

DUNGEONS
& DRAGONS

ДЭБЕРРОН

ТЕНИ
ПОСЛЕДНЕЙ ВОЙНЫ



КЕЙТ БЕЙКЕР

ХОЧЕШЬ ЕЩЕ УЗНАТЬ ОБ ЭБЕРРОНЕ, ЗАХОДИ НА WWW.VALDMALEX.NAROD.RU



Открой для себя новый игровой мир!!!

Масса новых возможностей, авантюры и тайн.

Абсолютно новое в мире настольных ролевых игр

Руководство по Игровому миру Эберрон от Студии Фэнтези «РНАТОМ»

Хочешь получить подсказку, узнать ответ на вопрос, поделится мнением, просто пообщаться в дружеской компании???

Заходи на **Форумы Мира Ролевых Игр**, самая крупная община фанатов РПГ, где собираются одни из самых опытных и знающих ролевики.

www.forums.rpgworld.ru



ТЕНИ ПОСЛЕДНЕЙ ВОЙНЫ

Приключение для персонажей 2-го уровня

АВТОР

Кейт Бейкер

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИДЕИ И РАЗРАБОТКА

Билл Славишек

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР

Кристофер Перкинс

ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК

Эндрю Финч

ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР

Ким Мохан

ДИРЕКТОР РПГ R&D

Билл Славишек

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР

Роберт Рапер

ХУДОЖНИК ОБЛОЖКИ

Вейн Рейнольдс

ДИЗАЙНЕР СТИЛЯ ОБЛОЖКИ

Дэниел Хокинс

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Лиза Хэнсон

КАРТОГРАФЫ

Дэннис Каут
Роб Лаззаретти

СПЕЦИАЛИСТ ПО ПЕЧАТИ

Кармен Чеунг

ДОПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА

Кандис Бейкер

ВЕДУЩИЕ ПО ПРОИЗВОДСТВУ

Джош Фисчер
Рэндалл Крюс

ИЛЛЮСТРАТОР КНИГИ

Томми Кастилло

ГРУППА ЛОКАЛИЗАЦИИ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Студия ФЭНТЕЗИ «PHANTOM»

РЕДАКТОР: Валентин Дмалекс

ПЕРЕВОД: Keleb, Light Night

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: Валентин Дмалекс

опечатки исправлены согласно файлу за 12/03/04

DUNGEONS & DRAGONS

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH

GREAT BRITAIN



веб-сайт фирмы производителя
www.wizards.com/dnd

Based on the original Dungeons&Dragons® rules created by Gary Gygax and Dave Arneson and the new Dungeons&Dragons game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

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

Dungeons&Dragons, D&D, Eberron, DungeonMaster, d20, d20System, Wizards of the Coast, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, all other Wizards of the Coast product names and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and other countries. All characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors.

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 here in 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. Printed in the U.S.A. ©2004 Wizards of the Coast, Inc.

620-85410-001-EN 387604321 First Printing: July 2004

ВВЕДЕНИЕ

В этом приключении судьба отправит команду из 4 персонажей 2-го уровня в дальнюю дорогу, на поиски артефакта невиданной и ужасной силы. После небольших изменений оно подойдет и для большего или меньшего числа игроков.

Для полноценной игры вам потребуются следующие книги по D&D: *Руководство игрока*, *Руководство мастера подземелий*, *Справочник Монстров* и *Руководство по Игровому Миру Эберрон*.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В *Тенях Последней Войны* находят свое продолжение события, начавшиеся в *Забывтой кузне* (этот модуль для персонажей первого уровня вы можете найти на страницах *Руководства по Игровому Миру Эберрон*). Напомним, тогда по заданию Элайдрен д'Каннит группа искателей приключений разыскала древнюю схему - часть матрицы создания, использовавшейся мастерами Дома Каннит. Для этого им пришлось, преодолевая трудности и опасности, спуститься в самые глубины Шарна и сразиться с приспешниками Лорда Лезвий - предводителя радикально настроенной группы кованых.

Но вот зачем Элайдрен д'Каннит разыскивает части древней матрицы? Чтобы разобраться в этом, необходимо хорошо знать историю Дома Каннит. Когда в самом конце Последней Войны в результате взрыва магической энергии государство Сайр - родина Дома - было уничтожено, вместе с ним погибли и глава дома, и его многие влиятельные члены.

Всего лишь через четыре года после того, как Сайр стал Землями Скорби, дом Каннит фактически раскололся на три части: Западный Каннит, Южный Каннит и Восточный Каннит. Западный Каннит, с штаб-квартирой в Файрхэвене и возглавляемый Джорланной д'Каннит, ведет дела в Аундаире, Трейне и Элдиинских Владениях. Во главе Южного Каннита стоит Меррикс д'Каннит; из Шарна он руководит политикой дома в Бреландии, Зиларго и Даргууне. Влияние Восточного Каннита с штаб-квартирой в Корте распространяется на Каррнат, Твердыни Мрор и Лазарские Княжества. Руководит им Зорлан д'Каннит. Уже знакомая искателям приключений Элайдрен д'Каннит официально принадлежит Восточному Канниту, однако на деле трудится во благо южной ветви.

Что касается матриц создания, то их существует различное множество; одни применяются при магическом изготовлении самых обыкновенных предметов, с помощью других же можно создавать необычайно мощные магические предметы. Схема, обнаруженная в заброшенной кузне Дома Каннит, расположенной в глубинах Шарна, является одной из четырех частей древней матрицы создания. Интересно, что эта часть матрицы вовсе не была создана руками мастеров Дома Каннит. Кедран д'Каннит нашел ее где-то в таинственных дебрях Ксен'дрика незадолго до начала Войны Метки, примерно полторы тысячи лет назад.

Так что же нашел Кедран? В его руках оказалась одна из четырех частей, составляющих матрицу создания, а также каменная табличка с описанием самой матрицы. Поскольку конфликт в Войне Метки обострялся все сильнее и сильнее, Кедран решил спрятать схему в своей тайной мастерской, где она пролежала до сегодняшних дней и совсем недавно была обнаружена группой искателей приключений.

Кедран оставил после себя множество записей, и уже не одну сотню лет они представляют огромную ценность для дома Каннит. Некоторые из этих записей описывали матрицы создания, которые Кедран изучал в ходе своих экспедиций в глубины Ксен'дрика. Благодаря ним стало возможно создание собственных матриц, используемых магами-техниками и изобретателями Дома Каннит. Одна из рукописей, дневник Кедрана д'Каннит, указывающий на месторасположение его тайного хранилища, была, казалось бы, окончательно утрачена, однако ее обнаружил профессор Университета Моргрейва Бонал Гельдем. Он сотрудничал с леди Элайдрен, пока не был убит агентом Лорда Лезвий. Именно тогда дневник и попал в руки искателей приключений.

Наиболее ценную часть наследия Кедрана - записи о той самой матрице из четырех частей - последние восемьсот лет хранит семья барона Меррикса д'Каннит. Также существуют две неполные копии этих записей. Одна находится в руках Восточного Каннита и их союзников - Ордена Изумрудного Когтя. Другая хранилась в секретной лаборатории Дома Каннит в Сайре. После гибели Сайра старейшины дома унесли с собой в могилу все сведения о расположении лаборатории, однако распространившееся незадолго до этого слухи об увенчавшихся успехом исследованиях стали причиной настоящей охоты за местонахождением лаборатории и секретами, раскрытыми учеными.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В поисках матрицы и схем, его составляющих, на земле Ксен'дрика сталкиваются три силы: Южный Каннит с Элайдрен д'Каннит во главе поисков (хотя она сама утверждает, что служит Западному Канниту), кованые Земель Скорби, возглавляемые Лордом Лезвий, а также Орден Изумрудного Когтя (сотрудничающий с Восточным Каннитом). Первая часть матрицы, благодаря находчивости,

ЗАБЫТАЯ КУЗНЯ

Лучше всего будет, если игроки прежде примут участие в событиях *Забывтой Кузни*. Это приключение можно найти на страницах книги *Руководство по Игровому Миру Эберрон*. Впрочем, при желании можно начать и с *Теней Последней Войны*, правда, придется внести некоторые изменения в ход событий. В этом случае кто-то другой обнаружил первую схему, и приключенцы ранее не встречались с леди Элайдрен. Она входит с ними в контакт, поскольку они кажутся способными выполнить ее задание, тем бо-

отваге и слаженным действиям авантюристов в ходе событий *Забывтой Кузни*, теперь в руках Южного Каннита. Сама матрица и вторая схема, судя по всему, находятся где-то на заводе Белый Очаг, если, конечно, от нее что-то осталось и если ее все еще можно отыскать среди руин в Землях Скорби. Третью схему уже сумел отыскать Орден Изумрудного Когтя, однако об этом никому пока не известно.

Действия начинают разворачиваться в Шарне. Леди Элайдрен снова просит искателей приключений о помощи, обещая щедро их наградить. Из Шарна им придется отправиться в Даргуун и узнать, где находится Белый Очаг, а затем в Землях Скорби отыскать схему и соответствующую ей марицу прежде, чем это удастся кому-либо другому.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ШАРН

Приключение начинается там, где закончились события *Забывтой Кузни* - в Шарне, Городе Башен. После того, как схема в форме звезды была найдена и благополучно передана леди Элайдрен д'Каннит, та просила приключенцев периодически заглядывать на почтовую станцию дома Сивис в башне Бармин - вдруг у Дома Каннит для них найдется еще какая-нибудь работа.

В Шарне происходят следующие события:

- ▶ Игроки обнаруживают, что почтовая станция подверглась нападению кобольдов-мародеров и что сообщение от дома Каннит было похищено.
- ▶ С гигантской соевой леди Элайдрен посылает приключенцам второе письмо, в котором она просит вновь встретиться с ней в таверне «Сломанная Наковальня». Она опасается, что ее роль в недавних событиях была раскрыта и что ей грозит неминуемая опасность.
- ▶ В «Сломанной Наковальне» приключенцы даже не успевают присесть, чтобы переговорить с леди Элайдрен, как туда врывается кованный - прислужник Лорда Лезвий - с группой кобольдов-наемников.

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ (УРС 1)

Очередной дождливый денек в Шарне - очередная возможность ввязаться в какое-нибудь опасное дело. Авантюристы не спеша направляются к башне Бармин - на почтовую станцию дома Сивис. Зачитайте.

Вы подходите к башне Бармин по скользкому от дождя мосту. Вдалеке слышатся раскаты грома. Крупные капли размеренно падают с неба, проливаясь небольшими водопадами по покатым крышам и перилам балконов. Впереди себя вы замечаете, что дверь почтовой станции распянута странным образом и висит на одной петле. Вспышка молнии на мгновение освещает зловещую картину - и как будто бы изнутри раздается чей-то стон.

Позвольте игрокам беспрепятственно попасть внутрь. Однако они опоздали: приключенцам остается только убедиться, что их делами снова кто-то заинтересовался. Читайте.

Похоже, здесь только что побывал слон. Вся мебель раскидана в беспорядке, столы и стулья поломаны и опрокинуты. За стойкой, поверх опрокинутых полок и горы свитков и кусков пергамента распласталась женщина-гном - служащая станции. К счастью, она жива, однако без сознания и тихонько стонет.

Клерка можно привести в чувства простой проверкой навыка Лечение (КС 10) или любой целительной магией. Придя в сознание, она садится, моргает и пытается встать. "Сообщения!" - вдруг вскрикивает она, - "мне нужно посмотреть, что с ними случилось!"

Развитие событий: Чтобы понять, что же именно произошло, игроки могут осмотреть помещение или расспросить клерка.

Некоторые результаты принесет проверка навыка Поиск (результат лучшего броска включает в себя всю информацию, которую дают худшие броски).

Поиск КС 10: Игроки замечают камни для пращи, раскиданные по полу.

Поиск КС 15: Игроки замечают в лужице пролитых возле опрокинутого стола чернил несколько следов маленьких когтистых лап. Они принадлежат как минимум двум разным представителям одной и той же человекоподобной расы. Успешная проверка навыка Искусство Выживания (КС 15) или Знание (природа) (КС 20) позволяет определить, что это следы кобольдов.

Поиск КС 20: Игроки замечают на лежащем куске пергамента более крупный след намочшей от дождя ноги с раздвоенным большим пальцем. Успешная проверка навыка Искусство Выживания (КС 15) или Знание(тайное) (КС 20) позволяет узнать в нем след кованного.

Клерк не сразу, но узнает приключенцев: после удачно выполненного поручения леди Элайдрен они частенько заглядывали. Она рассказывает, что на станцию ворвалась банда минимум из четырех кобольдов. Как только кобольды скрутили ее и убедились, что в здании больше никого нет, внутри появилась фигура человеческого роста в темном плаще.

"У незнакомца был низкий грохочущий голос", - говорит служащая, - "сильный и пугающий. Кобольды беспрекословно подчинились ему. Он спросил, поступали ли сообщения для Вас", - она показывает на персонажа, с которым в последнее время чаще всего общалась. - "Это было какое-то удивительное совпадение. Я как раз записала с говорящего камня сообщение для Вас. Скорее всего, я невольно взглянула на свиток у меня в руках, а тот тип в плаще - он выхватил у меня свиток, а потом ударил меня - и дальше я ничего не помню".

Клерк не может раскрыть содержание письма. Просто служащие дома Сивис специально обу-

чены - в целях сохранения конфиденциальности переписки, равно как и для их собственной безопасности - тут же забывать записываемые ими сообщения. Удачная проверка Дипломатии (КС 15) или скромная сумма в пять золотых, конечно, сделают свое дело. Служащая, правда, с неохотой, сообщит, что помнит адресанта письма - леди Элайдрен д'Каннит. Впрочем, если приключенцы захотят узнать содержание сообщения, клерк ничем не сможет им помочь: "Нет, наверное, это вовсе не мое дело",- скажет она и нервно начнет проверять сохранность других сообщений и драгоценного говорящего камня. Убедившись в их целостности и сохранности, она бегло оглядит помещение и заметит, что больше ничего украдено не было: нетронутыми оказались даже деньги в кассе.

ПРОСЬБА О ПОМОЩИ (УРС 3)

На улице у игроков есть лишь пара мгновений, чтобы решить, что же делать дальше, перед тем как нечто большое приземляется прямо перед их носом. Зачитайте.

Вы постепенно удаляетесь от почтовой станции, и дождь становится все слабее и слабее. За башней на террасе толпится народ - не менее дюжины человек; возле поворота стены дети, весело смеясь, плещутся в грязных лужах; купец неспешно толкает пустую теле-

Друзья. Обычные способы связи, похоже, более не вызывают доверия. Чтобы доставить письмо лично вам в руки, мне пришлось прибегнуть к помощи такого вот необычного гонца.

Вы уже один раз выручили меня, теперь мне снова нужна помощь. У меня мало времени. Мне кажется, мои враги уже выследили меня, они совсем близко. Пожалуйста, поспешите. Я буду ждать вас в таверне «Сломанная Наковальня» - там, где мы впервые обсуждали нашу совместную работу. Прошу, приходите как можно скорее. Мне кажется, мы все в большой опасности.

Ваша Леди Э.

гу - он наверняка возвращается с рынка. Городской стражник из под своего навеса уныло наблюдает за происходящим.

Неожиданно с высот облачного неба какое-то пернатое создание устремляется прямо на вас. Это гигантская сова, она долго кружится в воздухе перед тем, как бросить к вашим ногам футляр для свитков.

Гигантская сова бросает свой груз и устремляется назад.

Существо: гигантская сова не собирается нападать - сражаться с ней глупо и вовсе не нужно. Тем более, она очень опасный противник для персонажей низкого уровня.

Гигантская сова: 26 хп, *Справочник Монстров*, стр. 1__.

Тактика: Если игроки атакуют сову, ближайший городской стражник кричит: "Вы что, сдурели? Какого черта вы нападаете на гонца!? Прекратите это немедленно!" Сова же с невозмутимым видом доставляет послание и пытается скрыться. Если игроки захотят ее преследовать, она будет защищаться. Стражник же, в свою очередь попытается прекратить насилие, пока никто серьезно не пострадал.

Развитие событий: Футляр запечатан воском, но без герба. Внутри находится письмо (см. иллюстрацию на этой странице).

СЛОМАННАЯ НАКОВАЛЬНЯ (УРС 4)

«Сломанная наковальня» (ею владеет дом Галланда) - это небольшая таверна и горстка комнатушек в аренду, расположенная в башне Каменщиков. Внутри довольно темно и довольно уютно, большой очаг, два вечнопылающих фонаря на стенах и несколько простых свечей распространяют приятный приглушенный свет (смотри карту на стр. 5).

Как только игроки захотят встретиться с леди Элайдрен, прочтите.

«Сломанная наковальня» - маленькая таверна, спрятавшаяся в изгибах стен башни Каменщиков. Внутри вечногорящие фонари на каждой стене освещают помещение мерцающим светом.

Сегодня в таверне лишь один посетитель - женщина в поношенном коричневом плаще. Она сидит за столиком в самом дальнем северо-восточном углу. Как только вы входите, она поднимает руку, будто бы хочет произнести заклинание, но останавливается и откидывает капюшон. Хотя ее лицо грязно, а волосы спутаны, но вы узнаете в ней ту, по чьей просьбе вам совсем недавно пришлось спуститься в глубины Шарна - Элайдрен д'Каннит.

Тогда, во время событий *Забывтой Кузни* леди Элайдрен носила дорогие украшения и прекрасные наряды из мерцающей ткани. Сейчас на ней замызганная дорожная одежда, а особо наблю-

дательный авантюрист (Поиск КС 20) может заметить, что на ней нет даже кольца-печатки дома Каннит.

Когда управляющая - женщина-халфлинг - появляется из кухни, леди королевским жестом руки отправляет ее обратно - и приглашает приключенцев присесть за ее столик. Читайте.

"Быстрее! Быстрее!" - голос леди Элайдрен звучит странно и взволнованно, - "Слава Олладре, вы здесь. Нельзя терять ни минуты!"

Она поднимает с пола кожаный рюкзак и кладет его на стол. Кожа потерта, однако медные детали не выглядят потускневшими. Рюкзак кажется пустым и легким. "Нет времени на объяснения", - испуганные глаза перескакивают то на дверь, то на вас: "В рюкзаке находятся инструкции, деньги и все необходимое. Теперь действуйте. Ответы на ваши вопросы даст письмо в левом кармане. Идите. Вам нужно мне доверять. В случае успеха я не поспею".

Леди Элайдрен не притворяется. Она действительно испугана и взволнована. Искатели схемы объявили охоту на нее. Леди отдаст рюкзак одному из игроков. Авантюристы даже не успевают задать вопрос и заглянуть в рюкзак, как внутрь врывается кованный - агент Лорда Лезвий - в компании кобольдов-наемников. Читайте.

Неожиданно входная дверь слетает с петель - и внутрь врываются четыре небольших существа - это кобольды. Парами они пролетают вдоль стен, освобождая пространство перед входом. В тот же самый момент на пороге появляется большая человекоподобная фигура в темном плаще с капюшоном и легким арбалетом в руке. Незнакомец направляет арбалет на леди Элайдрен - и стреляет.

Если в конце событий *Забывтой Кузни Сабле* удалось скрыться, тогда фигура на пороге - это он. Он вернулся и желает, наконец, покончить с леди Элайдрен, а заодно и с приключенцами. Если же Сабля мертв, то кобольдами командует Кортик - еще один элитный солдат армии Лорда Лезвий. Как и многие другие воины и командиры армии кованных, Кортик в качестве имени присвоил себе название клинка.

Противники: Кованный и его наемники ни много ни мало собираются зверски расправиться с Элайдрен д'Каннит и вырвать из ее окоченевших пальцев древнюю схему. Это приказ Лорда Лезвий.

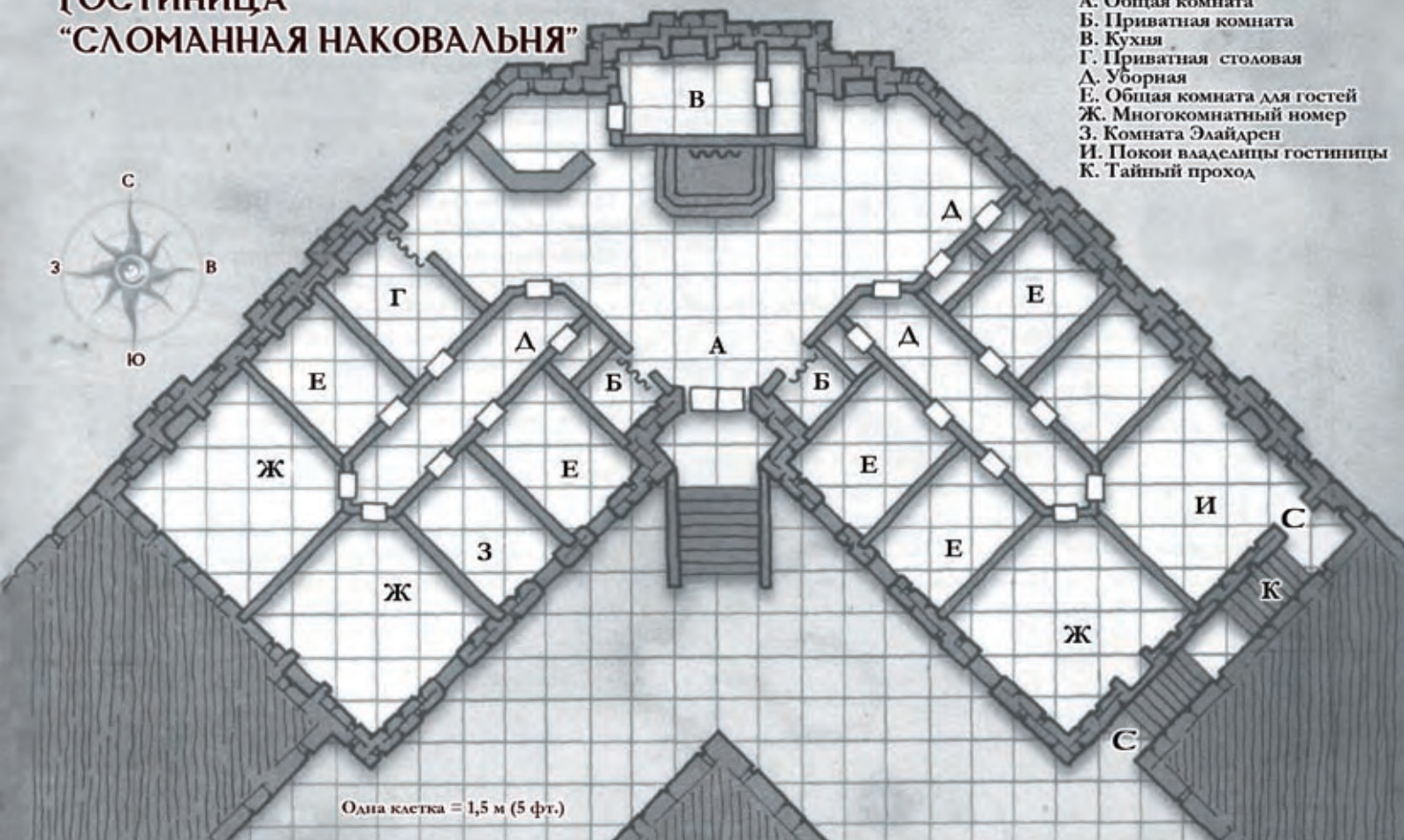
Элайдрен д'Каннит: Человек, женщина, аристократ 2/чародей 2; СВ 3; Средний гуманоид; КХП 2d8+2d4; Хп 17; Иниц. +5; Скор. 9 м (30 фт.); КД 15, касат. 11, отороп. 14; ББА +2; Захв. +1; Ат. +1 рукопашн. (1d4-1/19-20, превосходный кинжал) или +3 стрелков. (1d4-1/19-20, превосходный кинжал); Полн. Ат. +1 рукопашн. (1d4-1/19-



ГОСТИНИЦА "СЛОМАННАЯ НАКОВАЛЬНЯ"



- А. Общая комната
- Б. Приватная комната
- В. Кухня
- Г. Приватная столовая
- Д. Уборная
- Е. Общая комната для гостей
- Ж. Многокомнатный номер
- З. Комната Элайдрен
- И. Покои владелицы гостиницы
- К. Тайный проход



Одна клетка = 1,5 м (5 фт.)



20, превосходный кинжал) или +3 стрелков. (1d4-1/19-20, превосходный кинжал); СК —; СК: младшая метка Создания: *собрать воедино* 1/в день; МЗ Н; Спб: Стойк +0, Рефл +1, Воля +7; Сила 8, Ловк 13, Тело 10, Интл 14, Мудр 12, Обн 16;

Навыки и черты: Блеф +10, Концентрация +2, Дипломатия +10, Сбор Информации +8, Запугивание +8, Знание (тайное) +4, Знание (дворянство и королевский двор) +7, Чувство Мотива +8, Искусство Магии +4; Младшая метка дракона (Каннит), Улучшенная инициатива, Переговорщик.

Языки: Общий, великанов, дварфов.

Заклинания по Чародею (6/5): 0 — кислотные брызги, обнаружение магии, обнаружение яда, починка, ловкость рук; 1 — очаровать персону

Друзья.

Та семиконечная звезда, которую вы раздобыли для меня в подземельях этого города - это так называемая схема - часть матрицы, применяемой для создания как самых обыкновенных, так и магических предметов. Я выяснила, что еще одну схему - часть той же матрицы - изучала в Белом Очаге - секретной лаборатории дома в Сайре. У меня даже есть подозрения, что исследования Белого Очага как-то связаны с Днем Скорби.

Хуже всего, что я не знаю, кому доверять. Дом Каннит расколот на части, и все ищут эту матрицу ради своих, темных целей. Поэтому мне просто необходима ваша помощь. Отправляйтесь в Сайр, найдите Белый Очаг и схему.

Местонахождение лаборатории держалось в строжайшем секрете, а секрет этот с гибелью Сайра глава дома унес с собой на тот свет. Но крайней мере должен был. Но шанс у нас есть. Вам необходимо добраться до крепости дома Каннит, что близ даргуунского городка Розовая Шахта. Там вам надо будет отыскать записи обо всех лабораториях дома.

Прежде отправляйтесь в Фухаан Драал. На Кровавом Рынке отыщите Файлина. Он поможет вам добраться до Розовой Шахты. Оттуда сразу спешите в Земли Скорби - на поиски Белого Очага и второй схемы. Сама схема - вы без труда ее узнаете - адамантиновая пластинка в форме бриллианта, уместающаяся на человеческой ладони. Как только схема будет у вас - возвращайтесь в Фухаан Драал. Там я вас встречу и позабочусь о вашей награде.
Леди Э

(КС 14), *доспех мага*.

Снаряжение: Кольцо-печатка дома Каннит, браслет — жемчужина труса, *снадобье лечения средних ранений*, придворный наряд мерцающей ткани, превосходный кинжал, драгоценности (150 зм), 20 зм, 28 пм, документы в поясной сумке.

Кобольды-наемники (4): каждый по 6 хп, смотрите *Справочник Монстров*, стр. 1__.

Кортик: Кованный (мужская личность) воин 3; СВ 3; Средний, оживленный механизм; КХП 3d10+6; Хп 28; Иниц +5; Скор. 6 м (20фт.); КД 19, касат. 11, отороп. 18; ББА +3; Захв. +5; Ат. +7 рукопашн. (1d8+3/19-20, *длинный меч +1*) или +4 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); Полн. ат. +7 рукопашн. (1d8+3/19-20, *длинный меч +1*) или +4 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СК: СП 2/адамантин, свойства кованного; МЗ 33; Спб: Стойк +5, Рефл +2, Воля +2; Сила 14, Ловк 12, Тело 14, Интл 11, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и черты: Запугивание +6, Отслеживание +4; Адамантиновое тело, Улучшенная инициатива, Мощная атака, Фокусировка на оружии (*длинный меч*).

Языки: Общий.

Снаряжение: *длинный меч +1*, легкий арбалет, 6 стрел для арбалета, дорожный плащ, сумка

Свойства кованного (Экс.): иммунитет к яду, сну, болезням, тошноте, усталости, изнеможенности, эффектам, вызывающим ухудшение состояния, и высасыванию энергии.

Тактика: кобольды предпочитают ближний бой, стараясь нападать вдвоем на одного и действовать с флангов. Их предводитель кованный из дверного проема ведет арбалетный огонь. Как только у него кончатся стрелы, он выхватывает меч и идет в рукопашную. В ходе сражения Кортик изрыгает потоки грязных ругательств и проклятий в сторону приключенцев - "гнилых мясных шестерок" и "ржавых любителей тухлятины" (если в партии есть кованные). Кортик предрекает расам из плоти и крови близкий конец и обильно цитирует речи и проповеди своего хозяина — Лорда Лезвий.

Леди Элайдрен пытается спрятаться под столом. Если бандитам сразу удастся ранить ее, она выпивает *снадобье лечения средних ранений*. В случае, если разбойники вот-вот одержат победу, леди использует жемчужину труса - помещение наполняется густыми клубами дыма, а сама леди телепортируется в безопасное место.

Кованный воин бьется до конца. Он твердо намерен либо добыть схему для своего властелина, либо погибнуть. В планы наемников отступление также не входит. Кортик перед этим настолько запугал их последствиями бегства, что они готовы храбро встретить свою смерть.

Так где же схема? Леди Элайдрен отдала семиконечную звезду барону Мерриксу д'Каннит сразу, как только заполучила. А теперь Меррикс поручил леди продолжать сбор информации о матрице: "Найди остальные схемы и саму матрицу.

В них - ключ к разгадке тайн, над которыми я трудился еще до твоего рождения".

Развитие событий: Если игрокам удастся победить нападавших, леди Элайдрен советует им не терять времени. В Шарне на них больше не нападут, но ни леди, ни приключенцы об этом не знают. Тем более, что Элайдрен уверена: за ее головой объявлена охота, и от скорейшего отбытия игроков в Даргуун зависит успех всего предприятия. Читайте.

"Убийцы могут вновь появиться в любую минуту! Вы все узнаете из письма в левом кармане. Берите рюкзак и бегите. Покиньте Шарн как можно скорее!"

Леди Элайдрен не ждет, пока приключенцы соберутся с мыслями. Из рук одного из трупов она выхватывает оружие, пулей вылетает из таверны и скрывается в первом же переулке.

В РЮКЗАКЕ

Несомненно, рано или поздно, игрокам придет голову заглянуть в рюкзак, полученный от леди Элайдрен. По всем внешним признакам он пуст. Но внутри приключенцев ожидает сюрприз. Рюкзачок-то непрост - это *удобная сумка Хеварда*, доверху заполненная всякими полезностями. Там лежит вот что.

Центральное отделение

- 80 стрел
- 80 арбалетных болтов
- 15 м (50 фт) шелковой веревки
- По одному спальному мешку для каждого авантюриста
- По одному бурдюку для каждого авантюриста
- Провиант на три дня

Правый карман

- 1 вечнопылающий фонарь
- Кремень и огниво
- 1 аптечка
- 5 факелов
- 3 мешка

Левый карман

- Письмо от леди Элайдрен
- 3 сосуда со святой водой
- 3 *снадобья с лечением легких ранений*
- Крохотная палочка - три дюйма в длину - из синего металла с сапфиром на конце.
- Кошелек с 150 платиновыми монетами
- Кошелек с 500 золотыми монетами
- Долговое обязательство домам Ориен и Лирандар - покрыть все расходы авантюристов на путешествие до Рхукаан Драала любым способом.

Самая важная вещь в рюкзаке - письмо от леди Элайдрен (см. иллюстрацию на предыдущей странице). Что касается, синей палочки, это волшебный ключ от Белого Очага. Он понадобится в пятой части.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Игроки могут пожелать провести в Шарне дополнительное небольшое расследование перед отправлением в Даргуун. Две успешных проверки Сбора информации (КС 20) или Знания (дворянство и монархи) позволят разузнать кое-что о леди Элайдрен и истории дома Каннит. Например, то, что старейшины дома погибли в День Скорби и что дом раскололся на три части и у него нет единого правителя.

Любой знаток тайной магии сможет поведать приключенцам о конструкторских матрицах. Он расскажет, что матрицы действительно применяются на производстве, но, по большей части, для создания обычных, максимум, слабых магических предметов. Встречаются, конечно, и более интересные экземпляры, как, например, те, что применялись в кузнях созидания при производстве кованых.

Существует три относительно быстрых способа добраться в Даргуун: по морю, по воздуху или на молниевом поезде, а затем вместе с торговым караваном.

Впрочем, возможность воздушного путешествия вскоре отпадет. В Шарне на данный момент авиоперевозками занимается только дом Лирандар, а у него нет регулярных рейсов в Даргуун.

Морское путешествие кажется более привлекательной перспективой. Лирандарские галеоны курсируют между Шарном и Рукаан Драалом вдоль южного побережья и по реке Гаал.

Можно также воспользоваться услугами дома Ориен: на поезде добраться до Стернгейта и с первым попутным караваном, следующим на восток, преодолеть Маргуульский Перевал по торговому пути дома Ориен.

О леди Элайдрен приключенцам ничего путного узнать не удастся. Она как сквозь землю провалилась.

Если игроки не отбудут на следующий же день, они заметят, что за ними следят. Под авантюристов уже копает Орден Изумрудного Когтя, и в Городе Башен становится опасно.

Как только все готовы к путешествию, переходите ко второй части.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ДАРГУУН

Искателей приключений ожидает неблизкий путь. Галеон следует в Даргуун немногим более четырех дней - это самый быстрый способ. Сухопутный маршрут займет гораздо больше времени: три дня до Стернгейта на поезде и двенадцать дней с караваном дома Ориен через Маргуульский перевал.

В Рхукаан Драале игроки узнают, как добраться до Розовой Шахты, откуда они смогут начать поиски Белого Очага.

МОРСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ (УРС 3)

Галеон с командой полуэльфов и пассажирами отбывает из порта Шарна. Он следует через Хилт, Пролив Шаргона, прижимаясь к южному побережью пересекает воды Бреландии и Зиларго, потом берет курс на север, на залив Кракена, затем поднимается вверх по реке Гаал и входит в гавань Рхукаан Драала.

Кроме приключенцев на судне плывет множество торговцев, дипломатов и путешественников. Многие высаживаются в Корранберге, лишь немногие держат путь в столицу гоблиноидского государства. Тем не менее, на протяжении всего путешествия, товары и грузы занимают значительную часть места на борту.

Третий день плавания, в водах залива Кракена, судно подвергается нападению нежити, спланированному агентом Ордена Изумрудного Когтя. Это происходит вечером, когда большая часть пассажиров и экипажа разошлась по каютам. Зачитайте.

Ночь спокойна и тепла, и вслед за кораблем бесшумно скользят по волнам неясные отражения трех лун.

Все бодрствующие игроки начинают делать проверки возможности понять, что происходит. Авантюристы, находящиеся в каюте при удачной проверке навыка Прислушивание (КС 20) слышат странный звук, будто бы что-то твердое скребет по корпусу корабля. Стоящие на палубе совершают проверки двух навыков: Прислушивание с КС 15 и Отслеживание с КС 20. При успешной проверке слуха игроки слышат тот же самый скрежет, только отчетливей: будто бы нечто колючее и когтистое вылезло из воды и забирается по борту судна. При удачной проверке зрения, несмотря на сгущающийся туман, приключенцы замечают, как из-за борта к перилам тянется костлявая рука скелета.

Спящие авантюристы проверок не делают.

Все совершившие успешные проверки получают возможность действовать в раунде внезапно.

Противники: Чтобы избавиться от приключенцев, некромант Ордена Изумрудного Когтя послал восемь скелетов: они беспощадные убийцы. Из-за тумана большая часть экипажа не может покинуть свои посты, правда, на выручку приключенцам капитан судна отправляет четырех матросов. Они подспевают ко второму раунду, не считая раунд внезапности.

Человеческий скелет (8): каждый по 6 хп; см. *Справочник Монстров*, стр. 2__.

Матросы-Полуэльфы (4): каждый по 4 хп.; КД 14 (Ловк, выдубленная кожа), касат. 11, отороп. 13; ББФА +2 рукопашн. (1d6/19-20, короткий меч).

Тактика: Скелеты прикрываются туманом и темным временем суток, стараясь действовать неожиданно. Скелеты и игроки, прошедшие проверки навыков Прислушивание или Отслеживание, могут действовать во время раунда неожиданно, он начинается в тот момент, когда скелеты перелезают через борт корабля.

Перед этим необходимо определить, где именно находятся игроки. Галеон имеет 12 метров (40 фт.) в ширину и 18 метров (60 фт.) в длину. Грузовые отсеки и каюты занимают место в центре, до борта с каждой стороны остается по 3 метра (10 фт.). Скелеты забираются на палубу по двое с боков, кормы и носа.

Развитие событий: Некромант готовит нападение и скрывается в диких землях южного Даргууна. У авантюристов нет никаких шансов встретиться с ним снова. Он готовит нападение - и тут же переключается на другие свои обязанности в ордене.

В благодарность за спасение судна, груза и пассажиров приключенцы получают от капитана рекомендательное письмо дома Лирандар, а также по 50 золотых.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СУШЕ (УРС 2)

Поезд дома Ориен из Шарна направляется на северо-восток с остановками во Роате, Стариласкуре и пункте назначения игроков - в Стернгейте. Весь путь занимает немногим менее трех дней, и ничего необычного произойти не успевают.

В Стернгейте приключенцам необходимо присоединиться к каравану дома Ориен, и с ним через Маргуульский перевал попасть в Даргуун. Проводник каравана перед выходом желает наедине поговорить с игроками. Зачитайте.

«Рад видеть в составе каравана таких путешественников, как вы», - говорит проводник, хлопая одного из вас по спине. - «Горные кланы в последнее время часто заявляли о себе, и нам бы могли очень пригодиться ваши мечи - ну, чтобы обезопасить наш переход до Рхукаан Драала. При успешном прибытии, я заплачу вам двадцать пять золотых».

Преодоление перевала и дорога до Рхукаан Драала занимают ни много ни мало двенадцать дней. Первые два дня проходят без приключений. Начиная с третьего дня игроки ежедневно проверяют навыки Отслеживание с КС 20 первое время и КС 15, начиная с шестого дня пути. Успех позволяет заметить, что за караваном незаметно следует большая группа существ.

На седьмой день, на караван совершается нападение. Ниже приведен не весь состав банды, а только те разбойники, которые вступают в бой с авантюристами.

Противники: Банда Маргуульских гоблиноидов преследует караван с третьего дня, с начала преодоления перевала и на седьмой день решает совершить нападение. Игрокам придется иметь дело с медвежатником и тремя гоблинами.

Медвежатник: 16 хп.; см. *Справочник Монстров*, стр. ____.

Гоблины (3): каждый по 5 хп.; см. *Справочник Монстров*, стр. 1__.

Тактика: Гоблиноиды устраивают засаду среди скал, камней и утесов. При удачной проверке умения Отслеживание с КС 15, игроки могут действовать во время раунда внезапности – им удается разглядеть притаившихся возле дороги гоблинов.

Раунд внезапности разбойники используют чтобы метнуть копья в защитников каравана, то есть четыре снаряда летят в сторону авантюристов. В следующем же раунде медвежатник и три гоблина набрасываются на игроков.

Развитие событий: Расправившись с бандитами, приключенцы видят, что защитники каравана взяли верх, и Маргуульские разбойники пустились наутек в рассыпную обратно в горы. Больше ничто не мешает путешественникам благополучно добраться до Рхукаан Драала.

КРОВАВАЯ РЫНОК (УРС 4)

Так или иначе, по суше или по морю, авантюристы благополучно достигают-таки Рхукаан Драала. Зачитайте.

В полдень вы наконец-то прибываете в Рхукаан Драал. Когда-то это был пограничный сайрийский городок, а теперь - разрастающаяся столица гоблиноидского государства. Город кажется какой-то безумной архитектурной кашей. Древние величественные постройки из кирпича и камня облеплены деревянными халупами и пестрыми полотняными палатками. Большинство дорог не замощено, остро ощущается нехватка удобств, которые есть в Шарне. Лишь одно здание выделяется на фоне обветшалого города: огромная башня из красного камня, возвышающаяся в самом центре города и, кажется, подпирающая небо. Это Каар Мбар'ост – замок Лхеша Харуука, короля-хобгоблина Даргууна.

Найти кровавый рынок не составит труда. Хотя большинство местных жителей недолюбливают

чужаков, любой торговец укажет путь к обширной торговой площади. Рынок называется кровавым из-за частых жестоких и кровавых разборок между гоблиноидами. С этим ничего не может поделать даже стража, призванная охранять купцов. (Купцы, покупатели сами по себе). Площадь усеяна множеством неуклюжих палаток, и кишит снующими гоблинами. Качество товаров оставляет желать лучшего, тем не менее, купить здесь можно что угодно, даже яды и прочие товары, запрещенные во многих других более цивилизованных странах.

Рынок найти легко, а вот отыскать на рынке Файлина может оказаться гораздо труднее. Можно пойти несколькими путями.

Просьбы или подкуп. Большинство жителей в Рхукаан Драале весьма недружелюбны, включая и торговцев. Просить и даже предлагать звонкую монету абсолютно бесполезно. Гоблины охотно берут деньги, а затем отправляют приключенцев к черту на рога.

Сбор информации: Успешная проверка навыка Сбор Информации с КС 18 позволит узнать о месте, где ведет дела Файлин – таверне «Сжатый Кулак», и кое-что о нем самом.

Файлин ранее был членом дома Ориен, однако теперь по неизвестным причинам находится в изгнании (мало кто знает, что он был замешан в контрабанде). Он живет исследованием руин в Даргууне и продажей ценных находок (ну, или продажей подделок) своим клиентам где-то в центральном Кхорвайре.

Главное богатство Файлина – элементарная повозка, которая помогает ему в его археологических раскопках. Когда они не приносят прибыли, Файлин за небольшую плату катает туристов по северному Даргууну.

Дипломатия: Успешная проверка Дипломатии - и авантюристам удастся убедить местного жителя помочь найти Файлина.

Запугивание: Успешная проверка Запугивания против модифицированной проверки уровня какого-нибудь местного гоблина (цель получает +2 бонус к своему уровню проверки) принесет те же результаты, что и проверка дипломатии. Правда, гоблин, будучи отпущен с миром, не замедлит позвать на помощь двух медвежатников, чтобы отомстить обидчикам.

Существа: Рынок кишит гоблиноидами всех мастей. Реже встречаются люди и представители других рас. Если приключенцы станут создавать слишком много неприятностей, им придется иметь дело со стражей. Охранники ходят по рынку патрулями: два хобгоблина и медвежатник. Сражаться со стражей – плохая идея. Подкрепление в виде еще одного патруля будет прибывать каждые четыре раунда.

Медвежатник: 16 хп.; см. *Справочник Монстров*, стр. ____.

Хобгоблины (2): Мужчина, воитель 2; СВ 1;

Средний гуманоид (гоблиноид); КХП 2d8+2; Хп. 10, 11; Иниц. +2; Скор. 9 м (30 фт.); КД 16, касат. 11, отороп. 15, ББА +2; Захват. +3; Ат. +3 рукопашн. (1d8+1/19-20, длинный меч); Полн. ат +3 рукопашн. (1d8+1/19-20, длинный меч); СА —; СК —; МЗ Н; Спб Стойк +4, Рефл +2, Воля -1; Сила 13, Ловк 14, Тело 13, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

Навыки и черты: Скрытность +4, Запугивание +4, Бесшумное Передвижение +6; Мощная Атака.

Языки: Общий, гоблинский.

Снаряжение: Доспехи из выдубленной кожи, легкий деревянный щит, кошелек с 2d4 медными и 2d6 серебряными монетами.

Добавочн. Опыт: Если поиски Файлина не пройдут без кровопролития, каждый игрок получает 100 Оп.

СЖАТЫЙ КУЛАК

Поиски Файлина рано или поздно приводят приключенцев в таверну «Сжатый Кулак», которая находится в паре кварталов от Кровавого рынка. Зачитайте.

Вывеска над дверью во всех красках изображает сжатую в кулак мумифицированную руку огра, прибитую к косяку. Похоже, в этой дыре обслуживают людей, ну и представителей прочих распространенных в Кхорвайре рас.

В ответ на вопрос о Файлине хозяин (или бармен) таверны укажет приключенцам на столик в дальнем углу помещения и одиноко сидящего за ним посетителя.

Этот долговязый человек с глубоко посаженными голубыми глазами и сухой, морщинистой кожей и есть Файлин. Судя по опрятной, хорошо пошитой одежде, недостатка в средствах он не испытывает. Он с интересом наблюдает за авантюристами, но не говорит ни слова.

Файлин спокойно выслушает игроков, да и сам будет говорить мало – в основном, выстреливать короткими фразами и предложениями. Узнав, что приключенцам срочно надо попасть в Розовую Шахту, он ответит.

“Розовая Шахта? Шахтерский городок. Очень далеко. Близко к границе. Близко к туману. Я вас отвезу. За шестьдесят золотых с каждого. Сорок вперед. Провизия ваша”.

Цену можно снизить успешной проверкой Дипломатии (КС 20) – на 2 золотых за каждое очко сверх 19.

Игрок, имеющий отношение к дому Ориен (отличительные черты: Младшая метка Дракона или Фаворит дома), может попробовать воспользоваться прежним членством Файлина в доме. Бросьте d20. Если результат больше 15, старый контрабандист вообще не возьмет с авантюристов денег; от 10 до 14 – скинет половину; а меньше 10 – вспомнит что-то нехорошее и со злости удвоит цену.

Файлин (в прошлом - член дома Ориен). Человек, мужчина, эксперт 4/вор 1; СВ 3; Средний гуманоид; КХП 5d6; Хп. 18; Иниц +7; Скор. 9 м (30 фт.); КД 13, касат. 13, отороп. 10; ББА +3; Захват +2; Ат +2 рукопашн. (1d4-1/19-20, кинжал); Полн.

Кровавый рынок
в Рхукаан Драале



ат. +2 рукопашн. (1d4-1/19-20, кинжал); СА коварная атака +1d6; СК: прыжок измеренная 1/в день, поиск ловушек; МЗ Н.; Спб: Стойк +1, Рефл +8, Воля +5; Сила 9, Ловк 16, Тело 10, Интл 11, Мудр 12 Обн 11.



Навыки и черты: Оценка +2,

Дипломатия +8, Сбор Информации +2, Знание (тайное) +7, Знание (география) +7, Знание (местное) +8, Знание (дворянство и монархи) +7, Чувство Мотива +9, Ловкость Рук +4; Улучшенная инициатива, Молниеносные рефлексy, Младшая метка Дракона (Ориен).

Языки: Общий, гномий, гоблинский.

Снаряжение: Кинжал, элементарная повозка, костном исследователя, солнечный жезл, кошелек с 15 серебряными, 10 золотыми и 5 платиновыми монетами.

НАПАДЕНИЕ МЕДВЕЖАТНИКОВ

(УРС 4)

Договорившись о цене, Файлин тут же решает отправиться в путь. Дело в том, что приключенцы – не единственные, кто искал его. Лишь только были оговорены все условия, Файлин вскакивает из-за стола и жестами зовет игроков за собой. Зачитайте.

"Пошли, пошли!" - восклицает ваш собеседник, вскакивая из-за стола, и указывает на дверь: "Скорее за мной! Я спрятал повозку здесь неподалеку!"

На полпути к месту стоянки дорогу Файлину перегораживают двое выскочивших из засады медвежатников. Зачитайте.

"Файлин, сволочь, ты развел нас!" - ревет один из громил, и в руках обоих появились здоровенные утренние звезды.

Противники: Медвежатники намереваются сделать из Файлина отбивную в отместку за какую-то прошлую обиду.

Медвежатники (2): каждый по 16 хп; см. *Справочник Монстров*, стр. __.

Тактика: В первом раунде нападающие целятся по Файлину, а в последующих нападают на одного из приключенцев - самого опасного по их мнению. Файлин первым делом пользуется прыжком измерений и прячется в ближайшем переулке. Если игроки хотят добраться до Розовой Шахты, им придется разобраться с медвежатниками, иначе Файлин просто отказывается покинуть свое укрытие.

Когда у медвежатников остается менее 3 хп, они пытаются бежать.

Развитие событий: Медвежатники желали

разобраться с Файлином, поскольку думали, что он обманул их в их последней сделке. Как только бандиты обезврежены, Файлин выходит из укрытия. Он хоть и благодарен за спасение своей шкуры и поэтому не бросит игроков в ходе дальнейших событий, однако не собирается снижать стоимость своих услуг. Единственное, на что он согласен – не брать денег с того, кто исцелит его раны.

Теперь пора запастись всем необходимым на Кровавом рынке и отправляться в путь.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНАЯ ПОВОЗКА

Файлин владелец элементарной повозки – это последнее, чем он успел обзавестись перед позорным изгнанием из дома Ориен. Она представляет собой большой крытый четырехколесный фургон со скамьей впереди и просторным багажником сзади, там можно разместить немало полезного груза или до восьми пассажиров. Благодаря Хайберскому осколку дракона, к повозке прикован земная элементарь, за счет чего она кажется украшенной разнообразными, в том числе, драгоценными, камнями и кристаллическими образованиями.

Пока колеса повозки касаются земли, элементарь способна тянуть ее со скоростью 24 км (15 миль) в час. Не очень быстро, зато этой повозке нипочем никакие естественные преграды - колеса могут скользить сквозь землю, подобно самой элементарю, которая передвигается по неровной земной поверхности как по ровной.

Когда Файлин подведет приключенцев к спрятанной повозке, прочтите.

Файлин подводит вас к большому камню, спрятанному неподалеку от Кровавого рынка. Он засучивает правый рукав, обнажая метку дракона, касается ею камня и неясно что-то произносит. Затем отступает назад, а из гремящего камня появляется четырехколесная повозка, крытая тряпичным тентом. Сзади расположен вместительный багажник, спереди - непокрытая тентом скамья и упор для ног. Кажется, повозка сделана из дерева, но покрыта постоянно изменяющимся рельефным узором из драгоценных камней, скалистых пород и кристаллических образований.

"Моя повозка", - выпаливает ваш новый знакомый. - "Движет ее земная элементарь. Залезайте и поехали. Времени мало, а путь неблизок".

Владеющий знанием (дворянство и королевский двор) или знанием (тайное) может знать что-то о метке Файлина. Знание (дворянство и королевский двор) (КС 15) поведаст о том, что это метка дома Ориен, а знание (тайное) – что это младшая метка Прохода. А тот, кто знает драконий язык, сможет понять, что именно произнес Файлин: "В дорогу". Очевидно, в сочетании с меткой, эта команда приводит повозку в движение.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: РОЗОВАЯ ШАХТА

Розовая Шахта когда-то была пограничным Сайрийским поселением. Теперь она находится на территории Даргууна - к северу от руин Лирентона, вдали от ориентских торговых путей и в опасной близости от полосы мертвенно-серого тумана, стеной отделяющего Даргуун от Земель Скорби. Пвозка Файлина доведет туда авантюристов где-то за три дня.

Файлин поднимает флаги, что должны обезопасить путешествие, и вы отправляетесь в путь. Зачитайте.

Земная элементарь гремит и дрожит так, будто бы сама Эберрон ворочается с боку на бок в своем вековом сне. Колеса наполовину погружаются в землю, и пвозка начинает гладко скользить, совершенно не обращая внимания на естественные преграды.

Поездка до Розовой Шахты может обойтись без приключений, а может и оказаться полной опасностей. Тут уж все зависит от вас. Хотите - пусть игроки подготавливаются и собираются силами к новым опасностям, а хотите - натравите на них орды гоблинов и местной живности (в случае чего, считайте скорость пвозки равной 27 метрам (90 футам)).

Файлин может немного рассказать о Розовой Шахте. Если его, конечно, спросят.

«До войны это была Сайрийская территория. Теперь Шахта принадлежит Даргууну. Занятно. По приказу дома Каннит здесь основали поселение, когда нашли богатые залежи красного мрамора. На добычу отправили дварфов из Твердынь Мрор. Везде, где вы теперь найдете каннитские постройки— можете встретить мрамор из Розовой Шахты: в Шарне, в Огненном Замке, в Кorte, даже в Рхукаан Драале, скорее всего, мрамор везли оттуда».

Если игроки станут дальше задавать вопросы, разыграйте диалог. Впрочем, Файлину практически нечего добавить. Розовая Шахта по большей части была заселена дварфами. Там обитали также члены дома Каннит, ну и горстка Сайрийских рабочих. Война практически не затронула поселение, т.к. оно считалось собственностью дома. Теперь же Даргуун наложил лапу на все прилегающие к Землям Скорби территории, однако к вопросу заселения Шахты пока никто серьезно не приступал.

ПРИБЫТИЕ

Над Даргууном уже сгущаются сумерки, когда вы, наконец, достигаете цели. Отсюда прекрасно видна стена мертвенно-серого тумана, четко обозначившая границу Земель Скорби. Кажется,

это зрелище одновременно беспокоит и огорчает Файлина. Тем временем пвозка взбирается на небольшую возвышенность. Зачитайте.

Перед вами простирается обширное плато, с запада примыкающее к узкому каньону. Карьер достигает примерно мили в поперечнике и оставляет на нагорье достаточно места для небольшого городка. Вернее того, что от него осталось. Все деревянные постройки выгорели дотла. Остались лишь редкие фрагменты каменных стен, горные образования и печные трубы. Несмотря на теплую погоду, кажется, что руины покрыты блестящим в свете лун слоев льда. «Где у вас тут место встречи?» - усмехается Файлин.

Неожиданно вы замечаете еще один источник света в ночной темноте. К югу горит костер, освещающий четыре большие палатки и движущиеся человеческие фигуры.

Пусть каждый авантюрист совершит проверку навыка Отслеживание. Персонажи, не обладающие зрением при низком освещении, переносят -4 штраф.

Результат 14 или меньше: Игроку не удастся заметить ничего из нижеописанного.

Результат от 15 до 19: Игроку удастся разглядеть шестнадцать лошадей, два крытых фургона и семь человеческих фигур. Судя по отблескам огня, на них надеты шлемы и кольчуги. Похоже на страже никого нет.

Результат 20 или более: Наблюдательный приключенец может различить детали доспехов на воинах - пластинчатые шлемы прикрывают лица до половины. С таким зрением нетрудно различить и двух притаившихся в тени палаток скелетов. Кажется, они стоят на страже лагеря.

Проверка навыка Прислушивание: До прошедшего удачную проверку Прислушивания против КС 12 с севера доносится монотонный звон, будто кто-то стучит киркой по камню или льду. Однако ничего подозрительного в той стороне увидеть не удастся.

ПОСЕЛОК РОЗОВАЯ ШАХТА

Числа, указанные в описании событий представляют собой указатели на карте (см. стр. 13).

Файлин благоразумен и не станет рисковать своей пвозкой и, тем более, своей жизнью. Он собирается подождать приключенцев, укрывшись за склоном возвышенности, пока они будут заниматься своими делами. Он дает слово никому не уезжать. Он будет ждать игроков ровно один день, а затем вернется в Рхукаан Драал.

ОБЗОР РОЗОВОЙ ШАХТЫ

Авантюристы подбираются к Розовой Шахте с юга. Ниже представлено краткое описание основных интересных мест в поселении. Подробнее о них будет рассказано ниже.

Ш1. Лагерь Изумрудного Когтя: Это тот са-

РОЗОВАЯ ШАХТА

-15 м (50 фт.)
-7,5 м (25 фт.)



Одна клетка = 3,0 м (10 фт.)

мый лагерь, который издали заметили приключенцы. Носа туда лучше не совать, безопаснее обойти стороной.

Ш2. Руины из спекшегося стекла: Они встречаются по всему городку. Там игроки столкнутся с доселе не встречавшейся им нежитью.

Ш3. Очистительное сооружения Дома Каннит: Когда-то здесь занимались очисткой добытого мрамора. Где-то здесь сокрыта тайна расположения Белого Очага. Правда, это место охраняется солдатами Ордена Изумрудного Когтя.

Ш4. Разрушенная церковь: Обиталище злого перевертыша Гарроу, победив которого, можно разжиться занятной вещицей.

Ш1. ЛАГЕРЬ ИЗУМРУДНОГО КОГТЯ (УРС 8)

Лагерь расположился на относительно ровной площадке в юго-западной части разрушенного городка, с юга прикрытый чудом уцелевшей стеной какого-то здания.

Четыре палатки вокруг костра служат пристанищем для девяти солдат ордена, жреца, некроманта и четырех скелетов.

Любой психически нормальный персонаж сразу должен понять, что с таким количеством противников лучше не связываться, иначе неприятных последствий не избежать. Ниже представлена подробная информация о лагере.

Освещение: Большой костер горит в центре лагеря и ярко освещает все в радиусе 9 метров (30 футов). Остальная территория освещена неярким лунным светом.

Звуки: Успешная проверка навыка Прислушивание с КС 16 позволяет услышать, как в лагере кто-то молится. Понять, что именно это за молитва – молитва Крови Вол – поможет проверка Знания (религия) с КС 15.

Поведение обитателей лагеря: Если в лагере слышат что-нибудь подозрительное, на разведку отправляются три солдата и два скелета. Если же приключенцев заметят, на их поимку отправятся пять солдат, четыре скелета и жрец. Остальные будут обеспечивать огневую поддержку.

Ситуация: Экспедиция Ордена Изумрудного Когтя прибыла в Розовую Шахту три дня назад. С тех пор члены ордена прочесывают городок вдоль и поперек в поисках хоть какой-то информации о Белом Очаге. Столкновение с солдатами лицом к лицу ничего хорошего не предвещает, но за три дня благополучного пребывания в этой дыре они потеряли бдительность, поэтому, подойдя к делу с умом, можно незаметно проскочить мимо лагеря прямо у них под носом.

Любой персонаж, подобранный к лагерю ближе, чем на 15 м (50 футов) должен совершить проверки навыков Скрытность и Бесшумное Передвижение, каждая против двух проверок навыка Отслеживание и двух проверок навыка Прислушивание. Услышав подозрительные звуки, солдаты лагеря высылают патруль на разведку, а, увидев врага, незамедлительно его атакуют.

Спустя пять часов (если приключенцы допускаются подождать удобного момента) пятеро солдат отойдут ко сну, и оставшиеся обитатели

теперь будут совершать в сумме одну проверку Прислушивания и одну проверку Отслеживания.

В случае серьезного происшествия спящие защитники лагеря проснутся, при необходимости даже помогут разобраться с непрошенными гостями, однако времени соответствующим образом экипироваться и надеть доспехи у них, скорее всего, не будет.

Находясь от лагеря на расстоянии более 15 метров (50 футов) и затушив все источники света, приключенцы могут не опасаться, что их заметят.

Зато если рискнуть подобраться ближе 15 метров (50 футов), можно разглядеть лагерь получше. Зачитайте.

Отсюда лагерь просматривается намного лучше. Шесть человек собрались вокруг огня. Их плащи, надетые поверх кольчуги, украшены изображением зеленого когтя. Рядом молчаливо стоят четыре скелета, вооруженные косами. К северо-западу от костра в пространстве между двумя палатками расположился человек в подпоясанном доспехе. Он сжимает в руках богато украшенный кинжал и, похоже, молится или произносит заклинание.

Харизматичный персонаж может попробовать подойти к лагерю и заговорить с членами ордена, хотя в присутствии скелетов эта идея не очень хороша. В лагере знают о противостоянии Изумрудного Когтя и дома Каннит в этом предприятии, и могли что-то слышать о связи приключенцев с леди Элайдрен. Даже если игроки разработают план, который предотвратит кровопролитие, в лагере относиться к ним будут крайне враждебно.

Противники: В лагере находятся девять солдат ордена, четыре скелета, жрец Крови Вол Келтис Доран и некромант Маллора. В зависимости от времени суток, пятеро или менее солдат могут спать в своих палатках, невооруженные и без доспехов.

Солдат Изумрудного Когтя (9): Человек, воитель 2; СВ 1; Средний, гуманоид; КХП 2d8+5; каждый по 14 хп.; Иниц. +0; Скор. 6 м/20 фт. (базовая 9 м/30 фт.); КД 17, касат. 10, отороп. 17; ББА +2; Захват +3; Ат. +3 рукопашн. (1d8+1, цеп) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); Полн. ат. +3 рукопашн. (1d8+1, цеп) или +2 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА —; СК —; МЗ 33; Спб Стойк +4, Рефл +0, Воля +0; Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 9, Мудр 10, Обн 8.

Навыки и черты: Запугивание +3, Знание (религия) +0, Езда Верховом +4; Мощная атака, Стойкость.

Языки: Общий.

Снаряжение: Кольчуга, тяжелый деревянный щит, цеп, легкий арбалет, 20 арбалетных болтов, солнечный жезл, плащ, сумка с 2d6 серебряными и 1d8 золотыми монетами, документы (два комплекта, в одном - поддельные).



Келтис Доран: Человек, мужчина жрец (Кровь Вол) 2; СВ 2; Средний гуманоид; КХП 2d8+2; Хп. 16; Иниц. -1; Скор. 6 м/20 фт. (базовая 9м/30 фт.); КД 17, касат. 10, отороп. 16; ББА. +1; Зхв +3; Ат. +4 рукопашн. (1d8+2, превосходная утренняя звезда) или +0 стрелков.; Полн. ат. +4

рукопашн. (1d8+2, превосходная утренняя звезда) или +0 стрелков.; СА подчинить нежить 4/день (+1, 2d6+3, 2-й); СК: *рука мага* неограниченно; МЗ 33; Спб: Стойк +4, Рефл -1, Воля +5; Сила 14, Ловк 8, Тело 13, Интл 10, Мудр 15, Обн 12.

Навыки и черты: Концентрация +4, Дипломатия +3, Лечение +4, Знание (религия) +3; Дополнительное Изгнание, Фокусировка на заклинаниях (некромантия).

Языки: Общий.

Снаряжение: Окаймленная кольчуга, тяжелый стальной щит, превосходная утренняя звезда, плащ, *рука мага*, *снадобье лечения легких ранений*, фляга с проклятой водой, кошелек с 5 см, 8 зм и 2 пм.

Подготовленные заклинания жреца (4/4): 0 - *лечение мелких ранений* (2), *обнаружение магии*, *руководство*; 1 - *чума* (КС 13), *наслать страх* (КС 14), *причинить легкие ранения** (КС 14), *защита от добра**.

*Заклинания сферы. **Сферы:** Зло (активация злых заклинаний с +1 к уровню заклинателя) и Некромантия (чтение заклинаний из школы Некромантии с +1 к уровню заклинателя).

Маллора: Человек, женщина некромант 2; СВ 2; Средний гуманоид; КХП 2d4+2; Хп. 8; Иниц. -1; Скор. 9 м (30 фт.); КД 16, касат. 12, отороп. 14; ББА +1; Зхв. +0; Ат. +1 рукопашн. (1d4-1/19-20, превосходный кинжал) или +3 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); Полн. ат. +1 рукопашн. (1d4-1/19-20, превосходный кинжал) или +3 стрелков. (1d8/19-20, легкий арбалет); СА —; СК —;



МЗ 33; Спб: Стойк +1, Рефл +2, Воля +4; Сила 8, Ловк 14, Тело 13, Интл 15, Мудр 12, Обн 10.

Навыки и черты: Концентрация +3, Ремесло (алхимия) +2, Знание (тайное) +2, Знание (планы) +2, Искусство Магии +3; Уворачивание, Написать свиток, Фокусировка на заклинаниях (некромантия).

Языки: Общий, драконий, эльфийский.

Снаряжение: Превосходный кинжал, *палочка с магическими стрелами* (1-й уровень, 21 заряд), *снадобье лечения легких ранений*, кошелек с 6 см, 2 зм и 3 пм.

Подготовленные заклинания волшебника (4/4): 0 - *изумить*, *обнаружение магии*, *чтение магии*,

касание усталости (КС 13); 1 - *наслать страх*, *доспех мага*, *магическая стрела*, *ослабляющий луч*.

Скелеты (4): Хп. 5, 6, 7, 8; см. Справочник Монстров, стр. 2__. Вооружены косами вместо скимитаров и щитов, за счет чего получают КД 13 и атаку +1 рукопашн. (2d4+1/х4, коса).

Гриф-зомби: СВ 1/2; Маленькая нежить; КХП 2d12+3; Хп. 16; Иниц. +1; Скор. 3 м/10 фт., полет 24м/80 фт (неуклюжий); КД 14, касат. 12, отороп. 12; ББА +1; Зхв -2; Атак. +3 рукопашн. (1d4+1, когти); Полн. ат. +3 рукопашн. (1d4+1, когти); СА —; СК только одиночные действия, снижение повреждений (СП) 5/рубящее, темновидение 18 м (60 фт.), свойства нежити; МЗ Н; Спб Стойк. +0, Рефл +1, Воля +3; Сила 12, Ловк 13, Тело —, Интл —, Мудр 10, Обн 1.

Отличительные черты: Стойкость.

Только одиночные действия (Экс): Зомби, в течение одного раунда, может либо атаковать, либо совершить передвижение. Единственный способ атаковать и двигаться одновременно — это стремительная атака.

Тактика: В случае вооруженного столкновения четыре солдата и скелеты вступают в рукопашную схватку, остальные (в первую очередь те, кто в спешке не успел надеть доспехи) из арбалетов обстреливают противников.

Келтис Доран сперва колдует на себя *защиту от добра*, затем пытается *наслать страх* на вражеского стрелка или, если такового не наблюдается, на самого сильного воина. После чего выхватывает свой кистень и бросается в бой, преимущественно выбирая своей целью жреца враждебного божества. Заклинания *лечения* Келтис бережет для себя, стараясь не тратить их на других членов ордена.

Маллора, заслышав звуки битвы, не высунет носа из палатки, не защитив прежде себя *доспехом мага*. После этого она вместе с арбалетчиками начинает обстреливать обидчиков *магическими стрелами*, угощая подобранных на расстояние удара *наслать страх*. Исчерпав запас заклинаний первого уровня, некромантша на лошади бежит с поля боя на север, ища защиты у Гарроу в разрушенной церкви (Ш4).

Гриф-зомби — питомец Брата Гарроу все это время прятается в одной из палаток и, пока на него самого не нападут, не горит желанием драться.

Сокровище: В добавок к снаряжению, в своих повозках члены ордена хранят еще кое-какое имущество, а именно: 1000 арбалетных болтов, 2 легких арбалета, 2 утренних звезды, 2 косы, разнообразные инструменты, 3 фляги с проклятой водой, 20 солнечных жезлов, мешочек с 20 черными ониксами (каждый по 25 золотых), ларец с 500 золотыми и 100 платиновыми монетами.

Развитие событий: Уже, судя по указанному уровню сложности сражения, шансов у приключенцев одержать в нем верх практически нет. Если игроки достаточно умны, они попытаются избежать кровопролития. Если же они все же захотят напасть на лагерь, постарайтесь их отгово-

ритель: скажите, что на вид солдаты ордена - настоящие звери и встреча с ними не сулит ничего хорошего. Если же и это не остановит зарвавшихся приключенцев и они понесут в схватке тяжелые потери, дайте им шанс бежать обратно к повозке Файлина. Защитники лагеря в тяжелых доспехах не смогут угнаться за игроками, тем более они опасаются засады и не станут ночью, в темноте, отходить далеко от палаток.

Бонус опыта: Если приключенцам удастся незамеченными прокрасться мимо лагеря, каждый получает по 300 Оп. Так что в очередной раз оказывается, что осторожность – лучшее качество героя.

Ш2. РУИНЫ СПЕКШЕГОСЯ СТЕКЛА (УРС 2)

Эти области раскиданы по всей Розовой Шахте. Пробираясь через разрушенный город на звук кирки, ударяющей по стеклу или камню, авантюристы замечают, что только каменные части зданий остались стоять на месте. Все остальное, похоже, погребено в огне.

Они также обращают внимание на еще одно странное обстоятельство: то, что издали было похоже на лед, на деле оказалось толстым слоем стекла. Будто кто-то пролил на город тонны расплавленного материала, и, застыв, он образовал причудливые формы, покрывающие руины шахтерского поселения. Теперь здесь обитает странная нежить, похожая на зомби. Лишенные разума существа бесцельно бродят среди разрушенных зданий и стеклянных узоров. С ними придется сражаться каждый раз подходя близко к локации, помеченной как Ш2.

Ниже представлена детализированная информация о стеклянных руинах.

Освещение: Городок тускло освещен лунным светом.

Звуки: Проверка навыка Прислушивание с КС 10 позволяет различить звук шагов зомби - скрежет стекла о стекло и услышать, как вдалеке кто-то размеренно ударяет по стеклу каким-то металлическим предметом. Проверка с КС 18 позволит определить местонахождение источника стука, несмотря на гулкое эхо, разлетающееся над городком – стучат в районе разрушенной церкви (Ш 4).

Реакция: Эти необычные зомби довольно агрессивны и нападут на авантюристов, если увидят или даже услышат их.

Когда игроки окажутся в одной из зон, помеченных как Ш2, прочтите.

Слой стекла непонятного происхождения покрывает весь город: землю, остатки каменных стен. Где-то в центральной части поселения можно заметить одно-два более-менее сохранившихся здания. То тут, то там в глаза бросаются обгоревшие тела дварфов, застывших в стекле с лицами, искаженными маской боли и ужаса. Более того, в некоторых местах заметно, что кто-то пытался разбить слой стекла, с явной целью достать что-то застывшее в нем.

Ситуация: Розовая Шахта оказалась погребена под футовым слоем стеклоподобного вещества. Оно прочнее обычного стекла (прочность 3 и 3 хп за 2,5 см (дюйм) толщины), его поверхность не идеально гладкая, однако передвигаться по ней крайне неудобно. Если игрок находится в опасности (например, сражается с врагами), он каждый раунд должен производить проверку навыка Баланс с КС 10 и падает при неудаче.

Дварфы, находившиеся в своих домах во время бедствия, сгорели заживо, от них остались лишь горстки обуглившихся костей. Тем, кто был в это время на улице, повезло больше. Их кожа обгорела, но тела прекрасно сохранились в толще стекла.

Орден Изумрудного когтя уже три дня ведет в городке раскопки в поисках ключа к расположению Белого Очага. Первым делом члены ордена подняли из мертвых зомби наиболее сохранившихся дварфов, чтобы использовать их в качестве рабочей силы. По паре как раз этих вот зомби приключенцы и встречают в каждой локации, помеченной на карте как Ш2.

Приближение этих отвратительных созданий можно заметить, совершив успешную проверку навыков Прислушивание или Отслеживание с КС 10 (с -1 штрафом за каждые 3 метра (10 футов), отделяющие игрока от мертвецов. Штраф к навыку Отслеживание увеличивается до -2 для персонажа без темновидения или хотя бы зрения при низкой освещенности).

Существа: Двое стеклянных зомби, уныло шагающих по руинам их прежнего дома. При первой встрече игроков с ними прочтите.

Следуя за скрежетом стекла о стекло, вы натываетесь на пару омерзительных тварей. Дварфы, сгоревшие в огне и потоками раскаленного стекла превратились в зомби и теперь расхаживают по руинам их прежних жилищ. Но, в отличие от прочей нежити, эти существа покрыты слоем прозрачного вещества, заменившим им обгоревшую кожу. Создания несколько мгновений пристально разглядывают вас мертвенно-пустыми глазами, а затем бросаются в бой.

Стеклянный дварф-зомби (2): СВ 1; Средняя нежить; КХП 2d12+10; Хп. 20, 23; Иниц. -1; Скор. 4,5 м (15 фт.), не может бегать; КД 13, касат. 9, отороп. 13; ББА+1; Зхв. +2; Ат. +2 рукопашн. (1d6+1, удар); Полн. ат. +2 рукопашн. (1d6+1, удар); СК: только одиночные действия, снижение повреждений 5/(см. далее по тексту), темновидение 18 м (60 фт.), хождение по стеклу, свойства нежити; МЗ Н; Спб: Стойк +0, Рефл -1, Воля +3; Сила 12, Ловк 8, Тело —, Интл —, Мудр 10, Обн 1.

Отличительные черты: Прочность.

Снижение Повреждений (Экс): Прежде чем добраться до мягкой плоти зомби, необходимо тупым оружием раздробить слой стекла, покрывающий его тело. Изначально зомби имеет снижение повреждения 5/дробящее. После нанесения твари 8 единиц повреждений, ее стеклянный панцирь

раскалывается, и снижение повреждений изменяется на 5/рубящее.

Хождение по стеклу (Экс): Благодаря стеклянному покрову, зомби могут с обычной скоростью передвигаться по стеклянным поверхностям без необходимости производить проверки Баланса.

Только одиночные действия (Экс): Зомби, в течение одного раунда, может либо атаковать, либо совершить передвижение. Единственный способ атаковать и двигаться одновременно – это стремительная атака.

Тактика: Мертвецы получили приказ патрулировать город и нападать на любого чужака – того, кто не носит символа Изумрудного Когтя. Заметив приключенцев, зомби набрасываются на ближайшего противника и сражаются до конца. Не забудьте, что эти существа обладают темновидением и им не мешает темнота.

Развитие событий: Схватка с зомби возле лагеря ордена (две ближайших к нему локации Ш2) несомненно привлечет внимание его обитателей. Двое солдат будут отправлены на разведку и придут через 1d4+1 раундов.

Ш3. ОЧИСТИТЕЛЬНЫЙ ЗАВОД ДОМА КАННИТ (УРСЗ)

Одно из двух более-менее целых зданий в центре деревни, это большое каменное строение, которое когда-то использовалось Домом Каннит для обработки красного мрамора, добываемого из карьера. Сейчас два солдата Ордена Изумрудного Когтя и стеклянный зомби, работают, чтобы расчистить помещение, в котором находится карта, показывающая местоположение завода Белый Очаг.

Другие особенности этой локации описаны ниже.

Освещение: солнечные жезлы обеспечивают яркое освещение внутри завода.

Звук: Когда ИП подходят к этой локации, становится ясно, что она является одним источником звуков земляных работ, эхо которых доносится в руинах. Проверка с КС Прислушивания 13 позволяет ИП услышать обрывки разговоров в перерывах между работой зубилом и очисткой. Проверка с КС Прислушивания 15 позволяет одному ИП услышать, как зомби, покрытый стеклом, несет груды мусора из глубины здания к выходу.

Реакция: Заметив посторонних, солдаты достают оружие и атакуют. Зомби, покрытый стеклом, бросает груды, которую несет, и нападает, как только замечает ИП.

Когда ИП приближаются к области, помеченной на карте как Ш3, прочтите:

У этого большого здания со стенами из красного мрамора на замковом камне над арочным проходом вырезаны символы наковальни и горгоны – символ Дома Каннит. Внешние стены целы, но от здания мало что еще осталось. Крыша, двери и верхние этажи превратились в золу и мусор. Виден свет, идущий далеко из глубины здания.

Ситуация: Внутри здания работают два солдата Изумрудного когтя, просеивая мусор в поисках подсказки, как читать карту. Им помогает один стеклянный зомби, который выносит мусор из большого помещения внутри здания и складывает в одном из помещений поменьше около выхода. Вход спереди здания открывается на главную дорогу деревни. Стены высотой 9 метров (30 футов) и большей частью целые, хотя покрыты слоем стекла.

ИП должны тихо разобраться с зомби, покрытым стеклом, или пробраться мимо него к большому помещению так, чтобы не потревожить солдат. (Так как пол в этой области практически очищен от стекла, здесь проверки Баланса не обязательны). В большинстве случаев они сначала сталкиваются со стеклянным зомби, в темном коридоре, после чего солдаты предупреждены об их присутствии. Когда у них появляется шанс заглянуть в большое помещение, прочтите:

Большое помещение шириной 15 м (50 футов) очищено от большей части мусора и стекла, которые вы видели в деревне. Из-под битого стекла показывается пол из красного мрамора, украшенный рельефным изображением.

Существа: Два солдата Изумрудного когтя, один рядовой и военный командир этой миссии, Каела, работают в большом помещении. Дварф стеклянный зомби, покрытый стеклом, таскает мусор из большого помещения в одно из двух передних поменьше.

Солдат Изумрудного Когтя: 14 хп; см. стр. 14

Дварф, стеклянный зомби: 20 хп; см. стр. 16



Каела: человек, женщина воин 2; СВ 2; Средний Гуманоид; КХП 2d10+2; Хп. 17; Иниц. +2, Скор. 6 м/20 фт. (базовая 9 м/30 фт); КД 19, касат. 12, отороп. 17; ББА +2; Зхв +4; Ат. +6 рукопашн. (1d8+2/19-20, превосходный длинный меч) или +4 стрелков.; Полн. ат. +6

рукопашн. (1d8+2/19-20, превосходный длинный меч) или +4 стрелков.; СА —; СК —; МЗ 33; Спб Стойк +4, Рефл +2, Воля +3; Сила 15, Ловк 14, Тело 13, Интл 10, Мудр 12, Обн 8.

Навыки и Черты: Запугивание +2, Езда Верхом +5; Боевая экспертность, Железная воля, Ускоренная готовность^Б, Фокусировка в Оружии (длинный меч)^Б.

Языки: Общий.

Снаряжение: кольчуга, тяжелый стальной щит +1, кинжал, превосходный длинный меч, снадобье лечение легких ранений, плащ, мешочек с 5 см и 12 зм. На ее щите символ Изумрудного когтя, что может привести к неприятностям группы, если щит возьмет себе один из ИП.

Тактика: Воин немедленно обнажает оружие и нападает на команду. Воины Изумрудного Когтя

– фанатики, и их нельзя образумить; они верят, что если умрут, то будут воскрешены, чтобы продолжить служение Ордену. Если ИП не нашли способ предотвратить это, пока дерется, солдат зовет подмогу. Его крики не достигнут лагеря, но они встревожат стеклянных зомби, в ближайшей области Ш2 (если те не были до этого убиты ИП в столкновения) и Гарроу в области Ш4. Зомби немедленно направляются к битве, а Гарроу ждет, пока персонажам не удастся изучить карту, а потом появляется с должным драматическим эффектом.

В отличие от солдата Изумрудного Когтя, Каела использует действие передвижения, чтобы поднять щит, и достает меч (свободным действием). Первые три раунда битвы она использует Боевую экспертизу, чтобы получить +2 к КД (с соответствующим –2 штрафом к броскам атак), пока она оценивает противников и зовет на помощь. Если у нее есть выбор, она нападает на персонажей, носящих символ Серебряного Пламени; она три года боролась с Трейном в Последней Войне и загаила злобу против этой церкви.

Сокровища: Орден Изумрудного Когтя уже вынес почти все ценности из этого здания. Успешная проверка Поиска против КС 15, позволяет персонажу найти шкатулку с 50 пм и бутылку с *бальзамом скользкости* (обозначенный на Общем как Смесь 12).

События: После того, как солдаты и зомби были повержены, искатели приключений могут обследовать большое помещение. Прочтите:

В большом помещении несколько огромных глыб грубого красного камня. В этом месте, вероятно, мрамору придавали форму, полировали и готовили к транспортировке. В центрах северной, южной и западной стен большие каминь, каждый сделан из своего камня: красный в северной, белый в южной и черный в западной. С каждой стороны каждого каминь стоит по статуе (всего шесть). На полу нарисована детальная карта центрального Кхорвайра, показывающая народы Аундаир, Сайр, Каррнат, Трейн и Бреландию. Города, черты местности и даже крупные шахты рельефно показаны на карте, никаким текстом локаций не обозначены.

Статуи такие: дракон и лев из красного мрамора, волк и сокол из белого мрамора и рыцарь в броне и грифон из черного мрамора. Если ИП обследуют затылки статуй (или сделают успешные проверки Поиска с КС 20), они найдут сообщения, вырезанные в камне. Вот эти сообщения:

Красный дракон: Белый Очаг, Белая Печать, СВ 9

Красный лев: Таллис, Черная Печать, В 4.

Белый волк: Зал Каблен, Красная Печать, ЮЗ 15.

Белый сокол: Черный Очаг, Черная Печать, ЮВ 12.

Черный рыцарь: Зал Крону, Белая Печать, С 6.

Черный грифон: Красный Очаг, Красная Печать, ЮВ 7

Расшифровка Карты: ИП должны свести вместе следующие данные: сообщения на затылках статуй, печати Дома Каннит в полу перед каждым камином (с северной и южной печати нужно убрать мусор и стекло; западная печать уже очищена и видна, когда ИП обследуют помещение) и карта на самом полу.

Сообщение на затылке каждой статуи указывает на тайный исследовательский завод Дома Каннит. Указанная печать сообщает, откуда нужно начать поиск локаций на карте. Далее дается направление движения и количество шагов до места на карте. Единственное важное в этом приключении место – Белый Очаг, до которого ИП среднего размера дойдет за 9 шагов на северо-восток от печати у белого каминь. (Если Маленький персонаж попытается пройти это расстояние, он обнаружит, что, пройдя 9 шагов на северо-восток, он окажется на не помеченном участке – до нужного места он дойдет еще за 9 шагов). Сделав это, персонаж окажется в холмах юго-западного Сайра. В этом месте персонаж замечает блеклый символ – скрещенные кирка и лопата. Эта подсказка говорит о том, что Белый Очаг – в шахте приблизительно за 48 км (30 миль) от границы серого тумана Земель Скорби, точно на востоке от деревушки Олхаан. (Сообщения на других статуях в этом приключении не важны, но могут быть развиты ИП; в отличие от Белого Очага, некоторые или все эти другие локаций могут быть еще действующими).

Специальный призовой опыт: Искатели приключений получают 200 Оп на всех за разгадку головоломки и определение местонахождения Белого Очага.

Ш4. РАЗРУШЕННАЯ ЦЕРКОВЬ (УРС 2)

Другое относительно целое здание в центре деревни – каменная церковь Верховных Владык. Звуки бьющегося камня и стекла доносятся с кладбища за этим строением.

Другие особенности этой локации описаны ниже.

Свет: Лунный свет обеспечивает неясное освещение разрушенной церкви и кладбища за ней.

Звук: Когда ИП подходят к этой локации, становится ясно, что там источник звуков земляных работ, эхо которых доносится в руинах.

Реакции: Никаких. В церкви нет врагов, а зомби, работающие на кладбище, полностью поглощены заданием, которое им дал Гарроу. Гарроу рассма-

НЕОБЫЧНЫЙ ПРЕДМЕТ: КУБОК ОЛЛАДРЫ

У этого золотого кубка две полезные функции. По требованию любая жидкость, помещенная в него, очищается (как заклинанием *очистить пищу и воду*). Дважды в день его можно использовать для превращения 0,57 л (1 пинты) обычной воды в святую (как заклинанием *благословить воду*). Воспользоваться кубком может

только жрец Верховных Владык.

Слабое превращение; УЗ 1ый; *Создать Необычный Предмет, благословить воду, очистить пищу и воду,* создатель должен быть священником Верховных Владык; цена 1,000 зм; вес 0,9 кг (2 фунта).

тривается как отдельное столкновение (см. ниже); он может показаться в ШЗ после того, как персонажи расшифруют карту, он может встретиться с ними, если они приблизятся к кладбищу, или он может появиться где угодно в деревне, если ИП привлекут к себе достаточно внимания.

Когда ИП приблизятся к области, помеченной на карте как Ш4, прочтите:

Здание перед вами похоже на церковь, и вы можете увидеть символы Верховных Владык, вырезанные на каменных галереях. Крыша обвалилась, но стены выглядят целыми и крепкими. За церковью кладбище, и оттуда доносятся удары инструментов по стеклу.

Ситуация: Священник-перевертыш по имени Гарроу руководит экспедицией Изумрудного Когтя. (Каела командует солдатами, но сама получает приказы от Гарроу). Расстроенный неспособностью команды разобраться с комнатой карты, он решил эксгумировать трупы на кладбище. Используя *говорить с мертвым*, он надеется разгадать секрет комнаты. Если какой-нибудь труп не сможет дать ему нужную информацию, он планирует оживить его, чтобы тот служил ему. Шум, доносящийся из-за церкви, производят зомби Гарроу, которые ломают стекло, чтобы откопать тела.

Внутри церкви:

Обломки обрушившегося потолка заполняют помещения церкви. Видно торчащий из мусора алтарь, но обломки и слой стекла скрывают все остальные детали интерьера.

Сокровище:

Успешная проверка Отслеживания против КС 20 или Поиск с КС 15, сделанная внутри церкви, обнаруживает *Кубок Оллады* (смотрите сноску ранее). Солдаты Изумрудного Когтя нашли этот предмет, но не стали доставать его, т.к. их не интересует мелкая реликвия великодушной веры. Если ИП желают получить кубок, они должны аккуратно выкопать его из стекла, которым он залит.

Кладбище: На кладбище за церковью РС замечают двух дварфов стеклянных зомби, по кусочку разбивающих листы стекла, которые покрывают могильные плиты из красного мрамора. Четыре могилы уже опустошены, и останки четырех дварфов сложены с одной стороны в ожидании внимания Гарроу. Если Гарроу раньше не встре-

тился персонажам в приключении, он смотрит за работой зомби из тени под покрытым стеклом деревом (результат проверки Скрытности 18).

Дварфы стеклянные зомби (2): хп 21, 22; детали см. стр. 16

Тактика: Зомби было приказано копать, и они не пойдут на контакт с искателями приключений первыми. Если кто-то из ИП нападет, зомби бросят инструменты и будут защищаться.

БРАТ ГАРРОУ (УРС 5)

Священник по имени Гарроу командует экспедицией Изумрудного Когтя. Встреча с ним играет роль драматической кульминации исследования ИП Розовой Шахты. ИП могут встретиться с Гарроу в нескольких местах.

Если ИП сильно пошумят, пока исследуют очистительный завод дома Каннит, Гарроу придет, чтобы разобраться в ситуации после того, как искатели приключений раскроют тайну комнаты с картой.

Если они идут исследовать звуки, доносящиеся из-за разрушенной церкви, из тени появляется Гарроу и приветствует их.

Если искатели приключений победят солдат в области ШЗ и разгадают загадку комнаты с картой, не потревожив остальную деревню, Гарроу встречается с ними, когда они приближаются к краю деревни по пути назад к Файлину и *элементальной повозке*.

Гарроу нравится использовать свои способности, чтобы пугать и смущать противников. Он надевает личину вампира, когда встречается с искателями приключений.

Когда ИП встречают Гарроу, прочтите:

Высокий, истощенный человек в красивой мантии с капюшоном из черного шелка, выскользывает из тени. У него смертельно бледная кожа, и толстый шрам тянется от уголка одного сияющего красного глаза назад мимо заостренного уха. Он улыбается, показывая острые клыки. «Что у нас тут?» - шипит он, окидывая вас взглядом пары темно-красных глаз.

Гарроу

Гарроу: мужчина, перевертыш, жрец 5 (Кровь Вол); СВ 5; средний гуманоид (изменяющий облик); КХП 5d8; Хп. 26; Иниц. +1; Скор. 9 м (30 ft.); КД 17, касат. 11, отороп. 14; ББА +3; Зхв. +3; Ат. +4 рукопашн. (1d4/19-20, превосходный кинжал) или +5 стрелков. (1d4/19-20, превосходный кинжал); Полн. ат. +4 рукопашн. (1d4/19-20, превосходный кинжал) или +5 стрелков. (1d4/19-20, превосходный кинжал); СА прикосновение смер-



ти, подчинить нежить 5/день (+2, 2d6+7, 5-ый); СК свойства перевертыша, ограниченная смена облика, +2 к спасброскам против заклинаний сна и очарования; МЗ ЗЗ; ПД З; Спб Стойк +4, Рефл +2, Воля +7; Сила 10, Ловк 13, Тело 10, Интл 14, Мудр 16, Обн 14.

Навыки и Черты: Блеф+3, Концентрация +4, Дипломатия +7, Скрытность +4 (+14 если применяет ограниченную смену облика), Скрытность +3, Знание (религия) +4, Чувство мотива +4, Искусство магии +7; Героический дух, Фокусировка на заклинании (некромантия).

Языки: Общий, Эльфийский, Гоблинов.

Свойства перевертыша: Перевертыши получают +2 к спасброскам против заклинаний очарования и сна.

Подготовленные заклинания по жрецу (5/5/4/3); 0—*лечение мелких ранений (2), обнаружение магии, руководство, устойчивость; 1-й—лечение легких ранений (2), скрывающий туман, защита от добра, ослабляющий луч**; 2-й—*командовать нежитью** (КС 16), *причинить средние ранения (КС 16), тишина, глаза нежити* (новое заклинание; см. сноску ниже); 3-й—*анимировать мертвеца** *слиться с камнем, говорить с мертвым* (КС 17).

*Заклинание сферы. Сфры: Смерть (прикосновение смерти раз в день, повреждения 5d6), Некромантия (использовать заклинания некромантии на уровне +1).

Снаряжение: *покоряющая кираса +1*, превосходный кинжал (священный символ), *снадобье невидимости*.

Тактика: Гарроу предпочитает мимикрировать под вампира, как чтобы напугать противников, так и потому, что он надеется однажды стать настоящим вампиром, служащим Вол. Он играет свою роль с поразительной правдоподобностью, но у него нет никаких способностей настоящего вампира.

Расстройство Гарроу по поводу неудачи с загадкой комнаты с картой разозлило его. Увидев ис-

кателей приключений, он заключает, что Каннит (через Леди Элайдрен, за которой орден следил) отправил их восстановить еще одну схему. Он решает не пытаться убить ИП, а дать им уйти, чтобы потом последовать за ними.

С этой целью первым действием он творит заклинание *скрывающий туман*. При первой возможности после этого он выпивает *снадобье невидимости* и кричит: «Ко мне, мои воины, пока я пирую на крови незваных гостей!». Его цель — оставить у команды впечатление, что он перешел в газообразную форму.

Любая попытка изгнать Гарроу или использовать против него святую воду не возымает действия, так как он не вампир. Если на него направляется вредоносный эффект, он может потратить очко действия, чтобы усилить свой спасбросок.

События: Гарроу хочет, чтобы команда сбежала. Он отправляет своего зомби-грифа из области ШП следить за командой и их успехами с приличной дистанции.

ПОБЕГ ИЗ РОЗОВОЙ ШАХТЫ

После встречи с Гарроу у команды должно остаться впечатление, что они должны уходить как можно быстрее. По карте Белый Очаг расположен в 48 км (30 милях) внутри Земель Скорби. Если ИП удастся уговорить Файлина взять их в *элементальную повозку*, они доберутся до места где-то за 3,5 часа. Для этого может потребоваться больше золота, КС проверки Дипломатии 20 или и то, и другое, чтобы убедить Файлина храбро встретить опасности Земель Скорби. Иначе искатели приключений вынуждены будут путешествовать пешком или украсть лошадей из лагеря Изумрудного Когтя. Так или иначе, люди Гарроу устраивают шоу преследования ИП, но Гарроу хочет, чтобы они сбежали и привели его к Белому Очагу.

ГЛАЗА НЕЖИТИ (UNDEAD EYES)

Некромантия

Уровень: жрец 2, маг/чародей 2

Время активации: 1 раунд.

Компоненты: В, С, Ф

Диапазон: Касание

Цель: Одно неразумное существо-нежить

Длительность: 1 день/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю создать телепатическую связь с неразумным существом-нежитью, на которое до этого наложено заклинание *контроль нежити*. Телепатическая связь дает два преимущества. Во-первых, заклинатель может давать телепатические команды цели (с

обычными ограничениями на *контроль нежити*). Во-вторых, заклинатель может сформировать связь с органами чувств цели как свободное действие. Такая связь позволяет заклинателю видеть и слышать то же, что видит и слышит существо-нежить.

Использующий связь с органами чувств считается ошеломленным; он не может совершать никаких физических действий и лишь едва осознает происходящее вокруг него.

Фокусирование: У заклинателя должен быть кусочек тела нежити, с которым он связывается — пучок волос, осколок кости, палец или что-то вроде этого. Если заклинатель потеряет фокус, связь рвется.

Часть 4: Земли Скорби

Сайр, некогда жемчужина в короне Галифара, был разрушен 4 года назад ужасным и таинственным выплеском тайной энергии. После этого разрушительного воздействия родились Земли Скорби. Полное описание Земель Скорби смотрите на стр. 172-175, *Руководства по Игровому Миру Эберрон*.

В этой части приключения представлены несколько столкновений. Только два из них обязательно должны случиться: Мертвенно-Серый Туман и Вход в Шахту. Используйте остальные по своему усмотрению, пока ИП путешествуют по заброшенному региону. Столкновения не привязаны к карте; это последовательные события, представленные в порядке следования.

МЕРТВЕННО-СЕРЫЙ ТУМАН

Искатели приключений видят стену мертвенно-серого тумана на восточном горизонте всю дорогу из Розовой Шахты в Земли Скорби. Когда ИП входят в туман, прочтите:

Перед вами поднимается стена клубящегося тумана, кажущаяся твердой и в то же время эфемерной. Входить в умирающий туман – как войти на другой план существования. Свет едва проникает через движущиеся слои пара. Звуки становятся приглушенными и далекими, даже если издаются близко. Место кажется каким-то ограниченным и злоеющим, и у вас возникает чувство изоляции и растущего страха, когда вы идете вглубь тумана.

Если ИП путешествуют на элементарной повозке, они могут избежать проверок Искусства Выживания, когда движутся через туман. Элементарь, привязанна к земле и касается ее, не может потеряться в мертвенно-сером тумане.

Если ИП путешествуют пешком или на лошадях, они должны сделать проверку Искусства Выживания против КС 20 на входе в туман. (Персонаж впереди всех делает эту проверку). Если проверка провалена, искатели приключений потеряли ориентацию и ходят в случайном направлении 1d4 часов прежде, чем снова сориентироваться.

Рано или поздно, в зависимости от того, как путешествуют ИП, они выходят из стены мертвенно-серого тумана и входят в Земли Скорби. Прочтите:

Туман открывает заброшенный, бесплодный пейзаж. Почва растрескалась и изломана, а в некоторых местах она сплывалась в зазубренное стекло. В этом месте мало растений, а те, что есть, скрючены и выглядят опасными.

СКРЮЧЕННЫЕ СКЕЛЕТЫ (УРС 3)

Через некоторое время в Землях Скорби ИП находят руины осадной машины времен Последней Войны. Ее обломки разбросаны по небольшому участку земли, а среди обломков лежат тела группы Бреландских солдат. Когда ИП подходят достаточно близко, чтобы различить важные детали местности, прочтите:

Павшие солдаты выглядят так, как будто их убили несколько минут назад, хотя они очевидно уже больше пяти лет как умерли в ходе Последней Войны. И все же их раны выглядят свежими, и на них нет ни следа разложения.

Другие особенности этой локации описаны ниже.

Свет: В зависимости от времени суток, Земли Скорби окутаны постоянными сумерками или тьмой облачной ночи.

Звук: Тишина.

Реакция: Если персонаж подходит ближе, чем на 9 м (30 футов) к разрушенной осадной машине, из укрытия выходит группа скелетов волков (см. ниже) и нападает.

Ситуация: Мертвые Бреландские солдаты могут вызвать беспокойство у ИП, но для ИП они не представляют угрозы. Настоящая угроза – это мутировавшие скелеты волков, крадущиеся в тени разрушенной осадной машины. Любой ИП, сделавший успешную проверку Отслеживания против КС 15 замечает приближающихся скелетов и избегает эффекта внезапности. Все ИП, провалившие проверку, не действуют в раунде внезапности.

Существа: Три скелета волка прячутся в руинах осадной машины. Они скелеты волков во всех отношениях, кроме косметических изменений, вызванных странными тайными эффектами Земель Скорби. Скелеты выглядят скрюченными и деформированными, а в их позвоночники вплавлены части человеческих скелетов.

Скелеты волков (3): каждый по 13 хп.; стр. 2__ в Справочнике Монстров.

Сокровище: Если у ИП хватит духа обыскать тела Бреландских солдат, они могут найти 83 золотых, 191 серебряных, 24 платиновых монет и легкую булаву +1.

Проверка Отслеживания: После того, как ИП победили скелетов волков или ушли от них, персонаж может сделать проверку Отслеживания с КС 18, и заметить одинокую птицу-падальщика, кружащую у горизонта за ними.

МОГИЛЬНИК (УРС 4)

ИП продолжают свое путешествие через Земли Скорби к Белому Очагу и по пути видят сцену еще более страшную, чем у сломанной осадной машины. Они едут (или идут) мимо следов большой битвы. Большинство тел – Бреландские пехотинцы и Сайрийские лучники – погибшие в битве, которая случилась в День Скорби, четыре года назад. С этими старыми (но на вид все еще свежими) телами перемешаны тела жертв недавней

резни. Два дня назад банда Валенарских эльфов столкнулась с группой Талентских халфлингов-охотников. Противники сражались среди руин старой битвы, пока их не застал врасплох ужасный монстр, прятаящийся под телами. Появился каркасный краб, и ударил быстро и очень жестоко. Халфлинги и эльфы защищались и ранили монстра, но не смогли убить его. Теперь их тела лежат среди тех, что пали в День Скорби.

Другие особенности этой локации описаны ниже.

Свет: В зависимости от времени суток, Земли Скорби окутаны постоянными сумерками или тьмой облачной ночи.

Звук: Жуткая тишина. Нет запаха смерти или разложения, несмотря на количество тел, разбросанных по полю.

Реакция: Если персонаж подходит ближе, чем на 6 метров (20 футов) к куче тел полуросликов и эльфов, каркасный краб выскакивает из укрытия и атакует.

Когда появляется трупный краб, прочтите:

Гора тел и брошенного оружия двигается, поднимаясь над землей на восьми крабьих ногах. Появляются четыре стебелька с глазами, и гигантское ракообразное, покрытое трупами, ковыляет к вам.

Ситуация: Это смертельная битва со значительными наградами. Трупный краб, обитающий в этом месте, – молодая версия монстра, представленного в Руководстве по Эберрону. Он был ранен в битве с Валенарскими эльфами и халфлингами-охотниками, и это весьма разозлило его. Он хочет облегчить свою боль, причинив боль другим, и ИП, забредшие к нему, вынуждены иметь дело с чрезвычайно жестоким молодым трупным крабом.

Солдаты Сайра и Бреландии погибли в день таинственной катастрофы, создавшей Земли Скорби. Халфлинги и эльфы пали недавно, убитые моло-

дым трупным крабом, прячущимся на этом поле трупов. Любой, кто сделает успешную проверку Отслеживания в противоположность результату проверки Скрытности краба, замечает контур краба среди тел и не удивлен, когда он появляется. Для остальных долина кажется безжизненной.

Существа: Молодой каркасный краб прячется под горой тел, отдыхая и оправляясь от битвы с эльфами и халфлингами. Когда краб нападает, он вырывается из своего укрытия, разбрасывая тела во все стороны.

Каркасный краб: СВ 4; Большой магический зверь; КХП 6d10+18; Хп 36; Иниц. +2; Скор 9 м (30 фт.); КД 19, касат. 11, отороп. 17; ББА +6; Зхв. +14; Ат. +9 рукопашн. (1d8+4, коготь) или +8 стрелков. (1d3 плюс яд, шип); Полн. ат. +9/+9 (1d8+4, 2 когтя) или +8 стрелков. (1d3 плюс яд, шип); Зан. прост./Диап. пораж. 3 м/3 м (10 фт./10 фт.); СА укус 1d-4+2 (+4 бонус атаки при захвате противника), яд (КС Стойкости 16, первичный и вторичный вред 1d3 Ловк); СК липкий, темновидение 18 м (60 фт.), зрение при низком освещении, колючки (существо, атакующее краба природным оружием или без оружия, получает 1d4 пунктов колющих повреждений); МЗ Н; Спб Стойк +8, Рефл +7, Воля +2; Сила 18, Ловк 15, Тело 16, Интл 4, Мудр 10, Обн 9.

Навыки и Черты: Скрытность +1 (+8 бонус обстоятельство к проверкам Скрытности в Землях Скорби), Отслеживание +6; Выстрел вблизи, Мощная атака, Прицельный выстрел.

Языки: —

Снаряжение: Стандартное сокровище.

Тактика: Краб – непростой противник. Он ранен и хочет ранить других. Любой персонаж, подошедший ближе, чем на 9 метров (30 футов) к его укрытию, становится мишенью для его ярости. Если ИП замечают краба и атакуют стрелковым оружием или заклинаниями, краб выскакивает из укрытия и движется на противников, направляя ядовитые шипы на того из врагов, кто наносит больше всего урона. Если ИП решают уйти, каркасный краб не

Гора трупов в
Землях Скорби



будет их преследовать, но стрелять из шипов продолжит, пока ИП будут в зоне попадания.

Сокровище: Вокруг лежат сотни тел, но большинство солдат были простыми пехотинцами с обычным оружием и броней. Можно найти любое простое оружие, сотни арбалетных болтов, множество щитов и кожаных доспехов. Тщательным поиском (и предпочтительно заклинанием *обнаружение магии*) из кучи можно достать следующие предметы:

- **Талаен Кара**, валенарский двойной скимитар +1 (см. сноску далее)
- 1 Талантский превосходный тангат
- 1 палочка магических стрел (1ый ур.) 30 зарядов
- 1 *плащ устойчивости +1*
- 3 *снадобья лечения средних ранений*
- 1 *снадобье невидимости*
- 1 комплект полупластинчатых доспехов
- 1 священный символ из каленого железа (Верховные Владыки)
- 3 фляги с противоядием
- 1 фляга с кислотным огнем
- 1 кредитное письмо Банковской Гильдии Кундарак на 400 золотых
- 250 серебряных, 38 золотых и 4 платиновых монеты

На поиск и извлечение этих предметов уходит 1d4+2 часов, и искателям приключений иногда приходится в прямом смысле раздевать тела павших солдат, чтобы добраться до всех сокровищ.

Проверка Отслеживания: После того, как ИП победили каркасного краба или сбежали от него, персонаж может сделать проверку Отслеживания с КС 15, чтобы заметить одинокую птицу-падальщика, кружащего у горизонта за ними.

ВХОД В ШАХТУ (УРС 1/2)

В конце концов, ИП добираются до места, соответствующего участку на карте в Розовой Шахте. Когда они подходят к этому месту, они видят нечто похожее на заброшенный ствол шахты, уходящий в низкий холм. Прежде, чем они смогут войти в шахту и добраться до Белого Очага, они должны разобраться со шпионом Гарроу, его ручным зомби-грифом.

Другие особенности этой локации описаны ниже.

ТАЛАЕН КАРА, ОТВАЖНЫЙ ЖЕРЕБЕЦ

Талаен Кара – это *Валенарский двойной скимитар +1/+1* со следующими характеристиками: МЗ ХД; Интл 10, Мудр 12, Обн 12; Эмпатия, 9 метровое (30 фт) зрение и слух; Показатель Эго 5.

Младшие силы: *Благословение* 3/день, дополнительный +1 бонус улучшенности, когда используется верхом на скакуне.

Личность: Это прекрасное оружие хранит душу гордого Валенарского боевого коня, пожизненно-го спутника рейнджера Валеи Илдальи. Когда ее верный конь погиб в битве, Валеа выковала этот клинок, чтобы ее спутник мог продолжить идти вместе с ней в битву. Хотя оружие умное, у него ум лошади, и он испытывает только сильные, чи-

Свет: В зависимости от времени суток, Земли Скорби окутаны постоянными сумерками или тьмой облачной ночи.

Звук: вокруг шахты тихо. Успешная проверка Прислушивания (КС 20) позволит ИП услышать редкий шорох костяных крыльев хищного зомби неподалеку. Прочтите:

У подошвы низкого холма обшитый деревом вход ведет в темный туннель. На первый взгляд это выглядит как любая другая заброшенная шахта. Однако потом при более внимательном рассмотрении входа вы замечаете печать Дома Каннит, нарисованную на центральной поперечной балке.

Ситуация: Это действительно вход в секретный завод Белый Очаг. Гарроу, смотрящий глазами нежити зомби-грифа, сидящего на увядшем дереве неподалеку, в этот момент чувствует радость и злость. Он рад, что его план сработал и искатели приключений привели его к Белому Очагу, но в ярости оттого, что они могут добраться до строения раньше него.

Позвольте ИП обследовать вход так, как они считают нужным. Кроме печати Дома Каннит, ничего не указывает на природу или назначение этой шахты. На входе нет ни ловушек, ни тревог, а туннель тянется в темноту. Когда ИП строятся для входа в туннель шириной 3 метра (10 футов), Гарроу приказывает своему зомби-грифу атаковать.

Если ИП заметили птицу, следующую за ними, раньше, они могут по очереди сделать проверку Отслеживания с КС 12. Любого, кто провалит проверку, гниющий гриф, пикирующий с неба, застанет врасплох.

Существа: Гарроу контролирует зомби-грифа, когда тот нападает на команду.

Гриф-зомби: 16 хп.; см. стр. 15

Тактика: Гарроу направляет действия грифа, так что он демонстрирует необычную для зомби хитрость. Он целится в мага или чародея, если в команде такой есть. Если нет, он пикирует на цель с наименьшим количеством доспехов. Гарроу бросает его на команду, зная, что он будет уничтожен, – он надеется причинить как можно больше вреда прежде, чем это случится.

стые эмоции – злобу, радость, подозрение и т.д.

Изначально Талаен Кара использует свои силы только в руках эльфа. Рейнджер другой расы может получить уважение клинка, пройдя проверку дикой эмпатии с КС 20: рейнджер может делать эту проверку раз в неделю.

На каждом лезвии сабли гравировка. На одном – стилизованное изображение головы лошади, на другом – развевающийся конский хвост. Когда оружием размахивают в битве, эти изображения как будто движутся и сияют серебристым светом. Рукоять обвязана черной кожей и серебряной проволокой, и на ней имя оружия на эльфийском.

Сильное заклятие; УЗ 15-й; Цена 4,925 золотых монет.

Часть 5: БЕЛЫЙ ОЧАГ

Мастера магии, изобретатели и волшебники комплекса Белый Очаг не были создателями Земли Скорби, и причина опустошения остается тайной. Дом Каннит продавал магическое оружие всем пяти великим народам, и в Белом Очаге дом зарабатывал заклинания и вещи, которые считались слишком опасными или нестабильными, чтобы испытывать их рядом с цивилизацией. В День Скорби энергии, создавшие Земли Скорби, прорвались и через Белый Очаг. Многие исследователи и техперсонал были убиты сразу. Они оказались счастливыми – остальные были уничтожены мистическими экспериментами, вышедшими из-под контроля. Теперь хаос и смерть заполнили коридоры Белого Очага. За прошедшие 4 года Дом Каннит отправил несколько команд, чтобы обследовать место, но ни одна не вернулась.

Эта часть приключения *Тени Последней Войны* – традиционное хождение по подземелью. Искатели приключений должны одолеть таинственных измененных монстров, живые заклинания и тайные ловушки, пока они ищут схему и информацию о матрице создания, к которой она привязана.

Белый Очаг был вырублен в камне с помощью сильной магии. Если это не оговорено иначе, считайте следующие условия верными:

- Стены из гладкого серого камня (прочность 8, 15 хп/2,5 (дюйм) толщины, обычно толщина стены между комнатами 0,3 м (1 фут)), потолки высотой 2,4 м (8 футов).
- Мастерские когда-то освещались вечными фонарями, но таинственная ударная волна перегрузила эти фонари, и теперь они едва светятся, что эквивалентно неяркому освещению.
- Стандартные двери сделаны из 7,5 см (трехдюймовой) стали (прочность 10, 90 хп, КС выбивания 30) и запечатаны тайным замком (поднимающим КС взлома до 40). Эти замки привязаны к ключам с цветовым кодированием. Когда нужный ключ вставляется в выемку рядом с дверью, дверь открывается.

Постоянное заклинание *личное убежище Морденкайна* охраняет весь комплекс, делая его трудным для обнаружения с помощью магии.

КОМНАТЫ-ВЕРТУШКИ

Три комнаты-вертушки разделяют разные секции завода Белый Очаг. Каждая комната – это пустая стальная сфера приблизительно 6 метров (20 фт.) в диаметре с одним входом. К комнате-вертушке ведут различные коридоры, но за один раз вход может соединиться только с одним.

Чтобы повернуть сферу и, соответственно, выход, персонаж должен управлять контрольной панелью в центре каждой комнаты. На панели есть набор выемок с цветовым кодированием. Если персонаж использует нужный *ключ* с таким же цветовым кодированием, комната поворачивается входом к коридору с выемкой соответствующего цвета. В каждом коридоре, ведущем к комнате-вертушке, есть такая же панель в стене для того, чтобы в ком-

нату можно было попасть снаружи.

Стены комнаты-вертушки были алхимически и магически обработаны и сделаны очень прочными (прочность 10, 1800 хп), так как они служили главными средствами безопасности в комплексе.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО КАРТЕ

Диаграмма на стр. 25 и карта на стр. 29 должны использоваться вместе, чтобы определять, как ИП движутся по комплексу. Контрольная панель Вертушки А относится к коридорам, окружающим комнату-вертушку, помеченную как Б2. Контрольная панель Вертушки Б относится к комнате-вертушке, обозначенной Б14, и коридорам вокруг нее.

Например, Вертушка А сначала стоит так, чтобы в нее можно было попасть из локации Б1 (синий). Если ИП используют свой синий ключ в панели Вертушки А, комната повернется к тому коридору, в разъем которого они вставили ключ. Например, если это был разъем по правую руку (восточная позиция), комната повернется к коридору, ведущему в комнату Б3.

ОБСЛЕДУЯ БЕЛЫЙ ОЧАГ

Следующие столкновения привязаны к карте комплекса Белый очаг. Когда вы их выполняете, используйте карту на стр. 29.

Б1. СТОЛБ ШАХТЫ (УРС 3)

Крутой наклонный туннель шахты ведет к большому, грубовырезанному каменному помещению. Проход в дальней стене ведет к трем узким, змеящимся туннелям, сделанным для того, чтобы смутить посторонних и сбить их с пути.

Ниже описаны другие особенности.

Свет: В этой части шахты полная темнота.

Звук: ИП не слышат ничего необычного.

Реакция: Ничего оживленного или живого здесь нет, вместо этого ловушки защищают область и препятствуют дальнейшему обследованию.

Ситуация: В каждом из змеящихся туннелей в полу установлен круглый алмазный люк шириной 1,2 м (4 фута). В центре люка простой запирающий механизм и небольшая выемка слева от механизма, покрытая синей краской. Выемка сделана под синий ключ, такой, как тот, что Леди Элайдрен положила в *полезный заплечный мешок*. Если ключ помещается в выемку, люк отпирается без проблем. Любая другая попытка открыть люк приводит в действие смертельную ловушку.

Ловушки: Каждый люк оснащен ловушкой *шокирующий захват*, которая активируется, если кто-то пытается открыть люк без нужного ключа.

Ловушка шокирующий захват: СВ 3; магическое устройство; срабатывает при прикосновении; автоматическая перезарядка; эффект заклинания (*шокирующий захват*, 3ий уровень мага, 3дб урона электричеством); КС Поиска 26; КС Блокировки устройств 26.

События: Вещи не всегда такие, какими кажутся. Люки, помеченные на карте “а”, – западни. Когда эти люки открыты, срабатывает еще одна



ключ

ловушка шокирующий захват. Люк, помеченный "б", открывается в круглый металлический колодец с металлической лестницей, ведущей вниз по стене. Стена тьмы, край эффекта личное убежище Морденкайна, скрывает дно колодца. Колодец ведет вниз на 9 м (30 футов) в область Б2.

Б2. КОМНАТА-ВЕРТУШКА А

Комната-вертушка стоит выходом вверх, давая доступ из люка в области Б1.

Другие особенности этой локации описаны ниже.

Свет: Ослабленный вечный фонарь дает неяркое освещение.

Звук: Тишина.

Реакция: Никакой, комната-вертушка пуста.

После того, как ИП спустятся в комнату, прочтите:

Тусклый свет, едва ярче того, что дает дрожащая свеча, льется из кристаллического шара, установленного рядом со входом. Эта странная металлическая комната – совершенная сфера, диаметром приблизительно 6 метров (20 футов). Видимо, единственный выход из этой комнаты – колодец, по которому вы спустились. Восьмиугольная металлическая пластина установлена на пьедестале в центре комнаты. Эта пластина диаметром 0,3 м (1 фут), на ней 9 выемок – 5 синих, 2 зеленых и 2 коричневых.

Сначала искатели приключений могут попасть только в области, соответствующие синим выемкам. Когда персонаж первый раз выбирает синюю выемку и вставляет ключ, зачитайте:

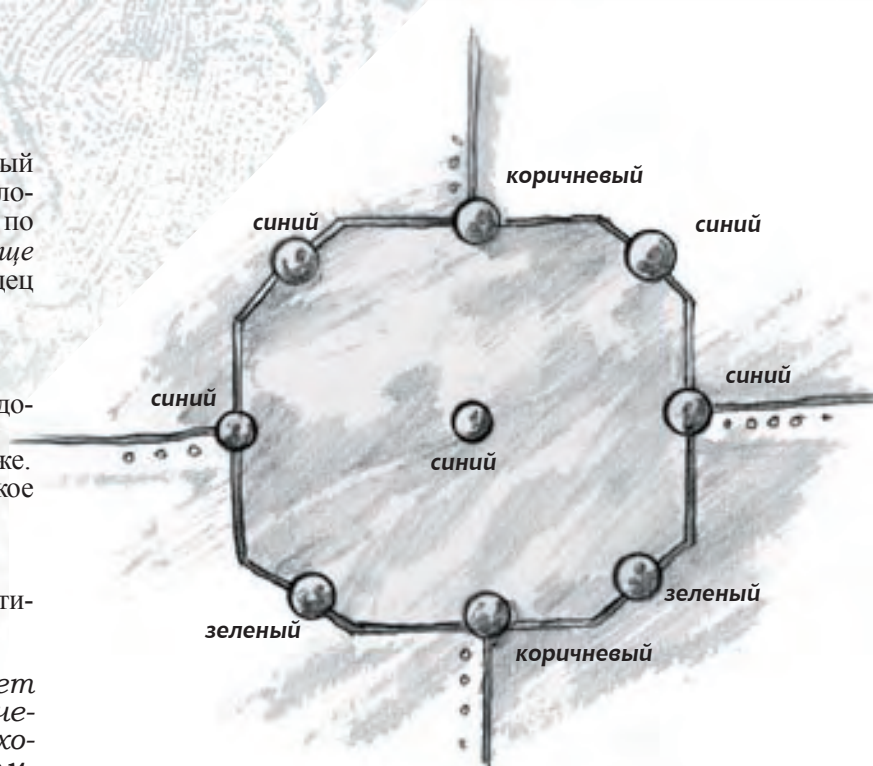
Сильная вибрация сотрясает стены комнаты, и вся она начинает медленно вращаться. Вам приходится двигаться, чтобы не упасть, но рифленый пол помогает вам удержаться на ногах. Меньше, чем за минуту, комната повернулась, и теперь выход выглядит как дверной проем в коридор, а не как люк в потолке.

ИП могут либо выйти в коридор, чтобы обследовать его, либо выбрать другую выемку и попробовать еще раз.

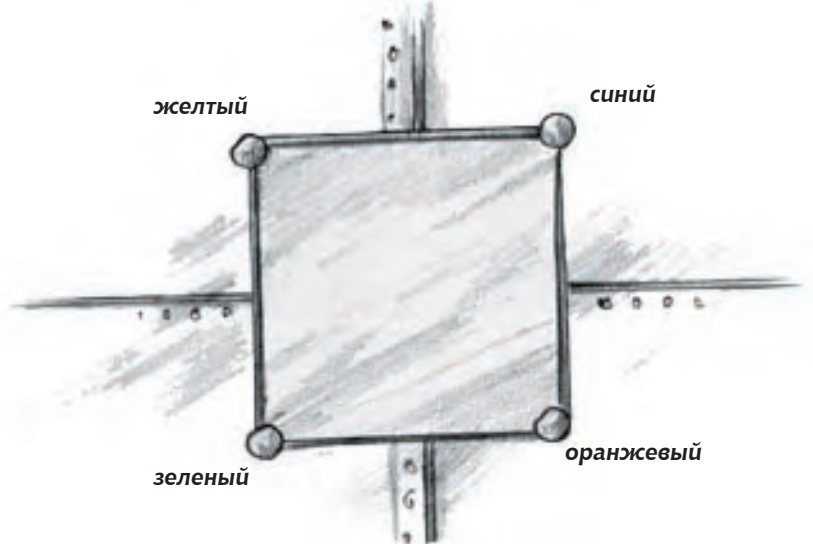
Б3. ПРАЧЕЧНАЯ

Этот коридор, в который попадают с помощью синего ключа, ведет в прачечную. Сначала она может показаться огромным шкафом для белья. Узкий коридор проходит между четырьмя рядами полок от пола до потолка с чистыми простынями, одеялами, полотенцами и одеждой, сложенной высоко над ними. В комнате нет пыли, а воздух наполнен приятным запахом чистой ткани. В дальней части комнаты в пол вмонтирована большая раковина. Если ИП смотрят, чистая белая туника выплывает из раковины, складывает сама себя и ложится на полку.

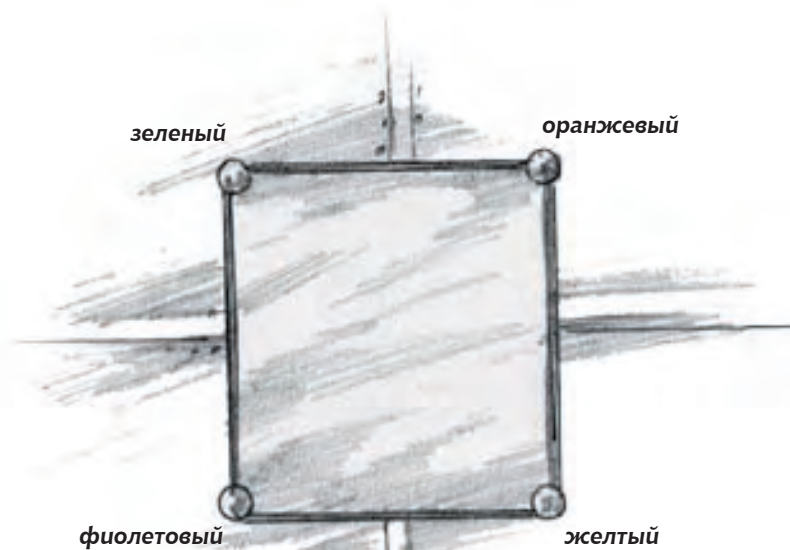
Эта комната демонстрирует эксперимент в домашнем хозяйстве. Раковина использует ограниченную форму ловкости рук, чтобы очистить любой объект, помещенный в нее, а также созда-



ПАНЕЛЬ В ВЕРТУШКЕ А



ПАНЕЛЬ В ВЕРТУШКЕ Б



ПАНЕЛЬ В ВЕРТУШКЕ В

ет постоянного *невидимого слугу* для рутинной работы.

Существа: невидимый слуга игнорирует команду, даже если на него нападают. Если слуга уничтожен, раковина автоматически создаст нового через час.

Невидимый слуга: 6 хп (особый); стр. 297 *Руководство Игрока*.

Б4. КРЫЛО ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Этот коридор, в который попадают с помощью *синего ключа*, ведет в область, где исследователи Дома Каннит отдыхали и расслаблялись после каждодневного труда.

Свет: Ослабленные вечные фонари обеспечивают неяркое освещение.

Звук: КС проверки Прислушивания 15 обращает внимание ИП на треск пламени в области Ш5.

Реакция: Ожившая пылающая сфера атакует всех посторонних, которых замечает.

Ситуация: Комната-вертушка открывается в коридор, пахнувший горелым деревом и обуглившейся плотью. Сажа и пепел покрывают стены и потолок коридора. Металлическая дверь в его конце, похоже, расплавилась в шлак.

Когда катастрофа достигла Белого Очага, заклинание, которое творил один из исследователей, вышло из-под контроля и превратилось в ожившее заклинание. Ожившая пылающая сфера сожгла все что могла и радостно движется к ИП, чтобы сжечь и их, как только понимает, что они вторглись на его личную территорию.

Проверки Отслеживания: Любой, кто сделает проверку Отслеживания с КС 12, заметит свечение, похожее на свечение костра, в комнате в конце коридора (область Ш5). Любой, кто сделает проверку Отслеживания с КС 18, заметит также несколько человеческих тел в копоти и пепле на полу.

Столкновение: Если ИП движутся тихо, они могут добраться до комнат в конце коридора без проблем. Если они не позаботятся о том, чтобы двигаться тихо, ожившая пылающая сфера из области Ш5 сделает проверку Прислушивания, чтобы услышать звуки приближающихся ИП. Если сфера сделает успешную проверку, она вступит в бой с командой в узком коридоре.

Б5. ВЫЖЖЕННЫЕ КАЗАРМЫ (УРС 3)

Эта комната когда-то служила жилищем для тех, кто работал в комплексе Белом Очаге. Теперь только намеки на столы, кровати, книжные полки и тела торчат из обугленных остатков. Яростное пламя ожившей пылающей сферы, который использует эту комнату в качестве логова, разрушило почти все ценное.

Другие особенности этой локации описаны ниже.

Свет: 4 ослабленных вечных фонаря дают неяркое освещение. Если в комнате ожившая пылающая сфера, она дает яркое освещение.

Звук: Если шар в комнате, ИП слышат треск пламени.

Реакция: Ожившая пылающая сфера нападает на всех живых посторонних.

Существа: Ожившая пылающая сфера – это масса волнующейся раскаленной добела протоплаз-

мы. Она лишен ума, и ею управляет жажда разрушения.

Ожившая пылающая сфера: СВ 3; Средняя слизь; КХП 3d10+3. Хп 19; Иниц –1. Скор. 12 м (40 фт.); КД 11, касат. 11, отороп. 11; ББА +2; Зхв+6; Ат. +3 рукопашн. (1d4+1, удар); Полн. ат. +3 рукопашн. (1d4+1, удар); СА зажечь, поглотить; СК СП 10/магия, свойства слизи, Устойчивость к магии (УМ) 13; МЗ Н; Спб Стойк +2, Рефл +0, Воля +0; Сила 12, Ловк 9, Тело 12, Интл –, Мудр 9, Обн 12.

Зажечь (Свх): Воспламеняющиеся материалы вроде ткани, бумаги, пергамента и тонкого дерева загораются, если к ним прикасается ожившая пылающая сфера. Персонаж может потушить горящие вещи полнораундовым действием.

Поглотить (Эк): Чтобы избежать поглощающей атаки пылающего шара, цель должна сделать спасбросок Рефлекса против КС 13. Поглощенные существа переносят 2d6 пунктов повреждений от огня и терпят последствия способности *зажечь* в каждом раунде.

Тактика: Сфера пытается поглотить ближайшего противника, поддерживая контакт, пока вред от огня не уничтожит его.

Сокровище: Все внутри комнаты сожжено дотла живым пылающим шаром.

Б6. ВАННАЯ

Бассейн прохладной прозрачной воды длиной 3 метра (10 футов) занимает первую комнату, а ряд мраморных уборных расположен вдоль стен в дальней комнате. Ожившая пылающая сфера не пойдет в ванную, поэтому ИП могут прыгнуть в бассейн или по-другому отступить в относительно безопасную эту комнату. Если ИП обыскивают дальнюю комнату, они находят частично обгоревший труп в женском платье, прислоненный к стене у одной из уборных. Как и со всеми трупами в Землях Скорби, этот выглядит убитым недавно, даже несмотря на то, что она, должно быть, погибла 4 года назад.

Каждые 24 часа бассейн магически очищается, и в нем меняется вода. Тело принадлежит волшебнице-исследователю.

Сокровище: Поясная сумка на трупе содержит: 5 серебряных, 3 золотых монеты и *коричневый талисман-ключ*. На руке тайный перстень с печатью Дома Каннит.

Б7. НЕПРИКОСНОВЕННЫЕ ЗАПАСЫ

Этот коридор, в который можно попасть с помощью *коричневого ключа*, ведет к запертой металлической двери. Замок на ней – обычный замок (Взлом замка КС 25). Внутри ИП видят полки, полные сушеной или магически законсервированной еды, бурдюки с водой и вином, а также множество обычных припасов, включающих в себя одежду, походные одеяла, веревки и прочее. Еще есть коробка, в которой 2 *снадобья лечения средних ранений* и 3 *снадобья ограниченного восстановления*.

Б8. ТЕХНИЧЕСКОЕ КРЫЛО

Этот коридор, в который можно попасть с помощью *синего ключа*, ведет в жилые помещения техперсонала комплекса. В этом крыле жили слуги, стражники и чернорабочие.

Другие особенности этой локации описаны ниже.
Свет: Ослабленные вечные фонари дают неяркое освещение.

Звук: Любой ИП, сделавший успешную проверку Прислушивания с КС 15, может услышать плеск воды и невнятное тьяканье и рычание из области Б10.

Реакция: Если ИП пошумят или как-то иначе укажут ей на свое присутствие, в дверном проеме появится Рорса и начнет разговор.

Когда комната-вертушка открывается в коридор, прочтите:

Перед вами протянулся коридор из простого серого камня. В мерцающем свете тусклых вечных фонарей в стенах вы видите следы засохшей крови, идущие вдоль по полу, как будто кого-то тащили вниз по коридору. В дальнем конце холла вы видите три прохода: арку налево, открытую дверь точно впереди и запечатанную металлическую дверь справа.

Ситуация: В то время как представители простых рас погибли в День Скорби, другие существа были по-разному задеты таинственной бурей, пронесшейся через Сайр. Два сторожевых волка, ведомые пробужденной дикой волчицей по имени Рорса, решили, что это крыло принадлежит им. Рорса научилась управляться с ключами зубами, а у ее стаи есть доступ к воде и пище – в виде трупов по всему комплексу.

У волков отличный слух. Когда ИП движутся по коридору, сделайте две проверки Прислушивания (модификатор +8 для Рорсы, +6 для ее волков). Если волки слышат приближающихся искателей приключений, Рорса появляется в дверном проеме и приветствует команду. Детали см. в области Б9.

Б9. КАЗАРМЫ ТЕХПЕРСОНАЛА.

Эта комната была казармами прислуги Белого Очага. В комнате 14 коек, у каждой стоит деревянный ящик. По обе стороны от двери стоит по круглому столику. Пробужденная жуткая волчица Рорса возглавляет небольшую волчью стаю, состоящую из двух волков-самцов и Рорсы. Стая считает это место своим логовом. Когда приходят ИП, здесь Рорса, а два волка – в Б10.

Когда произошла катастрофа, в казармах были семеро слуг. Кроме того, что эти трупы не разлагаются и не гниют, какое-то таинственное последствие катастрофы поддерживает их в том состоянии, в котором они были, когда погибли. Таким образом, волки могли кормиться этими трупами 4 года. Раны, относящиеся к их смерти, не исчезают, но повреждения, наносимые волками, восстанавливаются за 1d4 часа.

Ситуация: Рорса и волки (изначально находящиеся в Б10) защищаются, если на них нападут ИП, но пробужденная жуткая волчица предпочла бы говорить, а не драться. Она приветствует искателей приключений, когда узнает об их присутствии, обращаясь к ним на Общем языке. Если ИП ведут себя цивилизованно, они могут поделиться информацией с Рорсой. Если же нет, Рорса зовет к себе своих волков из Б10 и нападает.

Что знает Рорса: Рорса говорит, что помнит очень мало из того, что было до момента 4 года назад, когда она пробудилась до полного сознания. Все люди, заботившиеся о ней и о таких, как она, были мертвы. Она разобралась, как открывать двери и пользоваться комнатами-вертушками, и она и ее друзья пришли в это крыло. Она признает, что они ели бывших обитателей базы, но подчеркивает, что те уже были мертвы. И к тому же они восстанавливаются.

Рорса хочет узнать что-нибудь о внешнем мире. В обмен на это она рассказывает команде о живом пылающей сфере на северо-востоке (Б5) и каменном волке на северо-западе (Б16). Рорса всегда хотела найти способ освободить остальных волков из Б16, но она боится странного существа, которое их охраняет. Рорса просит искателей приключений убить каменного волка, за что она обещает отдать им *зеленый ключ* и свою *жемчужину силы*.

Существа: Рорса, пробужденная жуткая волчица.

Рорса, Пробужденная Жуткая Волчица: СВ 4; Большой магический зверь (измененный); КХП 8d-10+24; Хп. 69; Иниц. +3; Скор. 15 м (50 фт.); КД 15, касат. 12, отороп. 12; ББА +8; Зхв +19; Ат. +13 рукопашн. (1d8+10, укус); Полн. ат. +13 рукопашн. (1d8+10, укус); СА опрокидывание; SQ темновидение 18 м (60 фт.), зрение при низком освещении, острый нюх; МЗ Н; Спб Стойк +9, Рефл +9, Воля +3; Сила 25, Ловк 16, Тело 17, Интл 14, Мудр 12, Обн 14.

Навыки и Черты: Скрытность +6, Знание (местное) +6, Прислушивание +8, Бесшумное передвижение +8, Поиск +6, Чувство мотива +8, Отслеживание +8, Искусство выживания +6; Настороженность, Сражение вслепую, Боевая экспертность, Бег, Чтение следов.

Опрокидывание (Экс): Жуткий волк, атакующий укусом, может попытаться сбить противника с ног (модификатор проверки +11) свободным действием, не провоцируя благоприятной атаки. Если попытка не удалась, противник не может в ответ попытаться сбить с ног жуткого волка.

Снаряжение: синий ключ, зеленый ключ, жемчужина силы (1ый уровень). Все это Рорса носит на шее на тонких цепочках.

Тактика: Рорса и волки не имеют опыта сражения с волшебниками. Они обычно нападают на ближайшую цель. Все трое стараются использовать способность опрокидывание против своих противников. Рорса – осторожный боец и обычно использует Боевую экспертность, чтобы добавить 5 пунктов к КД.

Сокровище: Сундуки в комнате не запеты. По большей части в них одежда и инструменты мастеровых и другие обыкновенные вещи. Несколько сундуков принадлежало стражникам. В этих сундуках 5 кольчужных рубах, 3 длинных меча, 3 кинжала и 2 коротких меча. Всего в сундуках можно найти 30 золотых и 80 серебряных монет.

Особый Бонус в Опыте: Если ИП смогут избежать драки и согласятся помочь разобраться с существом в Б16, они получают в награду 600 Оп.

Б10. ВАННАЯ

Эта двойная комната похожа на комнату Б6. В ней бассейн чистой воды и ряд уборных. Когда ИП входят в это крыло, здесь отдыхают два волка Рорсы,

время от времени лениво лакая воду. Если ИП дойдут до этого места, не потревожив волков или Рорсы, волки сбьются с толку появлением живых людей. Они лают и воют, чтобы привлечь внимание Рорсы, после чего нападают на незваных гостей.

Если на Рорсу нападают, волки немедленно бросаются ей на помощь. Если Рорса приказывает им остановиться, они нехотя выполняют приказ, но только если ИП не ведут себя враждебно.

Волки (2): каждый по 13 хп.; см. *Справочник Монстров* стр. 2__.

Б11. КОМНАТА КАПИТАНА СТРАЖИ (УРС 2)

Запертая металлическая дверь, которую можно открыть *коричневым ключом*, ведет в богато обставленные апартаменты капитана стражи Белого Очага. У изножья кровати стоит большой окованный железом сундук. Справа в комнате у стены стоит массивный шкаф *бронзового дерева*, украшенный вырезанными эльфийскими символами. В дальнем углу на стене висит множество мечей, щит со знаком Дома Каннит и красивая кольчужная рубаха расписанная голубой глазурью.

Деревянный сундук не заперт. Шкаф закрыт на обыкновенный замок, а *бронзовое дерево* выдерживает значительный вред (прочность 10, 40 хп, КС выламывания 26, КС Взлома замка 25). Настоящие сокровища спрятаны в потайном отделении в основании шкафа. Чтобы найти это отделение, нужно сделать проверку Поиска с КС 15.

Сокровище: Среди мечей на стене есть превосходный двуручный меч, превосходный длинный меч, превосходный короткий меч, тяжелый стальной щит и превосходная кольчуга. В деревянном сундуке много простыней и дорожная одежда. В шкафу обувь и одежда, в том числе и плащ из темноволновой ткани. В потайном отделении есть кошель с 25 пм, серебряное кольцо и темно-черный прибор с овальным гелиотропом (кровавиком) (стоимостью 100 золотых), одна *фляга с серебристым блеском*, две фляги *масла магического оружия* и *красный ключ*.

Б12. РАБОЧИЙ КАБИНЕТ.

Этот коридор, в который можно попасть с помощью *синего ключа*, ведет в кабинет, когда-то принадлежавший высокопоставленному представителю Дома Каннит на заводе Белый Очаг. В этой комнате нормально работает вечносветящийся фонарь. Похоже, что здесь была небольшая библиотека или рабочий кабинет. У левой стены два крепких дубовых стола. Остальная комната заполнена полками со свитками и книгами в кожаных обложках. При внимательном рассмотрении большинство этих книг кажутся деловыми учетными книгами. В них записи о количестве купленной еды, квитанции на оптовые партии компонентов заклинаний и подобная информация.

Тело мертвой служащей распростерто по ближайшему из столов. Любой, кто сделает проверку Отслеживания с КС 15, заметит, что она лежит на особенно богато украшенном свитке.

Сокровище: Мертвая женщина лежит на свитке *устойчивость к энергии*. У нее на руке перстень Дома Каннит.

Б13. СТОЛОВАЯ.

Этот коридор, в который можно попасть с помощью *коричневого ключа*, ведет в столовую. В главной комнате четыре длинных стола, а арка в дальней стене ведет в большую кухню. В этом зале погибло 10 человек – 7 мужчин и 3 женщины. На ощупь тела теплые, нет трупного окаменения, они как будто спят, но разбудить их нельзя.

В кухне колодец с чистой водой, шкафчики с горшками и сковородками, стойка с марочными винами и другие кухонные приспособления. Большой эбонитовый шкаф с множеством выдвижных ящиков и сложными мифрильными орнаментами, выложенными мозаикой на поверхности, стоит у одной из стен. Каждый ящик создает какой-либо эффект *ловкости рук*, охлаждая, разогревая или приправляя еду.

Сокровище: Среди тел ИП могут найти 9 *синих ключей*, 2 *коричневых ключа*, 20 серебряных и 10 золотых монет.

Б14. КОМНАТА-ВЕРТУШКА Б

Эта комната похожа на комнату Б2, но на ее контрольной панели другая конфигурация цветных выемок. Смотрите диаграмму на стр. 25.

Ш15. КРЫЛО ПСАРНИ

Этот коридор, в который можно попасть с помощью *зеленого ключа*, ведет на псарню. В этом крыле комплекса живут обычные волки и странный каменный волк.

Другие особенности локации описаны ниже.

Свет: Тусклые вечные фонари дают неяркое освещение.

Звук: Любой ИП, сделавший успешную проверку Прислушивания с 13, услышит рычание волков, доносящееся из Б16.

Реакция: Если ИП обнаружат себя, каменный волк придет разобраться, в чем дело.

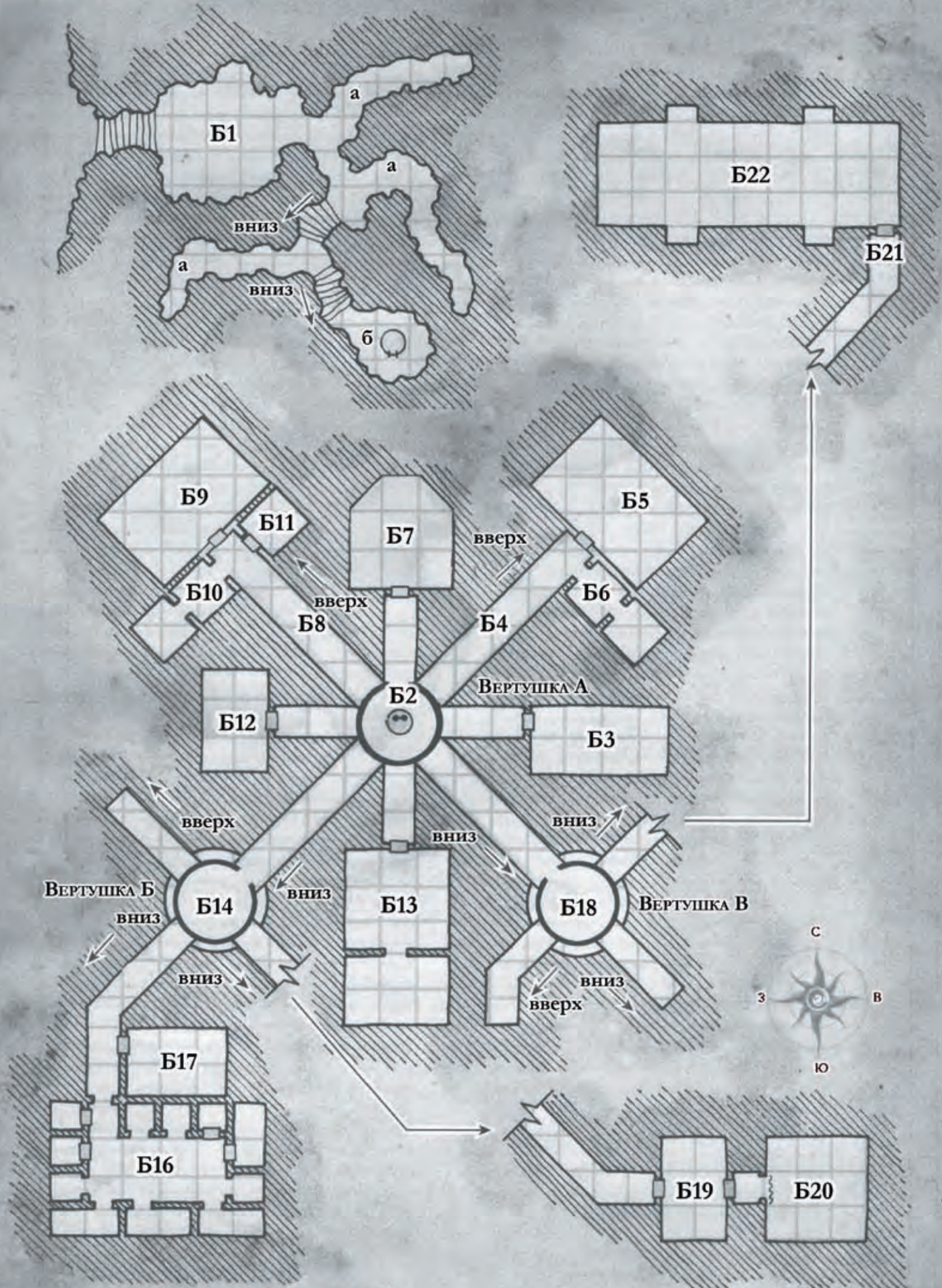
События: Если команда попытается сначала пройти в Б17 мимо Б16, каждый персонаж должен сделать проверку Бесшумного Передвижения против проверки Прислушивания каменного волка. Если кто-то провалит проверку, каменный волк выйдет из Б16 разобраться, в чем дело. Однако он не может открывать двери, поэтому ИП могут быстро проскочить в Б17 и закрыть дверь.

Б16. ПСАРНЯ (УРС 4)

Вдоль стен псарни стоят 11 стальных клеток, в семи запертых сидят серые волки. Самозаполняющиеся контейнеры в клетках кормят и поят этих волков. Когда ИП входят в это помещение или когда показывается каменный волк, прочтите:

Это существо с виду похоже на волка, но в его плоть вплавлены полосы черного мрамора. Кроме каменной брони, защищающей его бока, вместо морды у него удлиненное рыло с рядами обсидиановых зубов.

Ситуация: Этот каменный волк – результат экспериментов по скрещиванию плоти и материала в Белом Очаге. Теперь этот волк-полуголем охраняет псарню и нападает на любого, кто входит сюда



БЕЛЫЙ ОЧАГ

Одна клетка = 3,0 м (10 фт.)

– будь то волк или человек.

Существо: Полукаменный волк-голем поглощен иррациональной ненавистью к гуманоидам, он настроен враждебно и немедленно нападает.

Полукаменный волк-голем: СВ 4; Средний механизм; КХП 2d8+8; Хп 17; Иниц. +1; Скор. 15 м (50 фт.); КД 22, касат. 11, отороп. 21; ББА +1 Зхв +2; Ат +7 рукопашн. (1d6+6, укусы); Полн. ат. +7 рукопашн. (1d6+6, укусы); СА замедление, опрокидывание; СК снижение повреждений 5/адамантин, зрение при низкой освещенности, иммунитет к магии, острый нюх; МЗ Н; Спб Стойк +9, Рефл +4, Воля +1; Сила 23, Ловк 13, Тело 19, Интл 1, Мудр 12, Обн 1.

Навыкии Черты: Скрытность +2, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение +3, Отслеживание +5, Искусство Выживания +1; Настороженность, Чтение следов

Замедление (Свх): Этот полуголем может использовать эффект замедления, как от заклинания, свободным действием раз в два раунда. Область действия эффекта – 3 м (10 фт.), длительность – 7 раундов; чтобы противостоять ему, нужно пройти спасбросок Воли против КС 15.

Иммунитет к магии (Экс): У этого полукаменного волка-голема иммунитет к любым заклинаниям или способностям, подобным заклинаниям, которые допускают сопротивление им (см. стр. 1 __ *Справочника Монстров*).

Сокровище: В куче мусора лежат всякие вещи погибших волшебников и мастеровых. В ней есть *оранжевый ключ*, *эссенция разведки*, перстень Дома Каннит и маленькая мифриловая брошь с гелиотропом (кровоавиком) в форме полумесяца (стоимостью 130 золотых)

Б17. ПУСТАЯ КОМНАТА

В этой комнате пусто.

Б18. КОМНАТА-ВЕРТУШКА В

Эта комната похожа на комнату Б2, но здесь другая конфигурация цветных выемок на контрольной панели. См. диаграмму на стр. 25.

Ловушка: Если персонаж использует *оранжевый ключ*, не используя прежде *красный*, комната медленно поворачивается. *Вечнопылающий фонарь* гаснет, и комната погружается в темноту. Когда она наконец останавливается, выход ведет точно в колодец. Каждый в комнате должен сделать проверку Баланса с КС 7, чтобы не скатиться в дыру и не упасть в воду.

Упавшему в колодец наносится стандартное повреждение от падения (это падение с 9 м (30 фт.) на поверхность воды), а потом он должен делать проверки Плавания, чтобы не утонуть в 6 метровом (20-тифутовом) колодце.

Пока ловушка не отключена с помощью *красного ключа*, попасть можно только в колодец и в коридоры, открываемые *зеленым ключом*.

Ш19. КОМНАТА ЛОМАНОГО СВЕТА (УРС 2)

Этот коридор, открываемый *желтым ключом*, ведет в странную комнату.

Свет: Ожившие цветные брызги ярко освещают комнату.

Звук: Комната поглощает все звуки, ИП ничего не слышат – в том числе и друг друга.

Реакция: Ожившие цветные брызги нападают, если ИП пытаются пересечь комнату.

Ситуация: Неожиданное отсутствие звуков и зеркальные стены и пол этой комнаты приводят в замешательство. Огромная масса кружащего сияющего света настолько яркого, что он почти ослепляет, скачет между зеркалами, а потом движется на команду. Отсутствие звука – это иллюзия. Она действует не так же, как магический эффект *тишины*, поэтому персонажи могут творить заклинания со словесными компонентами. Однако все в комнате считаются оглохшими, пока они не выйдут.

Существо: в этой комнате живут ожившие цветные брызги.

Ожившие цветные брызги: СВ 2; Средняя слизь; КХП 3d10; Хп 16; Иниц -1; Скор 6,0 м (20 фт.); КД 10, касат. 10, отороп. 10; ББА +2; Зхв +6; Ат +3 рукопашн. (1d4 плюс ослепление цветом, удар); Полн. ат. +3 рукопашн. (1d6 плюс ослепление цветом, удар); СА ослепление цветом, проглатывание; СК, снижение повреждений 10/магия, свойства слизи, УМ 13; МЗ Н; Спб Стойк +1, Рефл +0, Воля +0; Сила 11, Ловк 8, Тело 11, Интл —, Мудр 8, Обн 11.

Ослепление цветом (Свх): Ожившие цветные брызги – пылающая масса цвета и света. Любой, попавший под их удар, должен сделать спасбросок Воли с КС 11 или попасть под эффект заклинания *цветные брызги*. Существо с 2 Кубиками Хит-Поинтов и менее теряет сознание, ослеплено и ошеломлено 2d4 раунда, потом ослеплено и ошеломлено 1d4 раунда, потом ошеломлено 1 раунд; существо с 3 или 4 КХП ослеплено и ошеломлено 1d4 раунда, потом ошеломлено 1 раунд; существо с 5 КХП и более ошеломлено на 1 раунд.

Проглатывание (Экс): Чтобы избежать поглощающей атаки оживших цветных брызг, цель должна сделать спасбросок Рефлекса с КС 11. Поглощенные попадают под эффект ослепления цветом в каждом раунде.

Тактика: Ожившие цветные брызги поглощают любого, кто в них поместится, а потом бьют до тех пор, пока есть что бить. Они бьются насмерть.

Сокровище: нет.

Б20. КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

Это еще одна комната иллюзий – она предупреждает ИП о том, с чем им придется столкнуться, чтобы получить схему. Когда персонажи входят сюда, им кажется, что они вошли в Б22. На то, чтобы понять, что они не чувствуют жара или запаха огня, им требуется немного времени. Эта комната работает как огромный *хрустальный шар*, установленный для наблюдения за Ш22. Если персонаж делает проверку Отслеживания с КС 18, осматривая помещение, он или она замечает ящик со схемой и две фляги со знаком, похожим на пламя. Проверка Знание (тайнство) с КС 15 подскажет, что этот знак означает, что в флягах *снадобье устойчивости к энергии*.

Сокровище: Быстрый осмотр комнаты и провер-

ка Отслеживания с КС 15 помогут найти *красный ключ*, висящий на крючке на стене.

Б21. ВХОД

Этот коридор, открываемый *оранжевым ключом* (но только после того, как *красным ключом* была обезврежена ловушка, описанная в Б18), ведет к помещению, в котором хранится схема.

В дальней стене ИП видят две алмазиновые двери с печатью Дома Каннит, из-за дверей вырываются и струятся волны жара.

Б22. МАШИНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ (УРС 5)

В этом помещении находится ужасная машина, разрушившая Розовую Шахту, а также вторая схема и матрица создания, к которой относится схема. Страшная машина, сломанная и больше не работающая, выглядит как многоголовая конструкция, поднимающаяся из тигля расплавленного стекла. Опасна здесь не машина, а две огненных элемента, когда-то к ней привязанные, а теперь свободно разгуливающие по помещению.

Свет: От двух огненных элементов и тигля со стеклом исходит яркий свет; остальное помещение неярко освещается тусклыми *вечно-пылающими фонарями*.

Звук: Чтобы услышать треск пламени и кипение расплавленного стекла, не требуется никаких проверок.

Реакция: Огненные элементы нападают, как только открываются двери.

Когда ИП открывают двойные двери, прочтите:

Это большое помещение простирается далеко от входа, и воздух в нем дрожит от сильного жара.

У дальней стены, за 12 м (40 футов) от вас, полыхает огромный костер, отбрасывающий пляшущие тени. Второй такой же горит примерно за 18 м (60 футов) от вас у южной стены. В центре комнаты стоит большой тигель, полный кипящего стекла, от которого и исходит ужасный жар. Из него поднимаются длинные змеящиеся головы из железа и меди, все это похоже на железную гидру. Чуть южнее тигля в свете пламени переливается прозрачный ящик. Через его стенки вы видите несколько предметов, в том числе и то, что может быть только той самой ромбовидной схемой, которую вы ищете. Затем со злым потрескиванием пламени и пугающим шипением пара костры начинают двигаться к вам».

Ситуация: В этом помещении находится ужасная машина, разрушившая Розовую Шахту. С помощью матрицы создания, найденной в Ксен'дрике и одной схемы мастера Белого Очага разработали

гидроподобную установку, из 5 голов которой на беспомощную деревяню пролилось раскаленное добела жидкое стекло. Они испытывали ее незадолго до события, разрушившего Сайр, не вполне понимая, что она сделает. Счастливые и немного напуганные мощью машины, они уже отключали ее, когда настал День Скорби. Машина была повреждена, а огненные элементы, привязанные к ней, освободились. Из-за повреждений и несогворчивых элементов машина больше никогда не заработает.

Любой, кто посмотрит на потолок, увидит раздвижной купол прямо над машиной. Пульт управления куполом находится в ближайшей нише к югу от входа. Успешная проверка Использование Магических Устройств с КС 15 или проверка Знание (тайнство) КС 20 позволят персонажу разобраться с пультом и открыть купол. Если в этот момент элементы еще живы, они мгновенно прекращают сражение и вырываются на просторы Земель Скорби.

В помещении ужасно жарко из-за тигля со стеклом, и если ИП решат остаться здесь надолго, они должны опасаться серьезного урона от жары (см. стр. 3 *Руководства Мастера Подземелий*).

Существа: Огненные элементы, ранее привязанные к машине, теперь свободны и разгуливают по помещению. Они совсем не хотят снова вернуться в свою тюрьму. Они думают, что команда пришла восстановить привязывающие заклинания, и безжалостно атакуют. Если купол в потолке открыт, они перестают драться и бегают из комплекса.

Средние Огненные Элементали

(2): по 26 хп. у каждой; см. стр. 99 *Справочника Монстров*.

Тактика: Огненные элементы нападают на команду открыто и свирепо, веря, что они борются за свою свободу.

Прозрачный ящик: Перед сломанной машиной стоит большой ящик из прозрачного жаростойкого материала, закрытый на обычный замок (прочность 10, 40 хп, КС разламывания 26, КС Взлома замка 25, +15 прочности против повреждений от огня). Внутри лежат вещи, которые могут сыграть решающую роль в выживании персонажей в столкновении.

Сокровище: В прозрачном ящике два экземпляра схемы (оригинал и точная копия, сделанная мастерами Белого Очага), 2 *снадобья устойчивости к энергии* (10 пунктов повреждений от огня), 2 *снадобья с лечением средних ранений*, 1 *свиток устойчивости к энергии* и матрица создания из Ксен'дрика. Матрица – большой диск из алмазина, покрытый мифриловыми рунами и символами. В нем выемки для четырех схем, таких, как найденная под Шарном и та, что в ящике. Толщина диска 7,5 см (3 дюйма), диаметр – 0,6 м (2 фута), масса – 4,5 кг (10 фунтов).



Матрица создания

Часть 6: РЕШАЮЩАЯ БИТВА

После того, как РС одолеют огненных элементов и заберут схему (и оригинал, и копию) и матрицу создания, они могут спокойно покинуть Белый Очаг. Они могут, как вылезти через открытый купол в Б22, так и пройти назад в шахту над Б2. В зависимости от того, как обстоят дела с Рорсой и ее стаей, они могут попробовать вывести из комплекса и волков.

Искателей приключений ждет последняя встреча. Гарроу и его солдаты Изумрудного Когтя следовали за ИП до Белого Очага и собираются напасть из засады, когда те выйдут.

ЗАСАДА! (УРС 7)

Гарроу и небольшой отряд солдат Изумрудного Когтя и нежити лежат в засаде, ожидая появления ИП. Они готовы к появлению ИП из любого выхода, как из шахты, так и из купола над сломанной сверхъестественной машиной.

Свет: В зависимости от времени суток, Земли Скорби окутаны постоянными сумерками или тьмой облачной ночи.

Звук: Вокруг выхода тихо.

Реакция: Гарроу хочет провести эту встречу мирно. Его солдаты не нападут, пока он им не прикажет.

Когда ИП выйдут из Белого Очага, зачитайте:

«Отличная работа, искатели приключений», – слышите вы и узнаете голос вампира из Розовой Шахты. Вокруг вас из теней появляются фигуры: 6 солдат Изумрудного Когтя с арбалетами, 4 скелета с косами и женщина-некромант. Вампира нигде не видно, но вы слышите его голос.

«Сражаться с нами бессмысленно», – говорит вампир. – «Отдайте мне третью схему, и я отпущу вас живыми. Попробуйте сопротивляться, и я возьму ее из ваших мертвых рук, а потом подниму ваши тела, чтобы вы служили мне».

Ситуация: Гарроу нужна схема. Он не знает о матрице создания. Если игроки внимательно слушают, они поняли, что схема, которую они нашли, – третья, а не вторая. Гарроу и Орден Изумрудного Когтя уже нашли схему в форме полумесяца.

Если ИП хотят сражаться, сделайте проверки инициативы и начинайте битву. Если они решают отдать одну копию ромбовидной схемы, они могут уйти с одной схемой и матрицей после того, как убьют меньшее число врагов. Если они сражаются, Гарроу призывает своих солдат из укрытия, и ИП противостоят всем.

Если ИП отдают одну из схем Гарроу, мнимый вампир говорит: «Мудрое решение. Вы получите милость Гарроу и Ордена». Он садится на коня, и Маллора и двое солдат следуют его примеру, но остальные остаются стоять. «Убить их!» – командует Гарроу, уезжая вглубь Земель Скорби.

Существа: Если ИП противостоят всем силам противника, они должны разобраться с Гарроу

(см. стр. 19), Маллорой (см. стр. 15), 6 солдатами Изумрудного Когтя (см. стр. 14) и 4 скелетами. Если они отдают схему, с ними сражаются 4 солдата и 4 скелета.

Скелеты (4): 6, 6, 7, 7 хп; стр. 225 *Справочника Монстров*. Скелеты вооружены косами вместо сабель и щитов, что дает им КД 13 и атаку +1 рукопашн. (2d4+1/×4, коса).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если ИП победили: Если все идет хорошо, ИП убивают какую-то часть сил Изумрудного Когтя, находят свой транспорт (коней или Файлина и элементальную телегу) и возвращаются в Даргуун без приключений. Гарроу в это время уходит с одной из копий схемы.

После этого ИП встречаются с Леди Элайдрен в Рхукаан Драале. Она посылает им сообщение о том, где будет их ждать, вскоре после того, как они вернуться в город гоблиноидов. Она радостно принимает схему и матрицу создания от имени Западного Каннита. Она дает ИП награду в 2000 золотых за их выдающиеся достижения во имя ее Дома.

Если ИП упоминают третью схему (основываясь на речи Гарроу в «Засада!»), Леди Элайдрен мрачнеет. «Так это, правда», – говорит она. – «Изумрудный Коготь нашел одну из схем. У нас остается все меньше времени».

Хотя их задание, очевидно, завершено, у Элайдрен есть еще одна просьба к команде. «Если вы сопроводите меня в Шарн, – говорит она, и в ее глазах мелькает огонек, – я позабочусь о том, чтобы вы получили еще 1000 золотых, как только мы доберемся». Она заплатит за их обратную дорогу по морю, если они будут путешествовать как ее эскорт и телохранители.

Если ИП повержены: Если ИП делают неправильный выбор, или если битва просто становится слишком трудной для них, солдаты Гарроу убивают у них все Хп., но не обязательно убивают. Гарроу забирает обе копии схемы у ИП, лежащих без сознания. Он оставляет матрицу создания, потому что не знает, что это, и не ожидал ее увидеть. Потом он оставляет ИП умереть или опрavityться – на волю судьбы.

Если ИП приходят в себя, они постепенно поправляются и возвращаются в Рхукаан Драал. Если Файлин ждал их, он помогает им поправиться быстрее. Леди Элайдрен расстроена потерей схемы и новостями о том, что у Изумрудного когтя есть и третья часть. Ее немного удовлетворяет получение матрицы создания, и она дает ИП уменьшенную награду в 1000 золотых. Потом она предлагает им сопроводить ее обратно в Шарн, как было описано выше.

Что дальше? Вы можете использовать *Тени Последней Войны* как трамплин для следующих приключений, придуманных вами, или можете следовать сюжетной линии, продолжающейся в *Шепоте Вампирического Клинка*, второй части трилогии авантюры по Эберруну.

www.wizards.com

www.valdmax.ru

For noncommercial use only!!! © Fantasy Studio «PHantom» 2006.

Не для коммерческого использования!!! © Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г.



СТУДИЯ
PHantom
ФЭНТЕЗИ

Вы могли их видеть на английском, но теперь, со следующего года, стат-карточки для D&D миниатюр можно будет увидеть и на русском.

Первый набор «ПЛАМЯ АНГЕЛОВ» «ANGELFIRE»



Корп. Визарды
PHantom 2006

Корп. Визарды
PHantom 2006

Корп. Визарды
PHantom 2006

ГОНКА ЗА РАСКРЫТИЕМ СЕКРЕТОВ, ЗАХОРОНЕННЫХ КАТАСТРОФЕЙ

Разрушенный комплекс Дома Каннит - Белый Очаг, хранит ключ к созданию ужасного волшебного оружия. Агенты Ордена Изумрудного Когтя пойдут на все, лишь бы добыть это древнее устройство. За артефактом охотятся злобные силы, а находчивым героям придется столкнуться с опасностями Земель Скорби, чтобы первым достичь Белого Очага и раскрыть тайны внутри него.

Тени Последней Войны независимое приключение по правилам D&D, погружающее вас в игровой мир Эбберон™. Разработанное под персонажей 2-го уровня, оно столкнет их с одной из самых мерзких организаций в Эббероне.

Чтобы играть в это приключение, Мастеру Подземелий понадобятся *Руководство по Игровому Миру Эбберон™*, *Руководство Игрока™*, *Руководство Мастера Подземелий™* и *Справочник Монстров™*, игрокам нужны будут только *Руководство по Игровому Миру Эбберон™* и *Руководство Игрока™*.



Данное приключение доступно в клубе настольных ролевых игр "Архонт"

СТУДИЯ
PHantom
ФЭНТЕЗИ

8641 00000