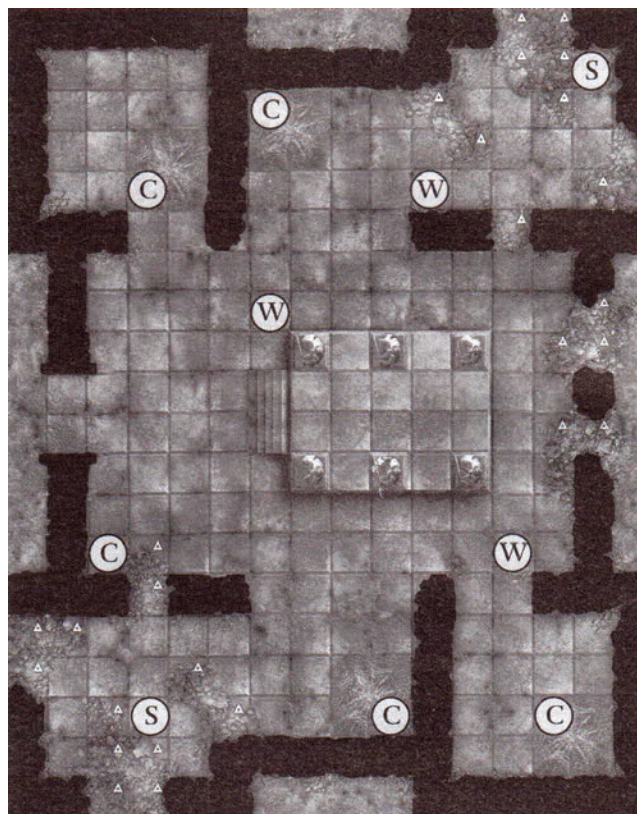
Развитие

Хитины яростно сражаются, защищая своё логово, но (так же, как и в случае с жентаримцами) они согласны перейти к переговорам. Получив оплату как минимум по 10 зм за каждого персонажа, они позволят искателям приключений пройти через своё логово, и покажут, куда ушли жентаримцы.

Награда

Каждый персонаж получает по 650 Оп за исследование области и победу или переговоры с хитинами.

Сокровище: Хитины хранят в одном из коконов на стене немного сокровищ. Туда входит по 1 драгоценному камню (100 зм) на каждого персонажа и по 25 зм на каждого персонажа, а также зелье исцеления и два других магических предмета (см. Таблицу сокровищ на стр. 2). Пятьдесят золотых монет отчеканены недавно, и на них есть эмблема Жентарима с замком и молнией.



Завершение собрания

После того как персонажи победят хитинов, они обнаруживают то место, где жентаримцы углубились в руины.

Когда персонажи закончат, прочтите:

В юго-западном углу разрушенного зала дверной проём выходит к лестнице, ведущей вниз. Перед лестницей лежат груды свежераскопанных обломков, а также брошенные кирки и лопаты. Судя по следам, здесь были жентаримцы — и они не так давно спустились туда, во тьму.

Персонажи стоят у входа в Сокровищницу Песни, и готовы дальше преследовать жентаримцев, чтобы забрать *Алмазный посох*.

В конце этой главы искатели приключений переходят на 6 уровень и могут совершить продолжительный отдых, чтобы подготовиться к следующей игре.

ГЛАВА 3

Персонажи отследили жентаримцев до Сокровищницы Песни. В этих зачарованных палатах Фиделе и её наёмники хотят использовать *Алмазный посох Чомиллы*, чтобы завладеть магическим знанием Уваерена. Персонажам предстоит вернуть посох и положить конец планам Фиделе, но по её следу также идёт Культ Дракона.

СОБРАНИЕ 7: СОКРОВИЩНИЦА ПЕСНИ

Сокровищница Песни находится под соборным залом, вниз по винтовой лестнице.

Когда персонажи будут готовы начать, прочтите:
В юго-западном углу разрушенного соборного зала находится проход к уходящей вниз лестнице. Проход совсем недавно расчищен и возле него лежат груды мусора, а также брошенные кирки и лопаты. Всё говорит о том, что жентаримцы были здесь и недавно спустились в темноту.

Пока вы спускаетесь, вы обращаете внимание на искусную резьбу на стенах лестницы — виноградная лоза и покрытые листьями ветви, вырезанные в камне, выглядят как настоящие. Широкие, пологие ступени вырезаны из полированного мрамора с серебряными прожилками. На каждом повороте стоят статуи одетых в мантии и капюшоны эльфов, которые держат чаши с водой. От воды распространяется голубой свет, который освещает вам путь.

Исследование сокровищницы

Сокровищницы Уваерена похожи на великие эльфийские дворцы, они созданы и укреплены магией, чтобы противостоять воздействию времени.

На тактической карте показана лишь последняя часть комплекса — Зал Колодца кристаллов. До начала тактической сцены персонажи исследуют другие области, описанные здесь.

Поющий фонтан

По лестнице вы спускаетесь в большой зал. На стенах висят семь серебряных табличек, покрытых надписями на Релланике. В центре зала, на потолке, расположен магический пруд с небольшим фонтаном, струи которого устремляются вниз примерно до полутора метров от пола и потом снова «падают» в пруд. Звук плещущейся воды, по всей видимости, и заполняет пространство мягким звоном. Из зала с фонтаном ведут два прохода.

Здесь можно услышать волшебную музыку, благодаря которой сокровищница и получила своё название. Таблички украшены изречениями эльфийских философов и магов древности. Любому персонажу эладрину или эльфу, также как и персонажу с тренированным навыком Магия или История, знакомы эти имена и

изречения. Они о природе знания, ценности просвещённой жизни и необходимости сохранить знание для будущих поколений.

Проходы из этого зала ведут в Зал Разрушенных Порталов и Скрипторий.

Зал Разрушенных Порталов

В этом зале расположены шесть альковов, каждый из которых находится под каменной аркой, украшенной замысловатым рисунком из выщегося плюща, ветвей или изысканных цветов. В центре зала расположен пьедестал с шестью кристаллами среднего размера. Пять из них — почерневшие и пустые, словно выжженные изнутри. Последний — тускло-серый, и периодически мерцает слабым зелёным светом.

Этот зал был центром магии телепортации, его двери вели в порталы по всему миру. Сейчас магия порталов практически иссякла.

Мерцающий кристалл — магический (проверка Магии со Сл 11). Если персонаж дотрагивается до него в то время, когда он мерцает, ненадолго открывается портал.

Если кто-то дотронулся до мерцающего кристалла, прочтите:

В одном из шести альковов вдруг возникает картина тёмного леса. Видны эльфийские руины из жёлтого камня, заросшие папоротником и плющом. Короткое время картина видна, потом гаснет.

Картина показывает эльфийские руины в Вилдате — лесу на юге Побережья Меча. Портал работает, пока держится картина, но длится это очень недолго. Удастся быстро бросить сквозь портал небольшой предмет, но любое существо, пытающееся им воспользоваться, получает урон силовым полем 10 и падает на пол алькова в результате магической ошибки.

Из этого зала нет других выходов.

Разрушенный скрипторий

Зал освещает позолоченный диск на вершине куполообразного свода. На диске выгравировано стилизованное изображение улыбающегося солнца. По всей комнате расположены дюжины древних деревянных столов, которые настолько стары, что, кажется, готовы рассыпаться в любой момент. Вдоль стен тянутся ряды небольших ящиков из гладкого белого металла, 60 см шириной и 15 см высотой. Некоторые из них открыты, и в них видны остатки книг и свитков.

Напротив прохода, через который вы вошли в зал, находится другая арка, ведущая в следующий зал.

Эта комната использовалась для записи знаний и наполнения ими магических драгоценных камней, которые были архивами эльфов Уваерена.

Вдоль стен расположены сотни металлических контейнеров. Если персонажи ищут контейнеры, то делают групповую проверку Внимательности со Сл 15.

Если проверка успешна, персонажи находят нетронутый закрытый контейнер.

Персонаж может попытаться открыть его, сделав проверку Воровства со Сл 23. Если проверка провалена на 5 или больше, происходит сбой магической защиты контейнера и его содержимое уничтожается. Если персонажи успешно открывают контейнер, они находят один магический предмет (см. Таблицу сокровищ на стр. 2).

Выход ведёт в зал Пяти Дев.

Пять Дев

Потолок этого восьмиугольного зала, девяти метров высоты, мерцает точками света, словно ночное небо. В другом конце зала находится проход, запечатанный плитой белого камня. Ближе к вам расположен небольшой фонтан с фигурами прекрасных эльфиек, льющих воду из тонких кувшинов. От воды исходит мягкий свет, на краю фонтана стоят серебряные чаши.

В центре зала стоит прекрасная скульптура, изображающая пять эльфиек. Статуи расположены по кругу, в разные стороны лицом, и держат чаши на вытянутых руках. Первая — молодая девушка, одетая в одежду из листьев. Вторая — строгая женщина с диадемой и посохом. Третья — юная танцовщица в плаще из лебединых перьев. Четвёртая — старая женщина в траурных одеждах, а пятая — закованная в доспехи воительница с печальным выражением лица. Руки, так же как и чаши, которые они держат, имеют едва заметные сочленения и выглядят так, как будто они способны двигаться.

Чтобы пройти дальше, персонажам необходимо разгадать загадку, которую оставили древние эльфийские мудрецы. (Фиделе здесь не задерживалась, поскольку путь ей открыл посох).

Фигуры олицетворяют пять планет в небе Абейр-Торила, которые привлекали особое внимание уваренных астрономов древности. Чтобы открыть запечатанную камнем дверь, персонажам необходимо наполнить чаши водой из фонтана в правильном порядке — от наиболее высокой от горизонта планеты к наиболее низкой, как указано на карте, расположенной на потолке. Сложность в том, что персонажам, не знакомым с уваренной астрономией, непонятно, какая статуя какую планету олицетворяет.

Правильный порядок: танцующая девушка в лебедином плаще, печальная воительница, скорбящая женщина, строгая королева-маг и девушка с листьями. Они олицетворяют планеты Карпри, Глит, Чандос, Аш'Ката и Сад соответственно.

Когда чаша наполнена, прочтите:

Под тяжестью воды в чаше руки статуи опускаются. На другом конце комнаты, из-за камня, запечатавшего дверь, раздаётся еле слышимый щелчок.

Подсказки: Персонажи, как минимум, хорошо знакомы со звёздным небом, и могут распознать основной смысл эльфийского творчества. Проверки

навыков предоставят персонажам больше информации; персонаж эльф или эладрин получает бонус +2 ко всем этим проверкам.

Магия Сл 15: Потолок — это точная карта звёздного неба, на котором показаны пять планет — Карпри, Чандос, Глит, Сад и Аш'Ката. При результате 23 или выше, персонаж также понимает взаимосвязь между планетами и пятью статуями и знает, что чаши наполняются по порядку — от самой высокой планеты к самой низкой.

Подземелья или Воровство Сл 11: Замок, открывающий каменную дверь, управляется движением чаш. Нажмите на пять чаш в правильном порядке, и дверь откроется.

Внимательность Сл 11: Пять звёзд в небе отличаются от всех остальных. Они не мерцают, а горят ровным ярким светом.

Персонаж, наблюдающий за звёздами на потолке, замечает, что одна из этих звёзд становится ярче, по мере наполнения чаши. (Если никто не догадался посмотреть вверх, предоставьте игрокам возможность сделать пассивные проверки Внимательности со Сл 15, чтобы их персонажи это заметили). Каждая звезда относится к определённой статуе, что позволяет правильно соотнести планеты и олицетворяющие их статуи.

Религия Сл 15: Статуи с кувшинами на фонтане олицетворяют Селунэ — богиню луны. Остальные пять статуй — неизвестные мифологические фигуры, связанные с небом или звёздами. При результате 23 или выше, персонаж также понимает взаимосвязь между планетами и пятью статуями и знает, что чаши наполняются по порядку — от самой высокой планеты к самой низкой.

Совместные проверки: Если персонажи совершили успешные проверки и Магии, и Религии, то они понимают связь между планетами и пятью статуями, даже если результаты этих проверок ниже 23.

Если чаши наполнены в неправильном порядке, прочтите:

Когда наполнена последняя чаша, от запёртой двери раздаётся ещё один щелчок. Затем все чаши медленно переворачиваются, проливая воду. Руки всех пяти статуй медленно поднимаются на своё место.

Если чаши наполнены в правильном порядке, прочтите:

Со скрежетом огромная плита белого камня сдвигается, открывая новый проход.

Каменная дверь: Дверь — магическим образом сбалансированная мраморная плита толщиной 60 см. Для того, чтобы открыть её силой, требуется успешная проверка Атлетики со Со 35. Дверь также можно открыть при помощи ритуала *Стук* или пяти успешных проверок Магии со Сл 23.

Зал Колодца кристаллов

В этом зале расположен возвышающийся выступ и множество огромных колонн, вырезанных в виде

извивающихся драконов. Потолок находится на высоте 10 метров, это ещё одна картина звёздного неба. В полу перед вами находится колодец 6 метров в поперечнике, над которым на массивных серебристых цепях висят полтора метровые фрагменты серого кристалла. На другом конце зала, за крутой лестницей, ведущей на выступ, виден ещё один проход.

В этом зале эльфы Уваерена разместили магических стражей для защиты от посторонних. Эта территория изображена на тактической карте.

Эту область охраняют три уваеренских дракона, находящихся в магическом стазисе, из-за чего их невозможно отличить от обычных резных колонн. (Фиделе и её наёмники безопасно прошли через этот зал, используя *Алмазный Посох*).

Далее следует сцена **Клыки и Сталь**.

КЛЫКИ И СТАЛЬ

Уровень сцены 7

Обстановка

3 уваеренских дракона (D)

3 жентаримских солдата (S)

Поставьте противников на карту только тогда, когда персонажи их увидят. Чтобы заметить драконов, пока они находятся в стазисе, необходима успешная проверка Внимательности со Сл 27. Иначе драконы атакуют неожиданно.

Когда драконы атакуют, прочтите:

Раздается скрежет, тени начинают двигаться, каменные драконы сползают с колонн и нападают.

Звуки боя привлекают внимание жентаримцев, которые охраняют проход за лестницей на северной стороне зала. В начале первого раунда с поражения первого дракона, или если искатели приключений попытаются выйти из боя и сбежать через северный проход, на карте появляются жентаримские солдаты. По инициативе они действуют первыми в первый раунд их появления.

Когда в бой вступят жентаримцы, прочтите:

На вершине лестницы заняли укрытие наёмники в чёрных плащах, их арбалеты направлены на вас.

Тактика

Алмазный посох по-прежнему защищает жентаримцев, поэтому драконы на них не нападают. Солдаты ограничиваются дальнебойными атаками, в то время как драконы сражаются в ближнем бою. Жентаримцы вступают в ближний бой лишь когда становится понятно, что персонажи одерживают победу. Драконы сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены. Если драконы и два жентаримских солдата повержены, последний солдат убегает или сдаётся в плен.



3 уваеренских дракона (D)

Налётчик 7 уровня

Средний природный оживлённый

Хиты 80, Ранен 40

Инициатива +9

КД 21, Стойкость 19, Реакция 19, Воля 17

Внимательность +5

Скорость 6

Тёмное зрение

Иммунитет окаменение

Особенности

Безжизненный облик

Пока дракон соблюдает неподвижность, для опознания его как существа требуется успешная проверка Внимательности со Сл 27.

Стандартные действия

⊕ Укус ♦ Неограниченный

Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +12 против КД
Попадание: Урон 3к6 + 4

‡ Извивающаяся атака ♦ Перезарядка ☒ ☒

Эффект: Дракон использует извивающееся перемещение и может дважды использовать укус в любой точке во время движения. Если атака попадает, дракон может сдвинуть цель на 1 клетку или уронить цель на землю.

Действия движения

Извивающееся перемещение ♦ Неограниченный

Эффект: дракон перемещается с половинной скоростью, получая бонус +5 ко всем защитах во время перемещения.

Сил 19 (+7)

Лов 18 (+7)

Мдр 14 (+5)

Тел 16 (+6)

Инт 7 (+1)

Хар 11 (+3)

Мировоззрение Без мировоззрения Языки —

3 жентаримских солдата (S) Солдат 5 уровня		
Средний природный гуманоид, человек		
Хиты 63, Ранен 31 Инициатива +6		
КД 21, Стойкость 18, Реакция 17, Воля 16 Внимательность +2		
Скорость 5		
Особенности		
Жентаримская фаланга		
Пока солдат смежен с союзником, враги не могут получить над солдатом боевое превосходство за счёт окружения.		
Стандартные действия		
① Длинный меч (оружие) ♦ Неограниченный		
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +10 против КД		
Попадание: Урон 2к8 + 4, и цель становится замедленной до конца следующего хода солдата.		
② Арбалет (оружие) ♦ Неограниченный		
Атака: Дальнобойный 15 (одно существо); +10 против КД		
Попадание: Урон 2к8 + 4.		
Действия по условию		
† Удар щитом (оружие) ♦ Неограниченный		
Триггер: Замедленный враг добровольно покидает клетку, смежную с солдатом.		
Атака (немедленное прерывание): Рукопашный 1 (одно существо); +10 против КД		
Попадание: Урон 2к6 + 6, и цель сбивается с ног.		
Сил 18 (+6)	Лов 15 (+4)	Мдр 11 (+2)
Тел 15 (+4)	Инт 10 (+2)	Хар 12 (+3)
Мировоззрение Злое Языки Общий		
Снаряжение Чешуйчатый доспех, длинный меч, арбалет, 20 арбалетных болтов, тяжёлый щит		

Особенности местности

Освещение: Мерцание звёзд на магическом потолке освещает область тусклым светом.

Колодец: Глубина колодца — четыре с половиной метра, его дно усеяно осколками кристаллов. Любое существо, упавшее в него, лежит ничком и получает 2к10 урона от падения и острых осколков. Вдоль стен колодца по спирали расположены узкие полки, которые можно использовать, чтобы взобраться по ним (Атлетика Сл 20) или в качестве сомнительного пути (Акробатика Сл 15, чтобы удержаться на полке на протяжении 18 метров пути).

Кристалл: Проверка Магии со Сл 20 позволит определить, что огромный кристалл использовался для фокусировки магических знаний, хранящихся в сокровищнице. Фрагменты кристалла откалывались и падали в колодец, после чего они использовались в качестве компонентов в уаверенских ритуалах.

Колонны: Колонны — заслоняющая местность.

Выступ: Выступ по периметру зала возвышается на 3 метра. (Чтобы забраться на него требуется проверка Атлетики со Сл 15).

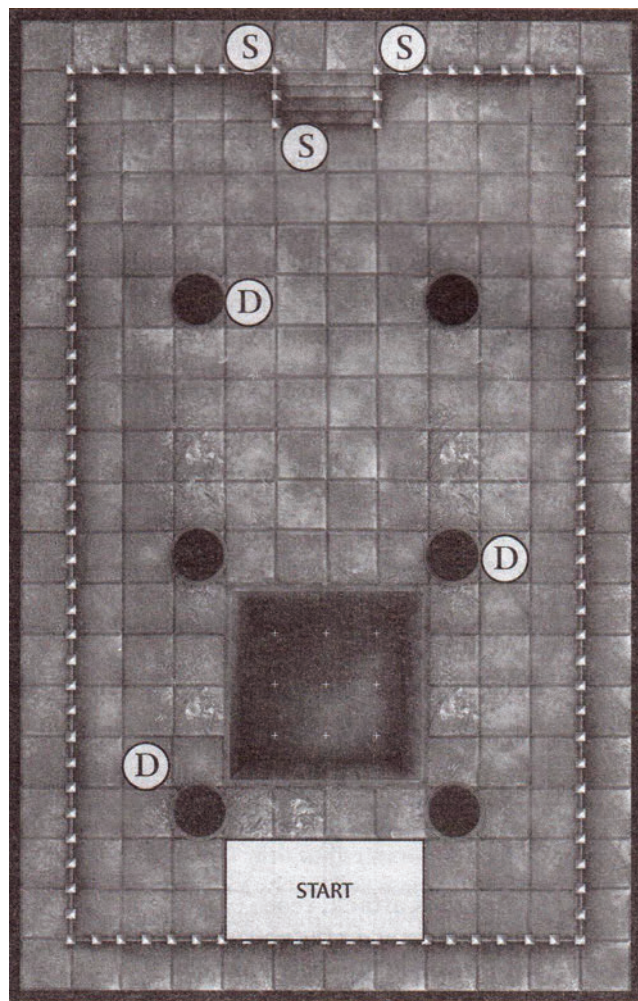
Лестница: Ведущая на выступ крутая лестница является труднопроходимой местностью.

Завершение

Если жентаримский солдат попадает в плен, то он подтверждает, что *Алмазный посох* у Фиделе, и говорит, что она и наёмники-ветераны находятся в большом зале, в который ведёт северный проход.

Награда

Каждый персонаж получает 650 Оп за решение загадки и победу в бою.



ПОДСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если отряд состоит из четырёх персонажей, уберите из сцены одного дракона. Если отряд состоит из шести персонажей, добавьте в сцену ещё одного дракона.

Сокровище: Жентаримцы несут деньги в сумме 80 зм на персонажа. Среди осколков на дне колодца спрятан магический предмет (см. Таблицу сокровищ на стр. 2).

Завершение собрания

После победы над стражами зала персонажи выходят на финишную прямую в своей погоне за Фиделе.

Когда персонажи закончат, прочтите:

За ведущей на уступ лестницей находится арка, которую охраняли драконы и жентаримцы. Арка ведёт в длинный гулкий коридор с полом из чёрного полированного камня. В конце коридора видна открытая величественная двустворчатая дверь, украшенная эльфийскими рунами. Откуда-то спереди доносится тихо поющий женский голос.

Персонажи могут совершить привал перед следующим собранием.

СОБРАНИЕ 8: Ключ Чомиллы

Исследуя древнюю Сокровищницу Песни, персонажи догнали Фиделе — жентаримскую наёмницу, владевшую Алмазным посохом.

Когда персонажи будут готовы начать, прочтите:
Вы преодолели загадки и стражей, оставленных древними уаеренскими эльфами, и пробрались в глубины легендарной Сокровищницы Песни. За ведущей на уступ лестницей в зале колодца кристаллов находится арка, которая ведёт в длинный гулкий коридор с полом из чёрного полированного камня. В конце коридора видна открытая величественная двустворчатая дверь, украшенная эльфийскими рунами. Откуда-то спереди доносится тихо поющий женский голос.

Библиотека кристаллов

За двустворчатой дверью коридор уходит вниз ещё примерно на 30 метров и выводит вас в огромный зал. Этот зал состоит из трёх последовательно снижающихся ярусов с мерцающим прудом в самом низу. Сводчатый потолок поднимается вверх на 12 метров. В воздухе над прудом парят восемь светящихся кристаллических колонн удивительной сложности и красоты. Зал наполнен мелодичными звуками, словно легкий ветерок колышет духовые колокольчики.

В самом низу, рядом с бассейном, стоит женщина в черных доспехах, которая держит в руках шестифутовый посох из цельного кристалла. Она сосредоточена на одной из парящих скульптур и поёт на эльфийском. Руны, украшающие посох по всей его длине, светятся серебряным светом. Другие воины в тёмных доспехах стоят рядом с ней и наблюдают за залом.

Эта часть сокровищницы обычно запечатана. Для получения хранящихся здесь знаний строителями был построен зал колодца кристаллов (место предыдущей сцены).

Персонаж, сделавший успешную проверку Магии, заметит, что этот зал наполнен могущественной магией, в том числе и теми магическими силами, что позволяют скульптурам из кристаллов парить в воздухе.

Магия Сл 15: Мудрецы и архимаги древних эльфийских королевств сохраняли свои знания в магических рунных камнях, называемых тел'киира и селу'киира. Обычно, это небольшие рунные камни, размером не более двух с половиной — пяти сантиметров в диаметре. Парящие здесь кристаллические конструкции — это селу'киира огромных размеров.

Магия Сл 23: Рунные камни могли не только хранить информацию, подобно обычным книгам, они также могли использоваться как книги заклинаний, хранить воспоминания и наделять магическими способностями или обучать им. Так, например, селу'киира способна мгновенно наделить знаниями и



заклинательными способностями архимага. Большая часть селу'киира наделена неким подобием разума и способны уничтожить персонажей, которых они посчитают недостойными стать их владельцами.

Противостояние Фиделе

Воительница в чёрных доспехах — жентаримский капитан Фиделе, опытная наёмница, обладающая военными и магическими навыками. Под бдительным присмотром жентаримских солдат она тщательно изучает содержимое библиотеки, хранящейся в парящей селу'киира. Если персонажи сделают успешную групповую проверку Скрытности со Сл 15, то смогут неожиданно подобраться к врагам. Если проверка провалена, то, вместо того, чтобы напасть, Фиделе начинает диалог.

Если у Фиделе есть возможность начать диалог, прочтите:

Воительница, держащая Алмазный посох, перестаёт петь и отходит от парящего кристалла. Она настроженно смотрит на вас, держа руку на рукояти меча. «Я не знаю кто вы, — говорит она, — но мы первыми нашли эту сокровищницу. И я не собираюсь пускаться наутёк от первой же банды грабителей гробниц. Здесь нет ничего, что вы могли бы забрать с собой, так что поищите-ка эльфийские сокровища где-нибудь в другом месте».

Фиделе хочет выяснить, что здесь делают персонажи, а затем убедить их уйти. Она готова пообещать что угодно, поскольку всё равно не намерена соблюдать свои условия. Используйте следующие рекомендации для определения того, что она ответит персонажам.

Что вы тут делаете? «Изучаю эльфийские знания, которые вы неспособны понять. И, если вы не возражаете, я вернусь к работе, а не буду болтать попусту».

Отдай посох. «Пожалуй, нет. Но я готова продать его вам, когда закончу» (это ложь, Фиделе намерена оставить посох себе).

Вы напали на Хэп. «А, так всё из-за этого? Орки, действительно, немного перестарались во время нападения. Дайте мне закончить свои дела здесь, и я вернусь с вами в Хэп, чтобы возместить ущерб всем пострадавшим» (это ложь, Фиделе нет никакого дела до Хэпа и его жителей).

Почему вы предали Барсеро? «Шадовар уже и так обладает достаточной магической силой. И нет ничего хуже для Фаеруна, если Барсеро и его хозяева овладеют еще и высшей эльфийской магией. В этих кристаллах можно найти секрет, который поможет победить Нетерил и Шадовара — но лишь при том условии, что вы дадите мне закончить начатое!»

Если персонажи заявляют, что не дадут Фиделе изучать рунные камни, или нападут на неё, завяжется бой. Если же персонажи достигнут некоего перемирия с Фиделе, то её попытки продолжить работу будут прерваны внезапным появлением агентов Культа Дракона. Далее следует сцена **Воры и культисты**.

Воры и Культисты

Уровень сцены 9

Обстановка

Фиделе (P)

3 жентаримских солдата (S)

Обычно эта сцена начинается, когда персонажи или жентаримцы атакуют. Если персонажи заключили с Фиделе перемирие, то она в течение нескольких минут непрерывно изучает рунные камни, после чего появляются агенты Культа Дракона, и начинается сцена. Если события развиваются по последнему сценарию, начните с раздела «Развитие» и скорректируйте при необходимости читаемый текст.

Когда начнётся бой, прочтите:

Фиделе рычит и взмахивает Алмазным посохом, словно оружием. «Убить их!» Жентаримские солдаты выхватывают оружие и бросаются в атаку.

Развитие

К началу третьего раунда боя в зал врываются агенты Культа Дракона и останавливаются на входе.

Человек, лидер культа

12 человек культистов

Когда появятся культисты, прочтите:

Внезапно от входа в сокровищницу раздаётся шум бегущих ног. В зал врывается более дюжины одетых в серые одеяния культистов под предводительством мужчины в богатой фиолетовой мантии.

Фиделе усмехается. «Прихвостни Дретчроястера, ну конечно! Что ещё может пойти не так?» Она смотрит на членов вашего отряда, и её гнев внезапно смягчается. «Драколич хочет вернуть себе посох, но, я подозреваю, что вы так же сильно не хотите этого, как и я. Культисты никого не пощадают. Что скажете? Может забудем о наших разногласиях и вместе убьём этих псов? Решайте! Быстрее!»

«Наш враг лишь тот, в чьих руках Алмазный посох», — возражает человек в фиолетовой мантии, — «Помогите нам победить жентаримцев, и вы заслужите нашу верность!»

Культисты, которых персонажи победили в пятой сессии, были частью этой большой группы. Если кому-то из культистов тогда удалось выжить, то они тоже здесь.

Персонажи могут выбрать сторону жентаримцев или Культа Дракона. Дайте игрокам время выбрать сторону. Если игроки отказываются сражаться на чьей-либо стороне, то и жентаримцы, и Культ Дракона бросают половину своих сил в бой с персонажами, а вторую половину — в бой с другой фракцией. В этом случае, Фиделе нападает на персонажей, а лидер культа на того, кто держит в руках *Алмазный посох*. Бой возобновляется, как только персонажи приняли

решение, не давая больше времени его изменить. Бросьте инициативу за культистов и продолжайте. Если персонажи выбрали чью-то сторону, позвольте игрокам совершать броски атаки и урона за своих временных союзников и смотрите раздел «Тактика».

Лидер культа		Контроллер 7 уровня	
Средний природный гуманоид, человек			
Хиты 77, Ранен 38		Инициатива +3	
КД 21, Стойкость 18, Реакция 19, Воля 20		Внимательность +11	
Скорость 6			
Стандартные действия			
⚔ Посох (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +12 против КД			
Попадание: Урон 2к8 + 3			
⚡ Слово грома (звук, инструмент) ♦ Неограниченный			
Атака: Близкая волна 3 (все враги в волне); +10 против Стойкости			
Попадание: Урон звуком 1к10 + 6, лидер сдвигает цель на 3 клетки			
Промак: Лидер может сдвинуть цель на 1 клетку.			
🌀 Подчинение (инструмент, очарование) ♦ Перезарядка ⏏⏏⏏			
Атака: Дальноточный 5 (одно замедленное существо); +10 против Стойкости			
Попадание: Цель не может использовать атакующие таланты до окончания следующего хода лидера.			
Действия движения			
🌀 Проклятый прыжок (телепортация) ♦ На сцену			
Эффект: Близкая вспышка 5 (одно замедленное существо во вспышке); лидер и цель телепортируются, меняясь местами.			
Малые действия			
⚡ Проклятье драконьего огня ♦ Неограниченный (очарование, инструмент) (1/раунд)			
Атака: Близкая вспышка 5 (один враг во вспышке); +10 против Воли			
Попадание: Цель замедлена. Всякий раз, когда по цели попадает атака или цель попадает атакой по лидеру культистов, цель получает урон огнём 5			
Навыки Магия +10, Природа +11, Скрытность +8			
Сил 10 (+3)	Лов 11 (+3)	Мдр 17 (+6)	
Тел 13 (+4)	Инт 15 (+5)	Хар 14 (+5)	
Мировоззрение Злое Языки Драконий, Общий			
Снаряжение мантия, посох			

12 культистов		Миньон-налётчик	
Средний природный гуманоид, человек		7 уровня	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не причиняет миньону урон		Инициатива +5	
КД 21, Стойкость 20, Реакция 17, Воля 18		Внимательность +4	
Скорость 6			
Особенности			
Боевое усердие			
Всякий раз, когда культист попадает атакой в броске, цель до конца следующего хода культиста предоставляет всем боевое превосходство.			
Стандартные действия			
⚔ Дубинка (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +12 против КД			
Попадание: Урон 7			
Навыки Скрытность +8			
Сил 14 (+5)	Лов 14 (+3)	Мдр 12 (+4)	
Тел 13 (+4)	Инт 10 (+3)	Хар 13 (+4)	
Мировоззрение Злое Языки Общий			
Снаряжение мантия, дубинка			

Фиделе (Р)		Элитный громила 7 уровня (лидер)	
Средний природный гуманоид, человек			
Хиты 192, Ранен 96		Инициатива +5	
КД 19, Стойкость 20, Реакция 18, Воля 19		Внимательность +4	
Скорость 6			
Спасброски +2; Единицы действия 1			
Особенности			
☀ Тактическая проницательность ♦ Аура 5			
Фиделе и союзники в ауре получают боевое превосходство против любого существа, смежного с другим союзником Фиделе			
Жентаримская фаланга			
Пока солдат смежен с союзником, враги не могут получить над Фиделе боевое превосходство за счёт окружения.			
Стандартные действия			
⚔ Длинный меч или Посох (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +12 против КД			
Попадание: Урон 2к8 + 9			
⚔ Двойная атака ♦ Неограниченный			
Эффект: Фиделе совершает две стандартные атаки.			
⚡ Дуговой удар оружием (оружие) ♦ Перезарядка ⏏⏏			
Атака: Близкая вспышка 1 (враги во вспышке); +10 против Реакции			
Попадание: Урон 3к8 + 7, Фиделе может толкнуть цель на 1 клетку, цель падает на землю.			
Промах: Фиделе может толкнуть цель на 1 клетку.			
Действия по условию			
Клич триумфа ♦ На сцену			
Триггер: Союзник в пределах 10 клеток от Фиделе попадает атакой по врагу, над которым у него есть боевое превосходство, но это не критическое попадание.			
Эффект (свободное действие): Близкая вспышка 10 (вызвавший срабатывание союзник во вспышке); вызвавший срабатывание союзник совершает критическое попадание			
Навыки Магия +9, Атлетика +12, История +9, Запугивание +11			
Сил 18 (+7)	Лов 14 (+5)	Мдр 12 (+4)	
Тел 16 (+6)	Инт 13 (+4)	Хар 16 (+6)	
Мировоззрение Злое Языки Общий			
Снаряжение Латные доспехи, длинный меч, Алмазный посох Чомильы			

3 жентаримских солдата (S)		Солдат 5 уровня	
Средний природный гуманоид, человек			
Хиты 63, Ранен 31		Инициатива +6	
КД 21, Стойкость 18, Реакция 17, Воля 16		Внимательность +2	
Скорость 5			
Особенности			
Жентаримская фаланга			
Пока солдат смежен с союзником, враги не могут получить над солдатом боевое превосходство за счёт окружения.			
Стандартные действия			
⚔ Длинный меч (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Рукопашный 1 (одно существо); +10 против КД			
Попадание: Урон 2к8 + 4, и цель становится замедленной до конца следующего хода солдата.			
🏹 Арбалет (оружие) ♦ Неограниченный			
Атака: Дальноточный 15 (одно существо); +10 против КД			
Попадание: Урон 2к8 + 4.			
Действия по условию			
⚔ Удар щитом (оружие) ♦ Неограниченный			
Триггер: Замедленный враг добровольно покидает клетку, смежную с солдатом.			
Атака (немедленное прерывание): Рукопашный 1 (одно существо); +10 против КД			
Попадание: Урон 2к6 + 6, и цель сбивается с ног.			
Сил 18 (+6)	Лов 15 (+4)	МДр 11 (+2)	
Тел 15 (+4)	Инт 10 (+2)	Хар 12 (+3)	
Мировоззрение Злое Языки Общий			
Снаряжение Чешуйчатый доспех, длинный меч, арбалет, 20 арбалетных болтов, тяжёлый щит			

Тактика

Фиделе ведёт жентаримцев в бой. Её солдаты сражаются в сомкнутом строю, чтобы получать выгоду от её ауры и *жентаримской фаланги*. Во время боя Фиделе использует атакующий талант *Алмазного посоха*, но не прибавляет бонус улучшения или критического урона посоха к своим талантам.

Культисты бросаются в ближний бой, в то время как их лидер остаётся на верхнем ярусе для совершения дальнбойных и зональных атак. Несмотря на то, что он держит любое данное персонажам обещание, он не переживает из-за того, что может навредить новым союзникам *словом грома*.

Лидер культа сражается до тех пор, пока не падёт последний культист, затем спасается бегством. Фиделе убегает, когда повержен последний жентаримский солдат.

Союзная фракция не нарушает соглашения до тех пор, пока его не нарушают персонажи или пока не будет повержена враждебная фракция. Поскольку всем сторонам конфликта нужен *Алмазный посох*, выжившая фракция оборачивается против персонажей, если те пытаются завладеть посохом.

ПОДСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если отряд состоит из четырёх персонажей, уберите из сцены одного жентаримского солдата и шесть культистов. Если отряд состоит из шести персонажей, добавьте одного жентаримского солдата и четырёх культистов.

Особенности местности

Освещение: Светящиеся кристаллические колонны освещают область ярким светом.

Мерцающий пруд: Глубина пруда 3 метра (Атлетика Сл 10 для плавания). Чтобы выбраться из воды на край пруда требуется действие движения. Вода заряжена энергией излучения. Существо, завершающее свой ход в воде, получает урон излучением 5, но приобретает сопротивляемость некротической энергии 5 до конца сцены.

Палящие кристаллы: Высота кристаллических колонн — 6 метров. Нижний конец каждого кристалла находится на высоте 3 метров от поверхности пруда.

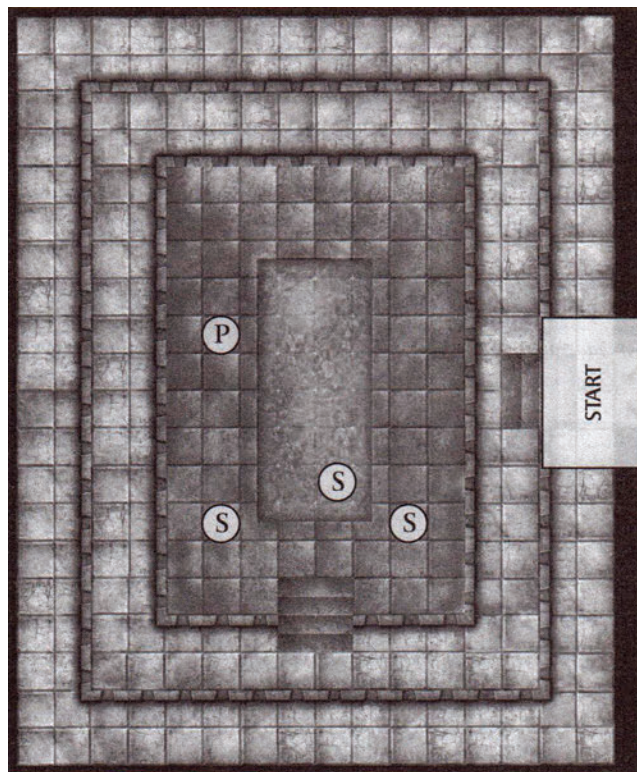
Ступени: Ступени между ярусами крутые и считаются труднопроходимой местностью.

Ярусы: Каждый ярус возвышается над следующим на три метра, но покатые стены между ярусами предоставляют бонус +2 к спасброскам от падения с края. Стены гладкие. Чтобы по ним лезть, требуется проверка Атлетики со Сл 20.

Награда

Каждый персонаж получает 800 Оп за общение с Фиделе и бой на этом собрании.

Сокровище: У поверженных врагов есть украшения, драгоценные камни и деньги общей стоимостью по 150 зм на персонажа. Персонажи также получают *Алмазный посох Чомиллы*.



Открытие сокровищницы

Если персонажи победили жентаримцев и культистов, *Алмазный посох* переходит в их владение. Имани ждёт их возвращения, но персонажи свободны в своём выборе и могут сначала изучить содержимое сокровищницы ради своей выгоды — или оставить посох себе.

Раскрытие всех ресурсов Сокровищницы Песни неподвластно искателям приключений. Но каждый персонаж отряда может использовать посох, чтобы получить небольшую толику знаний или сил Уваерена. Во-первых, персонаж эльф или полуэльф, а также тот, кто тренирован в Магии, может изучать одну из кристаллических структур непрерывно в течение 8 часов, оставаясь в пределах 5 клеток от нее всё это время. К концу периода изучения каждый персонаж в отряде может взять в руки посох и сказать, какой из приведенных ниже даров он предпочитает.

- ♦ Тренировка в Истории, Магии, Подземельях, Природе, Религии или Целительстве (на выбор персонажа).
- ♦ Повышение Интеллекта, Мудрости или Харизмы на +1 (на выбор персонажа).
- ♦ Бонусная черта Железная Воля, Посвящённый в Магию, Фокусировка в Навыке или Языковед (на выбор персонажа).
- ♦ Знание о местонахождении огромного тайника с сокровищами или конкретного магического предмета (на выбор Мастера).

Каждый персонаж моментально получает то, что просит, и интуитивно понимает, что выбор можно было сделать всего один раз, и повторная попытка использовать посох, чтобы получить ещё один дар не даст желаемого результата. Если персонаж не прислушивается к внутреннему голосу и делает повторный запрос, то посох исчезает, телепортируясь в случайное место в ожидании более достойного обладателя.

Постоянные бонусы, подобные тем, что описаны здесь, должны быть необычным событием в любой кампании. Опять же, персонажи не каждый день раскрывают секреты эльфийской библиотеки тысячелетней давности. Если вы планируете продолжить эту кампанию, возможно, вы захотите сделать сокровищницу более надёжной или опасной, поскольку и другие персонажи попытаются заполнить её силу.

Алмазный посох Чомиллы Уровень 11 редкий

Это полуметровый скипетр, вырезанный из одного огромного кристалла, с великолепной прозрачной сферой на конце.

Инструмент: Посох 9 000 зм
Бонус улучшения: +3 к броскам атаки и урона
Критический: +2к8 урона, и цель изумлена (спасение оканчивает)

Свойства

- ◆ Вы получаете бонус предмета +3 к проверкам знаний и проверкам знаний о чудовищах.
- ◆ Вы понимаете язык, на котором с вами говорят, а также вы можете сделать так, чтобы вашу речь поняло существо, наделённое даром речи.

Атакующий талант (Очарование) ◆ На день (Свободное действие)

Триггер: По врагу попала рукопашная атака, сделанная этим инструментом.

Эффект: Этот враг становится ошеломлённым (спасение оканчивает).

Приём ◆ На сцену (Свободное действие)

Триггер: Вы совершаете проверку Магии, Подземелий, Природы, Религии или Целительства и недовольны результатом.

Эффект: Перебросьте проверку и используйте любой из двух результатов.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда герои победят жентаримцев и последователей Культа Дракона в противостоянии за обладание *Алмазным посохом*, их миссия успешно завершается. Сейчас персонажи могут решить, что делать с открытым ими хранилищем эльфийских знаний и пленёнными врагами.

После поражения Фиделе жентаримцы больше не интересуются *Алмазным посохом* и библиотеками Уаерена. Фиделе занималась этим по собственной инициативе и не собиралась сообщать руководству о том, что планировала предать агента Шадовара и заняться поисками эльфийских артефактов в лесах, окружающих Туманную Долину. Если ей удалось выжить, то она держит секрет о Сокровищнице Песни при себе и занимается другими личными проектами — в том числе и планами мести персонажам в будущем.

Последователи Дретчроястера из Культа Дракона продолжают поиски посоха, но поражение культистов в этом приключении значительно отбросило их назад.

Надеясь заслужить особую милость драколича, они никому не рассказали о своих подозрениях о причастности Имани к пропаже посоха. Теперь, когда они мертвы, этот секрет на какое-то время остаётся в безопасности. Однако драколич злопамятен, и любые слухи, связывающие искателей приключений с *Алмазным посохом*, обязательно побудят его к мести.

Если выжил маг Барсеро, то он продолжает плести интриги во благо Шадовара из Нетерила, а также жаждет отплатить искателям приключений за какое бы то ни было предательство. Двумличие Фиделе стало лишь первым шагом в сопротивлении Жентарима нетерильскому правлению. Не за горами серьёзное противостояние Шадовара и Жентарима, и это срочное дело не даёт Барсеро преследовать персонажей.

Мудрец Имани больше не стремится собрать экспедицию в полные чудовищ руины. Оказавшись на волоске от смерти во время набега Клыкоруких, он осознаёт, что дни его приключений подошли к концу. Но также он понимает, что *Алмазный посох* необходимо уберечь до тех пор, пока он вновь не понадобится. Имани принимает меры, чтобы посох был спрятан у кого-то, кто может лучше позаботиться о его сохранности. В благодарность за работу и возвращение артефакта, он вручает каждому персонажу по 500 зм, а также даёт им карту, крупную древнюю карту или какую-либо другую зацепку для нового приключения.