

Зал Чешуйчатого Мрака

Предварительное DUNGEONS & DRAGONS® Приключение

Автор: Майк Мирлс

Перевод: АКЛЕР

AKLER.MORTIFERUS@GMAIL.COM

Порочные кобольды вновь нападают на караваны, грабят отдалённые фермы и опустошают близлежащие земли. Все признаки указывают на появление харизматичного лидера, злодея направляющего агрессию кобольдов и сделавшего из них настоящую угрозу. Ваша задача проста: войти в полные ловушек тоннели Зала Чешуйчатого Мрака, найти и победить этого лидера. Персонажи 1го уровня прилагаются. *Living Forgotten Realms* предварительное приключение для D&D® 4й Редакции.

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

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

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

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

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

Санкционированная RPGA®-игра

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

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

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

Это приключение доступно для санкционированной RPGA игры до 31 декабря 2008 года.

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

Подготовка к Игре

Чтобы получить максимум от этого приключения вам понадобятся следующие копии книг правил D&D 4й Редакции: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* и *Monster Manual* (достаточно указанного ниже). Вы будете использовать приключение “Зал Кобольдов” из *Dungeon Master's Guide*. Это приключение обеспечит вас текстом, написанным **полужирным курсивом**, этот текст необходимо прочитать или пересказать игрокам, когда они будут готовы начать. Информация о неигровых персонажах (NPC) и монстрах приводится в сокращенном виде в тексте приключения.

Помимо самого приключения вы найдёте RPGA форму Отслеживания Сессии. Если вы играете это приключение как часть RPGA санкционированного мероприятия, то заполните и передайте эту форму вашему старшему GM после окончания игры.

Также вы можете найти 6 готовых игровых персонажей для вашей игровой сессии. Игроки могут взять любого из этих персонажей.

Как читать Блоки Статистики Монстров

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

Введение Игроков в 4-ю Редакцию

Если ваша группа ещё не достаточно опытна в D&D 4й Редакции, то потратьте немного времени для ответов на вопросы игроков об их персонажах.

Прежде чем раздать персонажей ознакомьте игроков со следующими моментами:

- Практически любое действие совершается броском кубика d20. Прибавьте к броску различные бонусы - ваш результат должен быть как можно более высокий. Если вы хотите провести атаку, убедитесь, что вы сказали DM, против какой защиты направлена атака прежде, чем огласите результат.
- Ваши защиты это статические значения. Атакующий всегда бросает кубик на попадание (если в описании способности не сказано обратное).
- Ваши очки здоровья отражают вашу способность оставаться в бою. У вас так же есть дневное исцеление которое вы можете использовать чтобы вылечить себя до вашего максимума очков

здоровья один раз за столкновение (взяв действие Второе Дыхание). Вы так же можете взять короткий отдых, чтобы, используя дневное исцеление, полностью вылечить себя.

Когда вы используете все ваши дневные исцеления, то вы больше не сможете вылечиться сегодня.

- У вас есть 3 типа действий, которые вы можете совершать в свой ход:

Одно стандартное, одно движение и одно малое.

Стандартное действие обычно борётся для использования сил или второго дыхания. Действие движения обычно используется для перемещения зависимое от вашей скорости. Малое действие используется для других небольших эффектов (например, для открывания двери).

Вы всегда можете поменять стандартное действие на дополнительное малое действие или действие движения, и/или поменять действие движения на дополнительное малое действие.

- Всё движение считается в клетках. Диагональное движение позволяет и стоит одну клетку.
- Силы могут быть использованы неограниченное число раз, раз за столкновение или один раз в день. Обычно продолжительность большинства эффектов довольно мала (до конца вашего следующего хода) или позволяет делать каждый ход спасбросок от него.
- Спасброски оберегают вас от продолжительных эффектов. Просто бросьте d20. Если выпало 10 или выше, вы прокинули спасбросок и эффект прекратился.
- Вы начинаете игру с 1 очком действия и по ходу игры можете накопить больше. Вы можете использовать очко действия, чтобы получить дополнительное стандартное действие на своём ходу.
- Все другие правила могут быть объяснены в процессе игры, особенно если время ограничено.

Фон Приключения

Разрушенный замок ныне известный как Зал Чешуйчатого Мрака когда-то был твердыней небольшого лорда, окруженной рядом стен, малыми укреплениями и другими сооружениями. Таким оно было многие годы назад, а сейчас былая слава лорда, как и его имя, были забыты. Сегодня замок называется Залом Чешуйчатого Мрака после того, как бесчисленные племена кобольдов наводнили эти места. В Лесу Плаща есть много мест, где деревья растут особенно густо, здесь некогда были пышные сады и парки.

В развалинах обитает, по крайней мере, дюжина племён кобольдов, прячущихся в бесчисленных тоннелях, руинах и подвалах оставшихся здесь. Племена воюют друг с другом, нападают на прилегающие поселения и атакуют проходящие караваны. Однажды они объединились, но экспедиционные силы Врат Балдура сокрушили силы завоевателей. С тех самых пор кобольды вновь жили в разногласии.

Однако позже, кобольды стали более агрессивны.

Одно из племён, Пинатели Черепов, украли выделанную шкуру зелёного дракона, предназначавшуюся для создания чешуйчатого доспеха. Персонажей нанимают для того, чтобы они проникли в логово Пинателей Черепов, часть Зала Чешуйчатого Мрака известная как Башня Мерцающей Тени, и вернули эту вещь.

Персонажи

В начале приключения, до того как вы прочтёте Введение Игроков, дайте игрокам возможность выбрать себе персонажей. Если у вас за столом 5 игроков, то не используйте полу-эльфа варлока. Если игроков 4, то не используйте халфлинга паладина.

Убедитесь, что вы можете ответить на любые вопросы по поводу персонажей. Дайте игрокам немного времени на ознакомление, но не более получаса. Когда они будут готовы начать, прочитайте Введение Игроков.

Вождение Для 4 Персонажей

Это приключение использует таблицы для 5 или 6 игровых персонажей. Если их всего 4, то сделайте следующие изменения в битвах:

- Уменьшите число кобольдов налётчиков в Зоне 1 до двух.
- Уменьшите число кобольдов налётчиков в Зоне 2 до двух.
- Уменьшите число кобольдов метателей в Зоне 3 до одного.
- Уменьшите число кобольдов метателей в Зоне 4 до одного и уберите заострённого кверху дрейка.

- Уменьшите количество очков здоровья белого дракона в Зоне 5 до 186. Показатель ранения дракона теперь равен 93.

Использование Зала Кобольдов

Когда вы будете готовы начать приключение, перейдите к странице 210 *Dungeon Master's Guide*. Для начала вы можете прочитать текст из Введения Игроков, но проводите приключение так, как описано в *DMG*.

Введение Игроков

Прочитайте или перескажите игрокам следующее:

Вы были наняты драконорожденным магом-кузнецом по имени Нардрил Кузнечный Молот для возвращения похищенной чешуи дракона, которая была украдена из каравана проходившего около Леса Плаща. Используя различные ритуалы и предсказания, Нардрил смог определить, что его имущество было украдено кобольдами племени Пинателей Черепов. Пинатели Черепов живут в Зале Чешуйчатого Мрака - большом и массивном поместье долгие годы лежащем в руинах. В этих руинах живёт около дюжины различных кобольдских племен. Нардрил предостерегает вас, чтобы вы путешествовали осторожно, ведь кобольды могут напасть на вас. И всё же, кобольды известны своей капризной природой. Племена скорее будут воевать друг с другом, чем объединяться в поисках союзников.

Для племени кобольдов очень странно демонстрировать такое агрессивное поведение и Нардрил боится, что какая-то большая сила толкает их на преступления. Он предупреждает вас, что вы можете встретиться с чем-то большим, нежели с кучкой простых кобольдов.

С помощью карты выданной вам Нардрилем, вы добираетесь до разрушенной внешней башни стражи, являющейся логовом Пинателей Черепов. Следуя указаниям, вы смогли открыть напольный люк с ловушкой, ведущий в логово кобольдов.