

# ГРОМ ШТОРМОВОГО КОРОЛЯ

## ВЕЛИКИЕ ПОТЯСЕНИЯ



# CREDITS

**Lead Designer:** Christopher Perkins  
**Story Design:** Jenna Helland, Adam Lee, Christopher Perkins, Richard Whitters  
**Additional Design:** Mike Mearls  
**Managing Editor:** Jeremy Crawford  
**Editors:** Kim Mohan, Michele Carter  
**Editorial Assistance:** Matt Sernett, Chris Dupuis, Ben Petrisor, Sean K Reynolds, Stan!  
**Story Consultant:** R.A. Salvatore  
**D&D Lead Designers:** Mike Mearls, Jeremy Crawford

**Art Director:** Kate Irwin  
**Additional Art Direction:** Shauna Narciso, Richard Whitters  
**Graphic Designer:** Emi Tanji  
**Cover Illustrator:** Tyler Jacobson  
**Interior Illustrators:** John-Paul Balmert, Beet, Mark Behm, Eric Belisle, Jedd Chevrier, Olga Drebas, Michael Dutton, Wayne England, Lars Grant-West, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Julian Kok, Olly Lawson, Christopher Moeller, Scott Murphy, Chris Rahn, Ned Rogers, Chris Seaman, Richard Whitters  
**Cartographers:** Jared Blando, Will Doyle, Jason A. Engle, Lee Moyer, Christopher Perkins, Mike Schley

**Project Manager:** Heather Fleming  
**Product Engineer:** Cynda Callaway  
**Imaging Technicians:** Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee  
**Art Administration:** David Gershman  
**Prepress Specialist:** Jefferson Dunlap

**Other D&D Team Members:** Greg Bilsland, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Shawn Wood

## Перевод

Kitar, stivie, korfax, AmethystBard для dungeons.ru

<http://dungeonsanddragons.ru/>  
[http://vk.com/dungeons\\_ru](http://vk.com/dungeons_ru)

вычитка Kitar, stivie, korfax  
верстка stivie



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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.  
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.



## ГЛАВА 1: ВЕЛИКИЕ ПОТЯСАЕНИЯ

Эта глава предназначена для того, чтобы продвинуть партию приключенцев 1 уровня до 5 уровня. Персонажи получают уровни, достигая различных целей, как описано во врезке «Продвижение персонажей» в конце главы. Если же персонажи уже 5 уровня, переходите ко главе 2 «Раскаты грома», используя информацию в Приложении А, если персонажи переходят в это приключение из одного из прежде опубликованных официальных приключений.

Найтстоун - укрепленное поселение, находящееся в нескольких милях к югу от Ардипского Леса, в необузданных холмах между Глубоководьем и Даггерфордом. Одиноким деревянный знак, находящийся в месте, где дорога на Найтстоун соединяется с Главным Трактом, указывает направление к поселению.

Ближайшие соседи Найтстоуна - эльфы из Ардипского Леса. Охотники из Найтстоуна не раз навлекли на себя гнев эльфов. Тем не менее, эльфы - меньшая из проблем поселения, как вскоре узнают прибывающие в Найтстоун в поисках приключений будущие герои.

Персонажи могут приехать в Найтстоун по одной или нескольким из нижеприведенных причин:

- Персонажи слышали рассказы о терроризирующем поселение гоблинах. Верховный Стюард Найтстоуна, Леди Велроса Нандар, - глубоководская дворянка. По слухам, она предлагает награду тем, у кого есть храбрость и способность разобраться с этой гоблинской угрозой.
- Найтстоун - популярное место для богатых дворян, желающих поохотиться в Ардипском Лесу.

Приключенцы могут заработать хорошие деньги, предлагая свои услуги в качестве охранников на охоте.

- У жителей Найтстоуна старый, и похоже, неразрешимый конфликт с северными соседями, эльфами Ардипского Леса. Леди Велроса Нандар ищет умелых посредников, которые могли бы помочь разрешить диспут.
- Найтстоунский постоялый двор известен своей едой и уютными номерами. Владелец гостиницы, дварф Морак Ур'грэй, хорошо предрасположен к приключенцам и у него нюх на выгодные возможности подзаработать авантюризмом.

Используя информацию о Найтстоуне, приведенную далее в этой главе, вы можете придумать и другие зацепки приключения.

Когда вы и приключенцы будете готовы отправиться в путь, прочтите:

Вы путешествуете по Главному Тракту уже несколько дней. С приближением вечера вы замечаете на обочине деревянный столб рядом с дорогой, уходящей в холмы на севере. К столбу приколоты три знака в форме стрелок. Две из них, на которых написано «Даггерфорд» и «Глубоководье», указывают вдоль Главного Тракта в противоположных друг другу направлениях. Третья, с надписью «Найтстоун», указывает на уводящую от Тракта дорогу. Если память не подводит, отсюда до Найтстоуна примерно десять миль по дороге.

# НАЙТСТОУН

Прочтите текст, приведенный ниже в тот момент, когда персонажи подходят к Найтстоуну. Вы можете изменить текст исходя из времени суток, в которое герои появляются.

После того, как вы прошли по дороге десять миль вы слышите звон колокола. Звук становится все громче и вот перед вами появляется Найтстоун. Река течет вокруг поселения, образуя естественный ров. Сама деревня окружена деревянным частоколом, за которым вы видите мельницу, высокую колокольню и высокие покатые крыши некоторых зданий. Кроме звона колокола вы не замечаете какой-либо активности в деревне. Дорога заканчивается опущенным подъемным мостом, который перекинут через ров. За мостом две смотровые башни стоят по сторонам прогала в частоколе.

К югу от деревни и окруженная рвом с рекой находится конусообразный холм с плоской вершиной, на которой стоит каменная крепость, окруженная деревянной стеной. Крепость, которая возвышается над деревней, частично разрушена. Деревянный забор, который когда-то соединял крепость с деревней тоже частично разрушен.

Найтстоун получил свое название в честь большого обломка обсидиана, который раньше стоял в центре деревенской площади. Обсидиановый мегалит был покрыт странными вырезанными на нем символами и излучал магию как показало исследование с помощью *обнаружения магии*, но его свойства и назначение осталось загадкой. Местные жители считали, что это реликвия прошедших эпох или королевств и не трогали его.

Три дня назад замок облачных гигантов пролетел над Найтстоуном и сбросил большие камни на поселение и его крепость. Местные жители были неспособны защитить себя от бомбардировки, так что те, кто не был убит, опустили мост и сбежали в близлежащие холмы укрывшись там в пещерах. После этого с неба спустились четыре облачных гиганта, подняли черный камень и унесли в свой замок на дальнейшее изучение, думая, что это Осторианский артефакт. Потом облачный замок улетел со своей добычей.

Деревенские жители с удивлением обнаружили в пещерах клан гоблинов и пару дружественных с гоблинами огров. Жителей атаковали, взяли в плен и привели к Харку - боссу гоблинов. Харк допросил их, узнал о нападении гигантов на Найтстоун и послал банду гоблинов разграбить опустевшее поселение. Персонажи, которые захватят в плен и допросят гоблинов могут узнать где держат местных жителей.

Приведенные ниже знаки дают понять, что в Найтстоуне что-то произошло.

- Подъемный мост (область 1) опущен и охранные башни по периметру (область 2) пусты.
- Колокол храма (область 5) не перестает звонить.
- Крепость (область 14) и мост, который соединяет ее с деревней (область 11) частично разрушены.

Гоблины рыщут по деревне в поисках сокровищ. Они слишком растянулись и это дает авантюристам возможность ликвидировать их по одному или по двое за раз. Одинокий гоблин, получив урон, может попытаться сбежать по вашему усмотрению. По возможности, гоблин отступает в храм (область 5). Сммотри врезку «Найтстоун: Общее описание» что-

бы узнать информацию о поселении. Планировка деревни показана на Карте 1.1. Следующие разделы описывают области на карте.

## Найтстоун: Общее описание

Найтстоун представляет из себя раннесредневековый замок типа «мощ и бейли» (насыпной холм с донжоном, и обнесенный частоколом двор), построенный на Реке Ардип. Общее описание поселения приведено ниже.

**Двор замка.** Деревянный частокол высотой 15 футов окружает деревню и двор. Бревна частокола заострены сверху, а щели между бревнами заполнены дёгтем. На частокол и его каменные дозорные башни (см область 2) нельзя забраться без помощи снаряжения или магии, например, заклинания паука.

Все здания в деревне кроме дозорных башен сделаны из дерева и у них крутые крыши из теса. Они соединены грязными тропками.

**Ров.** Вода из реки наполняет ров глубиной 15 футов. В ширину ров 30 футов, сужаясь до 20 футов под мостом (область 1). Во рве водится форель.

**Крепость.** Крепость возвышается над деревней и стоит на вершине холма. Каменные склоны холма покрыты сланцем и подниматься по этим склонам нужно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 20.

Крепость окружает 8 футовый каменный парапет и 15-футовая внешняя стена сделанная из толстых деревянных брусьев с бойницами для лучников. Стена крепости сделаны из гладких, плотно подогнанных каменных блоков. На крепость и внешнюю стену нельзя взобраться без помощи снаряжения или магии, например, заклинания паука.

**Камни.** Во время исследования Найтстоуна персонажи находят свидетельства нападения гигантов: камни погруженные в землю, дыры пробитые в крышах, обломки повсюду и мертвые жители погребенные под завалами. Камни облачных гигантов 3 фута в диаметре и весят по 500 фунтов каждый.

## 1. ПОДЪЕМНЫЙ МОСТ

Мост опущен на момент прибытия героев. В длину он 20 футов, в ширину 10 футов и сделан из крепких дубовых досок. Железные цепи прикованы в мосту и идут к подъемному механизму в ближайших охранных башнях (область 2а).

### Следы

Персонажи, которые обыскивают область к западу от моста находят несколько следов гуманоидов в траве и грязи. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 показывает, что большинство следов (оставленных несколькими дюжинами сбежавших жителей) ведут на север. Удачная проверка также показывает, что следы маленьких гуманоидов (следы дюжины гоблинов) ведут с севера к мосту, а также два следа необычно больших волков (воргов из области 3) ведут туда же.

## 2. СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ

Семь каменных дозорных башен окружают деревню по периметру. Каждая из них 20 футов в высоту с крышей оканчивающейся зубчатым парапетом. В каждой башне есть деревянная лестница, ведущая к люку на парапет в крыше.

### 2А. ЗАПАДНЫЕ БАШНИ

Две охранные башни стоят по обе стороны от входа в деревню, формируя вход. В каждой башне есть лебедка и механизм, поднимающий и опускающий мост.

Если вращать оба механизма одновременно, то

# Найтстоун

1 клетка = 10 футов



Капающие  
Пещеры

↑  
Ардипский  
Лес



**5**  
Храм

**7**  
Конюшни

**8**  
Таверна Найтстоун

**12 & 14**  
Крепость Нандаров

Вид сбоку  
с востока



Карта 1.1: Найтстоун

мост поднимается или опускается за 1 раунд на 30 градусов. Проще говоря, мост можно полностью поднять или опустить за 3 раунда.

## 2В. СЕВЕРО-ЗАПАДНАЯ БАШНЯ

Эта охранная башня стоит между двумя кладбищами деревни (области 6а и 6б). В ней нет ничего интересного.

## 2С. СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

Две свиньи пасутся на траве у подножия башни. Они сбежали с фермы (область 4с) и безобидны. Башня пуста.

## 2D. ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

Дверь в башню приоткрыта и жадная **гоблинша** Гверк таится внутри. Гверк украла серебряный медальон из ближайшего дома (область 4е) и сейчас тихо любит его. Она боится, что другие гоблины заберут у нее медальон.

**Сокровища.** Серебряный медальон Гверк выполнен в форме рыбки и содержит портрет розовощекого полурослика по имени Ларлоу. Медальон принадлежит его вдове, Таэле Саммерхоук, и стоит 25 зм. Таэла находится в Капающих Пещерах (смотри область 4, карта 1.2).

## 2Е. ЮГО-ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

Дверь в эту башню приоткрыта. Два гоблина по имени Ларв и Снокк обыскивают башню в поисках сокровищ, если только они не убежали в область 4g, привлеченные звуками битвы.

**Сокровища.** У Ларва есть мешок, наполненный украденными вещами (не стоят ничего) и тремя флаконами духов (стоят по 5 зм каждый). У Снокка в мешке чучело кровавого ястреба (не стоит ничего) и старая бронзовая бутылка с гравировкой ухмыляющегося лица полурослика (стоит 1 зм).

## 2F. ЮГО-ВОСТОЧНАЯ БАШНЯ

Падающий камень пробил крышу этой башни и разрушил все, кроме внешней стены. Обыск обломков открывает остатки лестницы и старую деревянную дверь со сломанными петлями.

## 3. ПЛОЩАДЬ

Два **ворга** убили собаку и теперь пируют ее останками в северо-западном углу деревенской площади. Ворги бросаются на любого персонажа, вышедшего на площадь. Ворги сражаются насмерть. Если к моменту начала схватки на площади колокол утих, то гоблины в зонах 4с и 9 слышат шум и приходят посмотреть, в чем дело. Они остаются на краю площади и стреляют в персонажей стрелами.

Площадь представляет собой открытое пространство земли с дырой посередине глубиной 5 футов. Ночной камень, дающий название деревне, раньше стоял здесь, но его забрали облачные гиганты, оставив дыру в земле. К северу от дыры находится крытый колодец. Из прочего на площади находится пустая телега и пара прочно вкопанных в землю коновязей. С площади видны вывески Постоялого Двора Найтстоун (зона 8) и магазина Торговой компании «Альвиный Щит» (зона 9).

## 4. ЖИЛЫЕ ДОМА

В деревне восемь коттеджей, каждый из которых принадлежит одной из местных семей. Половина домов были сильно повреждены во время бомбардировки облачных гигантов.

Типовой коттедж состоит из квадратной комнаты со стороной 10 футов, служащей кухней и столовой, и комнаты 10 на 15 футов, где спят жильцы.

### 4A. РЕЗИДЕНЦИЯ ДЕЛЬФРИНДЕЛОВ

Этот особняк принадлежит Дельфринделам, семье, которая владеет и управляет мельницей (область 10).

Гоблины уже обнесли этот особняк забрав все ценное и оставив дом в полном беспорядке.

### 4B. ФЕРМА ОССТРА

Гигантская глыба уничтожила заднюю стену дома семьи Осстра, а еще два камня упали в сад, где хозяева выращивали пшеницу. Гоблины обыскали дом в поисках ценностей и побросали все ненужное на пол.

### 4C. ФЕРМА САУТВЕЛЛ

Этот дом принадлежал женщине среднего возраста по имени Семиль Саутвелл, которая выращивала свиней и цыплят. Семиль умерла от падения камня на ее дом. Персонажи, которые обыскивают обломки, находят ее раздавленное тело.

Грязный дворик обнесенный заборчиком прилегает к дому Саутвелл и в нем находятся деревянные корыта для кормления и курятники. Два **гоблина** по имени Поджо и Тот находятся во дворе, если их не привлекли звуки битвы со стороны деревенской площади. Гоблины нападают на персонажей сразу же. Если убить одного из них, то второй убегает.

**Сокровища.** У Поджо есть кошель с золотым кольцом (стоимостью 25 зм), которое он стянул с мертвой руки Семиль Саутвелл. У Тота есть кошель с 5 мм и мешок с живым цыпленком.

### 4D. ФЕРМА ХУЛВААРН

Хулваарны это семья людей фермеров и к их особняку прилегает огород, засаженный картошкой и репой. Дом не был поврежден бомбардировкой облачных гигантов, но камень упал в огород и моментально убил Нестора Хулваарна, главу семьи. Его тело видно под глыбой.

Двери дома открыта настежь. Гоблины уже обыскали дом в поисках ценностей, не найдя ничего и оставив дом в беспорядке.

### 4E. ОСОБНЯК САММЕРХОУКОВ

Саммерхоуки, семья полуросликов, жили здесь. Таэла Саммерхоук и ее муж, Ларло, были аптекарями. Они так же растили цветы, о чем свидетельствуют маленькие клумбы и цветочные горшки по всему дому. Когда камень упал на переднюю комнату дома, Ларло был убит моментально. Таэле удалось сбежать с их четырьмя детьми.

**Сокровища.** Гоблины уже обыскали дом, однако персонажи, которые обыскивают дом и успешно проходят проверку Мудрости (Восприятия) Сл 15, находят скрытый лаз под полом, в котором они находят инструменты травника, флакон антитоксина и кошель с 15 зм.

#### 4F. РЕЗИДЕНЦИЯ АГГАНОР

Этот дом принадлежит Дестини Агганор, женщине тифлингу средних лет, и ее взрослому сыну Грину. Все ставни окон дома закрыты. Входная дверь тоже закрыта и на ней нанесены ряды выжженных на дереве витиеватых рун. Большинство жителей предполагают, что эти руны чисто декоративные, однако любой персонаж, который понимает Инфернальный, может перевести эту надпись как: «Пусть тот, кто войдет в этот дом без разрешения, владельца будет гореть девяносто девять лет в глубинах Нессуса и еще тысячелетие мерзнуть в ледяных пустынях Кании.»

Гоблины хотели проникнуть в дом, но не смогли справиться с замками. Персонажи могут использовать инструменты вора, чтобы открыть замок на двери или ставни на окне успешной проверкой Ловкости Сл 15.

**Сокровища.** При обыске дома можно найти незакрытый деревянный сундук с золотым символом Асмодея (стоимостью 75 зм), набором целителя и зельем лечения.

#### 4G. ФЕРМА НЕСПЕР

Два **гоблина** танцуют в саду позади дома, который принадлежит Несперам, людям фермерам, которые выращивают тыкву и кабачки. Гоблины, Блик и Флик, надели на головы пустые тыквы и играют в салки вслепую. Пока они носят тыквы их можно считать слепыми.

Если здесь начинается бой, то гоблины в области 2е слышат шум и прибегают сюда.

Гоблины уже обыскали дом Несперов и его входная дверь открыта настежь. Особняк не был поврежден во время бомбардировки, но после этого был сильно разграблен.

**Сокровища.** У Блика есть кошель с 4 мм и 3 см. В юго-восточном углу сада валяется мешок с вещами Флика, среди которых там есть трутница, трубка для курения, мягкий игрушечный медвежонок и набор карт Анте Три Дракона (стоимостью 1 зм).

#### 4H. РЕЗИДЕНЦИЯ КСЕЛБРИН

Кселбрины были парой пожилых людей, которые переехали в Найтстоун из Глубоководья четыре года назад по просьбе Леди Нандар. Меланта Кселбрин служила нотариусом деревни и хранителем архивов. Она и ее муж, Латан, были убиты, когда крыша их дома обрушилась. Рилликс, их домашний **трессим** (смотри приложение С), прячется в обломках. Если персонажи тратят время на обыск дома, то Рилликс вылетает из теней, пугая одного или нескольких персонажей, а потом снова ищет где спрятаться.

**Сокровища.** Гоблины еще не обыскали дом Кселбринов. Персонажи, которые обыскивают дом, находят тела Латана и Меланты. Обыск стола Меланты дает понять ее профессию (восковые печати, бутылки с чернилами, пустые свитки, перьевые ручки, документы на землю и корабли, налоговые записи) и в ящике стола находится кошель с 32 зм и 17 см.

#### 5. ХРАМ

Деревянный храм посвящен Латандеру (богу восхода солнца) и Майликки (богине лесов). В нем имеется стройная высокая колокольня с большим бронзовым колоколом, а также витражи, изображающие сцены рождения, восходящего солнца, деревьев и единорогов. Когда приключенцы впервые прибывают сюда, парадная дверь широко распахнута и колокол нескончаемо звонит.

##### 5A. ХРАМ И КАФЕДРА ПРОПОВЕДНИКА

Солнечный и лунный свет проникают в это помещение с высоким сводом через четыре окна с витражами в северной и южной стенах. Под окнами стоят простые деревянные лавки, на которые могут присесть пожилые или нездоровые прихожане. В остальном комната практически пуста. У дальней стены находится кафедра, к которой ведут ступени. Пол в храме земляной.

В западной стене к северу от кафедры находится полуоткрытая дверь, ведущая в зону 5б.

##### 5B. КОМНАТА И КОЛОКОЛЬНЯ

В этой задней комнате стоит простая деревянная кровать, в которой спит Хайрал Миструм, деревенский аколит Латандера. Матрас выпотрошен и солома разбросана по комнате. Пол усеян содержимым двух деревянных сундуков: священнические облачения и не имеющие ценности личные вещи. За разгром ответственны два **гоблина**, Бидо и Варк.

Гоблины весело раскачиваются на повязанной узлами веревке, свисающей от колокола в колокольне. Его звук очень нравится гоблинам, и они не перестанут звонить, если только не почувствуют какую-то угрозу своему здоровью. Если персонажи заходят в комнату, гоблины спрыгивают с веревки, обнажают скимитары и атакуют.

**Сокровища.** У каждого гоблина было по мешку, которые теперь валяются на дощатом полу. Мешок Бидо содержит три бруска благовоний (стоимостью 5зм каждый), серебряный священный символ Майликки в форме головы единорога (стоимостью 25зм), а также какие-то краденные личные вещи, которые ничего не стоят. У Варка в мешке три пустых бутылочки, в которых была святая вода (Варк выпил ее) и вскрытая деревянная шкатулка для пожертвованных, в которой 37мм и 15см.

#### 6. КЛАДБИЩА

Большинство деревенских, умерших со дня основания Найтстоуна, погребены на этих двух кладбищах. Почти половина из них погибла, когда на деревню напали лесные эльфы пять лет назад (смотри врезку «Нандары из Найтстоуна»).

##### 6A. СКЛЕП НАНДАР И КЛАДБИЩЕ

Узкие тропки петляют вокруг могил, большинство которых украшены гранитными надгробиями. Пара надгробий были уничтожены упавшими камнями.

В северо-восточном углу стоит склеп с именем Нандар выгравированным над закрытым входом. Чтобы сломать дверь нужен лом или похожий инструмент и удачная проверка Силы (Атлетика) Сл 11.

В склепе Нандар стоит каменный постамент, на котором стоит деревянный гроб. Гроб легко можно приоткрыть и в нем находятся останки и порванный похоронный саван Лорда Дрезлина Нандара, основателя деревни, который умер один год назад.

Ни в склепе, ни в гробу нет ничего ценного. Если кто-то из персонажей берет хотя бы одну из костей Лорда Нандара и выносит из склепа, в склепе материализуется и атакует героев **спектр**. Спектр не может покинуть кладбище и пропадает если его хиты падают до 0 или если нет целей для нападения.

## 6В. СЕВЕРНОЕ КЛАДБИЩЕ

Это кладбище было создано, когда на том, что рядом с храмом, кончилось место. Здесь нет ничего примечательного.

## 7. КОНЮШНЯ

Семейство Нандар (смотри врезку: «Нандары из Найтстоуна» далее в данной главе) добыли лошадей для деревни и держат их в этой конюшне. Паникующие жители бросили лошадей здесь, когда один из камней проломил крышу конюшни. К счастью, ни одна из лошадей не пострадала.

### 7А. АМБАР

В амбаре земляной пол. Пять тягловых и пять ездовых лошадей стоят в деревянных стойлах по северной и южной стенам. На стенах висят сбруя, стремяна, кожаные седла. По двум деревянным лестницам легко взобраться на сеновал (зона 7b).

Персонажи, зашедшие в амбар, будут атакованы прячущимся в сеновале гоблином.

### 7В. СЕНОВАЛ

Лофт заполнен связками сена и мешками овса. **Гоблин** по имени Дерп ищет здесь сокровища. Если он замечает врагов в амбаре, он прячется за связкой сена и стреляет во врагов внизу из лука, доставая свой скимитар только если вынужден вступить в рукопашный бой.

**Сокровища.** У Дерпа кошелек с одним медяком и мешок, в котором деревянная коробочка с символикой Торговой компании «Львиный Щит» (смотри зону 9). Дерп украл коробочку из магазина, внутри десять посеребренных дротиков.

## 8. ТАВЕРНА НАЙТСТОУНА

Щитовой дварф по имени Морак Ур'грэй управляет этим заведением. Витиеватая кованая вывеска с названием таверны висит над входом лицом к деревенской площади.

Морак лидер по природе. Понимая, что деревня не сможет защитить себя от бомбардировки облачных гигантов, он увел жителей в Капающие Пещеры. В путанице и панике Морак оставил своего единственного гостя: Келлу Даркхоуп, шпиона Жентарима, которая выдает себя за странствующего монаха. Келла вынашивает гнусные планы в отношении Найтстоуна и не намерена покидать поселение (смотри область 8F ниже).

### 8А. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Комната усыпана обломками. Гигантский камень пробил крышу и приземлился в этой комнате, разрушив стол и пару лавок. Остатки кровати и гардероба (из комнаты сверху) лежат среди обломков мебели обеденного зала. Два стола поменьше и несколько стульев остались нетронутыми, на каждом из них стоит незажженная масляная лампа. Персонажи, которые исследуют эту комнату могут услышать, как кто-то роется на кухне (область 8b).

В центре зала на полу лежит мертвый гоблин с арбалетным болтом, торчащим из груди.

Гоблин пал жертвой Келлы Даркхоуп, которая следит за комнатой через дыру в полу ее спальни (смотри область 8f). Персонаж, который изучает тело и успешно проходит проверку Мудрости (Медицина) Сл 10 может определить, что рана еще свежая и гоблин умер всего пару минут назад. Если герои здесь задерживаются, то Келла пытается подслушать их разговор и выявить о них побольше без выдавача своего нахождения. Любой персонаж, который смотрит через дырки в потолке может заметить Келлу в тених при удачной проверке Мудрости (Восприятие) против Ловкости (Скрытность) Келлы.

### 8В. КУХНЯ И КЛАДОВАЯ

**Гоблинша** по имени Гум-Гум обыскивает мусор в кладовой таверны и складывает еду в большой рюкзак, который уже слишком тяжел для нее чтобы вложить по земле, уже не говоря о том, чтобы нести. Северо-западный угол таверны (включая кладовую) был уничтожен упавшим камнем. Большая часть кухни, однако, не повреждена. В северной стене расположен камин и пол усыпан разбитой посудой и столовыми приборами.

Если кто-то из героев наткнется на Гум-Гум, то она пытается сбежать со своим тяжело добытым богатством. Она тащит мешок за собой и ее скорость уменьшается на 10 футов.

**Сокровища.** В мешке у Гум-Гум есть несколько маффинов, голова сыра, жареный цыпленок, жаровня, железный чайник, фонарь, две фляги с маслом, набор инструментов повара, кувшин с гвоздичным маслом (стоимостью 1 см), баночка с шафраном (стоимостью 1 зм), потертый серебряный кувшин (стоимостью 20 зм) и треснувшие песочные часы (стоимостью 25 зм если их починить).

### 8С. СПАЛЬНЯ МОРАКА

Большая часть мебели в комнате Морака была уничтожена камнем, разрушившим северо-западный угол таверны. На восточной стене висит гобелен с изображением горного ландшафта и у окна в юго-восточном углу стоит закрытый железный сундук. По тому что осталось от пола ходить безопасно.

**Сокровища.** Персонаж может попытаться открыть сундук используя инструменты вора, но замок очень хитрый и нужно пройти проверку Ловкости Сл 20, чтобы открыть его. В сундуке лежит кольчуга размером для дварфа, дварфийский шлем, кожаная сумка с 45 зм, двумя драгоценными камнями по 100 зм каждый и *зельем героизма*.

### 8D. ГОСТЕВАЯ СПАЛЬНЯ

В этой незанятой комнате есть две кровати, пустой гардероб, стол и стул. Масляная лампа стоит на углу стола, а другая лампа находится на маленьком столике между кроватями. Ковер из шкуры медведя лежит на полу.

### 8Е. ГОСТЕВАЯ СПАЛЬНЯ

Эта комната точно такая же, как и область 8d.

### 8F. СПАЛЬНЯ КЕЛЛЫ

Келла Даркхоуп, **шпион** Жентарима (НЗ женщина Чондатан), прячется в тених комнаты или скорее того, что от нее осталось. Упавший камень пробил дыру в крыше снес большую часть пола до того, как упасть в обеденной зале (область 8a). Пролетая сквозь комнату, он уничтожил обе кровати и гардероб, оставив нетронутыми только стол и стул около северо-восточного угла комнаты.

Келла проникла в Найтстоун под видом путешествующего монаха и ожидает подкрепление Жентарима (смотри раздел «Семь Змей»). Она ничего не смогла противопоставить нападению облачных гигантов, но теперь она собирается захватить деревню и превратить ее в базу Черной Сети. Ее первоначальный план состоял в том, чтобы прогнать Торговцев Львиного Щита и запугать Леди Велросу Нандар до раблепного состояния, но нападение облачных гигантов оставило брошенную деревню готовой к тому, чтобы брать ее голыми руками, при этом оставив оборонительные сооружения более-менее нетронутыми.

Келла не одна. На следующее утро после атаки гигантов **летающий змей** принес сообщение от ее союзников из Жентарима. Змей принадлежит Ксолкину Алассандару (смотри раздел «Семь Змей») и теперь он свернулся вокруг левой руки Келлы. Послание нацарапано на куске пергамента на Общем. Записка гласит, «Мы в пути.»

**Сокровища.** В дополнение к оружию и броне у Келлы есть кошелек, в котором 8зм и 5см.

**Развитие событий.** Келла старается не высываться до прибытия Семи Змей. Если ее обнаружили, то она пытается притвориться гостьей, которая упала без сознания от удара обломками и ее забыли здесь после атаки гигантов. Она утверждает, что ее побег был сорван внезапно явившимися гоблинами, которые, по ее мнению, не имеют ничего общего с гигантами. Персонажи могут понять, что она врет проверкой Мудрости (Проницательности) против проверки Харизмы (Обмана) Келлы. Любой персонаж принадлежащий к фракции Жентарим узнает в летающей змее символ фракции. Келла утверждает, что это просто ее питомец,

## 9. Торговый дом

Над входом в здание установлен щит с синим кругом и гербом в виде стилизованного золотого льва: символ Торговой компании «Львиный Щит». Дверь в торговый дом открыта настежь и изнутри слышен шум и гам.

Торговый дом состоит из квадратного магазина 20 на 20 футов и прилегающего помещения 10 на 20 футов с полками и раскладушкой. Хозяин магазина это Тетирианец по имени Дартаг Улгар. Он не погиб во время атаки гигантов, но не смог протянуть долго в плену у гоблинов (смотри детали в разделе «Капающие Пещеры»).

**Гоблин** по имени Джилк осматривает содержимое магазина и кладет интересные вещи себе в рюкзак. Он дерется насмерть если загнать его в угол.

**Сокровища.** Во время первого обыска гоблины скинули с полок почти все и разбили многое из того, что стояло на продажу, включая бутылки, лампы, флаконы чернил, кувшинчики со специями и глиняную посуду. Несмотря на это многие вещи остались целы. Персонажи могут найти здесь любой предмет из таблицы Снаряжения в главе 5 Книги Игрока, который стоит 10 зм или меньше. Киньте к4 чтобы определить количество одинаковых предметов, которые можно найти.

## 10. Мельница

Мельница Найтстоуна стоит на 10 футовом травянистом холме. Две дорожки следов гоблинов отчетливо видны в грязи на пути к мельнице, следы ведут к открытой двери в северо-западной стене

Келла Даркхоуп



мельницы.

Внутри мельницы темно, мрачно и она полна деревянными шестернями и зубцами, которые помогают поворачивать жернова.

Два **гоблина** по имени Лонго и Йек карабкаются по стропилам к крыше примерно на высоте 25 футов от пола. Они замечают вошедших и стреляют в них используя полуукрытие от стрелковых атак снизу.

**Сокровища.** Лонго и Йек больше хотели повеселиться, чем искать сокровища. У каждого из них есть кошелек с 1кб мм.

## 11. Мост

Наклонный мост 70 футов длиной и 10 футов шириной соединял деревню с крепостью через ров. Однако в него попал камень, который разрушил 15-футовую секцию моста и отрезал Крепость Нандаров от деревни.

Существо с силой 15 или выше может перепрыгнуть через сломанную секцию моста при разбеге хотя бы в 10 футов перед прыжком. Прыжок усложняет тот факт, что мост наклонный:

- При прыжке с нижней части моста на верхнюю надо пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы приземлиться на ноги. При провале существо падает на край моста и получает 2 (1к4) дробящего урона от падения.
- При прыжке с верхней части моста на нижнюю надо пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы приземлиться на ноги. При провале существо летит кубарем до конца моста и получает 5 (2к4) дробящего урона от падения.

## 12. ВОРОТА В КРЕПОСТЬ

Во внешней стене крепости есть две каменные сторожки без окон с сильно наклоненной крышей из теса. Между ними находятся дубовые ворота с железными петлями. Ворота можно закрыть изнутри, но они не закрыты на засов во время первого посещения персонажами. Герои могут открыть их и попасть в крепость Нандар и внутренний двор.

### Сторожки у ворот

Сторожки оборудованы как казармы для стражников. В восточном здании шесть двухъярусных кроватей (всего 12 спальных мест) и дюжина личных тумбочек, в которых остались бесполезные личные вещи. Западное строение было обставлено точно так же, но падающая глыба уничтожила половину строения. При обыске персонажи находят три тела людей стражников, которые умерли оттого, что на них упала крыша.

## 13. ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Облачные гиганты сильно обстреливали крепость и весь внутренний двор усыпан камнями. Трапы ведут на 8 футовый парапет, который окружает весь двор. На стенах сейчас нет стражников.

При обыске двора можно найти два тела людей стражников, обоих убили падающие камни.

Персонажи могут войти в крепость через главные ворота, либо через пролом в стене. Если персонажи перелезают через обломки стены, обломки считаются труднопроходимой местностью.

### Нандары из Найтстоуна

Красота Ардипского Леса и таинственные эльфийские руины давно уже привлекают дворян из Глубоководья. Дворяне из Дома Нандар пару веков назад владели охотничьим домом в лесу, но эльфы вынудили их забросить дом.

Десять лет назад члены Дома Нандар - Лорд Дрезлин Нандар и Леди Велроза Нандар - решили, что настало время вернуться. Они отстроили поселение с крепостью к югу от Ардипского Леса и начали совершать поездки в леса с друзьями ради охоты или исследования. Нандары не знали, что лесные эльфы из Эвермита поселились в этом лесу с целью сохранить остатки старых империй эльфов от грабежа и осквернения. Как и в прошлом интересы Нандаров и эльфов пересеклись. Год назад конфликт обострился, и эльфы напали на Найтстоун. Дрезлин оказался среди убитых - он был убит стрелами эльфов, когда стоял на крыше крепости. Его вдова Леди Велроса Нандар заключила с эльфами мир и пообещала больше не исследовать Ардипский Лес - она держала слово до своей смерти. Велроса была серьезно ранена во время нападения облачных гигантов на Найтстоун и оставила деревню без правителя.

## 14. КРЕПОСТЬ НАНДАРОВ

Нападение облачных гигантов сильно потрепало Найтстоун и забрало жизнь Леди Велросы Нандар, Верховного Правителя Найтстоуна. Она оказалась погребена под обломками до того, как стражники смогли добраться до нее. Несколько стражников, которые остались в живых, деморализованы, шокированы и готовы перегрызть друг друга глотки.

### 14А. БОЛЬШОЙ ЗАЛ

Половина большого зала лежит под обломками. Четыре **стражника** (НД мужчины и женщины Илусканы) положили тело Леди Велросы Нандар на остатки дубового обеденного стола и ссорятся, пы-

таясь понять, что делать дальше. Стражников зовут Сайдири Хунлар, Торем Брек, Алара Винтерспелл и Кэлен Зам. Среди них не сильного лидера, так что они обращаются к персонажам за напутствием и лидерством. Если персонажи спрашивают о том, что произошло, то они могут поделиться следующей информацией:

- Найтстоун был обстрелян камнями из замка гигантов летающего в небе. Крепость была отрезана от деревни, когда камень разрушил часть моста.
- Не имея возможности спрятаться, деревенские жители опустили подъемный мост и сбежали на север. В случае нападения жители должны отступать к крепости; но, когда мост сломался, сделать это стало невозможно.
- К северу от Найтстоуна, примерно в миле пути, есть пещеры с летучими мышами. Деревенские наверняка спрятались там.
- Несколько стражников, находившихся в деревне во время нападения, отступили на север вместе с деревенскими.
- После того как жители сбежали, с неба спустились четыре бледнокожих гиганта, вырвали камень с деревенской площади и забрали его к себе в замок. Вскоре после этого они улетели на восток.
- Леди Нандар была в главном зале, когда рухнула крыша. Ее погребло под обломками, и она умерла до того, как кто-либо успел прийти ей на помощь.

Большой зал был когда-то и тронным и обеденным залом. Двери на западной стене ведут на кухню (область 14b) и охотничий зал (область 14c). Между этими дверьми находится деревянная лестница ведущая на второй этаж (область 14d).

**Сокровища.** На леди Нандар надето золотое свадебное кольцо с турмалинами на третьем пальце левой руки. Кольцо немагическое и стоит 750 зм. Стражники сильно против того, чтобы кто-то пытался забрать кольцо.

### 14В. КУХНЯ

Эта комната погребена под обломками.

### 14С. ОХОТНИЧИЙ ЗАЛ И БИБЛИОТЕКА

Эта угловая комната состоит из двух уровней. На нижнем находится охотничий зал. Он декорирован удобными креслами и коврами из шкур, на стенах висит оружие, щиты и чучела из голов диких животных. Декоративная деревянная лестница ведет к полукруглому балкону с резными деревянными перилами. На верхнем уровне находится библиотека и по всем стенам идут полки с книгами. Лорд Дрезлин Нандар и его друзья по охоте отдыхали в охотничьем зале и рассказывали друг другу истории, а Леди Велроса Нандар собирала в библиотеке коллекцию книг по философии, природе и поэзии.

Содержимое этих комнат очень важно для семьи Нандар, но здесь нет ничего особенно ценного.

### 14Д. ВЕРХНИЙ ЗАЛ

Этот зал в виде буквы Г отделан богатыми коврами, позолоченными канделябрами и картинами с изображениями видов Глубоководья. Дверь в северной стене зала ведет на каменный балкон, нависающий над входом в крепость. Другие двери ведут в спальни, две из которых были уничтожены.

Деревянная лестница на западной стене ведет в главный зал. Похожая лестница в южной стене ведет на крышу.

## 14Е. СПАЛЬНЯ ХОЗЯЕВ

Эта спальня единственная пережила нападение гигантов. Gobелены и масляные лампы висят на трех стенах и ковры из шкур волков прикрывают деревянный пол. В центре комнаты стоит большая кровать, ее изголовье украшено изображениями роз и лис. Четыре шкафа стоят у стен; в каждом есть женские одежды на все сезоны, все наряды по последней моде Глубоководья. У подножия кровати стоит незапертый деревянный сундук.

Над дверью висит длинный меч. На самом деле это **летающий меч**, который атакует любого, кто откроет сундук. (Только Леди Нандар могла открыть сундук так, чтобы меч не атаковал.) Стражники в области 14А пытаются предотвратить кражу содержимого сундука.

**Сокровища.** Внутри деревянного сундука есть множество отделений. Внутри можно найти бархатный мешочек с 180 см (деньги для оплаты стражникам), шелковый кошель с четырьмя драгоценными камнями и серебряную шкатулку для драгоценностей (стоимостью 25 зм) с тремя красивыми золотыми ожерельями (стоимостью 250 зм каждое).

## 14F. КРЫША

Падающие камни обрушили секции крыши, но по остаткам можно ходить безопасно. Флаг развевается на ветру на высоте 30 футов на деревянном флагштоке в северо-восточном углу. На флаге изображена стилизованная голова золотой лисы с розой в зубах на фиолетовом фоне.

## ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ В НАЙТСТОУНЕ

Приведенные ниже особые события могут случиться пока персонажи находятся в Найтстоуне. В идеале персонажи должны достигнуть 2 уровня до того, как случится какое-либо из них.

### СЕМЬ ЗМЕЙ

Это событие происходит после того, как персонажи освобождают Найтстоун от гоблинов, но до того, как они успеют сделать длинный отдых.

Семь наемников Жентарима прибывают в деревню верхом. Если мост опущен, то они скачут на площадь и зовут Келлу Даркхоуп. Если персонажи подняли мост, то они кричат, чтобы кто-нибудь опустил мост. Если Келла жива, то она пытается впустить их.

Лидером новоприбывших является Ксолкин Алаассандар (33 полуэльф **капитан бандитов**) очаровательный и жестокий мужчина за тридцать. Он и его шесть подчиненных (33 мужчины и женщины **бандиты** разных национальностей) едут верхом на **ездовых лошадях**. Они известны как Семь Змей, эта банда Ксолкина делает «грязную работу» для Снэйлу, лидера Жентарима из Даггерфорда (смотри раздел Даггерфорд в главе 3). Их текущее задание состоит в том, чтобы помочь Келле Даркхоуп превратить Найтстоун в базу для Черной Сети. Оборонительные сооружения поселения и его близость к Глубоководью делает его идеальным для операций Жентарима. Семь Змей хотели проникнуть в деревню под видом охотников за головами в поисках преступника (Келлы), но они сбрасывают прикрытие, поскольку деревня почти полностью пуста.

Ксолкин влюблен в Келлу и сделает все что угодно ради нее, даже зная, что она не испытывает к нему ответные чувства. Если Келла в плену, то Ксол-



Ксолкин Алаассандар

кин попытается выкупить ее (смотри «Сокровища»). При неудаче он попытается освободить ее силой. Если Келла смогла проникнуть в доверие к персонажам, то она открывает свою принадлежность к Жентариму тогда, когда Семь Змей достаточно близко, чтобы защитить ее. Если в группе есть один или несколько персонажей со связями в Черной Сети, то Келла пытается убедить их помочь им обустроить деревню как базу Жентарима.

Если персонажи не препятствуют наемникам Жентарима, то Ксолкин приказывает своим людям поднять мост, пока он с помощью летающей змеи посылает сообщение Снэйлу, в котором говорит, что деревня под контролем Черной Сети. Если персонажи убили летающую змею Ксолкина, то он приказывает одному наемнику скакать в Даггерфорд и доложить новость пока остальные будут «удерживать форт.» В бою Ксолкин пьет *зелье неуязвимости* до того, как бросаться в драку.

У Жентов нет легкого способа добраться до крепости, и они пока игнорируют ее. Если Женты узнают, что некоторые из стражников Леди Нандар окопались в крепости, то они побуждают дружественных персонажей избавиться от стражников. Точно так же, если персонажи дружат со стражниками в крепости, то стражники просят героев спасти деревню от оккупации Жентарима.

Персонажи не обязаны избавляться от Келлы Даркхоуп и Семи Змей. Если они убивают Жентов или договариваются с ними, то после этого они могут сделать длинный отдых, по желанию, или продолжить и перейти к событию «Охотники за Ушами».

**Сокровища.** Ксолкин носит золотое кольцо (стоимостью 25 зм) с символом Жентарима: черным крылатым змеем. Так же у него есть кошель с 4 пм, 13 зм, пятью драгоценными камнями по 100 зм каждый, которые он может отдать за жизнь Келлы, и *зелье неуязвимости*.

Каждый из остальных наемников при себе имеет кошель с 2к10зм.

### ОХОТНИКИ ЗА УШАМИ

Лесные эльфы Ардипского леса воюют с соседним племенем орков под названием Охотники за Ушами (их так называли, потому что они делают ожерелья из ушей). Гарраш, вождь орков, недавно повел племя в атаку на лес. К несчастью для орков, эльфы были готовы. Больше половины орды погибло, а выжившие орки отступили. Гарраш и несколько орков сбежали из леса на юг и наткнулись на Найтстоун. Зная, что эльфы их преследуют, вождь и его воины пытаются пробиться в деревню и защититься в ней.

Гарраш, **вождь орков** истекает кровью из ран, нанесенных эльфийскими стрелами и у него осталось 60 хитов. Он ведет с собой двадцать не раненых **орков** и не раненую **оркшу: Глаз Груумша** по имени Норгра Одноглазая. Норгра лейтенант Гарраша и принимает командование если он умрет.

У орков с собой ничего нет кроме оружия и брони. Если мост опущен, то они бегут по нему и штурмуют деревню, убивая всех на своем пути. Если мост поднят, то орки переплывают через ров и пытаются перебраться через стену, но безрезультатно. После этой неудачи Гарраш посылает разведчиков вниз по реке, чтобы найти другую точку входа.

Через 10 минут орки понимают, что они могут войти в деревню через прорыв в стене в районе моста (область 11) ведущего к крепости. Войдя в деревню, орки дерутся насмерть и не берут пленников. Орки не знают, что происходит в деревне, поэтому персонажи могут спрятаться и убивать по несколько орков за раз, они так же могут отступить в крепость, которую орки игнорируют.

Если орки потеряют половину своей численности так и не заняв полностью деревню, то выжившие отступают в окружающие холмы. После того, как орки побеждены, персонажи получают 3 уровня и направляются к Капающим Пещерам, чтобы найти и вернуть пропавших жителей. Если герои не знают, куда отправились деревенские, то Келла Даркхоуп или стражники в крепости указывают им верное направление.

**Странные компаньоны.** Если персонажи договорились с Черной Сетью в предыдущем событии и Семь Змей все еще в деревне на момент прибытия орков, то Женты помогают группе защищать Найтстоун. Ксолкин и Келла не геройствуют и не идут навстречу опасности, но они быстро поднимают мост и распределяют защитников на охранные башни. Зная, что орки превосходят в рукопашном бою, Женты предпочитают стрелять по ним и держаться на расстоянии.

**Эльфы приходят на помощь!** Если персонажи в опасности или их сильно превосходят числом Вождь Гарраш и его кровожадные орки, то восемь эльфов Ардипского Леса (ХД мужчины и женщины лесные эльфы **разведчики**) приходят с севера им на помощь. Лидер группы — это отважный лесной эльф по имени Ронд Арроухоум. Он со своими товарищами не любит и не уважает жителей Найтстоуна, но орков они ненавидят больше. После победы над орками Ронд кричит, «Всегда пожалуйста!» и уводит эльфов назад в Ардипский Лес. Эльфы не ищут драки или установления дружеских отношений с населением Найтстоуна и никакие награды их не интересуют.

## КАПАЮЩИЕ ПЕЩЕРЫ

Холмы вокруг Найтстоуна пронизаны пещерами. Деревенские жители спрятались в Капающих Пещерах в миле к северу от Найтстоуна после атаки гигантов. Персонажи, которые идут по следам или следуют полученным указаниям, находят вход в пещеры на южном склоне каменного холма с растущими на нем елями. Герои, которые входят внутрь попадают в область 1 Капающих Пещер.

Если персонажи обходят холм за час, то они находят еще два входа. У подножия холма на западной стороне есть узкий тоннель, в который втекает ручей. Тоннель 40 футов в длину и ведет в область 6. На восточной стороне есть сухой тоннель 100 футов в длину, который под небольшим уклоном вниз приводит в область 3а.

Если персонажи забираются на холм и осматривают его в поисках возможного входа, то они находят естественную шахту (5 футов в диаметре), которая опускается на 50 футов в область 7. В шахте есть что ухватиться и по ней можно спуститься, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10. Если персонажи используют веревку или альпинистское снаряжение, то проверки не требуется.

Клан гоблинов выгнанный из Ардипского Леса лесными эльфами укрылся в Капающих Пещерах примерно месяц назад. Неделю спустя, обшаривая холмы в поисках пищи, они подружились с парой женатых огров и пригласили их в пещеры для защиты. Гоблины и огры поймали беженцев из Найтстоуна и начали их поедать. Пленников, которых гоблины еще не съели, ожидает та же судьба, если конечно авантюристы не вмешаются.

Босс гоблинов, Харк, не так уж неблагоприятен. Его инстинкт самосохранения перевешивают любую природную вражду, которую он испытывает по отношению к врагам или добыче. Персонажи могут вести переговоры и избежать ненужного кровопролития (смотри область 9), а могут убить Харка и его последователей и освободить деревенских жителей - выбор за героями.

Персонажи должны достигнуть 3 уровня к тому моменту как они спускаются в Капающие Пещеры. Карта 1.2 показывает расположение пещер. Разделы ниже описывают области на этой карте.

### Капающие пещеры: Общие особенности

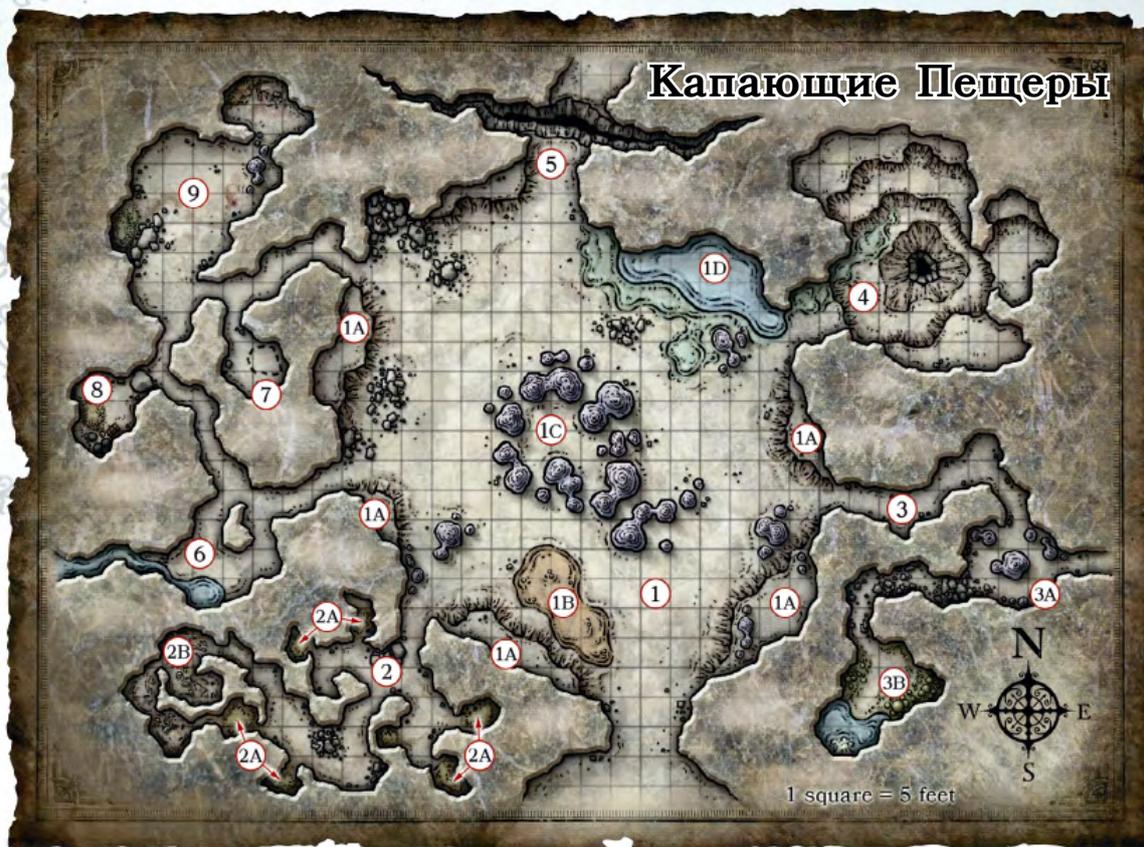
Капающие Пещеры образованы естественным путем и имеют следующие общие особенности.

**Тьма.** В капающих пещерах нет источников света. Гоблины и огры ориентируются, используя свое темновидение.

**Капающая Вода.** Пещеры получили свое название от воды, которая постоянно капает со сталактитов в главной пещере (область 1). Звук капающей воды эхом разносится по всему комплексу, но он не настолько громкий, чтобы заглушить другие звуки.

**Узкие Тоннели.** Тоннели, ведущие из главной пещеры (область 1) от 7 до 8 футов в высоту и от 2 до 5 футов в ширину. Огры и другие Большие существа могут протиснуться сквозь эти тоннели, но на них накладываются штрафы за такое перемещение (смотри «Проход Через Узкие Места» в главе 9 Книги Игрока).

**Стены.** Стены здесь скользкие и сырые, но благодаря естественным выступам на них можно забираться, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10.



Карта 1.2: Капающие Пещеры

## 1. ОСНОВНАЯ ПЕЩЕРА

Персонажи, которые идут по следам жителей деревни, приходят к зияющему входу 12 футов в ширину и 20 в высоту. За этим проходом находится большая зала с лесом сталагмитов в центре и уступами на высоте 10 футов по стенам. Вода капает со сталактитов в центре потолка этой пещеры с высоты в тридцать футов. Шесть естественных тоннелей ведут из этой главной пещеры в другие части подземного комплекса. Пол усыпан сломанными копьями, сломанными щитами и кучками гуано.

Герои, которые вглядываются в пещеру, могут заметить мужчину огра, который купается в грязи (смотри область 1b). Те, у кого есть зрение в темноте могут увидеть одного или больше гоблинов в карауле на уступах (смотри область 1a). Если герои несут с собой источники света или издают много шума, то существа в областях 1a, 1b и 1c замечают их и атакуют.

### 1A. Уступы

Уступы на высоте в 10 футов от пола образовались естественным образом. Чтобы подняться или спуститься с карниза потребуется проверка Силы (Атлетики) Сл 10.

Пять **гоблинов** стоят на страже на уступах - по одному на каждом карнизе с отметкой «1a» на карте. Их зовут Глик, Лоп, Нитч, Покс и Слиббердаббер. Когда они замечают нарушителей, то сразу кричат «Посторонние!» и начинают осыпая их стрелами. Их тревожные крики заставляют быть на стороже остальных обитателей пещеры, но на помощь им никто не приходит.

### 1B. ГОРЯЧАЯ ГРЯЗЕВАЯ ВАННА

Мужчина **огр** по имени Ноб купается в грязевом бассейне глубиной 5 футов около входа в пещеру. Бассейн согревается естественными источниками и поддерживает температуру грязи равную 90 градусам по Фаренгейту\*. У Ноба нет метательных копий, но он берет с собой свою огромную дубину в бассейн.

Грязевой бассейн считается труднопроходимой местностью.

Ноб и его жена (смотри область 1c) работают на Босса Харка, который принудил их служить себе с помощью превосходящего интеллекта и скверного характера. Ноб старается сокрушать врагов своей огромной дубиной. Если его противники бегут, то Ноб с женой преследуют их.

### 1C. СТАЛАГМИТОВЫЙ ЛЕС

Зона со сталагмитами образовалась в центре пещеры. В высоту они от 3 до 15 футов. В центре этого «леса» сталагмитов есть свободное пространство. Огры превратили его в свое убежище и **огр** женщина по имени Тог спит там во время прихода персонажей. Она просыпается от звуков боя или тревоги и либо кидается копьями, либо бежит в бой со своей огромной дубиной. При обыске в логове огров не обнаруживается ничего ценного.

### 1D. ГРЯЗНЫЙ ПРУДИК

Мелкий прудик образовался у северо-восточной стены пещеры, там, где пол ниже. Вода из него стекает на восток в область 4. Вода отравлена токсичными минералами и пить ее нельзя.

\* Примерно 32 градуса цельсия.

## 2. ГОБЛИНСКИЕ БАРАКИ

Тоннель, который огры считают слишком узким ведет к сети маленьких пещер, в которых живут самые слабые члены племени гоблинов. Эти гоблины укрываются в своих норах и избегают драки с вооруженными искателями приключений. Если угрожать им, то они плачут и молят о пощаде. У каждого из них 10 КД, 1 хит и они не могут атаковать.

### 2А. СПАЛЬНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Шесть таких пещер отмечены на карте Капающих Пещер и в каждой есть 1кб слабых гоблинов, которые не могут сражаться. Пол каждой пещеры покрыт травяными подстилками, на которых они спят. Кроме ржавых горшков, странных инструментов и игрушек гоблинов здесь нет ничего ценного.

### 2В. ПЕЩЕРА КОСТЕЙ

Гоблины скидывают сюда кости съеденных ими существ. Пол пещеры усыпан костями маленьких животных (в основном летучих мышей) и нескольких невезучих гуманоидов, включая недавно съеденных деревенских жителей. Обыск пещеры не принесит ничего ценного.

## 3. ВОСТОЧНЫЕ ПЕЩЕРЫ

После нескольких неудачных столкновений с монстром в области 3а, гоблины избегают этого тоннеля. Они называют этого монстра Комок.

### 3А. КОМОК

В этой пещере шириной 15 и высотой 20 футов полно сталактитов и сталагмитов. Из середины пола поднимается один особенно большой сталагмит (высотой 10 футов), испещренный отверстиями естественного происхождения шириной 4 дюйма и глубиной 12 дюймов, ведущих в большую центральную полость сталагмита. У основания сталагмита валяются сильно разъеденные остатки двух гоблинских скимитаров.

Внутри сталагмита поселился **черный пудинг**, и дыры в «оболочке» сталагмита достаточно велики, чтобы герои могли просунуть в них посох, меч или руку. Пудинг совершает одну свободную атаку ложноножкой по любому объекту, засунутому внутрь сталагмита через одну из дыр.

Пока он находится внутри сталагмита, у пудинга полное укрытие. Если его оставить в покое, пудинг остается внутри сталагмита, пока персонажи не проследуют далее в зону 3б, после чего он тихо вылезает и следует за ними. Когда персонажи попадают в ловушку в зоне 3б, пудинг атакует.

**Восточный тоннель.** Этот тоннель 7 футов высотой и 5 футов вширь полого поднимается на восток. Через 100 футов он выходит на восточную сторону холма.

### 3В. ЗАПАСЫ ВОДЫ

Маленький водопад, льющий с 8-футового толка, сформировал небольшой бассейн глубиной 5 футов в юго-западном конце пещеры. Гоблины раньше приходили сюда попить воды, но перестали, потому что на них стал нападать черный пудинг из зоны 3а.

Около юго-восточной стены растет пучок из 20 зеленых грибов. Персонаж, осматривающий их, может при успешной проверке Интеллекта (Природа) Сл 10 убедиться, что они ядовитые. Съевшее гриб

существо должно сделать успешный спасбросок Телосложения Сл 10 или получить урон ядом 1 и стать отравленным на час. Эффект от съедания нескольких грибов складывается.

## 4. ЛЕТУЧИЕ МЫШИ И ПЛЕННИКИ

Короткий туннель ведет к чуть уходящей вниз пещере, из которой доносится эхо хлопающих крыльев. Звук исходит из естественным образом сформировавшейся ямы в полу пещеры, покрытом гуано летучих мышей. Уступы высотой 10 футов окружают яму и формируют приподнятые альковы в северной, восточной и южной частях. В этих альковах толпится 30 жителей Найтстоуна. Деревенские пленники гоблинов и огров, и они пытаются вести себя как можно тише по причинам, которые могут поначалу быть неочевидными для персонажей.

Прямо под этой пещерой находится другая пещера примерно такого же размера, в которой гнездятся тысячи летучих мышей. Любой громкий шум в одной из этих пещер делает мышей взволнованными. Если это происходит, пусть все бросят инициативу. На инициативу 10 летучие мыши вылетают из ямы и летают по верхней пещере, громко вереща. Порхание мышей в верхней пещере снижает видимость до 5 футов. Существа, входящие в 5-футовую клетку, заполненную роем мышей, получают 1 колющий урон. В начале каждого хода мышей киньте кб. На результат 1-5 мыши остаются взволнованными. На результат 6 мыши успокаиваются и возвращаются в нижнюю пещеру.

Яма уходит сквозь скалу на 20 футов вниз, прежде, чем попасть в нижнюю пещеру глубиной 30 футов.

### ДЕРЕВЕНСКИЕ ЖИТЕЛИ НАЙТСТОУНА

Босс Харк отобрал у жителей все оружие и заточил их в этой пещере. Деревенские боятся за свою жизнь, но не могут сбежать из Капающих Пещер пока монстры в области 1 не будут побеждены. Каждые несколько часов один из огров входит в пещеру, хватая пленника и тащит несчастного на съедение (если не ограми, то гоблинами из области 2 или гигантскими крысами из области 9).

В отсутствие настоящего лидера Морак Ур'грей (ЗД щитовой дварф **обыватель**), хозяин и управляющий Таверной Найтстоуна, говорит от лица жителей. Морак оптимист и рассчитывает на то, что Леди Велроса Нандар придет к ним на помощь. Когда он видит искателей приключений, то облегченно вздыхает и думает, что их наняла Леди Нандар. (Он очень расстроится если узнает, что она не пережила нападение на Найтстоун.)

Остальные примечательные пленники в пещере это Хирал Мистур (ЗД мужчина Тетирианец **обыватель**), трусливый жрец Латандера и шесть безоружных **стражников** (ЗН мужчины и женщины разных национальностей). Стражники сильно изранены гоблинами и ограми в процессе пленения и у каждого из них осталось только 1кб хитов.

Остальные пленники в пещере - выжившие члены местных семей. Все взрослые - невооруженные **обыватели**, а дети - не могут сражаться. Они позволяют Мораку говорить от их имени. Семьи следующие:

**Семья Агганор.** Дестини Агганор (42 года) это женщина тифлинг из Найтстоуна. Ее сын Грин Агганор (27 лет) работал в конюшенном дворе, кормил лошадей и чистил конюшни для Леди Нандар.

Дестини поклоняется Асмодею, но не склоняет к своей вере никого, даже своего сына.

**Семья Дельфриндел.** Дельфринделы люди Тетирианцы. Они владеют и работают на мельнице Найтстоуна. В живых из семьи остались Ренарра Дельфриндел (64 года), ее младший сын Зальф (40 лет), его жена Элиза (37 лет) и двое их детей, Дарсон (17 лет) и Хилди (14 лет). Никто из семьи не погиб во время атаки гигантов, но старший сын Ренарры, Олаф, был убит и съеден гоблинами.

**Семья Хулваарн.** Хулваарны это люди Дамаранцы, которые выращивают картофель и репу. Из семьи остались в живых Годрик Хулваарн (32 года), его жена Преннис (30 лет) и трое их детей: дочь Джеанна (12 лет) и близнецы мальчики Эллис и Галт (9 лет). Дети потеряли своего дедушку (отца Годрика, Нестора) во время нападения гигантов на Найтстоун.

**Семья Неспер.** Несперы это люди Тетирианцы, которые выращивали тыкву и кабачки. Никто из семьи не погиб во время нападения гигантов, но троих членов убили гоблины и огры в Капающих Пещерах. Остались в живых только Йондра (15 лет) и ее брат Сарвин (11 лет). Они потеряли обоих родителей и старшую сестру Сильду.

**Семья Осстра.** Осстра - фермеры из Тетира, выращивающие пшено. Выжившие члены семьи - Телбин Осстра (52 года) и ее\* муж, Бринн, а также их добросердечный племянник, Броланд (23 года). Бринн потерял свою престарелую мать и младшую сестру (мать Броланда) во время нападения гоблинов.

**Семья Саммерхоук.** Саммерхоуки это сильные сердцем полураслики. Таэла Саммерхоук (28 лет), местный аптекарь, утешает четверых своих детей, Барли (10 лет), Миджа (8 лет), Нинси (6 лет) и Доллопа (3 года). Муж Таэлы, Ларло, был убит камнем, упавшим на их дом в Найтстоуне.

## 5. РАСЩЕЛИНА

Расщелина 8 футов в ширину и 20 футов в глубину пересекает тоннель, идущий на север. Гоблины не могут пересечь эту расщелину и не исследовали этот тоннель. Куда он ведет решать вам. Он может выходить на поверхность, а может вести к логову монстра или в Ардипский Лес. Если вы не хотите, чтобы персонажи слишком далеко уходить, то можете сказать, что тоннель обвалился через несколько сотен футов, тем самым заставив их повернуть назад.

## 6. ПОДЗЕМНЫЙ ПОТОК

Небольшой ручей по щиколотку в глубину вытекает из узкой расщелины в западной стене и стекает в озерцо в этой пустой пещере. Вода не очень приятна на вкус из-за содержащихся в ней минералов, но гоблины были вынуждены ее пить, поскольку их отрезали от подачи свежей воды (смотри область 3).

Если персонажи проникли в пещеру незаметно и укрылись здесь, то есть вероятность 50%, что каждый час гoblin, который не может сражаться будет заходить в эту пещеру в поисках воды. Гоблин бежит при виде нарушителей в область 9. У него 10 КД, 1 хит и он не может атаковать.

\* В оригинале написано «и его муж», но это я надеюсь опечатка.

## 7. ЕСТЕСТВЕННАЯ ШАХТА

Шахта образовалась в потолке на высоте 7 футов в маленьком ответвлении пещер. Шахта шириной 5 футов, и в ней есть естественные уступы. Существо может карабкаться вверх и вниз по шахте при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10. При использовании веревки или снаряжения проверка не требуется.

Бесчестный и амбициозный **гоблин** по имени Снигбат охраняет этот проход стоя под шахтой. Его работа следить за нарушителями и докладывать обо всем Боссу Харку. Снигбат считает эту работу наказанием. Если он видит одного или нескольких вооруженных авантюристов, то предлагает им отвести его к Боссу Харку, если они пообещают Снигбату, что убьют Харка и Снигбат станет новым боссом. Снигбат знает, где Харк держит свои сокровища (область 8), но не поделится этой информацией с персонажами в надежде завладеть ими самому.

### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи заключают союз со Снигбатом и избавляются от Харка, то Снигбат просит их убить огров в главной пещере (область 1), так как у него нет власти над ними. После того, как Харк и огры будут убиты, Снигбат может стать боссом беспрепятственно. После того как он становится боссом, персонажам и жителям деревни дозволяется выйти из Капающих Пещер.

## 8. КЛАД ХАРКА

Большой круглый камень перегораживает 4-футовый тоннель, ведущий в эту пещеру. Камень неплохо подогнан к тоннелю и его надо убрать, чтобы освободить проход. Чтобы убрать камень нужно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 11. Звук катящего булыжника достаточно громкий и его слышно в области 9.

Потолок в этой пещере расположен на высоте 8 футов, а на полу есть травяная подстилка (кроватка Харка) около которой стоит деревянный сундук с ржавым замком. Замок тут просто для вида и разваливается сразу же.

### СОКРОВИЩА

В сундуке лежат сокровища, которые Босс Харк накопил за свою недолгую жизнь.

- 12зм, 55см и 87мм (россыпью)
- Набор из серебряной солонки и перечницы (10зм по отдельности или 25зм за пару)
- Окровавленный кожаный футляр с полным набором воровских инструментов (стоимостью 25зм)
- Священный символ Сильвануса, вырезанный из дерева и инкрустированный золотом (25зм)
- Одна магическая вещь, определяемая случайно броском по Таблице А Магических Предметов в Руководстве Мастера главе 7.

## 9. ПЕЩЕРА БОССА ХАРКА

В этой пещере, высотой 10 футов, находятся Харк, **гоблин-босс**, две **гоблинши** (телохранительницы) по именам Ратча и Зуклук, и семь **гигантских крыс** (любимые ручные зверушки Харка). Когда персонажи входят в пещеру впервые, Харк и его телохранительницы с улыбкой наблюдают за тем, как крысы поедают труп убитого деревенского жителя

(Дартага Улгара, владельца торгового поста Торговой компании «Львиный Щит»).

Харк собрал всё оружие и щиты, принадлежащие пленным жителям и сложил имущество в западной алькове за камнями. Персонажи, обыскивающие тайник, обнаруживают 9 копий, 5 дубин, 2 кинжала и 6 деревянных щитов.

### Кладовая Харка

В северной части пещеры есть небольшой грот, где Босс Харк держит пленников, прежде чем скоротить их своим гигантским крысам. В глубине этого 6-футового грота скрывается перепуганная Дафна Фезерстоун (ЗД, женщина Тетирец человек **обыватель**), фрейлина Леди Велросы Нандар. Дафна была в деревне, когда на неё напали облачные гиганты. Не имея возможности вернуться в Крепость Нандар, Дафна сбежала в Капающие Пещеры вместе с остальными жителями деревни - то решение, о котором она уже сожалеет. Если она узнаёт о смерти Леди Нандар, Дафна становится безутешной.

### Переговоры с Харком

Персонажи вместо того, чтобы атаковать Харка, могут попытаться договориться с ним. Он соглашается отпустить остальных деревенских, если персонажи сделают одно из следующего (и оставят логово гоблинов в покое).

- Уплатят выкуп в размере 1 зм за каждого деревенского. (То есть всего 31 зм минус 1 зм за каждого жителя, погибшего с момента прихода приключенцев в пещеру.)
- Дадут Харку новый замок. Ему нужен новый замок для его сундука с сокровищами в зоне 8.
- Убьют Комок (смотри зону 3). Если персонажи предоставят Харку доказательство безвременной кончины черного пудинга, Харк передаст им деревенских.

## Задания Морака

Персонажи, пережившие злоключения Капающих Пещер и вернувшиеся в Найтстоун должны подняться на 4й уровень.

После того как Морака Ур'грей попадает обратно в деревню, он начинает оценивать повреждения, готовит отправку новостей в Уотердип о нападении гигантов и спрашивает персонажей поскорее выполнить одно из трех заданий приведенных ниже. Если Морака погиб в Капающих Пещерах, то другой НИП может давать задания вместо него. Выберите любое задание на ваш вкус. Ваш выбор определит посетят персонажи Брин Шандер, Золотые Поля или Трибор в будущем (смотри главу 2).

Несмотря на то, возьмут персонажи задание или нет, переходите после этого к разделу «Башня Зефироса».

### Квест в Брин Шандере

Соседка и подруга Морака, Семиль Саутвелл, была убита во время нападения гигантов. В Найтстоуне у нее не было семьи, но Семиль часто упоминала о своем брате Маркаме. Морака знает, что Маркам - шериф Брин Шандера и просит персонажей отправиться в Долину Ледяного Ветра и доставить брату грустные новости о смерти Семиль.

## Квест в Золотых Полях

Уселбрины погибли в своем доме, когда гиганты бомбили деревню (смотри Найтстоун, зану 4h).

Морака вспоминает, что у престарелой пары был сын, Мирос, который живет в Золотых Полях. Морака просит персонажей навестить Золотые Поля и передать Миросу весть о том что случилось. Если тресем Кселбрина еще жив, то Морака просит тоже доставить его Миросу.

### Квест в Триборе

Друг и сосед Морака, Дартаг Улгар, был съеден гигантскими крысами. Дартаг управлял торговым постом Торговой компании «Львиный Щит» в Найтстоуне, и его бывшая жена управляет таким же заведением в Триборе. Морака просит персонажей отправиться туда и рассказать Алаэстре Улгар о том, что случилось.

## Башня Зефироса

В день, когда искатели приключений берутся за задание Морака, случается их первая встреча с гигантом. Прочитайте или перефразируйте нижеприведенный текст игрокам:

Вы видите огромную башню, парящую на волнистом облаке в тысяче футов над головой. Башня кажется высотой в несколько сот футов, а ее шпиль странно похож на шляпу волшебника. Башня подлетает ближе и ступени, сделанные из облаков, начинают формироваться и спускаться от башни прямо к вам.

Башня изображена на карте 1.3. Лестницы сделаны из твердых облаков и спиралью спускаются вниз прямо к земле. Они подходят для человека по размеру и взбираться по ним безопасно. Поднявшись по лестнице на 1000 футов, персонажи оказываются перед входом в башню, которая летает на облаке, твердом и надежном как земля. Если герои заходят на первый этаж башни, то их встречает волшебник облачный гигант по имени Зефирос, спускаясь со второго этажа (использовав заклинание *левитация*), и приветствует всех.

Зефирос очень эксцентричный облачный гигант с развевающимися белыми волосами, редкой белой бородкой и волнистая пурпурная роба отделанная золотыми звездами. Он не несет угрозы ни Найтстоуну ни персонажам.

После того, как было разрушено Уложение, Зефирос пытался использовать заклинания *связь с другими планами*, чтобы найти способ всё исправить. Неудачное колдовство сводило его с ума несколько раз. Он вылез из безумия, но стал очень эксцентричным. Его магические исследования привели его в Найтстоун. Он не имеет отношения к нападению облачных гигантов на поселение и приходит в ужас от содеянного своими собратьями.

Зефирос относится к «маленькому народцу» гораздо лучше, чем большинство гигантов. Если персонажи представляются ему, то широкая улыбка растекается по лицу гиганта, так как он понимает, что именно эти имена он слышал от загадочных существ из других планов, с которыми он общался. Убеденный в том, что герои смогут восстановить Уложение, Зефирос предлагает им отвезти их в любое место на Севере по их выбору. Это все чем он может помочь. Существа с других планов, с которы-

ми он общался посредством магии, предупредили Зефироса, чтобы он не принимал личного участия в событиях. Место назначения группы наверняка совпадет с заданием Морака. После того, как Зефирос доставит персонажей к их цели, он отправится в своей башне на Острова Муншае.

Если персонажи просят Зефироса отвезти их куда-либо кроме Брин Шандера, Золотых Полей или Трибора, то гигант (будучи эксцентричным волшебником) сбивается с толку и по ошибке в итоге случайно привозит их в одно из этих мест\*.

Зефирос - **облачный гигант** со следующими изменениями параметров:

- Зефирос нейтрально-добрый.
- У него параметр Интеллекта равен 18 (+4) и способности заклинателя, описанные ниже.
- Вместо моргенштерна у него гигантский посох магов. Как действие он может совершить две атаки посохом. Каждая атака проводится с +15 бонусом к попаданию и наносит дробящий урон 20 (3к6+10), либо 23 (3к8 + 10), если атака проводится двумя руками. Этот урон считается магическим.
- Его Опасность равна 13 (10,000 опыта).

**Колдовство.** Зефирос является заклинателем 12-го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 17, +11 к атакам заклинаниями). Зефирос обладает следующими заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *починка, сообщение, фокусы, луч холода, электрошок*

1-го уровня (4 ячейки): *очарование личности, понимание языков, волшебная стрела, щит*

2-го уровня (3 ячейки): *корона безумия, порыв ветра, левитация*

3-го уровня (3 ячейки): *необнаружимость, защита от энергии, языки*

4-го уровня (3 ячейки): *призыв малых элементарей, высшая невидимость, отилуков упругий шар*

5-го уровня (2 ячейки): *конус холода, связь с другими планами*

6-го уровня (1 ячейка): *множественное внушение*

В башне нет обстановки, подходящей для мелких народов, но волшебник позволяет партии разбить лагерь на первом этаже. Он просит, чтобы партия ограничила свою деятельность первым этажом, и не поднималась на второй этаж или в гнездо. Зефирос управляет перемещением башни с помощью *навигационного шара* (см. Приложение В) на втором этаже.

Таблица Время путешествия в башне Зефироса указывает, как долго займет путь от Найтстоуна до Брин Шандера, Золотых Полей или Трайбора. Вне зависимости от пункта назначения, персонажам предстоит как минимум одно столкновение по пути (см. «Недружелюбные небеса»).

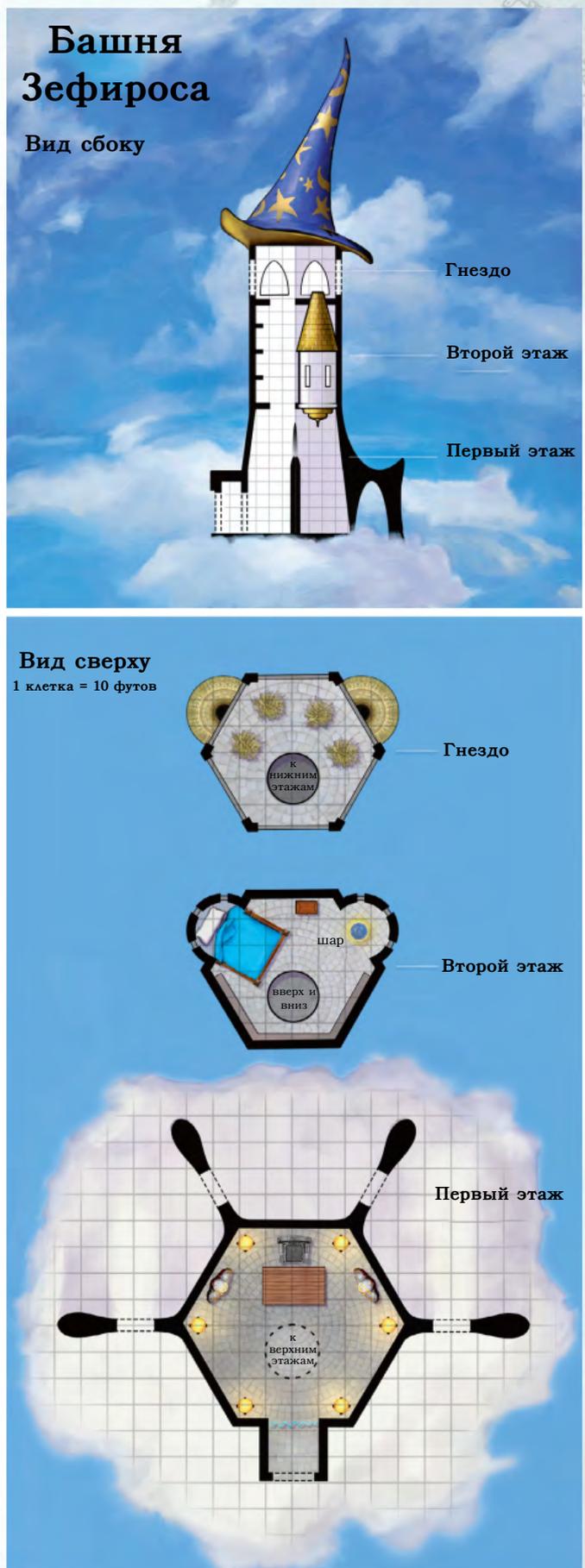
## Время путешествия в башне Зефироса

Пункт назначения	Время в пути
Брин Шандер	624 часа (26 дней)
Золотые Поля	72 часа (3 дня)
Трибор	275 часов (11-12 дней)

### Первый этаж

Башня стоит на облаке, по которому можно нормально ходить. Открытая арка ведет в пустой вестибюль, в задней части которого на ветерке колышется тонкая прозрачная синяя занавесь. За

\* Ничего более натянутого придумать было нельзя.



Карта 1.3: Башня Зефироса



Зефирос

ней находится шестиугольное помещение высотой 100 футов, в котором стоят гигантского размера деревянный стол и каменный стул. С потолка на железных цепях свисают шесть хрустальных сфер, на которые сколдованы заклинания *вечного огня*.

Сферы дают яркий свет в комнате.

Второй этаж виден через отверстие в потолке диаметром 20 футов.

## ВТОРОЙ ЭТАЖ

У этого этажа башни потолком высотой 80 футов и высокие узкие окна с витражами. Из мебели здесь гигантская кровать и огромный сундук, закрытый заклинанием *магического замка*. На высоте 20, 40 и 60 футов на стенах сделаны каменные полки, которые несут груз обширной коллекции дневников Зефироса (смотри «Сокровища»).

На высоте 10 футов над полом парит *навигационный шар* (смотри Приложение В), с помощью которого Зефирос управляет перемещением башни.

Для перемещения между этажами Зефирос использует магию.

Отверстие в полу диаметром 20 футов ведет на первый этаж, и такое же отверстие в потолке ведет наверх, в гнездо.

## СОКРОВИЩА

Деревянный сундук длиной 9 футов, высотой и глубиной 5 футов содержит несколько гигантских роб, гигантскую пару сандалий, большой электрумвый гребень, инкрустированный лунными камнями (стоит 750зм и весит 25 фунтов), и книгу заклинаний Зефироса. Книга весит 250 фунтов, ее переплёт сделан из серебра с позолотой. В нем содержатся все заклинания, которые Зефирос подготовил, плюс

*магический глаз, вечный огонь, огненный щит, гипнотический узор, доспехи мага, отражения, туманный шаг, изменение памяти, дребезги и замедление.*

Библиотека Зефироса содержит более пятисот собственноручно им написанных исследовательских дневников. Последние пятьдесят лет Зефирос летал вокруг Островов Муншае и каталогизировал их многочисленные чудеса, как магические, так и нет. Каждая книга весит 100 фунтов, содержит исследования примерно за месяц и стоит около 250зм.

## ГНЕЗДО

На самом вершине башни в стенах есть открытые арки. Четыре **грифона** свили там себе гнезда и Зефирос ухаживает за ними как за кошками. В любое время 1к4 грифонов присутствуют в башне; отсутствующие грифоны охотятся и возвращаются через 1к4 часа. Грифоны атакуют если их или их гнезда побеспокоить. В гнездах нет ничего ценного.

## НЕПРИВЕТЛИВЫЕ НЕБЕСА

Одно или оба приведенных ниже события происходят во время путешествия вместе с Зефиросом. Если персонажи путешествуют сами по себе без помощи облачного гиганта, то пропустите этот раздел и используйте таблицу Случайные Столкновения в Глуши в главе 3, чтобы сгенерировать столкновения во время пути.

## ДЕНЬ 3: ЗАВЫВАЮЩАЯ НЕНАВИСТЬ

На третий день путешествия группы, представители злого культа элементарей под названием Завывающая Ненависть прибывают в башню Зефироса в надежде найти себе в союзники могущественного облачного гиганта, чьи цели совпадают с целями Ян-Си-Бина, Принца Злого Ветра.

Культисты используют гигантских грифов в качестве ездовых животных. Заметив башню облачного гиганта, они летят к ней на разведку. Культисты приземляются в ходе в башню на первом этаже. Зефирос спит на втором этаже в это время и просыпается только если его будят персонажи или завязывается бой.

На третий день вашего путешествия вы замечаете девять очень худых людей, одетых в легкую броню и летящих на гигантских грифах. Они приземляются на облако, после чего спешиваются.

На всех всадниках вы видите стальные шлемы, которые закрывают глаза и напоминают птичьи головы. У одного из них наплечная сумка с отделкой в виде улыбающегося лица.

Среди посетителей есть два **фанатика культа** (НЗ мужчины Иллусканцы) и семь **культистов** (НЗ мужчины и женщины разных национальностей). Культисты пытаются войти в башню, в то время как их **гигантские грифы** остаются снаружи. Птицы разрешают только культистам летать на них и атакуют любого, кто подойдет к ним на 5 футов. Персонаж в костюме культиста может пройти проверку Харизмы (Уход за животными) Сл 12, чтобы обмануть гигантского грифа и оседлать его. При провале птица атакует.

Фанатиков культа зовут Амарат и Н'вон. Они говорят от имени остальных и утверждают, что говорят от имени Ян-Си-Бина. Амарат и Н'вон хотят поговорить с облачным гигантом и не испытывают никакого интереса ко всем остальным. Если персонажи

препятствуют этому, то культисты их игнорируют и вызывают хозяина башни. Если персонажи хамят или начинают вести себя агрессивно, то культисты их атакуют.

У Амарата есть магическая сумка (смотри «Сокровища») с **невидимым охотником** [invisible stalker] внутри. В свой первый ход в бою, он выпускает невидимого охотника и приказывает ему атаковать врагов культа.

### СОКРОВИЩА

«Улыбающаяся сумка» Амарата это на самом деле *сумка хранения* [bag of holding]. Сумка становится пустой после того как невидимый охотник покидает её. У Н'вона есть мешочек с десятью щепотками пыли пикси. Он предлагает мешочек в качестве подарка Зефиросу (смотри «Развитие событий»).

Одна щепотка пыли пикси может заменить любой компонент для любого заклинания школы зачарования 3 уровня и ниже. У пыли есть и другие магические свойства.

Если щепотку пыли пикси распылить на существо, то надо кинуть к100 и определить результат по таблице Пыль Пикси.

### Пыль пикси

#### к100 Волшебный эффект

01-70 Обсыпанное пылью существо получает скорость полета 60 на 10 минут.

71-80 Обсыпанное пылью существо должно сделать спасбросок Телосложения Сл 11 или упасть без сознания на 1 минуту. Существо просыпается, если получает повреждение, или если его привести в себя, тряся или выдав пару оплеух, на что требуется потратить действие.

81-90 Обсыпанное пылью существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или попасть под действие заклинания Смятение.

91-00 Обсыпанное пылью существо становится невидимым на час. Вся экипировка существа также становится невидимой и остается таковой пока она при существе. Эффект заканчивается, если существо атакует, наносит повреждения или колдует заклинание.

### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если между культистами и персонажами завяжется бой, Зефирос (будучи эксцентричным волшебником) наблюдает за этим хаосом с безопасного расстояния. Только если персонажи уже на грани поражения, он использует заклинание *множественное внушение*, прося культистов и невидимого охотника немедленно убираться и никогда не возвращаться.

Если персонажи позволяют культистам поговорить с Зефиросом, те предлагают ему в подарок мешочек с пылью пикси и просят помочь Ян-Си-Бину «вернуть мир в первобытное состояние, в котором он пребывал на заре времен». Культисты туманно относительно того, как именно это будет достигнуто, и больше заинтересованы в получении от гиганта конкретного ответа да или нет.

Зефирос примет любой совет от персонажей. Если персонажи не советуют ему отослать культистов, то Зефирос принимает подарок и позволяет им остаться в башне пока он обдумывает предложение. После этого он поднимается на второй этаж и колдует заклинание *связь с другими планами*, чтобы определиться с тем, что ему делать. Если он проваливает спас бросок заклинания по Интеллекту, то впадает в ступор пока не сделает долгий отдых. Если спас бросок успешен, то он узнает с помощью заклинания, что интересы культа прямо противоположны его собственным и вежливо просит культистов уйти. Культисты неохотно выполняют его просьбу и покидают башню, но Амарат клянет облачного гиганта за его «глупое и необдуманное решение».

Закончив с культистами, Зефирос испытывает угрызения совести, что принял у них подарок, и отдает мешочек с пылью пикси приключенцам, считая, что те найдут ему лучшее применение, чем он.

### День 10: ОПЕРАЦИЯ «УДАР ПО ШАРАМ»

Это событие происходит на 10 день путешествия группы и только если герои летят в Брин Шандар или Трибор. Невероятная активность гигантов на Севере поставила всех членов Альянса Лордов на уши, и их оперативники собирают информацию и пытаются остановить продвижение гигантов.

Любой персонаж, который стоит на страже вне башни Зефироса или смотрит на небо с вершины башни видит приближающуюся опасность если его или ее пассивная Мудрость (Восприятие) 15 или выше.

Громадный серебряный дракон летит, прорезая облака и очень быстро приближается. Когда он подлетает ближе, вы замечаете несколько дварфов в доспехах, которых дракон держит в когтях.

**Взрослый серебряный дракон** мужского пола по имени Кларин должен услугу Королеве Дагнаббет из Мифрильного Зала и перевозит ударную силу Альянса Лордов к башне по ее приказу. Дракон держит по три щитовых дварфа в каждой передней лапе. У дварфов приказ уничтожить все крепости облачных гигантов, и они планируют найти и уничтожить *навигационный шар* башни. Ни они, ни дракон не знают, что Зефирос не несет угрозы поселениям Севера, и их это не волнует. У них есть приказ от их королевы и миссия, которую они должны выполнить, и клянусь бородой Морадина,



Культист  
Завывающей Ненависти на  
Гигантском Грифе

они надеются преуспеть!

У персонажей, которые заметили серебряного дракона есть 1 минута на то, чтобы приготовиться. В противном случае, все обитатели башни вздрагивают от звука хлопающих драконьих крыльев в тот момент, когда он приземляется на облако около башни. После высадки dwarфов Кларион взлетает, прогоняет своим видом грифонов с башни и ждет пока dwarфы закончат свою работу.

Щитовых dwarфов зовут Дайна Унгарт, Ильдехар Айронфист, Хьюин Хорн, Волдрик Фаерхаммер, Гризвильда Торуун и Наалт Сплинтершилд. У них характеристики **ветеранов** со следующими изменениями:

- Dwarфы законопослушно-добрые.
- Их скорость 25 футов.
- У них темновидение радиусом 60 футов.
- Они говорят на Всеобщем и Dварфийском.
- У них преимущество на спасброски против ядов и сопротивляемость повреждению ядом.
- Вместо длинных мечей у них боевые топоры, а вместо коротких мечей ручные топоры (ручные топоры наносят рубящий урон вместо колющего).
- У каждого есть по *зелью газообразной формы*.

Dwarфы выпивают зелья по приземлении и пробираются внутрь башни, ища навигационный шар. Поняв, что шара нет на первом этаже, они взлетают на второй. Увидев *шар*, они возвращаются в истинную форму и атакуют. Зефирос как может защищает шар, не причиняя вреда dwarфам, используя такие заклинания, как *очарование персоны*, *Отлиаюков упругий шар* и *множественное внушение*, чтобы остановить или отогнать их. Тем временем, дракон следит за сражением из гнезда и пытается нейтрализовать волшебника-гиганта своим парализующим дыханием.

Дракон и dwarфы избегают вооруженного столкновения с персонажами. Если герои убивают одного или нескольких dwarфов или наносят урон дракону, то их считают пособниками гигантов в уничтожении цивилизации dwarфов на Севере. Ударный отряд нападает на группу, пытаясь нокаутировать их, но не убивать.

### РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Персонажи могут уговорить дракона и dwarфов прекратить свое нападение, убедив их, что Зефирос не несет им угрозы. Если игрок хорошо отыгрывает этот момент и приводит аргументы, то позвольте ему пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, с преимуществом если он член Альянса Лордов, и с помехой если один или несколько членов ударного отряда мертвы. Если бросок провален, то dwarфы говорят, что они «не могут пойти на такой риск» и продолжают придерживаться плана, но персонажам можно попытаться убедить их еще раз. При успехе дракон и dwarфы прекращают нападение.

Если dwarфы уничтожают *навигационный шар*, то башня зависает пока Зефирос не сделает ему замену (на это могут уйти месяцы). Не задерживая персонажей в башне, он помогает им добраться до земли, указывает направление, прощается и возвращается в башню, чтобы обдумать свои дальнейшие действия.

Если ударному отряду помешали или они прекращают миссию, то они просят Клариона доставить их обратно в Мифрильный Зал. Если dwarфы погибли, то дракон возвращается туда один. После

того, как команда Альянса Лордов покидает башню, Зефирос благодарит персонажей, которые помогли защитить башню и бурчит что-то о драконах себе под нос, а после ведет себя так, как будто ничего не произошло.

### Продвижение персонажей

Персонажи получают уровни в этой главе, выполняя следующие цели:

- Персонажи, исследовавшие Найтстоун и победившие гоблинов в деревне, получают 2й уровень.
- Персонажи, разобравшиеся с оперативниками Жентарима и пережившие осаду орков (с или без помощи эльфов Ардипского Леса), получают 3й уровень.
- Персонажи, которые пережили опасности Капающих Пещер получают 4 уровень, независимо от того, сколько деревенских жителей они спасли.
- Персонажи получают 5 уровень после встреч с культистами воздуха и ударным отрядом Альянса Лордов.

Персонажи должны достичь 5 уровня к моменту, когда они достигнут Брин Шандера, Золотых Полей или Трибора, как описано в главе 2.

## ТРЕССИМ

Трессимы - озорные крылатые коты, размером с домашнюю кошку и размахом крыльев 3 фута.

Считается, что трессимы - результат эксперимента волшебника над домашними кошками, но трессимы умны и легко заводят дружбу с гуманоидами, особенно со следопытами или волшебниками. Они мирно игнорируют летучих мышей, волшебных дракончиков и им подобных, но люто ненавидят стригов и злых летающих монстров по типу мантикоры. Ещё они обожают дразнить собак.

Трессим питается маленькими грызунами, птицами и насекомыми, преследуя и играясь с добычей, как и обычный кот, но с преимуществом полета. Трессимы, однако, не нападают на птенцов и не разоряют гнезда.

Трессимы спариваются с другими представителями своего вида, но не живут вместе всю жизнь. Трессим может спариваться и с обычными кошками, но только каждый десятый из потомства станет трессимом; остальные будут обычными котами.

У трессимов отличная память, особенно на опасности. Например, трессим, который видел человека использующего волшебную палочку молний помнит об опасной «деревянной палке, которую держат люди» всю свою жизнь. Удачливый и здоровый трессим может прожить до 20 лет.

С разрешения Мастера, персонаж, который произносит заклинание *найти фамильяра* может вызвать трессима взамен обычной кошки.

Трессим



## ТРЕССИМ

*Крошечный зверь, хаотично нейтральный*

Класс доспеха 12

Хиты 5 (2к4)

Скорость 40 фт., взбирание 30 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3(-4)	15(+2)	10(+0)	11(+0)	12(+1)	12(+1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состоянию отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки понимает Общий, но не может говорить

Опасность 0 (10 опыта)

**Обнаружение невидимости.** В пределах 60 футов от него, трессим видит всё, что пытаются скрыть от него магической невидимостью.

**Острый нюх.** Трессим получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) опирающиеся на обоняние.

**Чувство яда.** Трессим может определить, отравлено ли вещество при прикосновении, понюхав или попробовав на вкус.

### Действия

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 1.



## ADVENTURE LOGSHEET

Record each session of play below. Express downtime totals in daily increments. Record certified and non-certified permanent magic items (all magic items except for potions, scrolls, and some wondrous items).



CHARACTER NAME	CLASSES AND LEVELS	FACTION
PLAYER NAME	DCI #	SHEET #

<b>A Great Upheaval</b>				
Adventure Name	Session #	Date	DM Name and DCI #	
Starting XP	Starting Gold	Starting Downtime	Starting Renewn	Starting # of Magic Items
300		5	1	0
XP Earned	Gold +/-	Downtime +/-	Renown Earned	Magic Items +/-
XP Total	Gold Total	Downtime Total	Renown Total	Magic Items Total
Adventure Notes/Downtime Activity <b>For successfully exploring Nightstone and defeating the goblins in the village.</b>				

<b>A Great Upheaval</b>				
Adventure Name	Session #	Date	DM Name and DCI #	
Starting XP	Starting Gold	Starting Downtime	Starting Renewn	Starting # of Magic Items
600		5	1	0
XP Earned	Gold +/-	Downtime +/-	Renown Earned	Magic Items +/-
XP Total	Gold Total	Downtime Total	Renown Total	Magic Items Total
Adventure Notes/Downtime Activity <b>For surviving the orc siege.</b>				

<b>A Great Upheaval</b>				
Adventure Name	Session #	Date	DM Name and DCI #	
Starting XP	Starting Gold	Starting Downtime	Starting Renewn	Starting # of Magic Items
1800		5	1	0
XP Earned	Gold +/-	Downtime +/-	Renown Earned	Magic Items +/-
XP Total	Gold Total	Downtime Total	Renown Total	Magic Items Total
Adventure Notes/Downtime Activity <b>For surviving the perils of the Dripping Caves.</b>				

<b>A Great Upheaval</b>				
Adventure Name	Session #	Date	DM Name and DCI #	
Starting XP	Starting Gold	Starting Downtime	Starting Renewn	Starting # of Magic Items
3800		5	1	0
XP Earned	Gold +/-	Downtime +/-	Renown Earned	Magic Items +/-
XP Total	Gold Total	Downtime Total	Renown Total	Magic Items Total
Adventure Notes/Downtime Activity <b>For surviving encounters with the cultists and Lords Alliance strike team.</b>				