

TYRANNY of DRAGONS™



HOARD OF THE DRAGON QUEEN™

КЛАД КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

DUNGEONS & DRAGONS®

Fight against draconic tyranny in this adventure
for the world's greatest roleplaying game

Перевод

Эпизоды 1-4	- korfax
Финал эпизода 4	- stivie, Clericus76, Kestel, korfax
Эпизод 5	- LeoTrickster, stivie
Эпизод 6	- LeoTrickster, stivie, korfax, Gum
Эпизод 7	- stivie, korfax
Эпизод 8	- korfax
Приложение А	- korfax, Kestel
Приложение В	- korfax, Gum

Перевод подготовлен для [dungeons.ru](http://dungeonsanddragons.ru)
<http://dungeonsanddragons.ru/>
http://vk.com/dungeons_ru

вычитка перевода korfax, stivie, Gum.
верстка stivie



Предисловие переводчиков

Перевод производился с полного хардковерного модуля, а не с версии Encounters, по которой модуль вошел в Лиге Приключенцев, так как в ней присутствуют только первые несколько эпизодов. Поэтому здесь отсутствуют части, относящиеся к Энкауंतरам.

Как пишет Майк Мёрлз в своем предисловии ниже, модуль писался еще в тот момент, когда не вышли основные правила этой пятой редакции, поэтому в нем достаточно много технических огрех, которые в более поздних изданиях перестали попадаться. К ним относятся опечатки, непрорисованные элементы на картах, не те монстры в модуле. Перевод делался в 2016, поэтому мы имеем возможность включить сюда исправления из официальной **эраты** к нему.

Помимо этого, сам модуль оставляет некоторые вопросы и претензии фанатов, например какой вменяемый персонаж первого уровня попретса в объятый войной город, над которым кружит дракон? NOPE. Таким образом 1й эпизод можно потерять. Точно так же можно упустить весь 7й эпизод.

Чтобы не потерять 1й эпизод, а это важно, потому что он задает мотивацию ко всему приключению, следует по-максимуму использовать предложенные в приключении бэкграунды персонажей в приложении в конце. Ими можно хоть как-то обосновать, почему персонажам надо попасть в Гринест, а не пережить налёт.

Эпизод 4, занимающий в игровом мире два месяца, занимает в приключении всего 10% объема. При этом практически ничего не сказано про такие известные города, через которые в процессе проходят приключенцы, как Элтурэль, Врата Балдура, Вотердип/Глубоководье. По идее игроки ожидали бы хотя бы краткий экскурс по этим местам.

Ввиду всего этого мы повставляли по тексту замечания и дополнения. В случае кратких комментариев или исправлений ошибок они находятся в моих сносках, а в тех случаях, когда они достаточно обширные и/или привносят в приключение что-то дополнительное, они оформлены в виде таких блоков-врезок, как этот, чтобы вы видели, где оригинал, а где дополнение, и могли при желании провести модуль в официальном виде без добавок. Не присваивая чужие заслуги: дополнения частично найдены в интернете.

Эти блоки отличаются по цвету, а для случаев черно-белой печати - формой линий сверху и снизу. Добавления привели к увеличению количества страниц.

Добавления во врезках делал korfax и я (stivie), они немного разные по тону и могут не быть совместимыми по атмосфере, поэтому мы на всякий случай подписывались.

korfax кое-где предложил выдать дополнительные предметы. Первая мысль, которая может возникнуть - эти предметы нарушают баланс! На самом деле нет, когда вы посмотрите, что там за предметы конкретно, вам это станет ясно. Вообще приключение очень скупое на магические вещи. Ясно, что это приключение для низких уровней, и что в пятой редакции вообще с волшебными вещами всё обстоит строже, но тем не менее мелкие забавные предметы или расходники типа зелий и свитков в принципе ничего не поменяли.

Также вы заметите изменения на картах вот **В ТАКОМ** формате.

КЛАД КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ



CREDITS

KOBOLD PRESS

Designers: Wolfgang Baur, Steve Winter

Editor: Miranda Horner

Interior Illustrators: Aaron Hubrich, Tyler Jacobson,

Guido Kuip, Marcel Mercado, Bryan Syme

Cartographer: Jared Blando

Art Director: Marc Radle

Producer: Wolfgang Baur

WIZARDS OF THE COAST

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Producer: Greg Bilisland

Adventure Contributors: Mike Mearls, Christopher Perkins,

Matthew Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson

Art Directors: Kate Irwin, Shauna Narciso

Cover Illustrator: Raymond Swanland

Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji

Project Management: Neil Shinkle, John Hay

Production Services: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap,

David Gershman

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh,

Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross,

Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Playtesters: Melissa Bassett, André Bégin, Mik Calow,

Melanie Côté, Manon Crevier, Ben Danderson, Dave

Eadie, Frank Foulis, Rodrigo Gorgulho, Pete Griffith,

Liam Gulliver, Jon Harvill, Joseph Kauffmann, Yan

Lacharité, Renata Landim, Rodrigo Landim, Éric Leroux,

Carlos Eduardo Lopes, Julia Lopes, David Muller, Claudio

Pozas, Paula Pozas, Count Response, Sara Servin, Robin

Stacey, Jaime Thayer, Keoki Young

Предупреждение. Данное приключение содержит цветных драконов. Авторы не несут ответственности за персонажей, которые будут поджарены, растворены, отравлены, заморожены или ударены электричеством.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Вы держите в руках премьерный кампейн по пятой редакции D&D. С Вольфгангом Бауром и Стивом Винтером у руля, вы в надежных руках. У них обоих в ДнД долгая история. *Клад Королевы Драконов* покажет не только их живое воображение и навыки создания захватывающих приключений, но и способность работать наж этим проектом в то время, когда правила всё еще разрабатываются. Команда разработчиков в долгу перед ними за их терпение, изобретательность и усердный труд по созданию такого отличного приключения в таких трудных обстоятельствах.

Что касается правил, для проведения приключения вам понадобятся только базовые правила и онлайн-приложение к *Тирании Драконов*, чтобы сыграть и это, и следующее приключение, «*Восстание Тиамат*». И базовые правила, и онлайн-приложение можно скачать бесплатно с сайта dungeonsanddragons.com.

Теперь, когда лавры возложены на головы, а необходимые материалы имеются в наличии, удачи и счастливой охоты (на драконов)!

Майк Мёрлз
Май 2014



НА ОБЛОЖКЕ

На этой льдистой картине авторства Рэймонда Сволэнда белый дракон Глажаэль доводит до совершенства искусство ледяной скульптуры, превращая непрошенных гостей в ужасающие украшения для своего логова.

Все они были алкоголиками-смертниками.

620A960600001 EN
ISBN: 978-0-7869-6564-9
First Printing August 2014
9 8 7 6 5 4 3 2 1



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Tyranny of Dragons*, *Hoard of the Dragon Queen*, *The Rise of Tiamat*, *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.

The Kobold Press logo is a trademark of Open Design and is used by permission.

Printed in the USA. ©2014 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.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5	Эпизод 8: Замок в облаках.....	81
Общая Информация.....	5	Поднебесный Замок	84
Обзор Приключения	5	Заключение приключения	94
Эпизод 1: Гринест в огне.....	6	Дополнение А: Предыстории.....	95
Зацепки для Персонажей	6	Шаблон предыстории.....	95
Приближение к Городу	6	Варианты особенностей предыстории	95
Общее описание	7	Дополнение В: Монстры.....	96
Блуждающие столкновения	7	Охотничий Дрейк	96
Миссии	8	Азбара Джос	96
Эпизод 2: Лагерь Налётчиков	14	Благоткас	97
Выслеживание налетчиков	15	Капитан Отельстан.....	97
Лагерь.....	16	Драконий Коготь.....	97
Награда	20	Дралморрер Серорожденный.....	98
Эпизод 3: Драконья кладка.....	21	Фрулам Мондат	99
Награда	29	Сторожевой Дрейк	99
Эпизод 4: В дороге	30	Джэмна Глимсилвер	99
Элтурель.....	30	Лангдросса Цианврас.....	99
Врата Балдура	33	Фарблекс Спаттергу.....	100
Попутчики	35	Рат Модар.....	100
Жизнь в дороге.....	39	Резмир.....	101
Случайные События в Пути	40	Талис Белая	102
Запланированные События в Пути.....	45	Дополнение С: Магические предметы.....	103
Эпизод 5: Придорожное гостеприимство ..	47		
Глубоководье	47		
Снова на север	48		
Карнатский Ям.....	49		
Отслеживание груза	50		
Реванш	51		
Эпизод 6: Замок Неритар	52		
Путешествие к Замку	53		
Замок Неритар	54		
Противостояние Культы Дракона	58		
Приближение к Замку Неритар.....	58		
Снаружи Замка Неритар	59		
Внутри Замка Неритар	60		
Первый этаж.....	61		
Второй этаж.....	64		
Третий этаж.....	66		
Под замком	68		
Награды	71		
Эпизод 7: Охотничий дом	72		
Общее описание	72		
Важные неигровые персонажи.....	72		
Через врата	73		
Снаружи дома	73		
Первый этаж охотничьего дома.....	75		
Второй этаж охотничьего дома	77		
Путешествие в Парнаст	80		





ВВЕДЕНИЕ

Тирания Драконов - эпическая история, изложенная в двух приключениях, начинающаяся событиями, описанными в приключении «Клад Королевы Драконов» и завершающаяся приключением «Восстание Тиамат». Клад Королевы Драконов рассчитан на группу персонажей 1го уровня, которые по окончании этого приключения получают 7й или даже 8й уровень. Приключение рассчитано на партию из четырех персонажей. Если в вашей партии больше или меньше героев, вы можете скорректировать приключение, добавив или убрав врагов в столкновениях.

События «Тирании Драконов» проходят в мире Забытых Королевств на западном побережье Фаэруна - Побережье Мечей. Тонкая полоска цивилизации растянулась по побережью, где огромные города кажутся лишь редким бисером на тонкой нити. Из таких нитей состоит паутина дорог и караванных трактов, связывающая Лускан [Luskan] на севере с Калимпорт [Calimport] на юге, проходя через Невервинтер [Neverwinter], Вотердип [Waterdeep] и Врата Балдура [Baldur's Gate] по всему западному побережью.

Что необходимо для игры. Вы можете играть это приключение используя лишь базовые правила D&D5 и онлайн-дополнение «Тирания Драконов». Онлайн-дополнение содержит описание монстров и магических предметов, не описанных в этом приключении. Их можно скачать бесплатно на DungeonsandDragons.com.

Продвижение персонажей. По желанию вы можете использовать правило Поэтапного Получения Уровней [milestone experience rule] вместо обычных правил для отслеживания опыта и уровней персонажей, в соответствии с которым повышение уровня происходит при достижении очередной ключевой точки в приключении. Используя это правило, персонажи будут получать очередной уровень после окончания каждого из эпизодов, кроме 5го.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Культ Дракона был активен на Фаэруне веками. Его деятельность была направлена на создание драконов-нежити, чтобы выполнить пророчество. Но все изменилось.

ДРАКОНЫ И МАСКИ

Новый лидер культа - Калишит по имени Северин Сильрайжин [Severin Silrajin] считает, что настоящие знания и сила драконов принадлежит живущим, а не мертвым драконам. Амбиции Северина позабавили Тиамат, и она открыла ему знание о существовании пяти драконьих масок - по одной для каждого драконьего цвета. Сами по себе эти древние маски позволяли владельцам общаться с драконами. Что еще более важно, человек, обладавший должными знаниями о драконах, одевая маску, становится Говорящим С Драконами - образ его мышления становился более драконьим, и это возвеличивало его в глазах драконов, позволяя ему незримо влиять на их поведение. Если же все пять масок собрались вместе - они волшебным образом могли быть объединены в единую Маску Королевы Драконов. С ее помощью Тиамат можно было освободить из заточения в Девяти Преисподних.

После того как Северину (не без помощи Тиамат) открылся этот секрет, он велел бросить все ресурсы культа на поиск давно утерянных драконьих масок. Когда он отыскал красную маску, Северин стал первым из Говорящих С Драконами и это было лишь начало.

СЕКРЕТЫ

Культу Дракона пока удавалось держать в секрете свои цели по освобождению Тиамат. Хотя многим уже стало известно о повышенной активности культа на Побережье Мечей, особенно на Севере, но причины такого подъема остаются тайной.

Кроме его культистов, Северин заключил союз с отколовшейся от Красных Магов Тэя фракцией. Эта небольшая и скрытная группа, возглавляемая изгоем по имени Рат Модар [Rath Modar], замышляет свергнуть лича Сзасса Тэма [Szass Tam] с поста главы Красных Магов. Рат считает, что в обмен на его помощь с освобождением Тиамат, она даст его силу, необходимую для свержения лича.

ОРГАНИЗАЦИЯ КУЛЬТА

Культ Дракона организован ячейками, которые разнятся размером от единиц до несметных множеств. Лидеры культа известны как Носящие Пурпур, и они стоят над обычными сектантами, но среди Носящих Пурпур формальной иерархии нет.

И хотя культ использует регалии в своих ритуалах и своих далеких лагерях, члены, которые живут и работают в обществе, стараются не выделяться.

Культ не брезгует наймом наемников, когда есть необходимость в определенных специалистах. В самом деле, многие из «сектантов», с которыми персонажи сталкиваются в этом приключении никто иной как наёмники.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Во время первой части приключения Культ уже обладает несколькими масками из пяти. Пока культисты делают все, чтобы заполнить остальные, Северин приводит в действие вторую часть своего плана по освобождению Тиамат: призыв драконов на свою сторону и сбор сокровищницы, достойной Драконьей Королевы. Эти действия и привлекают внимание персонажей.

Действие начинается, когда культисты, во главе с драконом, атакуют город, в котором находятся в тот момент персонажи. Персонажи могут вмешаться, чтобы спасти горожан, но к тому времени культисты уже уведут с собой важного исследователя, который в этот момент также находился в городе. Спасая заложника из лагеря налётчиков, персонажи узнают, что они противостоят именно Культ Дракона, и в это же время им представляется возможность уничтожить кладку драконьих яиц, которые охраняет эта ячейка культа.

Уничтожая кладку, персонажи находят намёки на другую деятельность культа и отправляются в путешествие на север. В путешествии персонажи сталкиваются с различными опасностями и получают неожиданную помощь со стороны некоторых членов известной в тёмных кругах организации Жентарим [Zhentarim]. К северу от Вотердипа контрабанда культа перегружается в одном из его логовищ для транспортировки в давно заброшенный замок.

Портал, находящийся в подземельях замка, ведет в дом одного из самых влиятельных, и в то же время недовольных, союзников культа - Талис Белой [Talis the White], которая может стать для группы как заклятым врагом, так и бесценным союзником. С ее помощью или без нее, группа должна попасть в летающую цитадель, предоставленную в распоряжение культа облачным гигантом, и предотвратить её прибытие в назначенное место - Колодец Драконов.



Эпизод 1: Гринест в огне

Городок Гринест [Greenest] был основан халфлингом Дхарвой Скаттерхарт [Dharva Scatterheart], авантюристкой, которая возомнила себя королевой Зеленых Полей [Greenfields]. Дхарва скончалась, так и не воплотив мечту о собственном королевстве, но городок разросся в процветающее сообщество. Что не удивительно, так как Гринест - это единственное значительное поселение на Тропе Ульдуна [Uldoon Trail], наиболее коротком пути между Кормиром [Cormyr] и Сембией [Sembia], западными городами Побережья Драконов [Dragon Coast], и Прибрежным Трактом [Coast Way] уходящим к великим городам Амна [Amn], Тетира [Tethyr] и далёкого Калимшана [Calimshan]. Золото караванов, проходящих через Гринест, приносит доходы городским мастерам, купцам и казне города под справедливым управлением губернатора Найтхилла.

Для многих персонажей приключение может начаться, когда они будут путешествовать по дороге из города в город в поисках работы, или возвращаясь из путешествия домой. Также они могут в этот момент служить охраной одного из караванов, купцов или богатых персон.

С некоторыми дополнительными приготовлениями Тиранию Драконов можно адаптировать к другому региону Забытых Королевств или другому сеттингу.

Зацепки для Персонажей

Для более тесной связи предыстории персонажей с приключением Тирания Драконов обратитесь к приложению А.

Приближение к Городу

Когда персонажи приближаются к городку, они видят, как синий дракон и его сообщники из Культа атакуют Гринест. Целью культистов является создание достойного клада, который они собираются преподнести Тиамат в момент ее возвращения. Культ собрал под своими знаменами немалые силы для проведения этого рейда - бандиты, кобольды и наёмники образовали маленькую армию. Монах по имени Леосин Эрлантар [Leosin Erlanthar] также присутствует в городе. В результате исследований и распросов во время путешествий между Кэндклипом [Candlekeep] и Бердаском [Berdusk] Леосин пришел к выводу, что культ проводит какую-то масштабную операцию, но детали ему пока не известны. Леосин пытался использовать этот рейд для внедрения в культ с целью узнать побольше про их планы, но был раскрыт и схвачен, и ему потребуется помощь персонажей.

Персонажи могут попасть несколько столкновений, пока разбой культистов и кобольдов продолжится в Гринесте.

Уже несколько дней вы путешествуете по дороге, лениво извивающейся по раскинувшимся равнинам Зеленых Полей. Солнце почти опустилось к горизонту и золотит поля. Взобравшись на очередной холм, опоясанный дорогой, вы наконец-то можете разглядеть Гринест, до которого осталось всего несколько миль. Однако вместо пригорожа, слегка сонного, радующего взор городка вы видите совершенно другую картину. Столбы черного дыма поднимаются от горящих домов. Люди, с такого расстояния - почти точки - бегут в панике. Над небольшой крепостью, возвышающейся на холме в центре городка, кружит темный, крылатый силуэт.

Последовательность дальнейших событий определяется Вами и Вашими персонажами. Вы можете предложить им столько столкновений и в таком порядке, в котором сочтете нужным. Единственное исключение составляет столкновение «Скорее в крепость!», которое должно быть первым после того, как персонажи войдут в Гринест.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

К моменту появления персонажей в городке солнце уже скрылось за горизонтом.

Освещенность: Горящие здания и полумесяц на небе слегка рассеивают тьму над городом создавая полумрак [dim light], помеха на проверки Мудрости (Восприятие), на улицах. Внутри крепости же горят яркие огни [bright light].

Пожары: Культисты попытаются поджечь как можно больше зданий продвигаясь по городу, но солома не такая горючая как кажется. Большинство пожаров в городе - это горящие сараи и стога сена по окраинам, а не дома и магазины.

Ручей: Ручей, протекающий по Гринесту, достаточно мелкий (с максимальной глубиной в 3 фута) с каменистым дном. Потому персонажи могут довольно легко передвигаться по нему вброд. В местах, где берега не поросли кустарником и камышом, в ручей легко войти и выйти. Передвижение по зарослям значительно сложнее, и берега в тех местах, где растут кусты, крутые, так что это ограничивает передвижение персонажей до максимальных 5 футов за ход.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Губернатор Найтхилл: Тарбо Найтхилл [Tarbow Nighthill] является губернатором ближайших земель и управляет Гринестом. Ему около шестидесяти. На вопрос «кто командует обороной?» персонажей направят к именно к нему. Всю ночь осады он будет находиться либо на парапете донжона, либо на верхнем, крытом этаже, если атака дракона повторится вновь. Если же персонажи не занимаются поиском губернатора по прибытии в крепость - он сам найдет их. Так или иначе, Найтхилл приветствует их и приглашает присоединиться к нему на стенах. Оттуда открывается наилучший обзор на Гринест.

Голова его перевязана, правая рука висит на простой перевязи, а синего цвета туника заляпана его кровью. Эти раны он получил, когда осада только началась, но так и не нашел времени ни на что большее, чем получение самой необходимой медицинской помощи.

Украденные сокровища

Культисты и их приспешники кобольды, продолжают грабить Гринест, собирая награбленное для транспортировки в свой лагерь (см. Эпизод 2). Любая группа мародеров, с 50% вероятностью, может иметь при себе часть награбленного (1к6 x 10зм предметами, серебром и золотом).

Кастелян Эскоберт «Рыжий»: Щитовой дварф со спутанными, связанными узлом, ярко-рыжими волосами. Эскоберт также является комендантом крепости и лучшим источником информации, связанной с тоннелями, входами и выходами из замка (смотри секции «Старый тоннель» и «Ворота для вылазок» ниже). При нем всегда огромных размеров кольцо с железными и латунными ключами от большинства замков в крепости.

Случайные имена для случайных существ

Борхильд(а), Готтфрид, Гримворт, Гунвальд, Ульфедин, Эльдмир(а), Геббард, Лориналь, Эммерих, Белгос, Ингвар, Магбад, Риззен, Съэльф, Набил(а), Ольга(герд), Хадиг(а), Ильса, Моурн, Торри, Вэрва, Хагал, Азиз(а), Райн(а), Эрик(а), Анна, Ворн, Юсуф.

korfax

Предметы

Кроме Украденных сокровищ, у налётчиков при себе может быть небольшой запас полезных предметов. С вероятностью 50%, у монстров без Украденных Сокровищ, могут быть следующие предметы (бросьте 1к10 чтобы определить, что именно):

- 1-2 одно зелье лечения [1x potion of healing]
- 3 два зелья лечения [2x potion of healing]
- 4-6 пузырёк алхимического огня [1x flask of alchemist's fire]
- 7 пузырёк стандартного яда [1x vial of basic poison]
- 8 зелье взбирания [1x potion of climbing]
- 9 свиток заговора [1x spell scroll (cantrip)]
- 0 летающий шар [1x driftglobe] (если такой результат уже выпадал в этом эпизоде, замените его на одно зелье лечения [1x potion of healing])

korfax

БЛУЖДАЮЩИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Улицы Гринеста наводнены **культистами, аколитами**, и их чудовищными союзниками: **кобольдами** и **охотничьими дрейками** (см. Приложение В). Налётчики передвигаются по городу без опаски, грабя и устраивая погромы везде на своем пути. Пока группа передвигается по городку, они могут встретить как грабителей, так и горожан, пытающихся скрыться от погромов. Используйте следующее руководство, чтобы определить, случилось ли столкновение.

Если персонажи пытаются прокрасться не привлекая к себе внимания, каждый персонаж должен пройти проверку на Ловкость (Скрытность) Сл 10. За каждые две проваленных индивидуальных проверки группа вступает в одно столкновение на пути к своей цели. Киньте к8 по таблице «Эпизод 1 – Столкновения», ниже. Если персонажи пытаются пройти по руслу ручья большую часть пути, у группы появляется преимущество на вышеописанные проверки Ловкости (Скрытности).

Если же персонажи не скрываются, то киньте к8 за каждые 100 футов передвижения по городу. На выпавший результат 1-4 они не привлекают внимания и столкновения не происходит. На результат 5-8 они встречаются с кем-то. Для того, чтобы определить, кого они встретили, бросьте 1к8 и сверьтесь с таблицей ниже.

Таблица: Эпизод 1 - Столкновения

к8	Столкновение
1	6 кобольдов
2	3 кобольдов и 1 охотничий дрейк (приложение В)
3	6 культистов
4	4 культистов и 1 стражник
5	2 культистов и 1 аколит*
6	3 культистов и 1 аколит*
7	1к6 горожан, за которыми охотятся налётчики (бросьте 1к6, чтобы определить состав группы налётчиков)
8	1к6 прячущихся горожан

* У аколитов заготовлена команда вместо санктуария.

Большинство культистов, охранников и аколитов - люди. Но при желании, группы противника могут включать в себя любые расы из Книги Игрока, например, дварфов, полуорков, халфлингов, полуэль-

фов. При этом пересчитывать параметры монстров не обязательно.

Дополнительные столкновения

Столкновения в таблице выше различаются только составом врагов, поэтому можно использовать список ниже броском к20.

Эти столкновения призваны создать у игроков лютую ненависть к культистам.

- 2 Охотничьих дрейка поедают маленького растерзанного ребенка.
- 1кб горожан прячутся (или бегут через поле битвы).
- 2 культиста и 4 наемника (с параметрами стражника) занимаются вандализмом.
- 1 аколит и 4 культиста поют гимн Тиамат, идя через город.
- 4 наемника (параметры стражника) насилуют и пытаются двух окровавленных горожан под руководством аколита.
- Культист (параметры шпиона) и 2 охотничьих дрейка сражаются с двумя стражниками.
- 5 кобольдов и культист ломятся в дверь дома, в окне которого можно видеть 1к4 горожанина.
- 1кб горожан прячутся (или бегут через поле битвы).
- Леннитон (синий дракон) пролетает над персонажами! При этом он валит часть каменного здания и на персонажей сыпятся обломки - каждый делает сбросок Ловкости Сл 10 или получает 1кб дробящих повреждений.
- 1к4 стражника пытаются понять, как им пробраться в крепость, минуя врага.
- 5 культистов обыскивают трупы горожан, а потом складывают в кучу, в которой уже около 25 тел.
- 1к4 культистов примостились в укромном месте выпить найденный алкоголь.
- 1кб горожан прячутся (или бегут через поле битвы).
- 2 культиста и 4 наемника (параметры стражников) приготовились казнить 1к4 горожан.
- Разведчик в сопровождении 2 культистов и 2 кобольдов ведет повозку с награбленным, напряженную в одного охотничьего дрейка. В повозке куча мелких вещей общей стоимостью не более 200эм.
- Стая городских собак (8 мастифов) гонятся за 4 культистами и 2 кобольдами.
- 1кб горожан прячутся (или бегут через поле битвы).
- 5 кобольдов гонятся за 1к4 горожанами.
- С полными руками награбленного из большого дома выходят 3 кобольда и 2 культиста. У каждого имущества на 2к10эм. 1кб горожан прячутся (или бегут через поле битвы).
- 1кб горожан прячутся (или бегут через поле битвы).

stivie

СКОРЕЕ В КРЕПОСТЬ!

Персонажи могут сталкиваться с различными опасностями в Гринесте, но это столкновение должно предшествовать всем прочим. Начинается оно с того, что перепуганная человеческая семья (отец, мать и трое детей) перебегает из переулка в переулок на глазах у приключенцев, по пятам преследуемая восьмерыми **кобольдами**.

Внезапно, пятеро фигур, перерезая вам путь, выскочили из темного переулка слева. Хромающий мужчина и трое детей перебежали улицу, ныряя в темноту переулка напротив. Женщина, следовавшая за ними, остановилась посреди улицы и развернулась к группе ящероподобных существ, к тому времени высыпающей из того же переулка. Подняв деревянный щит и надтреснутое копьё, она приготовилась встретить окружающих ее ящеров, тем самым дав хоть какое-то время уйти своей семье.

Женщину зовут Линан Свифт [Linan Swift], а ее мужа Кат [Cuth]. Линан **простолюдин** с 8 хитами. Так как из брони у нее только щит, ее КБ 12. Она атакует копьём с +2 модификатором, нанося 1кб колющим уроном. Из-за ранения, полученного в бою ранее, у её мужа всего 2 хита. Он и дети передвигаются со скоростью 20 футов в раунд. Детей можно

нести, чтобы ускорить продвижение, но персонаж, несущий ребенка, получит помеху на атаки и не сможет сражаться двуручным оружием.

Пока персонажи не вмешиваются, кобольды считают их культистами и игнорируют, полностью сконцентрировавшись на том, чтобы убить вначале женщину, а потом её семью¹. Если же персонажи вмешаются и спасут семью, Линан благодарит персонажей и настаивает на том, что они все должны как можно скорее добраться до крепости (отметка 1 на карте Гринеста). Это единственное безопасное место в Гринесте. Грабители пока не выставили плотный кордон у крепости и все еще есть возможность добраться в крепость через ее главные ворота - но это не надолго².

Для того чтобы добраться в крепость, персонажи должны миновать три группы налётчиков. Каждая группа состоит из 1кб **кобольдов** и 1к4 **культистов**. Если в группе 6 кобольдов, один из них **крылатый** (урд).

Персонажи могут сражаться с ними, попытаться прокрасться мимо, отступить и переждать, или придумать что-либо еще - например, попробовать обмануть врагов, выдав себя за своих. Если персонажи вступают в бой проведите его по стандартным правилам. Если же персонажи пытаются прокрасться мимо или обмануть врага, то группа врагов совершает соответствующую проверку с преимуществом.

Каждый раз, когда персонажи отступают или пережидают столкновение, избегая врагов, они обнаруживают 1кб горожан, также пытающихся попасть в крепость. За каждых четверых горожан количество необходимых столкновений для прохода в крепость увеличивается на одно.

Группа персонажей последними входит в крепость. Ворота за ними закрываются и баррикадируются, в связи с нарастающей угрозой штурма.

Награда. Кроме опыта за поверженных в ходе столкновений врагов, группа зарабатывает по 50 Очков Опыта за каждого НИП (NPC) доставленного живым в крепость. Этот опыт следует поделить между персонажами поровну.

Миссии

События в Гринесте поделены на несколько миссий. В ходе миссии не обязательно завяжется драка, но это очень вероятно.

Персонажи прибывают в городок на закате, около 21 часа. Следующий рассвет будет в 6 часов утра следующего дня. Последние налётчики покинут город еще до рассвета приблизительно к 4 часам утра.

Для удобства подсчёта времени, рекомендуется принять длительность каждой миссии в 1 час. Если в этот час нет боёв и передвижения по городу, он включает в себя время, потраченное на уход за инвентарём, медицинскую помощь, патруль стен и разговоры с губернатором, а также прочие занятия. Также вместо миссии персонажи могут использовать этот час для совершения короткого отдыха. В таком случае они не могут в течение этого часа принимать участие в выполнении миссий.

Если персонажам необходима какая-то информация, губернатор Найтхилл может дать им брифинг по тактической ситуации. Налётчики изолировали и окружили крепость, но так и не пошли на приступ. Найтхилл считает, что они не станут атаковать крепость; налётчики, похоже, заинтересованы только в

1 Или в качестве более жёсткой альтернативы один из кобольдов может быть крылатым, он налетает на раненного мужчину и с мерзким визгливым хохотом перерезает ему горло насмерть, после чего они все кидаются на женщину.

2 Может возникнуть вопрос, зачем вести мирных жителей и самим идти в крепость, которую скоро окружат? В случае такого вопроса, персонажам должно быть ясно, что это единственное в городе обороняемое здание, с которым может что-то поделаться фактически только дракон, но он вяло летает кругами в окрестностях.

грабеже. В опасности находится не крепость, а город и те горожане, кто не успел попасть в крепость, прежде, чем она была окружена. Губернатор хочет отправить кого-то назад в город, чтобы помочь горожанам, оставшимся за стенами. Скрытная группа может проверить такое без того, чтобы привлечь внимание налетчиков.

СТАРЫЙ ТУННЕЛЬ

Узкий туннель вдет из подвала под донжоном крепости к берегу ручья (зона 2 на карте). Туннель достаточно широк для того, чтобы люди смогли передвигаться по одному. В подвале крепости туннель закрыт окованной железом, запертой дверью, а со стороны ручья - тяжёлой решеткой, также запертой на замок. Решетка замаскирована под канализационный сток. Туннель задумывался как выход к водному ресурсу на случай осады, но также может служить и как «задняя дверь» в замок. Так как крепость никогда, до сегодняшнего дня, не осаждали - туннелем долгое время никто не пользовался по назначению. Бочки и ящики загораживают дверь в подвале. Ключи от замков находятся у кастеляна - они висят на ключнице (кольцо с ключами), которую он всегда держит при себе.

В какой-то момент Эскоберт рекомендует использовать туннель для проведения горожан в крепость без привлечения собирающихся около ворот врагов.

Замки. Персонажи могут расчистить проход к двери за пару минут работы. Замок слегка приржавел, но с помощью ключа открывается все также без проблем. Без ключа замок можно открыть с использованием воровских инструментов при успешной проверке Ловкости Сл 10. Давно не использовавшийся туннель затянут паутиной, но в целом - чист и свободен. Через несколько метров, в обоих стенах туннеля две **стаи крыс** свили гнезда. Крысы нападут на любого, кто потревожит их, и разбегутся если в стае останется меньше половины существ.

За годы отсутствия ухода и использования замок и петли на выводящей наружу решетке сильно поржавели. Даже с нужным ключом только успешная проверка Ловкости Сл 10 поможет открыть замок. Без ключа, сложность проверки повышается до 20. Если проверка провалена на 5 и больше, то ключ или отмычка ломаются в замке и заклинивают его. Единственная возможность открыть решетку в таком случае - успешная проверка Силы Сл 15.

Противник. Когда персонажи открывают решетку, группа культистов прочёсывает берега в поисках прячущихся от грабежей горожан в этом районе. Если персонажи открыли решетку с помощью ключа или отмычек, первый выбравшийся персонаж замечает противника и партия может спрятаться обратно в туннель и переждать, пока враги пройдут, или устроить засаду на них. Если проверка³ проваливается - обе стороны замечают друг друга и начинается бой.

Если решетку сломали с помощью силы, грабители услышат это и попытаются устроить засаду сами. Это ведет к раунду неожиданности для налетчиков. Группа налетчиков включает в себя двух **культистов** и шестерых **кобольдов**. Если к четвертому раунду боя хотя бы один из культистов жив, один из них пытается убежать за помощью. 10 минут спустя отряд из двух **культистов**, десяти **кобольдов** и **охотничьего дрейка** прибывает охранять туннель.

Названия монстров

В данном приключении названия отдельных монстров выделены жирным шрифтом. Это значит, что их параметры можно найти в Бестиарии или бесплатно для скачивания приложения на сайте dungeonsanddragons.com. Некоторые монстры приведены в приложении В к этому приключению, в таком случае, это будет помечено в тексте.

³ Скрытности.

Награда. Кроме опыта за поверженных в ходе столкновений врагов, туннель сам по себе является наградой для персонажей. Пока он остается неизвестным, персонажи могут входить и выходить в крепость незамеченными. Каждый раз, когда они используют туннель для вылазки, бросьте 1к6. При результате 1 еще одна группа грабителей, неудачно оказавшаяся рядом, замечает персонажей и нападет на них. Используйте таблицу Эпизод 1 – Столкновения. При результате 2 группа грабителей замечает персонажей, но не нападает, а устраивает засаду, ожидая их возвращения. При результате 4-6 приключенцы выходят из туннеля незамеченными.

ВОРОТА ДЛЯ ВЫЛАЗОК

Кроме главных ворот, в крепость можно попасть еще и через «чёрный ход» - расположенную южнее главных ворот калитку на западной стене – ворота для вылазок. Главное предназначение ее заключается в возможности контратаки противника, в случае, если главные ворота в опасности (например, противник подвел к ним таран). На протяжении ночи, когда персонажи находятся в крепости, налетчики взламывают старую калитку и врываются внутрь. Командант первым замечает опасность и понимает тревогу прежде, чем ворвавшиеся успевают опомниться от собственного везения. В пылу сражения, Эскоберт разыскивает персонажей и говорит им, что нужно скорее закрыть брешь в караулке «задней двери», потому как эта атака скорее проба сил, нежели настоящая атака.

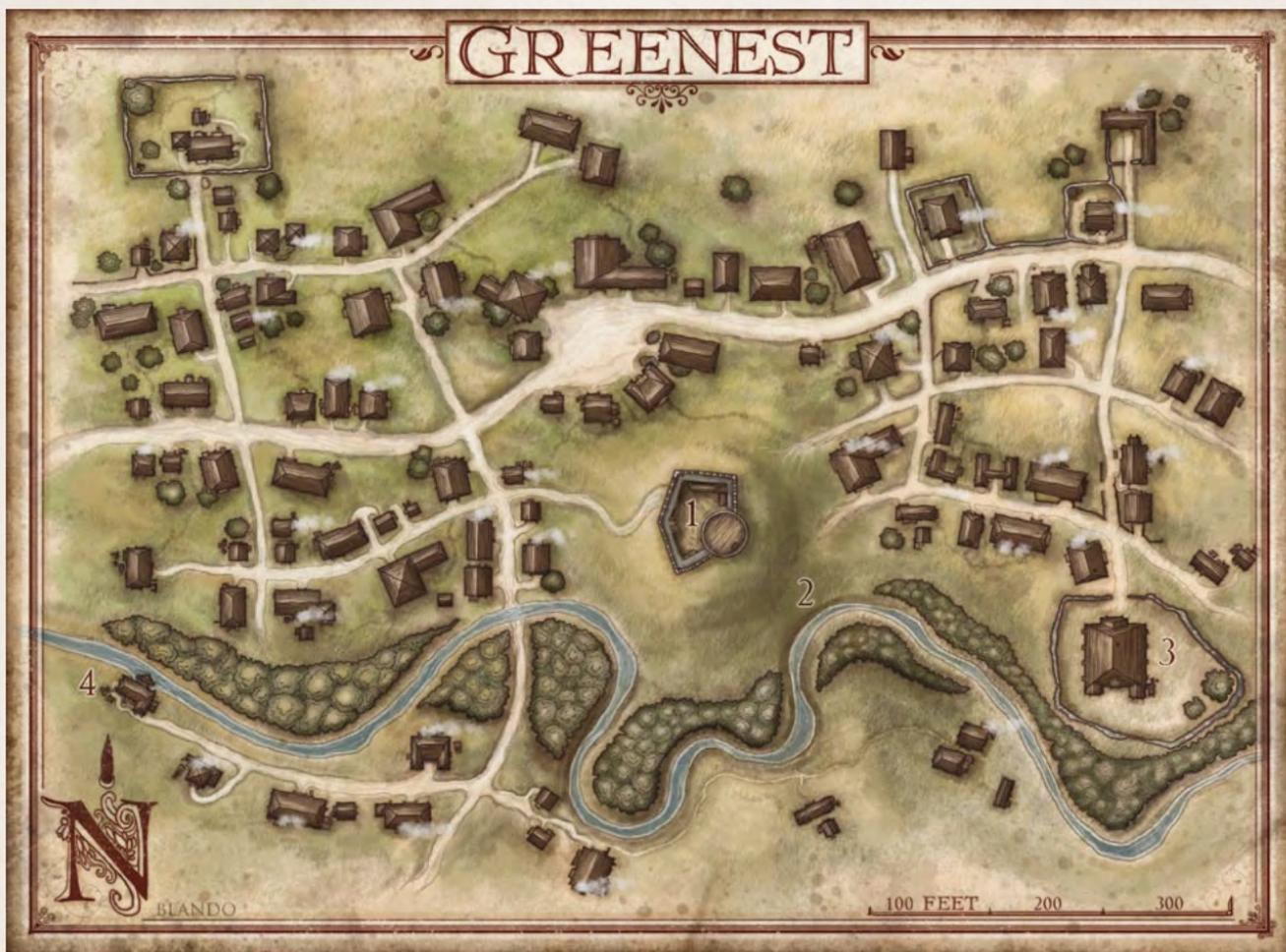
Для того, чтобы обезопасить крепость персонажам необходимо отбить контроль над караулкой у двух групп врагов. Одна группа состоит из **аколита**, четырех **кобольдов** и **охотничьего дрейка** (см. приложение В). Караулка у ворот для вылазок представляет собой комнату 10' x 20', и группа культистов в ней как раз ожидает контратаку. Когда караулка взята персонажи обнаруживают, что дверь сильно повреждена. Скорейший способ её починить - это прочесть заклятие *починки* [mending cantrip] на дверь пять раз подряд (затратив в общем 5 минут). Даже если среди персонажей не найдется никого, кто мог бы исполнить это, среди людей в крепости есть НИП, способные сделать это. Но кто-то должен найти их и привести в караулку. Пока этого не произошло, персонажи должны удерживать контроль над помещением.

Тем временем, еще одна группа налетчиков, состоящая из **стражника**, троих **культистов** и четверых **кобольдов** попытается вернуть себе контроль над караульным помещением. Эта группа может пытаться прорваться снаружи крепости, или же, наоборот, пытаться вырваться наружу под напором защитников крепости. Персонажи могут забаррикадировать проход пока ожидают починки бочками и прочими тяжелыми предметами. Если так, то они могут избежать второй атаки на караулку полностью.

Награда. Персонажи получают опыт за побежденных врагов.

ДРАКОН АТАКУЕТ

Взрослый синий дракон Леннитон сопровождает атаку, хотя и без особого энтузиазма. Его главный вклад - это его Ужасающее Присутствие [Frightful Presence], но оно становится менее эффективным с наступлением ночи и с течением времени, защитники цитадели преодолевают свой страх. Около полудня, когда приключенцы в крепости, дракон идет на финальный приступ цитадели. Фрулам Мондат отдала ему приказ атаковать, зная что в это время персонажи находятся в крепости. Дракон не считает этот бой своим. Более того, он считает неразумным для себя связываться с группой приключенцев



к выгоде третьей стороны.

Во время этой атаки, Леннитон кружит над крепостью используя свое дыхание [breath weapon] не приближаясь ближе чем на 25 футов к парапету. Защитники крепости к тому моменту превзошли свой страх драконьего присутствия и готовы защищать стены даже от такой ужасной твари. К началу миссии на стенах находятся 20 человек, и подкрепления будут поступать по мере необходимости, чтобы заменить павших между атаками. Первую свою атаку дракон должен провести не по персонажам, и каждая атака, проведенная не по ним, будет убивать по 1к4 защитников и тяжело ранить еще 1к6 человек. Персонажи, попавшие под удар, проходят спасброски и получают урон как описано в статистике монстра. Атаки НИП по дракону совершенно не эффективны.

Про дракона

Здесь, опять, если у персонажей не героизм головного мозга, они могут разумно отказаться и спрятаться, так как мотивации злить взрослого синего дракона может не быть. В таком случае вы можете прочитать в начале сцены следующее:

«Ужасающая размерами туша синего ящера пронесится над крепостью, своим электрическим дыханием превращая в обугленные головешки нескольких стражников на стенах. Волны ужаса накатывают на вас при виде синего дракона (сделайте спасбросок Мудрости Сл 17). Те, кому удастся перебороть страх, замечают, что дракон атакует крепость как бы нехотя, и вероятно его можно отогнать парой метких попаданий, так как он не пожелает рисковать собственной шкурой. Однако атаки могут привлечь его смертоносное внимание. Если его отогнать, это спасет десятки жизней стражников, которые смогут осложнить работу культистов. Что вы будете делать?»

stivie

Внимание! Помните, что атака дракона убьет персонажа 1го уровня на месте, потому, прежде чем обращать дракона на персонажей, явно продемонстрируйте его деструктивные способности игровым

персонажам на НИП.

После каждой атаки Леннитон отлетает пока дыхание не перезарядится, после чего атака повторяется. Так он будет действовать пока не получит 24 или больше урона или не перенесет критическое попадание, после чего он отправляется восвояси⁴.

Награда. Персонажи получают по 50 ХР за то, что отогнали дракона. Если при этом погибло больше 10 защитников, то следует уменьшить награду до 25 ХР.

Пленники

В очередном разговоре Губернатор Найтхилл обмолвится, что очень неплохо было бы допросить кого-то из налетчиков.

«Всё бы отдал, чтобы узнать, с кем мы имеем дело, и чего они добиваются. А для этого нам нужны пленники. Командир, даже самого низкого ранга, подойдет для этого лучше всего.»

Если персонажи до сих пор не встречали лидеров культа, Найтхилл подводит их на парапет и указывает на одного из таких. Это отличный момент для того чтобы обратить внимание на фигуру в пурпурных одеяниях, окруженную дюжиной стражников - это Фрулам Мондат. Губернатор не рекомендует персонажам выступать их группой против такой серьезной силы. Тем более, что даже менее важный командир сможет ответить на его вопросы.

Покинуть крепость через главные ворота уже не представляется возможным, так как слишком много налетчиков следят за ними, готовые наброситься на персонажей, как только те выйдут за ворота.

⁴ Или если на стене окажется баллиста как в последнем эпизоде, персонажи могут развернуть ее и зарядить ему в рыло бревном. Очень весело, и создает впечатление у игроков, что они хоть что-то могут сделать дракону. Он появляется в следующем модуле, так что если ему выбить глаз, это будет заметно и он это припомнит героям.

Теперь единственный вариант - это дожидаться, когда тучи скроют луну и спуститься по веревкам со стены, либо использовать старый туннель.

Эта миссия может быть совмещена с другими, например, спасением мельницы или приводом жителей из убежища в храм Чонти. Главная задача заключается в том, чтобы привести³ живым культиста или аколита, и персонажи могут пойти в город за одним этим, параллельно не выполняя других миссий.

Пленники будут допрошены Губернатором и несколькими его охранниками. Персонажи могут при желании принять участие в допросе, для получения информации.

- Пленные кобольды в ужасе; Они скажут всё, что по их мнению от них ожидают услышать. Они знают, что работают с Культом Дракона на «драконью леди» (Резмир) и здесь они для того, чтобы награть побольше.
- Пленные бандиты или наёмники рассказывают всё не отпираясь. Они не особо лояльны к Культуре. Они говорят, что грабят поселения по Зеленым Полям для наживы. Также они слышали слухи в лагере про то, что у Кальта есть кладка драконьих яиц.
- Настоящие культисты и аколиты наиболее молчаливые допрашиваемые. Хотя успешная проверка Харизма (Запугивание) Сл 10 или Харизма (Убеждение) Сл 12 необходима для того, чтобы они рассказали о своей принадлежности к Культуре Дракона. Также они расскажут, что собирают награбленное для создания «клада, достойного пришествия Драконьей Королевы» и то, что у них есть кладка драконьих яиц в хорошо охраняемой пещере в лагере.

Награда. 25 XP каждому персонажу за захват пленников. Самостоятельный допрос пленника и доставка губернатору только информации не дает никакой награды. Также персонажи получают опыт за монстров, побежденных в ходе выполнения миссии.

СПАСИ МЕЛЬНИЦУ

Один из защитников крепости на западной стене замечает, что группа налетчиков направляется с факелами к мельнице на окраине города. Губернатор Найтхил со встревоженным видом обращается к персонажам за помощью.

«Смотровой на башне заметил новую угрозу! Налетчики собираются поджечь городскую мельницу. И если она загорится, мы потеряем наш запас муки и не сможем в ближайшие месяцы намолоть еще! Я собираю отряд для защиты мельницы, но это займет некоторое время, которого у нас просто нет! Вы бы сослужили нам огромную службу, если бы быстро добрались до мельницы и успели бы предотвратить сожжение мельницы. Все, что я от вас прошу - отогнать налетчиков пока не подоспеет подкрепление. Мне на это потребуется не более 15 минут.»

Мельница (зона 4) примерно в 500 футах напрямик от крепости. Если персонажи воспользуются туннелем и будут идти по руслу, расстояние, которое они должны будут пройти, будет примерно в два раза больше.

Бросьте 1к6 и сверьтесь с таблицей «Эпизод 1 - Столкновения» для определения силы отряда, отправленного для поджога мельницы. Все кобольды разбегутся, как только двое или более налетчиков будут повержены. Если персонажи решат понаблюдать немного за действиями «поджигателей» прежде чем атаковать, позвольте им пройти проверку **Мудрости (Проницательности)** или Харизмы (Выступ 5 Или можно принести, заодно освоив правило нанесения нелетального последнего удара.

ления) Сл 15. Успешное прохождение одной из проверок покажет, что «поджигатели» лишь устраивают спектакль, не собираясь ничего поджечь на самом деле. Несколько костров, разведенных у здания, могут быть потушены легко и без промедления.

На самом деле, все это лишь уловка. Мондат осведомлена, что городской страже помогает группа приключенцев, и устроила это все для того, чтобы заманить их в засаду. Подкрепление налетчиков - **культист** и по **стражнику** на каждого персонажа - прячутся внутри мельницы, ожидая появления персонажей.

Мельница представляет собой простой прямоугольный амбар, 40 футов в длину и 20 вширь с вынесенной наружу конторой. В дальней от ручья длинной стене сарая расположены ворота сарая и двустворчатая дверь. На более коротких стенах располагаются окна. Как двери, так и окна закрыты, но не заперты. Внутри в центре главного помещения стоят массивные жернова, приводимые в действие силой водного колеса. Мельники работали допоздна, поэтому, когда начался набег они сбежали, так и не отцепив тяги, и жернова до сих пор вращаются с громким скрипом. На верхнем этаже хранится мука и добраться туда можно либо по деревянным ступенькам вдоль восточной стены, либо используя веревки и блоки, с помощью которых поднимали наверх муку.

Затаившиеся налетчики ждут появления персонажей наверху. Когда персонажи войдут в здание, стражники делают залп, метая копья, и затем прыгивают для боя врукопашную. Лишь успешное прохождение проверки Мудрость (Восприятие) Сл 20 не даст раунда неожиданности притаившимся налетчикам. Те персонажи, которые обращают внимание именно на второй этаж мельницы получают преимущество на этот бросок.

Десять минут спустя после второго боя, дюжина защитников города, перемазанные кровью, но в целом здоровые, прибывают со стороны крепости с приказом подменить персонажей и защищать мельницу. Они говорят, чтобы персонажи отправлялись в крепость без лишнего шума, дабы не привлекать внимания противника к отбитой мельнице.

Награда. Персонажи получают опыт за побежденных врагов. Если персонажи поняли, что поджог - это спектакль, то каждому полагается еще по 50 XP. Если же они заметили засаду только в самой мельнице - то каждому лишь по 25 XP.

УБЕЖИЩЕ

Десятки горожан забаррикадировались в окруженном налетчиками храме Чонти (зона 3). Сначала налетчики хотели поджечь добротно построенный храм, но у них ничего не получилось. Потому они соорудили у главных дверей импровизированный таран. Теперь захват людей и храма - лишь вопрос времени, возможно всего нескольких минут.

Храм являет собой квадратное каменное здание с пирамидальной крышей. Алтарь расположен в самом центре храма, прочее пространство вокруг него обычно занимают прихожане.

Противник. Пытающихся захватить храм можно условно поделить на три группы. Первая (А) пытается выбить главные ворота с помощью тарана, вторая (В) обходит храм шумной толпой, и третья (С) складывает горящую солому у задней двери храма. Все вместе штурмующие превосходят по силе группу приключенцев, но персонажи могут разработать план, при котором им придется иметь дело только с одной группой штурмующих до того, как они попадут внутрь храма.

Группа А включает в себя одного **драконьего когтя** (см. приложение В), двух **культистов** и шестерых **кобольдов**. Под руководством драконьего когтя,

культисты возятся с тараном, а кобольды стоят на страже, готовые отразить контратаку ополчения горожан. Кобольды на страже, но отвлекаются на проходящую мимо группу В.

Группа В состоит из трех **культистов**, десяти **кобольдов** и двух **охотничьих дрейков** (см. приложение В), и растянулась почти на 50 футов. Процессия, со снующими туда-сюда и шумящими кобольдами, совершает один круг примерно за 8 минут (по две минуты на стену).

Группа С состоит из двух **культистов** и шестерых **кобольдов**, плотно сгруппировавшихся возле задней двери. Скучный костер, разведенный ими, производит куда больше дыма нежели огня, который покрывает ближайшее 30 футов земли и заднюю часть храма. Всё в дыму слегка затемнено [lightly obscured], а предметы и существа более чем в 15 футах сильно затемнены [heavily obscured]. Персонажи могут подкрасться к группе С и получить раунд неожиданности против них, при условии, что персонажи не попадутся группе В при этом.

Подготовка спасения. Лучший выбор персонажей - это спасение горожан через заднюю дверь, предварительно нейтрализовав группу С. Для того чтобы дать горожанам время добраться в крепость, персонажам придется создать отвлекающий маневр для групп А и В у главных ворот храма, пока горожане ускользают через заднюю дверь и направляются к крепости, предпочтительно, через тоннель, если персонажи его уже открыли. Это всего лишь один из вариантов, персонажи могут придумать другие.

Горожане, запершиеся в храме, почти в панике, и в таком состоянии они не будут выполнять приказы чужаков, не прошедших успешно проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. Вместо этого персонажи могут найти местного священника Чонти, полуэльфа Эйдiana Фэлконмуна [Eadyan Falconmoon]. Его легко заметить - он единственный сохраняет спокойствие и очень рад видеть персонажей, спрашивая, есть ли у них план спасения.

В то же время, напомните персонажам ударами тарана в переднюю дверь, треском дерева, клубами дыма и периодически влетающими через окна факелами и камнями, что время уходит. Сколько времени осталось у группы прежде, чем дверь разлетится в щепки, зависит от характеристик игроков. Неторопливым мыслителям и планировщикам требуется больше времени, чем решительным деятелям. Главное, чтобы группа чувствовала напряженность ситуации.

Для того чтобы создать чувство напряженности, следует принять что у дверей всего 30 хитов и каждый гулкой удар тарана наносит 1к6 урона. Когда у дверей останется 20 хитов, в них появляются трещины, в которые можно смотреть. На 10 хитов двери обвисают на петлях. При 5 хитах они еле держатся и следующий удар может сорвать их. Как часто Вы будете бросать урон - решать Вам! Для средней группы промежуток между ударами в 15-20 сек будет вполне приемлем. 30 сек хватит группе, которая любит обсудить каждое решение, в то время как более решительной группе будет вполне достаточно и 10 сек. Будьте гибки в этом вопросе - главное, не дать игрокам расслабляться и поддерживать напряжение.

Если двери будут взломаны до того, как горожане будут эвакуированы, сцена перерастает в уродливую потасовку персонажей против группы А. Кобольды предпочитают атаковать незащищенных горожан, а не смертельно опасных приключенцев. Каждый кобольд автоматически убивает горожанина, если персонажи не вмешиваются, атакуя кобольдов или каким-либо еще способом пресекая их намерения. Если же горожане к тому моменту уже эвакуированы или как раз в процессе, персонажи могут

устроить прикрытие для отходящих горожан. После того как все скроются в дыму снаружи, персонажи могут запереть заднюю дверь, чем выгадать себе временную фору, для того чтобы без проблем скрыться в тоннеле.

Награда. Спасение людей из храма приносит каждому персонажу по 100 XP сверх полученных стандартных XP за победу над монстрами. Если же на протяжении эвакуации погибло более 10 горожан, бонус уменьшается до 50 XP каждому.

Полудракон Чемпион

Прежде чем налётчики отступят их чемпион вызывает на бой лучшего из городских бойцов.

Из темноты в тусклый свет от затухающих пожаров города вокруг крепости выступает фигура почти семи футов высотой. Кроме роста, от человека существо отличает хвост, страшные когти на пальцах, голубого цвета чешуя и рептилоидная голова с глазами дракона. Существо останавливается примерно в 80 ярдах от крепости и осматривает стены. В это же время полторы дюжины кобольдов выстроились полукругом у него за спиной, подталкивая грубыми копьями четырех пленников - женщину, подростка в окровавленной робе и двух детей. Затем существо окликает крепость.

«Защитники Гринеста! Эта ночь была удачной, и я обязан отплатить щедростью за щедрость! Видите этих жалких, бесполезных пленников? Нам они ни к чему - потому я готов обменять их. Пусть ваш лучший воин сразится со мной, и я отпущу их!»

Говорящий - это **Лангедроса Цианврас** [Langdedrosa Cyanwrath, half-blue dragon] синий полудракон, состоящий на службе у Драконьего Культа (см. приложение В). У Лангедросы есть персональный отряд из шестнадцати **кобольдов**. Персонажи успешно прошедшие проверку Интеллекта (Магия или Природа) Сл 15 могут опознать полудракона по описанию.

Тем временем, на стене, один из защитников - сержант Маркгут⁶ - вскрикивает «Это моя сестра с детьми!». Он готов ринуться в бой, и лишь крепкая хватка рыжего дварфа-кастеляна и нескольких других стражников не дает ему выйти за ворота. Губернатор подходит к персонажам.

«Друзья, Вы уже продемонстрировали нам невиданный героизм этой страшной ночью, и я понимаю, что прошу слишком многого. Но у вас лучшие шансы повергнуть этот ужас, чем у любого из защитников крепости.»

Если на предложение губернатора никто не выходит вперед. Найтхилл разочарован, но понимает, и их отказ несколько не умаляет сделанного ими за последние часы. И в таком случае сержант выходит, чтобы сразиться с полудраконом. Он человек **стражник**. Вы можете выбрать одно из игроков, чтобы тот сыграл сержантом в этом бою или просто рассказать, что произойдет.

Цианврас доволен, видя, что кто-то вышел на бой с ним. Он заявляет следующие условия поединка:

- детей отпустят немедленно.
- кобольды продолжают держать заложницей женщину, на случай, если кто-то вмешается. Они без колебаний убьют ее, если что-то пойдет не так, например если со стен начнут стрелять.

⁶ Если вы готовитесь к модулю заранее, то может быть выигрышным создать у игроков впечатление о сержанте, как о смышленном, смелом и вообще приятном парне. Для этого во время возвращений персонажей в крепость он должен общаться с ними, помогать материально (например предложить зелье лечения или что-то подобное) и морально (добрым словом, советом и т.д.). Тогда игрокам будет тяжело мириться с мыслью, что Маркгута сейчас уничтожит полудракон.

- не зависимо от исхода поединка, её отпустят в конце.
- победителем становится тот кто останется стоять на ногах.

Губернатор сдерживает свои войска пока идет бой, но персонажи могут выйти из ворот если того пожелают. Правда, кобольды и их чемпион настоят на том, чтобы они держали дистанцию и оставались между ними и крепостью, не давая отрезать себя или занять позиции для удобной атаки. Полудракон хотя и злой, но он честен в бою один-на-один и не потерпит махинаций ни со стороны персонажей, ни со стороны своих кобольдов.

Лангдросса - вероятный победитель в этом бою, не зависимо от того с кем ему придется сражаться - с сержантом Маркутом или с одним из персонажей. Когда его противник упадет, Лангдросса нанесет еще один удар - смертельный для сержанта или наносящий один провал на бросок против смерти [death roll failure] для персонажа. Если же Цианврас проигрывает бой, кобольды незамедлительно вступают за своего предводителя и уносят его прочь от стен (Лангдросса залечит свои раны и встретится группе еще раз). Если же по какой-то невероятной случайности Цианврас будет убит или пленен, его место в драконьей кладке (Эпизод 3) займет другой полудракон.

Злобный полудракон

Для начала, если каким-то чудом игроки убьют этого уroda, то другого полудракона в Эпизоде 3 появляться не должно, это просто неправильно, потому что персонажи с огромным риском уничтожили врага и должны быть вознаграждены за это. Иначе получится, что у действий партии нет последствий.

Кроме того, на тот вероятный случай, что персонажи его не убьют и им придется встретиться с ним вновь, лучше выработать у них жгучую неприязнь к нему.

Для этого полудракон может начать свою речь с того, что «будет убивать по одному горожанину в минуту, пока кто-нибудь не выйдет из крепости, или пока горожане не закончатся». Самых горожан можно визуальнo описать как подвергшихся избиениям и другим пыткам, кто-то может быть изуродован или сделан инвалидом.

После этого, перед боем и во время его Лангдросса должен всячески словесно унижать противника, глумиться над его промахами и издеваться при своем собственном попадании. Если дерущийся будет паладином или клериком - прекрасно, нет ничего лучше, чем оскорбить их веру и в случае победы забрать себе священный символ, подтеревшись им при этом.

Над поверженным врагом можно поиздеваться и другим способом, например этот дополнительный удар, который он наносит, может быть каким-то особо издевательским и с комментарием в сторону смотрящих на это со стены сопартийцев.

При этом хихикать и подбадривать предводителя могут и кобольды.

Для создания надежды на призрачную победу можно придумать какое-нибудь жульничество, типа наложить на бойца перед выходом из ворот какое-нибудь благословение. Чем сильнее надежда на победу, тем горше поражение и сильнее ненависть к полудракону. Ненависть должна быть у игроков, не персонажей.

Помните, если вам как мастеру в этом эпизоде удастся показать, какой Культ Дракона ужасный и сделать это личным делом для игроков, это создаст мотивацию на всё остальное приключение. Игроки не будут отказываться брать задания в Эпизодах 2, 3, 4.

stivie

направлений.

Награда. Если один из персонажей вызывается ответить на вызов Лангдроссы и выходит с ним на бой, все персонажи получают по 50 XP. Если нет - группа не получает за это столкновение ничего. Группа лекарей с набором лекаря и бонусом +4 к броскам Мудрость (Медицина) готовы оказать помощь раненному или умирающему персонажу. Губернатор Найтхилл в благодарность предоставляет раненному персонажу два зелья лечения. Если же персонажи сделают что-то, что будет стоить жизни заложника, губернатор и приходит в ярость и более не предлагает им никакой помощи или поддержки.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Предполагается, что, увидев осаду Гринеста персонажи поспешат на выручку. Если нет - то НИПы с которыми группа путешествует предположат, что немедленная атака если не повернёт ход сражения, то хотя бы спасёт множество невинных жизней. Если и при этом персонажи не ввязываются в бой, то они видят, как ближе к полуночи почти половина атакующих отступает. Оставшиеся отходят малыми группами в последующие несколько часов. Когда встает солнце, даже издали можно различить, что большая часть зданий сильно повреждена, а большинство городского добра - унесено. Сотни раненных людей, к счастью выживших, толпятся в крепости или прячутся по подвалам.

Если вы используете правило Поэтапного Получения Уровней, персонажи достигают второго уровня к концу данного эпизода.

По окончании боя, последние из налётчиков отступают из города во тьму, уходя в юго-восточном



ЭПИЗОД 2: ЛАГЕРЬ НАЛЁТЧИКОВ

Под лучами восходящего солнца, у губернатора Найтхилла и старейшин города возник вопрос - кто стоит за налётом и почему целью стал именно Гринест? Грабители отступили на юго-восток и их следы не так сложно заметить. Небольшая скрытная группа может выследить налётчиков до их лагеря и собрать о них информацию. Губернатор предлагает эту работу уже зарекомендовавшим себя персонажам.

Предложение следующее: За информацию о местонахождении лагеря, численности налётчиков, информации о лидерах, о том, что толкает их на грабёж, и какая у них следующая цель, губернатор заплатит по 250 зм каждому участнику предприятия. Если персонажи вернут ценности, унесенные из города, это будет существенным плюсом и, возможно, им будет причитаться некоторая их часть. С другой стороны, возврат добра горожанам - меньшая цель по сравнению с вышеперечисленной информацией.

Персонажам предоставят необходимое в походе оборудование, в разумных пределах, за счёт городской казны. В то время, когда персонажи будут готовы выступить (на поиски налётчиков или далее своей дорогой), появится раненный монах¹.

¹ После этой ночи первоуровневым персонажам точно надо будет делать длинный отдых, но в таком случае и монаха можно было бы полечить, чтобы он отправился с ними? Вам придется придумать, почему это невозможно, например ему отгрызли ногу.

Молодой человек подходит к Вам, сильно хромя на перебинтованную левую ногу. «Я слышал, Вы собираетесь отправиться вдогонку за налётчиками. Я бы с радостью к Вам присоединился, но в моём состоянии я буду лишь обузой! Не думаю, что Вы слышали о судьбе моего мастера, Леосина Эрлантара из Бердаска, но считаю, что Вам стоит знать... Он пропал в самый разгар битвы с налётчиками. Несколько моих соратников и я с огромным трудом пробилась к крепости. Мастер Леосин этого сделать не смог. По утру мы пытались отыскать его, но нашли лишь его сломанный посох и чокер, который он всегда носил.

Это один из странствующих монахов, по имени Нэсим Валадра [Nesim Waladra], и представившись, он продолжает рассказ².

«Леосин вел расследование, связанное с этими грабителями, уже несколько месяцев. Боюсь, что он мог попытаться внедриться в их группу, или, что еще хуже, был пойман и уведен вместе с другими пленными. Никто не знает больше об этих налётчиках, чем он, и его знания могут оказаться бесценны в борьбе против них. Когда вы доберетесь до лагеря, поищите его там. Один из наших братьев отправился в Бердаск, чтобы привести подмогу. Но она прибудет лишь спустя несколько дней, а может быть и недель. Все чем вы сможете помочь до того будет для нас манной небесной!»

² Хорошо бы рассказ у него был более живым, а не в виде брифинга. Типа брат Джозеф пропал без вести, а брата Джека растерзали двое культистов. Иначе монах пластмассовый после такого кровопролития.

Нэсим, по возможности, ответит на вопросы персонажей, хотя и будет просить их поторапливаться.

Монахи возвращались в Бердаск из Великой Библиотеки в Кэндлките. Там мастер Леосин консультировался с библиотекарями и исследованиями на тему драконьих легенд. Драконьи культы и верования особенно сильно интересовали его.

Сломанный посох не представляет ничего особенного. Чокер выглядит как лента из переплетающихся полосок кожи с серебряной подвеской в виде дракона. Концы ленты растрёпаны, словно ее сорвали с шеи.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ НАЛЕТЧИКОВ

Следы разбойников легко обнаружить на просторах Зеленых Полей. Широкая вытоптанная дорога хорошо просматривается там, где трава ещё не успела выпрямиться. Хотя из-за этого также невозможно определить количество прошедших здесь разбойников. Вытоптанная дорога подтверждает лишь то, что и без того знали персонажи: разбойников была целая армия, разношерстная, составленная из кобольдов, их тренированных ящеров, людей и других рас. Успешная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 15 покажет еще одну интересную деталь: глубина следов рептилий ведущих от города больше, чем у следов к городу. Следовательно, они были нагружены по пути назад в лагерь - этот вывод игроки должны сделать сами. Никакие другие следы ничем другим не выделяются и невозможно определить, принадлежали ли какие-то из них пленникам.

Иерархия Кльта Дракона

Культ Дракона активно вербовует новых последователей, принимая их в основном в раннем возрасте. Последователь (использует параметры культиста [cultist]) тренируется месяцами или годами пока не займет официальное место в организации или, не пройдя очередного испытания, погибнет. Прошедший все испытания последователь должен выбрать принадлежность к одному из пяти драконьих цветов - белому, зеленому, красному, синему или чёрному. После этого он становится «драконьим когтем» этого цвета.

Ступени кльта (по нарастающей): драконий коготь, крыло дракона, драконий клык, душа дракона и говорящий с драконами. Есть лишь пятеро говорящих с драконами - по одному на каждый цвет. Нынешние говорящие – Северин (красный), Гальван (синий), Неронвейн (зеленый), Резмир (чёрный) и Варрам (белый) [Severin, Galvan, Neronvain, Rezmir, Varram].

Большинство операций кльта контролируются местными лидерами - называемыми Носящими Пурпур, за их церемониальные одеяния. Носящими Пурпур являются все говорящие с драконами и некоторые культисты более низкого ранга, назначенные говорящими для управления анклавами кльта.

След ведет дюжину миль на юг, в регион, где крутые, каменистые плато сменяют аккуратные, покатые холмы. Земли между плато преимущественно ровные, прерываемые иногда изгибающимися ручьями в крутых оврагах и кое-где торчащими валунами. Плато возвышаются над окружающими землями на 50-100 футов, а склоны их весьма крутые и сложные для подъема. Исключение составляют места, где плато обвалилось, создав естественный покатый склон. Крутые склоны отрогов чернеют гротами, а поля у их подножий усыпаны обвалами и камнепадом.

Персонажи могут попасть в два столкновения пока путешествуют здесь.

Первое - это группа, отставшая от общей массы

налётчиков. Они не организованы и сварливы, потому представляют лёгкую добычу для внимательных приключенцев. Вторая группа - организованный арьергард, выставленный специально для обнаружения преследователей из города. Они представляют собой куда более серьезную угрозу.

ОТСТАВШИЕ

Персонажи заметят дым походного костра, на котором отставшие решили зажарить степную птицу, за несколько миль. Расположившись в низине, окруженной несколькими холмами, среди валунов, группа считает себя в безопасности. На самом деле, местность наоборот облегчает скрытное приближение врага к месту стоянки.

Понаблюдав несколько минут, персонажи смогут насчитать четырёх людей-**культистов** и восьмерых **кобольдов**. Кобольды и люди не доверяют друг другу, к тому же культисты ведут себя, будто они главенствуют, хотя все их руководство сводится к малоэффективной ругани. Оружие людей сложено у одного из камней, вне пределов быстрой досягаемости. Кобольды же свое оружие держат на поясах.

Если группу на некоторое время не трогать, кобольды заберут свою часть недожаренной птицы и отсыдут на 50 футов, пока люди продолжают ворчать и спорить на счет методов приготовления птицы и бесполезности кобольдских союзников.

Если персонажи решат обойти группу - это легко им удастся. Кроме того, персонажи смогут повстречаться с этой группой снова по пути назад в Гринест.

Если же персонажи решат атаковать, они получат раунд неожиданности, если сознательно не выдадут себя заранее (например, криком). Культисты потратят свой первый раунд на вооружение щитами и оружием. Кобольды же, бросив еду, разбегутся в разные стороны, перегруппировавшись лишь к 4му раунду. Для контратаки кобольды будут по возможности использовать свои пращи и будут драться пока хотя бы один культист сражается. После чего они рассеются по холмам и более никогда не объявятся.

Награда. Персонажи получают опыт за побежденных врагов, включая убежавших кобольдов. Если допрашивать кого-то из культистов, они откажутся говорить, если не преуспеть в проверке Харизмы (Запугивания) Сл 15. Они знают, что обычной практикой таких налётов является выставление арьергарда. Они не знают его силы, но могут сказать, что он скорее всего устроит засаду примерно в миле впереди, между скалистыми утёсами. Они также могут описать лагерь и его местоположение, плюс они знают, что несколько пленников были взяты в плен в городе, но не знают, сколько их, и был ли среди них монах полуэльф. Они знают, что налёт был затеян для грабежа, так как им сказали, что они должны искать именно золото, драгоценные камни и прочие ценности. Также им было запрещено оставлять что-то себе, так как это все для «клада в честь возвращения Драконьей Королевы».

Пленные кобольды, если таковые будут, говорят все что от них хотят услышать - но по большей части это ложь. Лгут они не потому, что пытаются запутать врага, а потому что готовы наговорить все, что угодно, чтобы их отпустили, и не важно, насколько это будет чужью.

У культистов, кроме их дешевого оружия, найдется в сумме 28см. У кобольдов, которые грабили и для себя несмотря на запрет, в мешке найдется пара оловянных подсвечников, несколько серебряных блюд и горсть образков Чонти, взятых из чьего-то домашнего алтаря.

АРЬБЕРГАРД

Если персонажи узнали местонахождение лагеря и возможное местоположение засады арьергарда, у них есть возможность обойти это столкновение полностью. По факту, это будет весьма мудрый ход: во-первых, это избавит персонажей от урона, получаемого в бою; во-вторых, перебитый арьергард не сможет отчитаться начальству о своем статусе, что может вызвать у начальства подозрения. А для персонажей будет лучше, если дозорные будут отмечаться и отчитываться, что «всё тихо».

Арьергард состоит из одного **ветерана**³, шестерых **культистов** и двух **аколитов**. Стражник и культисты вооружены достаточным количеством копий для ведения боя и в рукопашную, и на расстоянии. Пост расположен в узком месте небольшого ущелья, куда сворачивает след налётчиков. Засада располагается среди камней на возвышении, примерно 15 футов над землёй. Смогут ли персонажи заметить засаду, зависит от того, что они знают о засаде и как к ней приближаются.

- Если отставшие описали персонажам предполагаемое место засады, оно может быть распознано за 200 ярдов успешной проверкой Мудрости (Восприятия) Сл 10.
- Если отставшие упомянули наличие арьергарда, но не описали персонажам предполагаемое место засады, оно может быть распознано за 100 ярдов успешной проверкой Мудрости (Восприятия) Сл 15.
- Если отставшие не упомянули о наличии арьергарда и не описали персонажам предполагаемое место засады, оно может быть распознано не далее чем за 20 ярдов успешной проверкой Мудрости (Восприятия) Сл 20, когда кто-то заметит лицо, выглядывающее среди камней.
- Если персонажи явно обозначат, что они настороженно идут, ожидая засады, то группа получает преимущество на вышеуказанные проверки.

У арьергарда двойная миссия. Они должны остановить малую группу преследователей или задержать большую, выслав вест в лагерь о надвигающемся противнике. Стражник, стоящий во главе поста, решит, что пост остановит группу из пяти-шести человек без того, чтобы выслать гонца в лагерь. Если же в группе будет семеро и больше персонажей, у Вас есть два варианта: выслать гонца в лагерь и попытаться задержать группу, или добавить культистов, до того момента, когда пост будет превосходить численностью группу двумя-тремя бойцами.

Если персонажи идут в ловушку, культисты, первым делом, сбрасывают на группу валуны. Каждый человек должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11 или получить 2к12 дробящего урона (половина урона при успехе спасброска) от падающих камней. Это действие культисты осуществляют в свой раунд неожиданности. После этого они продолжают использовать дистанционное оружие пока не используют весь боепас или не схватятся с противником в рукопашную. Из-за того, что пост расположен на

³ Согласно эррате, а раньше был стражник.

возвышении и среди скал, постовые имеют укрытие на три четверти против атак снизу, что дает им +5 КБ (3/4 cover, AC +5). Для того, чтобы забраться на уступы, персонажам придется карабкаться 10-15 футов по осыпающемуся гравию, который является труднопроходимой поверхностью [difficult terrain], но проверок это не требует.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Эти разбойники разительно отличаются от отставшей группы. Все они одеты похоже (но не идентично), в черные кожаные туники, и свободные, черные мантии. Эти культисты - настоящие фанатики. Единственное, что может заставить говорить такого пленника - успешная проверка Харизмы (Запугивания) Сл 20. Но даже в таком случае они скажут лишь то, что они последователи Культа Дракона, назовут имена лидеров (Резмир, Фрулам Мондат и Лангледроса Цианврас) и то, что рейд был затеян для создания клада для драконов. Упомянут они и то, что Резмир - командир наиболее высокого ранга.

Награда: Персонажи получают опыт за побежденных врагов. Культисты не имеют при себе ничего особо ценного, но с другой стороны - одежда культистов и оружие могут стать бесценными, когда персонажи попробуют проникнуть в лагерь грабителей.

ЛАГЕРЬ

Культисты разбили свой лагерь в ложбине, огражденной плато с трёх сторон на манер подковы. Пологие подъемы нижней части плато быстро становятся крутыми, и в результате плато возвышается над окружающей местностью на 150 футов. У основания скал лежат груды валунов. Ровные террасы и верхняя поверхность плато покрыты густой высокой травой, местами растут кустарники и деревца.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Глыбы. Груды глыб и обломков формируют труднопроходимую поверхность и предоставляют укрытие в три четверти (КБ +5, спасброски Ловкости +5).

Кустарник. Кустарник и прочие растения вокруг лагеря выросли до 46 футов, они густые и прочные и создают труднопроходимую местность и предоставляют укрытие в три четверти.

Пещеры. Отвесные склоны плато усеяны неглубокими пещерами. Персонажи, нуждающиеся в долгом отдыхе, могут легко найти себе место для отдыха в одной из них.

Сторожевые Вышки. Культисты возвели две дозорных вышки в лагере, одну на входе в лощину, а другую на уступе у верхушки плато. Эти вышки 20 футов в высоту и сделаны из бревен, связанных между собой веревками. На вышке достаточно места для нескольких дозорных. На вышке в лощине несут дозор кобольды, а на верхней - воины и культисты. У дозорных на вышке есть



Фрулам Мондат



рожки для поднятия тревоги.

Пленные. Культисты держат пленных в зоне 1. На данный момент в лагере находятся всего восемь пленников, не считая Леосина. Днём их заставляют работать под надзором четырёх **драконых когтей** (см. приложение В). На ночь их приковывают в их шатре во избежание побега. Оковы крепятся все одной цепью и замком, который можно открыть, ключом, который носит один из охранников, либо успешной проверкой Ловкости Сл 10 с использованием воровских инструментов. Кандалы можно сломать успешной проверкой Силы Сл 20. Пятеро пленников родом из Гринеста, остальные трое взяты в плен во время прошлых рейдов на юго-западные фермерские поселения. Пленников раньше было больше, но многие умерли от тяжелой работы и жестокого отношения. Если развитие ситуации приведет к тому, что пленникам придется драться, используйте для них параметр **обывателя**.

Склоны. Склоны плато резкие и отвесные, а поверхность лощины постепенно повышается с запада на восток. Длинная лестница приставлена к уступу, на котором стоит верхняя дозорная вышка.

Склоны достаточно неровные, чтобы не требовалось проверки, когда карабкаешься по ним без спешки. В спешке персонажи должны будут проходить проверки Силы (Атлетики) Сл 10, чтобы не сорваться. Если персонажи также не хотят привлекать лишнее внимание, когда будут карабкаться, им также придется пройти проверку Ловкости (Скрытности) Сл 10, чтобы ненароком не спихнуть вниз камень со склона.

Шатры. Налётчики живут в круглых хижинах, сложенных из близко поставленных деревянных или костяных шестов, укрытых шкурами, грязью и дерном. Они варьируются в диаметре от 10 до 25 футов и по высоте от 5 до 10 футов. (Соответству-

ющие обозначения на карте показывают расположение групп хижин). Стоящие в устье ложбины хижины грубой работы и украшены черепами животных - это хижины кобольдов (уровень 1 на карте). Культисты занимают 2й уровень, и их хижины значительно крепче, аккуратнее и некоторые из них декорированы изображениями драконов. Некоторые хижины на уровне 2 отведены для пленников.

Большой шатёр в зоне 2 поставлен отдельно. Это шатер для Резмир, Фулам Мондат, Азбары Джоса⁴ и Лангдедросы Цианврас. Почетный караул из четырёх **ветеранов**⁵ и четырёх **сторожевых дрейков** (приложение В) днём и ночью несёт вахту у этого шатра. Они не спят на посту, не поддаются на уловки и не слушают истории и просьбы. Их работа - не подпускать никого к шатру лидеров, и они относятся к ней с фанатичной ответственностью. Только аколиты и охранники, которых охрана знает в лицо и по голосу, могут приблизиться.

ОХРАНА ЛАГЕРЯ

В первый день после рейда культисты удовлетворены его результатами и устали от выполнения своих планов. Резмир не ожидала серьезного сопротивления от городка, и раненные и медлительные участники рейда будут стекаться в лагерь весь день после рейда. В лагере царит разброд и ситуация с безопасностью крайне скверная для культистов. Большинство грабителей являются наёмниками и бандитами, и даже истинно верующие культисты не одевают культовые одежды на рейд. Никто не будет спрашивать опоздавших пароль или какой-то другой вид опознавания. Проще говоря, грабители уверены, что до сюда за ними никто не следовал. Потому персонажи могут войти в лагерь без проблем с

⁴ Согласно эррате, раньше здесь его не было.

⁵ Согласно эррате, а раньше были стражники. Логичное изменение

подтверждением их принадлежности к культу. На самом деле, чем более смело и нагло они будут действовать, тем лучше они впишутся в окружение.

Игроки могут начать мудрить и на протяжении дня прятаться и наблюдать, а попытку проникнуть в лагерь предпринять лишь ночью. Это тоже может сработать, но шныряние ночью около лагеря привлечет куда больше подозрения, чем просто проход внутрь так, будто там им самое место.

Главная угроза заключается в том, что кто-то может опознать персонажей по сражению в Гринесте. Каждый персонаж, открыто передвигающийся по лагерю должен пройти проверку Харизмы Сл 5. Провал обозначает, что кто-то (не обязательно сразу, но обязательно в самый не подходящий и драматичный момент) вспомнит этого персонажа. Если персонажи будут носить регалии и одеяния культистов, они приобретают помеху к этой проверке, из-за того, что никто, возвращающийся к этому времени в лагерь, не должен быть одет в такие одежды. Персонаж, вышедший на бой с Лангдросой получает дополнительное наказание -4. Если же персонаж сталкивается с самим полу-драконом, тот опознает его автоматически.

С течением дня общая атмосфера движения в лагере потихоньку сходит на нет, лагерь становится более спокойным и организованным. Охрана вновь начинает выполнять свои прямые обязанности. Если персонажи не войдут в лагерь до заката первого дня после налёта, им будет куда сложнее сделать это позже, потому как в обычные дни движение в лагерь и из него не такое интенсивное. У них должна быть припасена хорошая история и пройдена успешно проверка Харизмы (Обмана) Сл 10, когда они будут проходить пост охраны из пяти **стражников**. Проверка может делаться лишь однажды на группу персонажей, без шансов на то, чтобы выкрутиться красноречием из провальной ситуации с помощью повторных проверок. После того, как первоначальная возможность проникнуть в лагерь будет упущена, персонажам придется полагаться лишь на свою скрытность или смекалку для того чтобы попасть внутрь. Например, персонажи могут прокрасться на восточный гребень плато и оттуда, укрывшись в высоком кустарнике, осмотреть лагерь. После чего, они могут попытаться спуститься по скале под покровом ночи.

Весь лагерь поднимется по тревоге, если тела убитых часовых или других культистов кто-то найдёт. Один мёртвый кобольд не вызовет подозрений, но несколько таких находок также подымут тревогу. Если в лагере поднимется тревога, каждый персонаж должен будет пройти проверку Харизмы Сл 15. Провал обозначает то, что персонаж опознан как чужак и шпион. Опознавший его поднимает крик и шум привлекая внимание толпы. Результат в 10 и менее обозначает, что кто-то узнал в персонаже защитника Гринеста. В этот момент персонажи получают шанс уйти, проложив себе дорогу по трупам. Если они затягивают с этим решением, их окружает толпа **культистов**, превосходящая их по численности не менее чем пять к одному.

Прикинув, персонажи могут насчитать в лагере порядка сотни кобольдов и около восьмидесяти бандитов, наёмников, гвардейцев и прочих культистов. Это практически маленькая армия, которую группа персонажей на данном этапе не сможет победить никакими средствами.

Попались!

Если персонажи попались, их разоружают, свяжут по рукам и отведут к Фрулам Мондат для суда. Од-

ного за другим она выпрашивает у персонажей кто они, откуда и зачем они явились в её лагерь.

- Если кто-то опознал персонажей по сражению в Гринесте или они сами признаются в этом, не будет иметь значение, что они скажут. Фрулам приговорит их к смерти на рассвете. Ночь они должны будут провести привязанными к столбам рядом с монахом Леосином. У персонажей останется одна ночь, для того избежать такой участи. Они могут попытаться выкрутиться из веревок, могут попробовать подкупить или очаровать их охранника, или придумать оригинальный способ применения заклинания. Если всё проваливается, Леосин скажет, что у него припрятан нож, которым можно попробовать перерезать путы.
- Если персонажи пытаются обмануть Мондат - утверждая, что они новые последователи культа, а это все ужасная ошибка, к примеру, или что они еще обдумывают, стоит ли присоединиться, и для этого проникли в лагерь, проведите опозитный бросок Харизма (Обман) против Мудрости Мондат, чтобы определить, верит ли она в эту ложь. Можете присвоить преимущество или помеху, в зависимости от стройности истории, рассказанной персонажем.
- Такие проверки следует провести с каждым плененным персонажем индивидуально. Тем, кому Мондат поверит, будут отпущены, но за ними будут присматривать и вернут в лагерь, если персонажи попробуют его покинуть. Тех же, кому Мондат не поверит, всё также казнят на рассвете.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛАГЕРЯ

Персонажи могут многое узнать, просто походив по лагерю и послушав разговоры у костров. Если персонажи успешно выдают себя за культистов, они могут поговорить с другими культистами и (аккуратно) поспрашивать их про дальнейшие планы культа

ЛАНГДРОСА ЦИАНВРАС



BRYAN SYME

в ближней и дальней перспективе. В игровых терминах, с точки зрения общения ИП с НИП у культистов индифферентное отношение к персонажам по умолчанию. У кобольдов же к любым не кобольдам по умолчанию отношение враждебное.

Персонажи могут получать информацию просто наблюдая или расспрашивая. Они должны быть осторожны, спрашивая слишком много вопросов или суя нос не в свое дело. Всякий раз, когда они становятся слишком «длинноносими», вы можете заставить их пройти повторно проверку на опознание их как защитников Гринеста (см. выше).

Информация, которую они могут обнаружить в лагере:

- Это лагерь Культа Дракона - Слава Тиамат! (Культисты поднимают руку с растопыренными пальцами, символизирующими пять голов их богини. Некоторые из них сгибают два пальца в знак того, что часть силы Тиамат скрыта. Это не обязательный атрибут, но адепты и правоверные культисты смотрят на выполняющих именно этот жест более благосклонно).
- Не все здесь полноправные члены культа. Некоторые являются новообращенными последователями, некоторые - простыми наёмниками, нанятыми для усиления рейдов или обороны лагеря.
- Кобольды присоединились к культу лишь из-за того, что их поклонение драконам как богам дало возможность Резмиру и другим высокопоставленным членам культа легко манипулировать ими. В то же время кобольдам не доверяют другие расы и недолюбливают их.
- Охотники, приносящие из прерии добычу, практически кормят весь лагерь. Большинство принесенной добычи съедается культистами, а часть складывается в пещере для кормления вылупившегося молодняка.
- Культ устраивает набеги то тут, то там, чтобы набрать достаточно сокровищ. Гринест располагаетя ближе всего к лагерю и пока был наибольшим городом, на который они напали. И наиболее прибыльным - Слава Тиамат!
- Пленников принуждают к труду. Ранее несколько из них «обратились к истине» и стали верными последователями, но многие умерли от тяжёлого труда и ужасных условий содержания. Трупы были скормлены дрейкам или были унесены в запас в пещере.
- В пещеру в глубине лагеря (зона 4) входить запрещено всем, кроме нескольких стражников и кобольдов, которых лично отобрала Резмир или Фрулам Мондат. В лагере пещеру называют «ясли», и почти не секрет, что Резмир планирует вывести все яйца драконьей кладки в пещере.
- Черная полудракон Резмир прибыла сюда несколько месяцев назад и основала этот лагерь. Мондат занимается повседневными делами в лагере.
- Синий полудракон Цианврас - правая рука Мондат и редко находится далеко от нее. У него есть определенный кодекс чести, но, так или иначе, не стоит его злить.
- Мать драконов - Слава Тиамат! - скоро вернется и когда это свершится, народы склонятся перед Её могуществом!
- Монах полуэльф зачем-то нужен Резмиру. Иначе зачем столько держать его в живых? Что она хочет от него добиться остается загадкой для всех, но ему не позавидуешь - его допросы проходят с особым пристрастием.
- Награбленное хранится в пещере. Никто, кроме Резмира, не знает сколько там сейчас, но это должно быть уже целая гора!

Кроме риска быть узанными, персонажам могут выдать работы, как обычным культистам - нести вахту, готовить пищу, участвовать в тренировочном спарринге, уход за животными (обычно такая работа достается пленным, но из-за их дефицита в лагере, эта работа может достаться любому присутствующему в лагере).

Предметы

Пока персонажи шатаются по лагерю, у вора есть возможность применить свой навык Ловкость Рук и пошарить по карманам зазевавшихся и опьянённых удачной операцией культистов.

Примерно, каждые 100 футов, пройденных по лагерю, предоставляют удобный для вора случай запустить свои пальцы в чужие карманы. Успешное прохождение проверки Ловкости (Ловкости Рук) Сл 10 приносит вору 1к10 зм. При неудаче позвольте ему попытаться отвертеться от подозрения проверкой Харизмы (Обмана) Сл 15. В случае неудачи и этого броска вор попадает (см. Попались!)

Если проверка Ловкости (Ловкости Рук) побита более чем на 10, вор находит в кармане культиста что-то интересное. Бросьте 1к6 чтобы определить, что именно:

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | одно зелье лечения [1x potion of healing] |
| 3 | пузырёк алхимического огня [1x flask of alchemist's fire] |
| 4 | пузырёк стандартного яда [1x vial of basic poison] |
| 5 | свиток незначительной магии [1x spell scroll(cantrip)] |
| 6 | летающий шар [1x driftglobe] (если такой результат уже выпадал в этом или прошлом эпизоде, замените его на одно зелье лечения [1x potion of healing]) |

korfax

ЛЕОСИН ЭРЛАНТАР

Монах привязан к столбу в зоне 3 в глубине лагеря. Он сильно избит и его давно не кормили и не поили, чтобы сломить его дух. Резмир осведомлена от информаторов по всему Побережью Мечей, что Леосин исследовал историю и деятельность культа. Говорящая с драконами хочет знать, как много известно монаху и с кем еще он успел поделиться этим знанием. Резмир убеждена, что культу сильно повезло, что Леосина пленили во время рейда.

На самом деле, это не является удачей, как минимум, для Резмира. Леосин, изучив их прошлые нападения, пришел к выводу, что следующая атака будет проводиться на более крупную цель. Гринест, процветающий и в тоже время неважно защищенный, подходил как нельзя лучше для этого. Потому он отправился в городок, намереваясь дожидаться какого-то происшествия. Его наблюдения подтвердились, и ночью он отделился от своих попутчиков и присоединился к рядам культистов, для того чтобы выяснить больше про планы культа и узнать, где их лагерь. Утром Резмир заметила монаха среди культистов и его схватили.

Стратегия Леосина в общем была хороша до тех пор (он знает большинство информации из раздела «Исследование лагеря»), но его захват прошёл куда жёстче, чем он ожидал. И хотя его разум и воля все еще тверды, его физическое состояние оставляет желать лучшего.

Не смотря на опасность, Леосин не сильно рад тому, что персонажи здесь и собираются его спасти. Он считает, что сможет узнать больше, и готов пойти на этот риск. Он слишком слаб, чтобы сопротивляться, если персонажи решат забрать его с собой против его воли. Он может передвигаться со скоростью 20 футов без посторонней помощи и сра-

жается как **обыватель** с помехой при атаках. Если персонажи не берут его с собой, он выбирается сам, но отказывается говорить, как ему это удалось.⁶

Если персонажи будут пойманы, их поместят к Леосину, и если все их попытки побега проваливаются, монах покажет им спрятанный у него маленький засапожный нож. Персонажи, могут освободиться с его помощью. Отсутствие монаха будет замечено через 5 минут и лагерь будет поднят по тревоге. Если привязать на его место чучело, это даст партии двадцать минут. Привязанный на его место огульшённый или мертвый культист (желательно, полуэльф) даст персонажам фору в два часа, прежде чем побег заметят.

Если после побега персонажи не уходят далеко, а, например, делают крюк и возвращаются понаблюдать (в целях продвижения сюжета, однако, лучше, чтобы этого не произошло), то через пару часов высланные в погоню культисты возвращаются и сразу после этого, лагерь в спешке покидают большинство обитателей. Как и куда кто направляется описано в эп.3. Также, для пуцего увеселения, если партии персонажам не хватает опыта до уровня или еще по каким-то причинам, можно вывести на их след погоню. Формирование состава погони оставлено на усмотрение мастера.

korfax

НАГРАДА

Персонажи получают опыт за побежденных врагов. Этот эпизод не включает в себя много боевых столкновений. Но персонажи должны были пройти множество других испытаний, за которые они также должны получить награду. Далее приведен список предложений, за что можно наградить персонажей. Его можно изменять, так как вам будет удобно. Если персонажи воспользовались всеми представившимися возможностями, они могут достигнуть 3го уровня, но это не обязательно.

- Если Вы используете правило Поэтапного Получения Уровней, персонажи достигают 3го уровня.
- За проникновение в лагерь персонажи получают по 100 XP каждый.
- За то, что проникли и покинули лагерь без поднятия тревоги персонажи получают по 100 XP каждый.
- За то, что не привлекли к себе никакого подозрения персонажи получают по 100 XP каждый.
- За спасение Леосина: персонажи получают по 250 XP каждый.
- За оставленную подмену беглецу: персонажи получают по 50 XP каждый.
- За спасение других пленников: персонажи получают по 25 XP за каждого живого спасённого на всех.
- За каждый пункт из раздела «Исследование лагеря», который они получили сами (не от Леосина), персонажи получают по 25 XP каждый.

Когда персонажи живыми добираются в Гринест - предположительно, в компании Леосина - он может заполнить пробелы в их знаниях по поводу культистов. Монахи и семьи пленных безмерно рады видеть своих близких живыми. Все они благодарны своим спасителям и готовы помочь, чем угодно

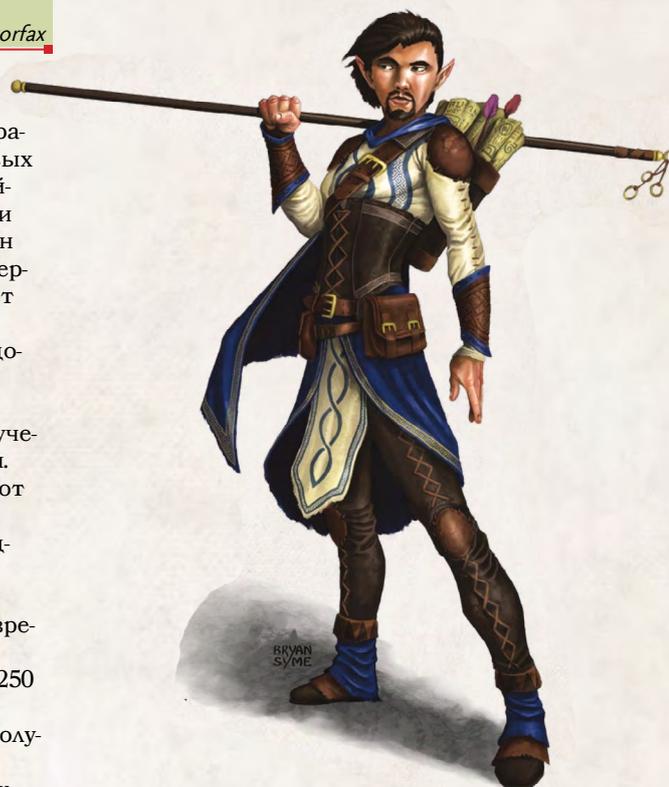
⁶ Это малообъяснимо. Он очевидно в смертельной опасности и плачевном физическом состоянии, но при этом не желает сваливать? И если сам уйдет, то потом не хочет говорить, как ему это удалось? Вы можете просто проигнорировать это, и персонажи стандартным образом его спасут, по крайней мере это не будет необъяснимо. Более того, если его не забрать из лагеря, то некому будет дать задание в третьем эпизоде.

(в разумных пределах). Губернатор Найтхилл, как и обещал, выплачивает каждому персонажу по 250 зм и, собрав горожан, публично превозносит героев города за смелость и решительность.

Игрокам этого может показаться мало, но как только они отправятся за покупками или им понадобится какая-то услуга, они поймут, в чем заключается награда. Отныне на броски Харизмы, Интеллекта и Мудрости в Гринесте персонажи получают преимущество. Также, цены на любые доступные в городке товары снижены на четверть.

korfax

ЛЕОСИН ЭРЛАНТАР





Эпизод 3: Драконья кладка

После пребывания в плену, Леосин нуждается в нескольких днях отдыха. Когда он поправится, он собирается отправиться на север в Элтурель [Elturel], чтобы поведать то, что он узнал Онтарру Фруму [Ontharr Frume], паладину Торма, разделяющему его беспокойство по поводу активизировавшегося Драконьего Культа. У монаха, тем временем, есть просьба к персонажам.

Леосин обращается к вам: «После того, что вы сделали для меня лично и для людей Гринеста в целом, мне очень неудобно просить вас об услуге, но кроме Вас больше мне не к кому обратиться и я надеюсь, что вы мне поможете еще один раз. Необходимо вернуться в окрестности лагеря культистов и понаблюдать за ними еще некоторое время. Если они соберутся в еще один рейд или большая группа уйдет куда-либо, что-то важное появится в лагере или появится из пещеры - необходимо сообщить мне об этом. Пока только у Вас одних уже есть отработанный подход к лагерю. Потому не обессудьте. Также, если представится возможность еще раз побродить по лагерю и выяснить какие-то новости - это будет бесценная информация! Да! И не попадайтесь...», добавил он с кислой улыбкой.

Если персонажи работали охраной каравана, который пришел в Гринест, Леосин предложит перебить их зарплату и добавит сверху 20%. Если же они без работы сейчас - он предложит каждому участнику по 150 зм. К тому же, он открыт для торга. Миссия, как он считает, весьма важная и среди тех, кто способен решить эту задачу, ему доступны только персонажи. Если персонажи принимают его предложение, он говорит, что с новостями и за наградой

им следует искать его в городе Элтурель. Если он покинет его раньше, чем персонажи придут туда, они смело могут обратиться по этому вопросу к паладину Торма по имени Онтарр Фрум.

Монах не считает это дело неотложным, и не считает, что персонажи должны отправляться в лагерь немедленно, поскольку он не ожидает резких перемен в планах культистов. Но времени терять тоже особо не следует.

Леосин ошибается на счет неизменности планов культистов, потому что не осознаёт, насколько его появление в Гринесте. Резмир знает, что Леосин ведет расследование деятельности культа, но не знает было ли его появление в городке счастливым совпадением, успешной догадкой монаха или весь план культистов уже скомпрометирован. Потому она, не собираясь рисковать, отправляется с накопленным на север немедленно после его пропажи.

Покинутый лагерь

Когда персонажи возвращаются к лагерю, то находят его почти полностью покинутым и пустым. Грубые хижины кобольдов (на уровне 1) сожжены, но не смотря на это продолжают источать зловоние. Все прочие хижины на втором уровне и сторожевые вышки всё еще стоят на своих местах. Не трудно по следам понять, что культисты покидали лагерь малыми группами, направляясь в разные стороны. Успешная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 10 также покажет, что большинство повозок и вьючные животные отправились караваном в западном

направлении.

В лагере остались охотники, некоторые кобольды, которые ухаживают за «яслями», Фурам Мондат со своей охраной и Лангдрос Цианврас. Почти все оставшиеся перебрались в пещеру, кроме охотников, которые пользуются хижинами снаружи. Активность и охрана возле входа в пещеру должна сразу привлечь внимание персонажей.

По утрам, почти каждый день, скауты выходят в окружающую прерию для охоты на антилоп и прочую крупную добычу. Кроме лошадей, на которых они ездят сами, охотники берут с собой дополнительную лошадь, для того, чтобы погрузить на неё добычу. Они охотятся, пока не поймают достаточно для того, чтобы прокормить весь лагерь, а значит не обязательно они будут возвращаться в лагерь каждый вечер. Хотя на Зеленых Полях достаточно дичи и зверя, так что им редко приходится провести более пары ночей вне лагеря. Четверо скаутов [4x scout] на данный момент занимаются охотой. Для того, чтобы определить, сколько их находится в лагере, когда прибывают персонажи, бросьте 1к4. Впрочем, они не последователи культа и не станут препятствовать персонажам войти в пещеру или как-то предупреждать культистов. Более того, они считают, что стоять на часах - не их дело и они выше этого.

Они не особо разговорчивы и не особо помогут дотошным персонажам. С большим интересом они общаются лишь с рейнджерами. Остальным же они кивают, качают головой, отвечают прочими скудными жестами или парой слов. Если персонажи заговорят с ними, они могут рассказать, что лагерь опустел почти сразу после того, как обнаружилась пропажа «того пленного полуэльфа». Ящики, вынесенные из пещеры, были погружены на телеги или животных, которые отправились на запад. Некоторые обитатели лагеря все еще остались в пещере - Носящая Пурпур (Мондат), «драконид» (Цианврас), воины из тех, что получше и «драконы» (кобольды). И пока культисты продолжают платить, охотники продолжают добывать им пищу. Все прочее - не их дело.

Тщательный обыск лагеря отнимет примерно 10 человеко-часов. После первого часа, позвольте персонажам пройти проверку на Мудрость (Восприятие) Сл 5. Успешное прохождение обозначает, что персонажи заметили, что, хотя добра оставили много, оно все не такое уж ценное - горшки, вилки, ножи, тарелки, поношенная одежда и прочие предметы, которые, возможно пригодятся жителям Гринеста, потерявшим всё в пожарах, но никак не сойдут за сокровища.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Единственное, что представляет интерес для персонажей в лагере - это пещера. Внутри персонажи смогут найти культистов, которые остались в лагере, кладку драконьих яиц и кобольдов, которые ухаживают за ними. Последние оборудовали пещеру ловушками в целях повышения обороны их «дома». Эта кладка важна для культа, но слишком хрупкая, чтобы её перевозить без угрозы. Резмир оставила с ними наиболее надежных подручных - Фурам с её гвардейцами и Лангдросу.

Потолки. Высота потолка пещеры примерно 15 футов. Потолки в покоях людей (зоны 11, 12, 13) высотой в 10 футов.

Освещение. На протяжении дня, зоны 1 и 2 ярко освещены [brightly lit], а зоны 3 и 4 погружены в полутьму [dim lit]. Все прочие помещения погружены во тьму, если в описании помещения ничего не сказано.

Звуки. Пещера наполнена приглушенными звуками капавшей воды, шорохом ящериц и гулом ветра у входа. Эти естественные звуки маскируют

щелканье и шарканье, покашливание и разговоры кобольдов и культистов. Эхо хорошо разносит звуки по главному залу (зоны 1-5), потому бой здесь будет слышен всем остальным. Во всех других помещениях эхо тонет в общем ровном гудении пещерных звуков. Хотя крик и разносится на дальние дистанции, звуки боя разносятся лишь на 30 футов и привлекают какое-то внимание, только если бой длится более 3х раундов.

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ

Кобольды свободно передвигаются по пещере и у персонажей есть шанс их встретить. Каждый раз, когда персонажи входят в зоны с 3 по 10, бросьте 1к6 - при результате 1 персонажи встретили монстров. Для определения состава группы монстров бросьте еще раз 1к6 и сверьтесь с таблицей «Эпизод 3 - Столкновения». Делайте броски до того, как партия зайдет в помещение, потому что у обеих сторон есть возможность застать другую врасплох.

Эпизод 3 - Столкновения

кб	Столкновение
1	4 кобольдов
2	6 кобольдов, 2 крылатых кобольда
3	3 крылатых кобольда
4	5 крылатых кобольдов
5	2 крылатых кобольда, 1 сторожевой дрейк (приложение В)
6	2 охотничьих дрейка (приложение В)

Если у вас есть несколько хорошо различимых кубика кб (например, разных цветов) лучше бросайте сразу два разных кубика - один для определения наличия столкновения, второй - для определения монстров, если выпало столкновение. Так Вы оптимизируете время на броски и не дадите возможности заскучать своим игрокам.

korfax

1. ВХОД В ПЕЩЕРУ

Вход в пещеру, широкий и высокий, быстро снижается до 15 футов в высоту. Здесь несут свою вахту два **драконьих когтя** (приложение В). Они стоят в глубине тоннеля, за 30 футов от входа, укрываясь у стен или за колоннами так, чтобы, хотя и не будучи спрятавшимися, не попадаться лишним раз на глаза, и при этом самим всё видеть. Если персонажи будут рассматривать пещеру с расстояния, например, с того места, ступени ведут с уровня 1 на уровень 2, - то глядя прямо в зев пещеры персонажи заметят одного из «когтей».

Если персонажи не передвигаются по лагерю скрытно, то «когти» автоматически их замечают, отходят в зону 2 и организуют там засаду. Если же персонажи скрытно приближаются ко входу (вдоль стен, например), то стража их не заметит и у персонажей будет возможность застать их врасплох.

Если бой проходит вблизи от прохода в зону 12, то в начале боя следует бросить 1к20. При результате 12 и более культисты из зоны 12 приходят на шум. Для деталей см. зону 12.

Предметы

Эмблема Когтей [Insignia of Claws]. Она является необычным магическим предметом [wondrous item, uncommon] и даёт +1 к броскам атаки и урона в бою без оружия или естественным оружием [unarmed strikes, natural weapons]. Также такие атаки считаются магическими. У каждого драконьего когтя имеется при себе такая эмблема, чаще всего как заколка для плаща.

korfax

2. СКРЫТЫЙ ПРОХОД

Если охрана у входа заметит персонажей первой, она будет ждать здесь, пока персонажи не появятся, чтобы напасть на них из засады. Определите застигнутых врасплох по стандартным правилам (Книга Игрока, стр.189)¹.

Проход в глубине этого алькова замаскирован среди правильно расположенных отвалов камней и глубокими тенями в этой части тоннеля. Для тех, кто подходит вплотную к дальней стене, проход хорошо виден, но все остальные заметят их только при успешной проверке Мудрости (Восприятия) Сл 20.

Ловушки на ступенях описаны в зоне 3.

3. ГРИБНОЙ САД

Ступени спускаются на 10 футов в углубление, где кобольды выращивают грибы для того, чтобы дополнить мясной рацион из того, что приносят охотники. Среди обычных грибов есть несколько фиолетовых грибов. Перепад высоты с зоны 2 составляет 10 футов. На ступенях ловушки, смотри описание ниже.

Вход в эту часть пещеры приводит вас на 10-футовый обрыв. Вправо уходят широкие ступени, высеченные в каменном склоне. Пол пещеры внизу усеян растущими грибами, размеры которых варьируются от пары дюймов до размеров среднего человека. Две тропинки проходят по грибнице - одна направо и одна налево.²

Обе тропинки ничем особенным не выделяют, однако по обеим сторонам тропинки, ведущей направо, стоят четыре **фиолетовых гриба**. Тропинка налево безопасна. Персонаж, осматривающийся у основания ступеней, но не с уступа, должен пройти проверку Интеллекта (Природы) Сл 15. Успешно прошедшие эту проверку персонажи обнаруживают грибы. Также осмотр покажет, что тропинка, ведущая налево, более проторенная.

Ловушки

Нижняя ступень лестницы установлена шатко, и если на неё неправильно ступить, она обвалится образовав скользкий и крутой спуск прямо к основанию фиолетовых грибов. Всякий раз, когда кто-то проходит по лестнице, не зная о расшатанной ступеньке, есть 50% вероятность того, что он попадёт в ловушку. Персонаж, который ищет здесь ловушки, обнаружит эту особенность лестницы при успешном прохождении проверки Мудрости (Восприятия) Сл 15. Кобольды и гвардейцы знают о ловушке и, естественно, обходят её.

Грибы? Какие грибы?

Галлюциногенные, вот какие. Упавший в грибы персонаж должен сделать спасбросок Телосложения Сл 10, или ему становится прекрасно. Киньте 1к6:

1. Все, кого видит персонаж, начинают медленно таять, превращаясь в рептилоидного допдельгангера.
2. Из всех щелей начинают лезть жуки, которые вскоре плотным слоем покрывают руки и голову персонажа.
3. Стены и пол загораются и персонажу становится невыносимо жарко. Он сделает все, что угодно, чтобы охладиться.
4. Прибегает мартышка и крадет предмет у персонажа. Затем она прячет его в рюкзаке у сопартийца. Предмет надо срочно вернуть! Но как только его вернешь, она снова прибегает и ворует что-то другое. Если сопартийцы сопротивляются попыткам влезть к ним в рюкзак, они, наверно, заодно с ней.
5. Персонажу дурно, стены начинают давить со всех сторон, и он думает, что умрет в любой момент.
6. Всё становится очень-очень смешным, прямо надорваться от хохота. По пещерам разносится гулкий смех персонажа.

stivie

¹ Согласно эррате, раньше была повышенная готовность.

² Это очень необычное место, такое встретится еще нескоро, так что описание можно сделать и поживее.

4. ЛОГОВО СТИРЖЕЙ³

Грибница из зоны 3 частично проросла и здесь. Эта пещера служит домом колонии летучих мышей. Среди мышей прячутся и десятки **стиржей**, которые в отличие от летучих мышей, которые улетают в ночное время, не покидают пещер никогда. Питаются стиржи преимущественно теми же летучими мышами и не трогают других обитателей пещер, но не всегда.

Персонажи замечают трупы летучих мышей на полу (жертвы стиржей). Если кто-то из них поднимет свой взгляд на потолок, то там, при успешном прохождении проверки Мудрости (Восприятия) Сл 10, он увидит ковёр из летучих мышей. Чтобы не потревожить летучих мышей, персонажи должны успешно пройти проверку Ловкости (Скрытности) Сл 10. Если хотя бы три и более персонажей в группе провалят проверку, летучие мыши срываются со своих мест и кружат по пещере, создавая облако, через которое при всем желании нельзя увидеть ничего дальше 5 футов.

Сами по себе летучие мыши не представляют опасности и успокоятся через пять минут, после того как их перестанут тревожить. Но стиржи, потревоженные внезапным поведением летучих мышей, решают воспользоваться ситуацией и напасть на самую аппетитную добычу. Стиржи получают +2 КБ в облаке летучих мышей.

У первой ступеньки лестницы вниз лежит старое копьё с зазубренным и поцарапанным острием. С помощью этого копья кобольды обходят ловушку внизу лестницы в зону 6 (см. зона 6).

5. ХОДЫ ТРОГЛОДИТОВ

В этом месте пол пещеры обрывается на 10 футов вниз.

Кобольды используют это место как свалку. Кроме очевидно бесполезных вещей вроде битых горшков, сгнивших корзин и веревок, кобольды выбрасывали вещи, которые издалека могут показаться полезными: изношенные сапоги, изодранные книги, разбитые фонари и прочее. Некоторые вещи или одежда принадлежали заключённым, которые не выжили в плену, другие же - были получены в ходе рейдов и грабежей, но после были признаны недостойными клада в честь Тиамат. Персонажи, осматривающие помещение с обрыва, могут заметить блеск металла (пряжки прогнивших ремней) и пергамент (письмена на котором пришли в не читаемое состояние от влажности).

Тяжелая вонь повисла здесь в воздухе. Троглодиты, обитающие в глубинах, прорыли лазейки сюда через небольшие трещины у самого пола (не представлены на карте). Если персонажи лишь бегло осмотрят помещение - ничего не произойдет. Но если они затратят хотя бы немного времени на более вдумчивый обыск, появятся четверо **троглодитов** и атакуют вторженцев. Вы можете расширить и углубить их лазы, для расширения этого подземелья и всего приключения в целом, так как эти лазы могут представлять интерес для исследования персонажами. Если вы решите этого не делать - то ходы слишком узкие, чтобы персонажи могли пролезть, или уберите ходы и троглодитов вовсе.

СОКРОВИЩА

Внимательный обыск кучи мусора займет порядка 10 минут и даст интересный результат - потерянный

³ Не очень правдоподобно, что культисты за все это время не выгнали отсюда стиржей. И чтобы не побеспокоить мышей на пути к мясу надо каждый раз делать проверку скрытности? Вы можете убрать из этой комнаты монстров совсем.



мешочек с шестью резными камнями по 10 зм каждый и восемью полудрагоценными камнями по 50 зм каждый. У троглодитов с собой ничего такого, к чему вообще хотелось бы притрагиваться.

6. Мясной Склад

Занавесь является ловушкой.

У самого подножья лестницы занавесь преграждает дорогу. Она сделана из сотен лент кожи местных животных, примерно в ладонь шириной, развешенных от пола до потолка и от стены до стены, в несколько слоёв. Качество выделки кожи оставляет желать лучшего. Кроме того, такая конструкция занавеси практически полностью исключает какие-либо щели, так что через нее ничего не видно.

В пещере очень холодно, не зависимо от времени года, температура совсем немного выше нуля градусов.

Большинство мяса, добываемого охотниками, уходит культистам и кобольдам, но некоторая часть запасается на случай вылупления драконьей кладки для кормления прожорливых детенышей. Среди туш здесь есть как совсем свежие, так и почти месячной давности. Так как мясо охлажденное, но не замороженное оно мало-помалу портится.

Запах запёкшейся крови бьёт в нос. Целые лужи её тут и там покрывают пол. Четыре колонны расположены по помещению, а цепи, натянутые между ними, отдалённо напоминают бельевые веревки. Освежёванные туши животных свисают с крючьев на цепях. Среди них выпотрошенные антилопы, олени, козы, возможно какие-то большие кошки и даже пара небольших медведей. Судя по запаху, некоторые туши находятся здесь уже достаточно долгое время.

Эта пещера не содержит ничего ценного.

Занавесь-ловушка

Среди клоков шерсти, оставшихся на лоскутах, спрятаны сотни металлических крючков, острия которых смазаны ядом. Любой, кто проходит через занавесь должен пройти спасбросок Ловкости Сл 10 или получить 1к10 (или просто 5) урона ядом и понизить свой максимум хитов на 5. Понижение максимума хитов длится пока не будет завершён длительный отдых.

Внимательное изучение лоскутов предоставляет возможность пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10 чтобы обнаружить крючки. Когда кобольды проходят здесь, они используют старое копьё с зазубринами из зоны 4, чтобы отодвинуть занавесь. Копьё, как подпорка, помещается концами в углубление, не давая занавеси закрыться, пока кто-то внутри.

7. Ясли Дрейков

В широком, но коротком коридоре между зонами 4 и 7 расположена ловушка. См. Ловушка с Шипами для более детальной информации.

Простые, мерцающие, масляные лампы дают полутьму [dim light]. В этом помещении, в верхней его части, находятся четверо обычных **кобольдов** и один **крылатый кобольд**.

Нижняя часть помещения используется культистами для проведения ритуалов для создания охранных дрейков и их приручения. Верхнюю часть помещения от нижней отделяет обрыв высотой 10 футов. Деревянная лестница собрана у правой части обрыва. Кроме того, железная клетка окружает лестницу на высоту 10 футов, чтобы не дать не прирученным дрейкам сбегать по лестнице. Ключ от запертой решетки висит на крючке у верха лест-

ницы.

Вдоль юго-западной стены стоит стойка с инструментами, используемыми для тренировки и приучения дрейков: длинные палки с петлями на конце, для ловли и удержания молодых дрейков; острые “стимулы”; макеты оружия, выполненные из дерева; чучела в человеческий рост, из соломы и льняной одежды с глуповатыми выражениями лиц, нарисованными краской.

Нижняя часть помещения сильно затемнена [heavily shadowed]. На данный момент в этой части обитают трое **сторожевых дрейков**, тренировка которых почти закончена. Будучи недоразвитыми до конца, они используют статистику охранных дрейков, но имеют только 33 хитов. Обнаружить этих дрейков с верхней части можно успешно пройдя проверку Мудрости (Восприятия) Сл 15. Применяя при этой проверке фонари типа “бычьего глаза” персонажи получают преимущество на эту проверку.

Если персонажи имеют при себе на виду сырое мясо, дрейки, думая, что настало время кормёжки, выходят на свет.

Если персонажи спускаются в яму, по лестнице или просто с уступа - дрейки атакуют.

Если персонажи обнаружили дрейков с возвышения и пытаются атаковать не спускаясь, они поднимают вой, который привлекает шестерых **кобольдов** и трёх **крылатых кобольдов** из зоны 8. Как минимум один из них пытается проскользнуть вниз и отпереть клетку, давая дрейкам присоединиться к бою и показать, для чего их тренировали.

Ловушка с Шипами

Часть пола между зонами 4 и 7 была заменена куском пергамента, изобретательно разукрашенного под окружающий камень. То, что кусок пола заменён рисунком, можно случайно заметить пройдя успешную проверку Мудрости (Восприятия) Сл 15 или просто простукивая пол перед собой тростью, посохом или чем-то похожим. Под куском пергамента скрыта неглубокая яма (до 2 футов глубиной) усеянная отравленными шипами.

Каждый персонаж, переходящий между зонами 4 и 7 должен бросить 1к10. На результате 1 и 2 его нога попадает яму. Персонаж получает 1к4 колющего урона и должен пройти спасбросок Конституции Сл 10 против яда. Проваленный бросок говорит о том, что персонаж находится под эффектом заклинания *замешательство* 10 раундов. Успешное прохождение спасброска уменьшает длительность до 1го раунда. Эффект не является магическим.

8. Бараки Кобольдов

Ступени из зоны 7 также содержат ловушку. См. Ловушка-обвал ниже для более детальной информации.

Это помещение служит местом проживания кобольдам. Эта, ранее естественная пещера, была расширена и грубовато выровнена. Если кобольды еще не отреагировали на зов дрейков из зоны 7 они находятся здесь - шесть **кобольдов** и три **крылатых кобольда**. Они не в карауле потому не особо внимательны. Для определения доли их внимания используйте пассивный показатель Мудрости (Восприятия). Здесь так же горят масляные лампы, давая приглушённые полутени [dim light].

Тонкие матрасы, набитые соломой, накрытые плохо выделанными шкурами служат кроватями, бессистемно разбросанными по помещению. Крысы и маленькие ящерицы снуют туда-сюда между объедками и заплесневелыми бурдюками.

Обыск комнаты займёт 10 минут и даст 38 золотых, 152 серебряных и 704 медных монеты. Медь ак-

куратно рассортирована в 88 кучек по восемь монет у одной из лежанок. Дюжины костяных, деревянных и каменных амулетов и талисманов с узорами на тему драконов разбросаны тут. Большинство из них выполнено слишком грубо и топорно, но четыре из них обладают своим особым, варварским шармом. Любый коллекционер такого рода бездельшек оценит их в 50, 60, 70 и 100 золотых монет соответственно. Для простых же торговцев они стоят по 10 золотых.

Ловушка-обвал

Часть верхней ступеньки лестницы связана с сетью, наполненной камнями, висящей чуть поодаль в зоне 7. Когда любой из персонажей вступает на лестницу, с шансом 50% он наступит на эту часть ступеньки и ловушка сработает.

Камни падают на следующего персонажа, идущего за персонажем, активировавшим ловушку, нанося ему 4к4 дробящего урона. Персонаж, успешно прошедший спасбросок Ловкости Сл 15 получает лишь половину этого урона. Находящиеся в пределах 5 футов от обвала персонажи получают 2к4 дробящего урона от ловушки и также могут пройти спасбросок, чтобы уменьшить его вдвое.

Персонаж, активно ищущий здесь ловушку может её обнаружить с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятия) Сл 10. Также камни под потолком можно заметить в зоне 7 случайно, пройдя проверку Мудрости (Восприятия) Сл 15.

Кобольды в зонах 8 и 9 слышат звуки обвала. Как они будут реагировать на услышанное - решать мастеру.

9. Дракониий Храм

Эта пещера - храм Тиамат, но с упором на поклонение именно чёрной её голове и чёрным драконам в целом. Здесь также расположены другие объекты поклонения Культа Дракона и хитрая ловушка для не подозревающих ничего вторженцев. См. “Кислотная Ловушка” ниже для более детальной информации. Масляные лампы создают полутень [dim light].

Лангдедроса Цианврас находится в храме вместе с двумя человеческими берсеркерами [Langdedrosa Cyanwrath, 2x berserker]. Если персонажей в группе больше чем четверо добавьте по одному берсеркеру за каждого персонажа свыше четырёх. Если Лангдедроса был убит ранее - его место займет другой полудракон, с такими же показателями.

Если Цианврас видит того персонажа, с которым встречался в Гринесте, он немедленно обращается к нему:

“Ты жив! Не знаю, радоваться мне или разочароваться. Пожалуй, всё вместе!”

Если персонаж одержал верх в Гринесте, перефразируйте его слова, чтобы отразить это. Закончив говорить, он атакует.

Пока другие персонажи не вмешиваются в поединок Цианвраса и персонажа, охрана, зная любовь своего предводителя к схваткам один-на-один, также остается в стороне. Если персонажи наваливаются все вместе на него, нападают на одного из охранников или пытаются покинуть комнату - берсеркер немедленно атакует.

Если среди персонажей ни один не встречался в бою с Лангдедросой, он говорит следующее:

“Вы кажетесь знакомыми... Я видел вас в лагере. Вы искали неприятностей? Мы именно то, что вы искали!”.

После чего он, вместе со своей охраной, атакует. Существа из зоны 10 не вмешиваются в бой. Вместо этого они прячутся и наблюдают исход боя,

давая персонажам обследовать комнату в случае их победы.

Эта комната была расширена, и её форма была изменена относительно естественных её размеров. Пол и три стены гладкие, а сталактиты и сталагмиты отполированы до блеска. Поверхности поблёскивают от влаги, а воздух влажный и тёплый. Ровные стены помещения украшены неглубокой резьбой на абстрактную драконью тематику. Драконьи хвосты извиваясь, складываются в замысловатый рисунок, который будто перетекает со стены на стену. Из всего рисунка выделяется существо в северо-западном углу помещения - огромный пятиглавый дракон поднимается из извергающегося вулкана. Другие драконы, кажущиеся карликами на фоне пятиглавого монстра, слетаются к нему. Небольшой деревянный сундучок с серебряными и перламутровыми вставками стоит в углу перед пятиглавым монстром.

Пятиглавый дракон - это без сомнения сама Тиамат, а вулкан - это Колодец Драконов, через который Культ собирается привести Тиамат в мир. Колодец Драконов расположен на крайнем севере Закатных Гор.

Персонажи, пройдя проверку Интеллекта Сл 5, вспомнят из фольклора и легенд, что это Тиамат и она давным-давно была изгнана и заточена в Девяти Преисподних и томится там и по сей день. По рисунку никак нельзя узнать, что это за вулкан и где он расположен, является ли изображение пророческим или это просто метафора на тему рождения Драконьей Королевы.

Сундук заперт и, кроме того, на нём установлена ловушка с кислотой. Персонажи могут отпереть сундучок ключом из зоны 11 или взломать, используя воровские инструменты и пройдя успешно проверку Ловкости Сл 10. Если проверка не будет успешно пройдена против Сл 15 или более, когда сундучок будет открыт сработает ловушка.

Если персонажи проведут 10 минут и более исследуя резьбу и украшения сундука, они могут узнать две вещи. Во-первых, на сундуке изображено куда больше именно чёрных драконов (Резмир предпочитает их больше), тут их примерно половина от общего числа. Во-вторых, пройдя проверку Мудрости (Восприятия) Сл 10 они смогут заметить маленькие отверстия в пастях этих драконов.

Проходя в юго-западном углу святилища ведет к лазу, поднимающемуся на 30 футов в зону 11. Веревочная лестница закреплена наверху, а сама горловина лаза прикрыта каким-то полотном или шкурой.

Кислотная Ловушка

Отверстия в пастях драконов, которыми украшен сундук, служат выпускными отверстиями для ловушки. Ловушка срабатывает в двух случаях. Если сундук пытаются передвинуть или если его пытаются неумело взломать (результат проверки Ловкости менее 15) или как-то по-другому открыть силой.

Вы слышите щелчок и следующее за ним шипение, будто от дюжины разъярённых змей - ну или от жидкости, текущей по трубкам. Мгновением позже, из крохотных отверстий в потолке и стенах вырывается распылённая жидкость. Там, где она соприкасается со стенами и полом, влага, покрывающая их, начинает пузыриться и пениться. За считанные секунды комнату заполняет кислотный туман.

Все, кто находятся в комнате должны преуспеть в спасброске на Ловкость Сл 10 или получить 2к6 урона кислотой, попавшей на них (половина урона в случае успеха спасброска). Но главная опасность для персонажей - это попадание ядовитых паров в лёгкие. Каждый из персонажей должен пройти спасбросок Телосложения Сл 10 или получить до-

полнительные 2к8 повреждений кислотой. Игроки, которые сразу объявят, что они спешно покидают комнату, закрывают лица и стараются не вдыхать испарения получают преимущество на последний спасбросок.

Применение фокусов

Маги, у которых в ряд ли получится выкинуть оба броска будут проблемы со здоровьем, скорее всего совершенно не по их вине. Потому можно позволить им спасбросок на Интеллект Сл 15 и при успехе подсказать, что второго броска на Телосложение можно полностью избежать с помощью магии. Если они знают кантрип Фокусы они могут отсрочить вдыхание ядовитых паров дав себе один вдох применением заклинания и получив действие перемещения для того чтобы успеть выскочить прежде чем комната полностью погрузится в ядовитый туман.

К тому же, это поощрит заклинателей не забывать о неординарных применениях простых и не боевых заклинаний.

korfax

Сокровища

В сундуке находятся некоторые отборные вещи, захваченные в ходе недавних рейдов культа. Мондат убедила Резмир оставить их, под обещание, что, когда они отправятся на север к Колодцу Драконов, она обязательно возьмет их с собой. На самом деле она хотела иметь средства для отступления, если, вдруг, что-то пойдет не так (хотя никогда не говорила об этом Резмир).

Внутри находятся жемчужное ожерелье(300зм), золотое кольцо с сапфиром(500зм) и мешочек с полдюжиной гранёных драгоценных камней (по 100зм каждый). Ожерелье и кольцо были взяты в Гринесте и могут быть опознаны тамошними жителями. Если они будут возвращены - их владельцы заплатят за возвращение 25% от их стоимости (суммарно 300зм). Камни же были взяты в других местах и будет очень сложно определить их происхождение.

Не стоит забывать, что с полу-дракона можно снять его доспех и двуручный меч, которые тоже стоят не малых денег и могут быть использованы соответствующими персонажами.

korfax

10. ДРАКОНЬЯ КЛАДКА

Эта комната содержит три яйца, которые, как надеется Резмир, скоро вылупятся и принесут драконье потомство. Они еще не вылупились, но срок уже близко. Потому Резмир не захотела их передвигать вместе со всем лагерем. Вместо этого она оставила их на попечение Мондат и кобольдов. Кобольды потушили свои огни, когда услышали звуки боя из зоны 9.

С подножья ступеней открывается огромная пещера. Широкий уступ тянется вдоль левой стороны, обрываясь в яму в правой части. Множество сталактитов свисают с потолка, а звуки капающей воды постоянно разносятся эхом.

Нижняя часть помещения (10А) углублена на 15 футов ниже уровня уступа. Вниз ведут деревянные ступени. Как и в зоне 7, нижняя часть ступеней окружена крепкой решеткой с запертой калиткой. Ключ от калитки висит на крючке, вбитом в стену на противоположном от лестницы конце уступа. Как только персонажи проходят в комнату далее, чем верх лестницы, кобольды, прячущиеся в зоне 10В, атакуют их (для деталей см. "10В. Засада Кобольдов").

С уступа персонажи могут разглядеть лишь смутные очертания яиц (каждое из которых 3 фута в высоту) во тьме внизу. Пещера простирается

дальше, чем хватает света их факелов или фонарей. И для того чтобы исследовать её полностью им придется спуститься по ступеням. Также стоя на уступе персонажи могут различить множество тёмных пятен на полу, но более конкретно присмотреться не получается.

10А. Кладка Чёрного Дракона.

Эта часть пещеры тёплая и воздух здесь пропитан влагой и сыростью. Присмотревшись к пятнам на полу, персонажи могут теперь разглядеть, что это пятна крови, и некоторые из них явно свежие. Они вытекли из мяса, которое сбрасывают сюда кобольды.

В тени, в дальней части пещеры или за естественными колоннами, прячутся два **сторожевых дрейка**, натренированные охранять кладку. Они не нападают сразу на персонажей, но дают им пройти поглубже в комнату. Первая и самая главная их задача - защита кладки. Также они стараются встать между персонажами и клеткой, чтобы не дать тем сбежать. Если только персонажи не спускаются вниз без использования лестницы, они провоцируют атаку кобольдов, прежде, чем успевают начать исследовать эту зону.

Среди сталагмитов в юго-восточной части пещеры стоит необычный⁴ **веревочник**. Он не атакует кобольдов или сторожевых дрейков, так как кобольды кормят его подпорченным мясом, которое отказываются есть дрейки. Хотя он и не беспорядочно агрессивен, он будет яростно обороняться, если его атаковать (он очень опасен для персонажей 3го уровня). Он может достать почти что угодно в зоне 10 своими щупальцами, и также может передвигаться со скоростью 10.

В данный момент он сыт, любопытствует по поводу незнакомцев и не прочь поболтать. Его единственная забота - это еда. Если ему сказать о запасах мяса в зоне б и предъявить некоторые доказательства - он немедленно отправится туда, оставив персонажей в покое.

Этот веревочник отличается от описанных в Monster Manual - он умеет разговаривать!

На каком языке он говорит не указывается, потому это решение следует оставить на усмотрение мастера. Возможно, как существо из Подземья мира он будет говорить на Нижнеобщем или Глубинной Речи [Undercommon, Deep Speech] если ваши персонажи знают какой-то из этих языков, или может быть он говорит на ломанном Общем или Драконьем, нахватавшись от разговаривавших с ним долгое время кобольдов и культистов.

Так или иначе, этот вопрос вам стоит для себя прояснить, так как это один из колоритнейших моментов этого эпизода и не хотелось бы его разбавлять какими-либо натяжками!

korfax

Три яйца чёрного дракона расположены в разброс по помещению. Каждое примерно 3 фута ввысь и весом в 150 фунтов (~75кг). Два яйца легко заметны если есть источник света, такой как, например, фонарь, лампа или факел. Третье же спрятано среди похожих камней и его легко можно пропустить. Когда персонажи будут обшаривать комнату, каждый должен будет пройти проверку Мудрости (Восприимчивости) Сл 15, чтобы заметить третье яйцо. Глядя на

4 Согласно эррате. Раньше он не был необычным, но это исправляет korfax в примечании ниже по тексту.

яйцо, персонаж может определить цвет дракона, который снес эту кладку успешно пройдя проверку Интеллекта (Природы) Сл 10⁵.

Если кладку оставить нетронутой, то яйца вылупятся менее чем через неделю. Если же их перенести отсюда, то вылупятся они или нет зависит от условий их хранения и ухода за ними. Если кладку содержать не в тёплом и влажном климате их развитие приостанавливается до помещения их в необходимые условия. Кладка может быть легко уничтожена. Зародыши в разбитых яйцах, если их не заколоть сразу, некоторое время кричат, скулят и



Сторожевой дрейк

пытаются дышать как человеческие дети, а после - погибают.

10В. Засада Кобольдов

Поверхность этой области на 10 футов ниже уровня уступа. Четверо **кобольдов**, которые ухаживали за кладкой, прячутся здесь, услышав звуки боя из зоны 9. Когда персонажи подходят к месту их укрытия ближе чем на 25 футов (верх лестницы), двое кобольдов бросают клейкие бомбы, а двое других - огненные. Тоже самое они делают и на следующий раунд, после чего, если это возможно, выжидают пару раундов, пока веревочник в зоне 10А схватит персонажей своими щупальцами, укусит их или швырнет их сторожевым дрейкам.

Клейкая Бомба. Каждое существо в пределах 10 футов от места падения бомбы должно преуспеть в спасброске на Ловкость Сл 11 или стать удержанными [restrained]. Цель бомбы или другое существо в пределах досягаемости от цели может предпринять действие чтобы пройти проверку Силы Сл 11. При успехе эффект проходит.

Огненная Бомба. Каждое существо в пределах 10 футов от точки падения бомбы должно преуспеть в спасброске на Ловкость Сл 11 или получить 4 (1к8) урона огнём (половина урона при успехе спасброска).

Если все попытки проваливаются, кобольды приставляют лестницу к уступу и бросаются в атаку со своими короткими мечами.

5 Не забудьте про бекграунд драконовед

Происходящее в зоне 10, 10А и 10В

Персонажи попадут в серьезный переплёт в этой локации и очень сомнительно, чтобы кто-то сам решил обратиться с предложением съесть что-то другое монстру, который тащит его к себе в пасть. Потому, возможно, прежде чем пускать персонажей в зону 10А следует как-то показать, что есть возможность исключить ропера из общей схватки путём мирной беседы. Например, следующим образом:

В момент, когда персонажи подходят ко входу в пещеру прочтите им следующее. “Йида! Йида! Вкусная йида! Была-была да вышла вся... Сскоро нужно снова есть йеду. Хм-хм... Эй, мелкая, ходячая йеда! Сскажи где есть ваша йеда берется из? хм? Вкусная, сочная, мясная йида! Бегающая, вы, не такие вкусная - надо есть, потому-что, и одежду тоже. А нужна вкусная-вкусная йида!”, раздалось хриплое с присвистом мурлыканье откуда-то из темноты.

korfax

Либо вы можете иным способом сделать очевидным то, что он просто хочет набрать побольше еды, например, он первым делом может схватить не персонажа, а его рюкзак, и начать оттуда доставать обед.

Веровочник - сам по себе довольно сложный монстр для персонажей такого уровня, и под конец подземелья встреча измотанных персонажей с ним может стать фатальной. Для персонажей должно быть очевидно, что он сейчас не настроен драться, но еда его по-прежнему интересует.

stivie

11. Покои Фрулам Мондат

Фрулам Мондат (см. приложение В) перебралась в эту небольшую, но удобную комнату, когда лагерь снялся в путь. Если боя в зоне 12 не было, и персонажи попали сюда из зоны 9, тогда Мондат всё ещё здесь. Охрана из зоны 12, если таковая ещё имеется, ответственно несёт службу и придёт на помощь по первому же зову.

В комнате расположен письменный стол, стул, несколько столов с книгами и другими бумагами и напольное зеркало. Комната освещена двумя масляными лампами, а толстые ковры полностью покрывают пол и лаз, спускающийся в зону 9. Веревочная лестница закреплена и спущена в лаз, но ничего не выдаёт расположения 3-футовой горловины, пока она прикрыта коврами. Небольшое углубление на этом месте может быть замечено с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятия) Сл 10. Если кто-то становится туда, где расположена горловина лаза, не зная о том, что она там, лишь успешный сбросок Ловкости Сл 10 позволит вовремя спрыгнуть с опасного места и не упасть в лаз или уцепиться за верхнюю часть лестницы. Упавшие в лаз существа получают 3к6 дробящего урона от падения с 30-футовой высоты и попадают в зону 9.

На одном из столов лежит развернутая карта окрестностей Гринеста с пометками, какие деревни культ уже ограбил. Несколько стрелок нанесены на карту. Одна из которых ведет к Гринесту. От него она сворачивает на запад к Берегосту, городу на Торговом Тракте и длинным росчерком ведет на север. Рядом лежит лист бумаги с аккуратными колонками цифр и припиской, гласящей “Резмир разрешила нам оставить ожерелье, кольцо и немного мелких камней. Всё прочее должно быть отправлено на север в Неритар [Naerytar]”. Прочие бумаги не представляют интереса и содержат посредственные стихи на драконью тематику.

В меньшей комнатке расположена кровать и две вешалки, на которых висят обычные одежды Мондат и регалии Культа. При помощи этих регалий одна персона (лучше женщина человек, но можно подогнать и под мужчину) может быть наряжена в Носящего Пурпур. Регалии сами по себе не стоят ничего, но являются уникальными для каждого Но-

сящего Пурпур, потому легко могут быть опознаны другими Носящими как регалии, принадлежащие Фрулам Мондат. Когда другие культисты увидят, что в них одета не Мондат, либо если они знают, что она мертва, гарантированно поднимется тревога. Так что это не лучший способ маскировки в рядах Культа. Также в них можно найти ключ к сундуку в зоне 9°.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если бой завязывается в зоне 12 и охрана отступает сюда, чтобы защитить Носящего Пурпур - реакция Фрулам остаётся на усмотрение мастера.

Если победа в бараках достаётся персонажам дорогой ценой, она может сразиться с ними прямо здесь. Если же персонажи прорываются без особых потерь сквозь её охрану, она может отступить к Цивнрасу в зону 9 или даже сбежать из пещеры. Хотя она и посвятила свою жизнь Культю Дракона, она не спешит отдать её за Культ. Мондат знает лишь что культ копил сокровища на севере, а Резмир часто говорила о Тиамат и её приходе в мир, но на этом её осведомлённость в “большом плане” заканчивается.

Предметы

У Фрулам, как у любого заклинателя, должно быть несколько заклинаний и исследований, записанных на свитки. Бросьте 1к4 чтобы определить клад:

- 1 свиток заклинания 1го уровня [1x spell scroll (1st lvl)]
- 2 свиток заклинания 2го уровня [1x spell scroll (2nd lvl)]
- 3 свиток заклинания 1го уровня [1x spell scroll (1st lvl)] и свиток заклинания 2го уровня [1x spell scroll (2nd lvl)]
- 4 волшебная палочка магических снарядов, маленькая [wand of magic missiles, lesser]

Волшебная палочка слегка отличается от описанной в DMG p211: она требует сонастройки [attunement], может воспроизводить заклинание только 1го уровня, у нее есть только три заряда в день, и она восстанавливает на рассвете лишь один заряд.

korfax

12. Бараки Охранников

Охрана, оставшаяся с Мондат, использует это помещение как свои бараки. В любое время пара драконьих когтей них несёт вахту в зоне 1. Остальные же - три стражника и восемь культистов [3x guard, 8x cultist] - спят или отдыхают здесь. Если сражение в зоне 1 проходит вблизи прохода в это помещение бросьте к20. При результате 12 и более кто-то из культистов отправится проверить, что там происходит. В остальных случаях им наплевать на происходящее снаружи.

Если персонажи входят в это помещение из зоны 2, охрана реагирует следующим образом: двое стражников и пятеро культистов вступают в бой с персонажами здесь, а один из стражников и трое культистов отступают в покои Фрулам Мондат для её защиты.

СОКРОВИЩА

Ножны гвардейцев украшены резьбой и тиснением на драконью тематику (каждые стоят по 5зм). Они не относятся к униформе культа, но ношение такого рода вещи может дать небольшое преимущество персонажу, когда тот захочет выдать себя за культиста (+1 к проверкам Харизмы, например). Кроме того, суммарно они награбили себе добра на 120 золотых монет, монетами и камнями.

6 Согласно эррате. Раньше ключа не было нигде.

13. СОКРОВИЩНИЦА

Это помещение пусто по большей части, кроме нескольких перевернутых ящиков, разбитых предметов и монет, рассыпанных, кое-где по полу во время спешной эвакуации. Один культист спит на полу, громко храпя, от того что потребил несколько бутылок вина. Он не очнется, разве только если его хорошенько встряхнуть, и спать будет еще несколько часов. Предметы в комнате не представляют ценности, а монет в общей сложности наберется лишь на 16 золотых.

НАГРАДА

Персонажи получают стандартное количество ХР за победу над противником. Этот эпизод представляет разные сложности, как боевые, так и нет. И за прохождение их персонажей следует также награждать. Далее следует список рекомендаций, за что можно наградить персонажей:

- За каждую обнаруженную и обезвреженную ловушку - 100 ХР за каждую на всех.
- За предложение веревочнику мяса вместо боя с ним - 1800 ХР на всех (как будто победили его).
- За каждое унесенное или разбитое драконье яйцо - 250 ХР.
- Если Вы используете правило Поэтапного Получения Уровней, персонажи достигают 4го уровня.

Персонажи могут достичь 4го уровня пройдя этот эпизод, но это не обязательно должно произойти.

Уничтожив драконью кладку и узнав, что культисты двинулись в путь, персонажам также следует отправляться в Элтурель на встречу с Леосином Эрлантаром и его товарищем Онтарром Фрумом.

Или же они решат отправиться по следу повозок. Повозки будут придерживаться курса, указанного на карте в покоях Фрулам - к западу до Берегоста, после чего по Торговому Тракту на север. У культистов минимум день форы, в зависимости от того, сколько времени провели персонажи в Гринесте прежде чем вернуться в лагерь культа.



Эпизод 4: В дороге

Награбленное в Гринесте и его окрестностях направляется по Торговому Тракту на север, затерявшись в немаркированных грузовых повозках среди потока торговых караванов, которые часто ходят по этой дороге. Герои должны обнаружить местоназначение, куда направляются сокровища - а это значит предпринять долгое и полное опасностей путешествие на север.

Персонажи отправятся из покинутого культистами лагеря, расположенного на юго-востоке от Гринеста, в город Элтурель, расположенный на реке Чионтар [Chionthar]. Их путь пролегает через Гринест, где они могут вернуть всё украденное добро, которое обнаружили в лагере, и восстановиться от ранений. Губернатор Найтхилл встречает персонажей с радостью и уважением. Он сообщит им, что прежде чем отправиться из города, Леосин приобретёт для персонажей лошадей и сбрую для того, чтобы ускорить их путешествие в город Элтурель. Лошади будут ожидать персонажей в стойлах торговца, продавшего их, пока персонажи не будут готовы отправиться в путь - их постой также оплачен.

Верхом, персонажи могут пройти 200 миль, отделяющих Гринест от Элтуреля, примерно за шесть дней. Путь будет безопасным, если только Вы не решите добавить пару случайных столкновений, чтобы увеличить количество опыта персонажей или просто добавить остроты их поездке. Столкновение с бандитами, кланами гуманоидов и просто бродячими монстрами будут уместны на диком раздолье Зеленых Полей.

Этот момент - отличная возможность подтянуть отстающих по опыту и, соответственно, уровню персонажей до уровня остальной группы. Возможно, вы захотите дать персонажам найти новых участников группы или устроить какое-то стороннее приключение... Только не стоит увлекаться - персонажи должны прибыть в Элтурель максимум отклонившись от графика на день-два.

korfax

ЭЛТУРЕЛЬ [ELTUREL]

Элтурель - это большой, упорядоченный город, стоящий на реке Чионтар и заполненный купцами, речными торговцами и фермерами, привезшими свой урожай на продажу. Главная достопримечательность города - огромный шар магического света, освещающий его улицы и окрестности днём и ночью. Его свет болезненный для нежити и виден почти из каждого уголка Элтургарда [Elturgard] (столицей которого является Элтурель) как свет восходящего солнца или далёкой, но яркой звезды.

От переводчиков: Элтурель

Размер / Золотой лимит (максимальная цена на торге):
Большой город / 10 000 зм

Численность: около 17000 (Люди 78%, Эльфы 7%, Халфлинги 4%, Дварфы 1%, Прочие 10%)

Примечательные места:

- **Высокий Зал** - ранее, крепость и резиденция Высшего Всадника. Здесь размещалась резиденция градоначальника. Теперь, Элтурелем и прилегающими к нему землями (Элтургардом) правит Высший Судья Торма.

- **Шитовой Холл Хельма** - храм-крепость построенный в честь Хельма, бога защиты и охраны. Клирики Хельма (Приаты) помогают поддерживать порядок в городе и представляют костяк местного ополчения, если в таковом будет потребность. Также Шитовой Холл предоставляет услуги по найму телохранителей по всему Элтургарду.
- **Дом Высокого Урожая** - храм Чонти, богини плодородия. Место паломничества всех окрестных фермеров и земледельцев.
- **Мятый Шлем** - таверна низкого уровня. Ночь у огня в отдельном зале - 2 см, простая еда - 2 см, среднего качества эль - 1 см.
- **Чёрные Рога** - лучшая таверна в городе. Здесь располагается местная штаб-квартира Ордена Перчатки. Небольшая комната на 1го - 5 см за день. Еда - 7см. Выпивка на разные вкусы - 2 см.
- **Постоялый Двор Гэллоугара** - ветхий постоялый двор в не благополучном районе. Если где и собирается сброд этих краёв - это именно то место. Ночь у огня в общем зале - 1 см, скудная, простая еда - 2 см, дрянная брага - 5 мм.
- **Фонтирский Единорог** - престижная и известная таверна. Отдельные апартаменты с ванной, отдельной спальней и отхожим местом - 1 эм за день. Лучшая еда в городе и окрестностях - 2 эм. Лучшее вино и эль - 5 см.
- **Рынок Шеларры** - огромный пустырь в юго-западной части города, не далеко от Доков Драконьих Глаз, заполненное палатками и повозками купцов и торговцев с востока. Разнообразнейшие товары из Кормира, Сембии и даже из далёкого Тэя. Если персонажи заинтересуются покупками, они должны будут пройти проверку Интеллекта (Расследования) за каждый день, который они тратят на покупки. Результат 15 свидетельствует о том, что они могут купить любые товары из книги игрока и обычные магические вещи [items of common rarity]. Результат 20 свидетельствует о том, что они смогли найти 1кб необычных предметов (Руководство Мастера, стр.144-145, таблицы В, С и D). Если проверка пройдена с результатом 25+ - персонажи могут найти один редкий предмет [rare

item] (Руководство Мастера, стр.147, таблица G)

- **Доки Драконьих Глаз** - порт на реке Чионтар, через который проходит львиная доля товаров, попадающих после на рынок Шеларры. Здесь можно попробовать купить контрабандный товар, типа редких видов ядов или запрещенные вещества и знания. Для этого придется успешно пройти проверку Харизмы (Убеждения или Обмана) Сл 20.
- **Зимний Сад и Препятствие Мальдена** - живописный парк в центре города, рассекающий его с юга на север, от Высокого Зала до Препятствия Мальдена - истока большого канала, расположенного внутри городских стен в восточной части города.

korfax

Онтарр Фрум - паладин Торма, бога отваги и смелости - предстаёт персонажам человеком действия, любящим шутки и розыгрыши, крепкие напитки и дружеские состязания.

Если персонажи спрашивают про Леосина Эрланта, никто из местных не знает его. Если же они спросят о том где найти Онтарра Фрума - любой прохожий укажет им дорогу к "штаб-квартире" его фракции - Ордена Перчатки - расположенной в таверне "Пара Чёрных Рогов". Если персонажи прибывают в течение десятидневки после отъезда Леосина из Гринеста, монах всё еще здесь с несколькими своими учениками.

Сколько времени проведут персонажи в Элтуреле решать Вам. Персонажам в это время гарантировано весёлое время в компании Фрума, если конечно персонажи находят увлекательным попойки, борьбу на руках, конные и пешие состязания и практику с оружием годным времяпровождением. Если персонажи не находят это увлекательным, Эрланта намекает им, что в их долгосрочных интересах завести дружбу с таким человеком, как Онтарр Фрум. Сделать это можно продемонстрировав свою удалость и энергичность.

Персонажи могут произвести необходимое впечатление на Фрума победив в одном из состязаний или спаррингов против солдат ордена или поведав о своих приключениях во время осады Гринеста и похождениях в лагерь культа и драконьи пещеры.

ОНТАРР ФРУМ



Соревнования

Если вы хотите дать себе небольшую передышку во время пребывания персонажей в Элтуреле или дать больше возможности действий персонажам - соревнования предоставляют как раз такие условия. Разные состязания подходят разным классам или персонажам с определёнными умениями. Далее приведены некоторые состязания, которые было бы уместно проводить и как это сделать более расширенно, чем описано выше, в официальной части.

Борьба на руках / Скачки: Несколько участников собираются в таверне попарно борются на руках "навылет". Для победы надо несколько раз подряд успешно пройти опозитную проверку Силы (Атлетики) против каждого из участников. У каждого из участников 15 силы (бонус Силы +2) и мастерство в Атлетике (бонус мастерства +2).

При начале борьбы у каждого из участников есть 2 единицы успеха. Для удобства подсчёта возьмите камни, кубики или спички - всё что будет под рукой однотипного. Проигравший опозитную проверку Силы (Атлетики) отдаёт одну единицу своего успеха выигравшему. У персонажа, вступившего в проверку с 3 единицами успеха есть преимущество в этой проверке. Получивший 4 единицы успеха побеждает в состязании. Победитель получает возможность пить за счёт проигравших в этот вечер либо выигрывает 3к10 серебряных монет (какую именно награду получают персонажи - решать Вам).

Скачки проводятся по таки же правилам, только ключевым является навык - Ловкость (Езда).

Дуэль: Дуэль проводится на ристалище, размерами 20 x 20 футов. Границы обозначены линией на земле и выход за них (любым способом, вольно или не вольно) считается поражением, также, как и помощь дуэлянтам извне ристалища. Магия на ристалище так же запрещена, но только на ристалище. Дуэлянт, может применить магию до выхода на ристалище - это не воспрещено. Союзники дуэлянта также могут применять собственную магию на дуэлянта вне ристалища.

Противник персонажа использует статистику **хобгоблина**. Только способность Воинское Превосходство заменена на случайный Бойцовский Стиль - один из списка: Оборона, Дуэль, Бой Большим Оружием и Бой Двумя Руками.

Бугурт: тоже, что и Дуэль (см. выше), только 3 на 3, 4 на 4 или 5 на 5 и на площади 50 на 50 футов. Персонажей, которые составят команду игроков, при надобности дополняют солдаты Фрума. Контроль над НИПами следует раздать игрокам.

Конный турнир: Персонаж может принимать участие в состязании на своём коне или получить лошадь на время проведения турнира. Также за неимением персонажу выдадут турнирное копьё и щит [lance and shield] и при их расколе заменят их на новые. Стартовый взнос за участие на турнире - 200 зм. Относительно магии, действуют те же правила, что и для дуэли (см. выше).

Каждый раунд турнира будет проводиться по следующей схеме:

- Выйдя к барьеру, персонаж должен пройти проверку Харизмы (Запугивания или Выступления) Сл 12. При провале персонаж получает помеху к предстоящей атаке.
- Далее, погнав коня вдоль барьера он должен пройти проверку Ловкости (Езды) Сл 12 и при успехе получить преимущество (или снять помеху) на предстоящую атаку.
- И наконец, после всех проверок, схлестнуться со своим противником, пытаясь выбить его из седла. У каждого из участников, кроме ИП, кольчужная броня и щит, что даёт им КБ 16. Бонус атаки НИПов +4 (Сила +2, бонус мастерства +2). Также у каждого из участников, включая ИП, по 9 хитов. Кроме хитов, ИП сохраняет всю свою статистику (КБ и бонус атаки). Оружием всем участникам служат турнирные копьё, делающие 1к12 урона. Их можно держать в одной руке пока боец на лошади.

Таким образом персонаж должен будет победить трёх из пяти участников для того чтобы получить главный приз - три волшебных предмета и пригоршня драгоценных камней (2кб камней, каждый стоимостью по 50 зм). Предметы - Колчан Элоны, Предупреждающее Оружие и Накидка Защиты (Руководство Мастера, стр.159, 189, 213).

Рассказ о своих приключениях: игроку персонажа, который обладает мастерством навыка Выступление или обладают классом Барда следует заранее посоветовать подготовить пересказ событий, свидетелем которых стал его персонаж, в форме сказки или более подходящей для этого персонажа стилистике. Персонажа следует серьезно поощрить, если он сложит песнь или стих на эту тему, пускай и короткий. После пересказа, с листа или без него, персонаж должен будет пройти проверку Харизмы Сл 15, добавляя бонус мастерства, если он Бард или у него есть мастерство в Выступлении. За подготовленный рассказ, песнь или стих в зависимости от его качества следует либо наградить персонажа вдохновением [inspiration] или вообще предоставить авто-успех на вышеозначенную проверку Харизмы. Результат авто-успешной проверки персонажа такой же, как если бы игрок, играющий за этого персонажа выкинул бы 20 на кубике.

Если этот рассказ вёлся на публике - в таверне или у скопления народа, то рассказчик за своё выступление получает 1к10 серебряных монет. Если Сл превышено на 5 и более, то рассказчик получает дополнительных 3к10 серебряных монеты от восхищенных зрителей.

korfax

Могут быть и другие небоевые соревнования:

- бег;
- поедание пирогов;
- питейное соревнование;

- танцы;
- конкурс талантов;
- кулинарный конкурс.

Они могут разрешаться парой проверок без сложной механики.

Вы можете сделать так, чтобы конкурсы в программе шли параллельно, чтобы каждый персонаж мог блеснуть, но не было возможности у каждого поучаствовать абсолютно во всём и затянуть игру для тех, кому конкурсы вообще не особо интересны.

Помимо конкурсов там может быть некая культурная программа, например спектакль, который можно просто посмотреть вместе с другими горожанами. В его сюжете могут быть аллюзии на грядущие события в приключении.

stivie

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Поздно вечером, в конце того дня, когда персонажи впечатлили Фрума, он посылает одного из своих сквайров чтобы доставить им приглашение на закрытое совещание в штаб-квартире Ордена.

Сквайр Онтарра Фрума приводит Вас в комнату, которая находится в глубине таверны, отдельно от общего зала и других комнат. В комнате вас ожидают широкоплечий паладин и монах Леосин в окружении нескольких кувшинов с красным вином. Паладин очень серьезен, что не характерно для его обычного состояния и внешности.

“Друзья, есть дела, требующие обсуждения. На данный момент, вы знаете всё, что знаем мы о сложившейся ситуации. Более того, с Вашей помощью мы узнали вдвое больше, чем знали десятидневку назад. Грядёт что-то ужасное. У нас нет формальной организации, чтобы дать этому отпор - по крайней мере пока. Но мы работаем над этим! А пока нам нужны люди, такие как Вы - знающие, как и когда сражаться, и как и когда, не привлекая внимания, наблюдать. И мы можем предложить лишь долгие дни полные опасностей. Хотя что может быть лучше, не так ли!”

Онтарр Фрум и Леосин Эрлантар, вместе с другими взволнованными лидерами и учёными Побережья Мечей начали создавать организацию, призванную выступить против Культа Дракона¹.

Эрлантар состоит в организации Арфистов [Harpers]. Персонажи могли слышать о них, но не более чем слухи - эта группа весьма скрытная и тайная. Слухи гласят, что они боронники всеобщего равенства и справедливости. Также они стараются не дать власть и силу тому, кто её не заслуживает. Эрлантар объяснит, что Арфисты не организованны строго или иерархически, а агентам предоставлена широкая свобода действий.

Онтарр Фрум же представляет Орден Перчатки [Order of the Gauntlet]. Его орден разделяет многие взгляды и принципы Арфистов, хотя организации во многом сильно разнятся. Орден Перчатки ставит во главу веру, бдительность и постоянную и самоотверженную борьбу со злом. Множество членов ордена являются клириками и паладинами, но орден открыт для всех, кто разделяет его взгляды и готов соблюдать его правила. Дисциплина - это ключ к пониманию Ордена и это сильно отличает его от организации Арфистов, потому как Орден более структурирован и иерархичен.

Наибольшее беспокойство обеих организаций - это недавняя деятельность Культа Дракона. В прошлом культ был более активен на востоке и был сфокусирован на создании драколичей. Его сдвиг на

1 И раз это очень срочно, Онтарр был обязан промариновать партию в городе пару дней? Должно быть этому объяснение? Пусть он хотя бы скажет в конце, что не сразу перешел к делу, потому что партия всё равно обгонит культистов по реке, ему надо было сделать приготовления и дать им отдохнуть перед дорогой, а заодно еще разок хорошенько к ним присмотреться.

Побережье Меча и акцент на живых драконах и на Тиамат - причина этого беспокойства. Культ пришел в движение и затевает что-то грандиозное. Орден Перчатки, Арфисты и третья группа, известная под названием Изумрудный Анклав [Emerald Enclave], хотят разрушить планы Кюльта.

На этой встрече Фрум и Эрлантар предложат персонажам присоединиться к их фракциям. На столь раннем этапе формирования коалиции, противоборствующей Кюльту, никаких членских взносов не требуется, и рангов в ней нет. Они могут предложить помощь и поддержку других членов их организаций и союзников, которые разбросаны по Побережью Мечей от Нашкела и Кэндклипа на юге, до Невервинтера и Мирабара на севере. Лошади, предоставленные Эрлантаром, - лишь малая демонстрация тех бонусов, которые могут предоставить Арфисты или Орден Перчатки.

Арфисты могут быть распознаны по их символу - серебряной арфе внутри полумесяца старой луны. Некоторые арфисты носят этот знак открыто, другие скрывают его. Эрлантар носит свой знак как медальон на шее когда уверен, что ему не грозит попадание в плен - иногда на выпуск, иногда под рубахой. Члены Ордена Перчатки носят свои святые символы в открытую (Правая перчатка Онтарра отличается от левой и выполнена в виде святого символа Торма). Общий же символ Ордена - это латная перчатка держащая меч за клинок. Фрум носит такой символ также в виде подвески на шее под окладистой бородой.

Персонажам не обязательно присоединяться к каким-либо фракциям, но это предоставит привилегии и не повлечёт за собой никаких негативных последствий. Даже если персонажи не присоединятся к их фракциям, Фрум и Эрлантар попробуют заручиться их поддержкой в деле выслеживания груза культивистов.

Миссия

Благодаря персонажам, Арфисты знают, что культ собирает сокровища и отправляет их на север. Куда именно направляются сокровища и что культ собирается с ними делать далее - это следующие два вопроса, на которые необходимо ответить. Фрум и Эрлантар хотят, чтобы персонажи присоединились к каравану культивистов и проследили, куда тот направляется. Это будет достаточно просто сделать, нанявшись в охрану - если не к культивистам, то хотя бы к торговцам, которые будут путешествовать с ними одним караваном. Купцы разных компаний обычно объединяются, формируя длинные караваны, для повышения защиты и безопасности. У Фрума есть связи с торговцами этого региона и потому он уверен, что сможет помочь устроить всё так, чтобы персонажи попали в караван к культивистам.

Время не ждёт. Следы, оставленные повозками культивистами и карта в покоях Мондат показывают, что повозки отправляются в первую очередь к Торговому Тракту, где они свернут на север к Берегосту и Вратам Балдура - а это путешествие в 550 миль. Повозки пройдут это расстояние за 25-30 дней, в зависимости от условий. Лагерь культивистов снялся в путь за день до того, как персонажи вернулись туда во второй раз, и скорее всего, персонажи потратили еще день на обследование брошенного лагеря и драконьей пещеры. Возвращение в Гринест, отдых и путешествие в Элтурель заняли еще примерно 8-10 дней. Если персонажи не шли весь путь до Элтуреля пешком или не потеряли много времени в Гринесте до отправления на север, у них в запасе от 10 до 15 дней, прежде чем повозки культивистов достигнут Врат Балдура.

Река Чионтар протекает через Элтурель напрямик во Врата Балдура. Парусный корабль может проделать этот путь вниз по течению за примерно три дня, если будет останавливаться на ночь, или за два, если рискнет плыть в темноте лишь при свете фонарей. Фрум уже договорился о таком корабле - он отправляется на рассвете. Также персонажам предоставят по 50 золотых для покрытия расходов на путешествие.

Если персонажи отказываются принимать участие в этой миссии, Фрум отпускает пару гневных фраз, на тему того, что персонажи оказались не теми, кем он их считал и, более чем раздосадованный, покидает комнату. Эрлантар же оставшись, ещё раз взывает к их чувству долга и чести. Если же персонажи и на этот раз отказываются, то он достаёт из складок своей туники мешочек из замши, в котором лежит прекрасный рубин стоимостью не менее 1200 зм. Он обещает им, что этот рубин они получат от Арфиста в Вотердипе, когда доберутся туда с информацией о культивистах и их караване.

Этой же ночью, при надобности их экипируют всем необходимым, включая оружие, если требуется. Также Фрум советует им как можно сильнее изменить внешность простыми и доступными им способами, чтобы понизить шансы быть узнаваемыми культивистами из лагеря, которых они могли встретить во время пребывания в лагере.

Путешествие по реке ко Вратам Балдура проходит без происшествий, в независимости от того плывут они два или три дня. Персонажи также могут взять с собой своих лошадей на борт, если хотят. Лошадям это не понравится, но им придется потерпеть близость воды.

ВРАТА БАЛДУРА

Врата Балдура это шумный торговый город, в который товары привозят с севера и юга по Торговому Пути повозками и морем вдоль Побережья Меча, и по реке Чионтар с востока - из Кормира и Сембии. Город расположен на утёсе над рекой, выдающемся и создающем удобную гавань. Город делится на три сегмента.

- Верхний Город - здесь расположен рынок Ширь, резиденции богачей и влиятельных особ.
- Нижний Город, окружающий гавань. Здесь живут и работают большинство купцов.
- Внешний Город, лежащий вне городских стен. Здесь живут и работают большинство чернорабочих, в условиях, разнящихся от тесных, но чистых, до полной разрухи.

В зависимости от того, когда персонажи прибывают во Врата Балдура, у них есть от пары дней до десятидневки до прибытия повозок культивистов. Большинство этого времени должно быть проведено в компании купца, которого порекомендовал Фрум.² Ведя дела вместе с ним персонажи не должны пропустить мимо себя культивистов.

Купца, которого рекомендовал Фрум, зовут Акин Сэлебон [Ackyn Selebon]. Этот человек занимается экипировочным бизнесом в северной части Внешнего Города - в районе, называемом Чёрные Врата. Там от продаёт всё необходимо для перевозки грузов на дальние расстояния - телеги, веревки, сети, жир и смазка, цепи, колёса и прочее. У него в магазине также ремонтируют повозки. Хотя он и не занимается на прямую охраной для караванов, он знает "нужных людей". С его протекторатом, у персонажей не должно возникнуть проблем с тем, чтобы быть нанятыми для охраны каравана, отправляющегося на север. Но он не может устроить их на работу к конкретному купцу.

² В ином случае за десять дней до прибытия культивистов можно и отдельное мини-приключение сыграть.

От переводчиков: Врата Балдура

Персонажи прибывают в город по реке, и первое, что они увидят - это Вирмова Переправа - огромный мост, на котором уже успел вырасти целый городок. У персонажей должно быть всего пара дней, которые они могут провести во Вратах Балдура. В это время их лучше не выпускать "в свободный полёт" потому как придётся описывать весь город или постоянно импровизировать. Ниже будут описаны лишь основные характеристики мест, куда персонажей может потянуть сразу по прибытии в этот славный мегаполис. За дополнительными приключениями во Вратах Балдура можно обратиться, например, к модулю "Убийство во Вратах Балдура" [Murder in Baldur's Gate].

Размер / Золотой лимит (максимальная цена на торге):
Мегаполис / 10 000 эм

Тип Правления: Олигархическая Конституционная
Монархия

Правитель: Великий Герцог Портир

Численность: около 140 000 (Люди 70%, Эльфы 10%, Полурослики 10%, Дварфы 5%, Прочие 5%)

Таверны и Постоялые дворы

Среди полезных ресурсов есть генератор таверн. Для создания меню и особенностей таверн, если в том будет нужда, воспользуйтесь им.

- **Клинок и Звёзды** - тихая таверна, известная своей высококлассной едой.
- **Зардевшаяся Русалка** - расположенное в северо-восточной части города, это заведение часто становится домом для не законных дел и тёмных личностей.
- **Эльфийская Песнь** - таверна на юго-востоке прославившаяся своим призраком, призрачным эльфийским голосом невесты откуда, который можно услышать ночью.
- **Шлем и Плащ** - Дорогое и стоящее заведение, одинаково популярное как среди местных, так и среди путешественников. Большинство комнат на верхнем этаже сданы в долгосрочную аренду Рыцарям Единорога.
- **Пурпурный Змей** - постоянный двор и таверна, часто используемая купцами и приключенцами.
- **Хвастливый Осетр** - заведение, расположенное южнее Зардевшейся Русалки. Небольшое, но достаточно комфортабельное.
- **Три Старые Кружки** - лучшее заведение во Вратах Балдура. Можно сказать, что это локальный "Континенталь". Торговля
- **Счётный Дом** - ростовщик и меняла в доках, специализирующийся на торговле монетами, драгоценными камнями и прочими ценностями.
- **Магическая Всячина** - магазин-склад у восточных ворот, занимающийся торговлей различными магическими товарами и расходными материалами.

Особняки

- **Особняк на Кровавом Болоте** - огромный особняк в готическом стиле, который почти 100 лет назад (в 1370) заполнили монстры, в результате неудачного эксперимента.
- **Особняк Огненного Ветра (ранее Дом Фэллдайн)**
- **Особняк Мандоркая** - прекрасный особняк в Блумридж, принадлежащий тифлину Мандоркаю.
- **Особняк Омдула** - величественный особняк старого Арфиста мудреца Омдула.

Места Поклонения

Как и большинство городов, Врата Балдура являются местом паломничества и домом для множества храмов и церквей. Нетронутый Чумой Заклятий, город прибавил в размерах и разнообразии. Духовная жизнь - не исключение. Разнообразные верования нашли себе место в городе. Даже храмы и святыни, посвящённые злым божествам игнорируются Пламенными Кулаками.

- **Высокий Дом Чудес** - храм Гонда в северной части города,

не далеко от Высокого Зала.

- **Дом Водной Королевы** - храм Амберли в северной части доков на берегу.
- **Холл Нашей Леди** - храм Тиморы, также в северной части города.
- **Бдительный Щит** - святилище Хельма.
- **Святилище Страданий** - место, посвящённое Илматеру.
- **Арка Розы** - святилище Латандера.
- **Не Развёрнутый Свиток** - святилище Огмы.

Прочие Достопримечательности

- **Высокий Зал** - Дворец Великих Герцогов, также известный как Герцогский Дворец.
- **Морская Башня Балдурана** - фортификация на острове в гавани.
- **Ширь** - огромный пустырь, на котором часто проводятся ярмарки и торжища.
- **Начальник Порта** - небольшое здание на берегу, где обитает начальник порта и расположена контора.

Особенности уклада:

Гавань закрыта после захода солнца и открывается только с рассветом. Опоздавшие корабли и баржи не могут пристать и должны дожидаться рассвета в дали.

Порядок на улицах поддерживает организация Пламенные Кулаки - ранее организация наёмников, в 1479 осевшая во Вратах Балдура и официально закрепившая за собой роль исполнительной власти и вооружённых сил города (и государства).

korfax

Телеги и животные не допускаются внутрь городских стен, из-за излишней тесноты. Потому процветает гильдия грузчиков и носильщиков, а по обе стороны от Врат за стенами города выросли целые кварталы, население которых обеспечивает грузоперевозки и всё что с ними связано. Там можно легко и быстро купить или продать телегу, лошадей или нанять охрану для своего груза.

Найм

Законы Врат Балдура запрещают повозкам, телегам, вьючным животным, лошадям и даже собакам находиться на улицах города. Улицы настолько узкие, извилистые и скользкие от частых дождей, что тяжелые повозки на улицах создают опасность. В общем-то, именно это обуславливает такую кипучую деятельность Врат Балдура, как торгового центра. Товары, для того чтобы пересечь город с юга на север, например, должны быть выгружены в восточной части Внешнего Города, пронесены грузчиками через Врата и погружены в новые телеги в северной части Внешнего Города с тем, чтобы продолжить свой путь на север. Нет ни одной близлежащей дороги, которая удобно обходила бы город и все, кто получают барыши на том, что товары пересекать Врата Балдура, прикладывают серьезные усилия, чтобы всё осталось как есть. В такой ситуации многим купцам куда легче сбыть привезенные товары перекупщикам из города, купить груз других экзотических товаров, прибывший из каких-то других далей, развернуться и отправиться восвояси, для того чтобы, по прибытии домой, сбыть приобретенные так же с прибылью для себя.

Также как телеги, охрана каравана редко пересекает Врата Балдура, предпочитая наниматься в обратное путешествие, не заходя в город. Охрана для караванов, отправляющихся в северном направлении обычно набирается в районе Черные Врата. Сэлебон уверяет персонажей, что если они будут находиться возле его магазина (возле него достаточно таверн и прочих заведений), то точно не пропустят ни одного путешественника, идущего на север.

Так же Акин гарантирует персонажам отличную рекомендацию, если таковая им понадобится для нанимателя.

Путешествия на север далеко не из лёгких и безопасных, потому купцы и путешественники собираются в караваны для повышения безопасности в пути. Каждый из них нанимает охрану самостоятельно, но считается, что, если каждый наймет двух-трёх охранников, и достаточное количество телег будет в караване, он будет защищён в достаточной степени.

Через пару дней ожидания (сколько именно, зависит от вас и от того, насколько долго груз двигался из лагеря) персонажи узнают среди толпы нескольких людей, которых они видели в лагере культистов на плато.

Резмир, будучи полудраконом, не может открыто путешествовать через город - толпа разорвёт её и подобных ей на куски без колебаний. Потому она, как и множество представителей городской элиты, путешествует по городу в закрытых паланкинах, которые предоставляют как приватность, так и комфорт. Когда персонажи узнают знакомые лица в толпе, культисты как раз сопровождают или несут паланкин с Резмиром. Если они будут достаточно наблюдательны, то смогут даже увидеть её краем глаза, например, если чуть кольхнётся полог паланкина.

Резмир и её охрана придут в магазин Сэлебона, чтобы купить у него пять повозок для груза (свои они продали на въезде в город) и припасы. Немедля после того как они купят повозки, "груз" будет размещен на них, накрыт тентом и надёжно связан так, чтобы полог нигде не трепался.

После того как персонажи увидят телеги культистов и их приготовления, они должны будут наняться в тот же караван, в котором пойдут культисты. У них не должно возникнуть с этим каких-то проблем, так как кроме культистов, еще несколько торговцев совершают те же приготовления, чтобы отправиться на север на следующее утро. Кто угоден из списка персонажей ниже может стать потенциальным нанимателем персонажей. Каждый персонаж должен пройти проверку либо Харизмы (Убеждения) либо Силы (Атлетики) и свериться с таблицей результатов ниже, для того чтобы определить, в каком амплуа он отправится с караваном.

Таблица: Эпизод 4 - Найм

к20	Результат
0-5	Никто не заинтересован в найме персонажа, но он может записаться в караван как простой путешественник. Иногда, случается так, что в пути охранники уходят или погибают и такие персонажи могут получить шанс быть нанятыми в охрану.
6-10	Персонажа нанимают как рядового охранника - 5 зм за десятидневку пути, плюс подорожные расходы и питание.
11-15	Персонажа нанимают как сержанта охраны - 8 зм за десятидневку пути, плюс подорожные расходы и питание.
16+	Персонажа нанимает один из купцов как личного телохранителя - 10 зм за десятидневку пути, плюс подорожные расходы и питание.

Всех нанимают для путешествия в Вотердип. Сержанты получают начальство над несколькими рядовыми охранниками - от 2 до 5 человек. Телохранители должны будут всегда держаться рядом с нанявшим их купцом.

Попутчики

На протяжении путешествия у персонажей есть возможность встретить разных личностей почти со всего Фаэруна. Купцы, наёмники, паломники, учёные, воры и исследователи - все они, смешиваясь, образуют постоянный поток людей на великом Торговом Тракте.

КЛЮЧЕВЫЕ НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Два персонажа, которые присоединятся к каравану по пути, особенно важны и примечательны. Азбара Джос [Azbara Jos] и Джэмна Глимсильвер [Jamna Gleamsilver] присоединятся к каравану в Даггерфорде [Daggerford], примерно за 120 миль от Вотердипа - в момент последнего на его пути отдыха длинной в сутки. Они не путешествуют вместе, а их одновременное появление в Даггерфорде - просто совпадение.³

Азбара Джос [Azbara Jos] (см параметры в приложении В) - мужчина человек и Красный Маг Тэя. Красные Маги повсеместно пользуются дурной репутацией, потому Азбара испытывает некоторые неудобства в связи с тем, что вынужден скрывать свою принадлежность к этой группе - он постоянно носит шерстяную шапочку с завязками, закрывающую его бритую татуированную голову. Впрочем, такой способ не особо действенный и наблюдательные персонажи могут заметить края татуировки, выглядывающие из-под шапочки, пройдя успешно проверку Мудрости (Восприятия) Сл 15. Многие жители Тэя бреют головы и наносят на них татуировки, но лишь немногие из них принадлежат к Красным Магам. Бесчисленное множество Тэйцев бежало из своей страны, когда лич Сзасс Тэм захватил там власть, потому они не редки на Побережье Мечей. Если его спросить, Джос утверждает, что он один из таких беженцев, пытающихся найти пристанище в то время, как его страну захватила нежить. На самом деле, всё, кроме отрицания причастности к Красным Магам, является правдой.

Джос оплатит место на одной из повозок культистов, в отличие от нескольких прочих путешественников, которым отказали в этом ранее. Он держится особняком от прочих путешественников и редко разговаривает с кем-либо кроме человека, который, судя по всему, является лидером культистов.

Джэмна Глимсильвер (см параметры в Приложении В) - женщина-гном и член организации, известной как Чёрная Сеть или Жентарим [Black Network, Zhentarim]. Для непосвященных, Жентарим предоставляет наёмных воинов и других специалистов по найму. Неформально, она известна, как криминальное сообщество сродни широко распространённой гильдии воров. Тайно, лидеры Жентарима хотят установить свое теневое присутствие в каждом тронном зале и каждом зале правящего совета Фаэруна. Как и Арфисты, Жентарим осведомлён об активности Культа и желает знать, какие у культа планы, чтобы предотвратить вмешательство Культа в их собственные планы, а заодно использовать возможность для грабежа, если такая предоставится.

По этой причине, Джэмна присоединяется к каравану. Шпионы Чёрной Сети выяснили, что Культ отправляет крупный груз на север, и, как и персонажи, перед ней была поставлена задача, выяснить, что именно переправляется и куда. Вышестоящие жентильцы собирались напасть на караван группой наёмников, ряженных бандитами, всех перебить,

³ В следующем эпизоде есть вор, который хочет покинуть Культ совсем. Можно обратить на него внимание здесь. Возможно, он как-то подружится с партией, тогда дальше его помощь будет более логичной.

разграбить повозки и пытками получить интересующую их информацию от культистов. К счастью для персонажей, Джэмна убедил своё начальство дать ей возможность добыть эту информацию менее кровавым путём. Если у неё не получится ничего до момента, когда караван достигнет Вотердипа, тогда она воплотит план Б - тот самый, включающий в себя массовые убийства, - в жизнь.

Не смотря на пропасть разногласий между Арфистами и Жентаримом, сейчас у них есть общий враг и это подталкивает их к необычному союзу. Глимсильвер же является классическим антиподом героя. Она эгоистична, обладает высокими навыками вора и лжеца и без колебаний убьёт всякого, кто стоит между ней и её целью.

Другие НИП

Ниже представлен список из 20 персонажей для того, чтобы вдохнуть в караван жизнь, приправить путешествие и дать персонажам людей, которые им понравятся и которых они станут защищать, или наоборот - личностей, вызывающих отвращение и тех, с кем можно ругаться всю дорогу. Вы, конечно же, можете изменять любого из них на свой вкус.

Ахрений Улельтин [Achreny Ulyeltin] (Мужчина Человек Купец). Улельтин - независимый владелец двух повозок в составе каравана. Обе нагружены не выделанными шкурами и рулонами кожи и мехов. Сам Ахрений - грубый, не воспитанный мужлан без тени цивилизованности. Он дружелюбный, но просто грязный и дурно пахнущий, вульгарный и с полным отсутствием манер. Двое его подручных и второй погонщик, наоборот, весьма приятные личности.

Ахрений правша. Улельтин собирал шкуры и выделанную кожу по всему востоку Эльтургарда. Всюду за ним следовал его подмастерье - Варлейф Торенсен. После чего он сплавился по реке до Врат Балдура и от туда отправился на север наняв во Вратах еще пару подручных - погонщика Лосвиуса Длинноноса и охранника и, по совместительству, грузчика, Лиду Видрис.

korfax

Алдор Урнпоушурст [Aldor Urnpoleshurst] (Мужчина Человек Адвокат). Адвокат по образованию, подлец по призванию. Алдор перебирается из Врат Балдура в любое другое место. В караване говорят, что сняться с места его заставил крупный скандал, и глядя на Урнпоушурста сложно не поверить. Он подозрителен и бросается возмутительными обвинениями "на ровном месте".

Алдор действительно бежит из Врат Балдура, но не потому, как все думают, что он связан с каким-то скандалом. Он задолжал очень нехорошим людям и его время подошло к концу. Потому он так ведет себя и нервничает. И не зря - он знает, что по его следу отправили убийц, но считает, что ушёл от них и в Глубоководье его след окончательно затеряется. В особенности, когда он сядет на корабль на Минтарские острова. Но это не так...

korfax

Бэйд Сэчпул [Beyd Sechepol] (Мужчина Полу-Эльф Купец). Эль и пиво весьма распространены, и потому не рентабельно перевозить его на дальние расстояния. Тем не менее, именно этими напитками наполнены бочки на повозке Бэйда. Он собирается подзаработать, продавая напитки своим попутчикам и встречным путникам. Сэчпул дипломатичен и обладает даром разряжать споры так, чтобы все остались довольны без применения насилия. Также, Бэйд безалаберно относится к своему снаряжению и лошадям. Это может послужить серьезным поводом для ссор с людьми, которых раздражает вид

худых, уставших лошадей, по причине разгильдяйства их хозяина.

Эдэльри Льюэл [Edhelri Lewel] (Женщина Лунный Эльф Купец). Повозка Льюэл заполнена экзотическими видами дерева из Джунглей Чулта [Jungle of Chult] для плотников и мастеров Вотердипа для изготовления изысканной мебели. Эдэльри являет собой полнейшую противоположность Бэйда: нетерпелива к людям, но педантично относится к своему оборудованию и животным.

Эльдкин Агетул [Eldkin Agetul] (Женщина Шитовой Дварф Охранник). Агетул уже несколько раз проделывала этот путь и не стесняется напомнить окружающим об этом. Она перфекционист и хочет, чтобы окружающие знали об этом.

Эном Тобун [Enom Tobun] (Мужчина Легконогий Халфлинг Погонщик). Тобун водит караваны по Фаэруну уже последние сорок лет, от Вотердипа до Калимпорта, от Врат Балдура до Хиллсфара. Он просто кладёз легенд и историй, но практически невозможно отличить правду от вымысла в них. Если же кто-то начинает спорить с ним по поводу правдивости истории, он сначала яростно спорит, после чего угрюмо замыкается в себе и долго таит обиду. Но пока путник на стороне Тобуна, лучшего компаньона для путешествия не найти.

Для того, чтобы хорошо отразить Энома и его истории, рекомендуется запастись парочкой сказок разных народов мира - коротких, но ёмких. Отлично подойдут цыганские сказки - они достаточно странные и вполне подходят по духу к кочевой культуре халфлингов.

korfax

АЗБАРА ДЖОС



BRYAN
SYME

Зеленая Имса [Green Imsa] (Женщина Человек Путешественник). Причина такого странного имени видна не вооружённым взглядом - она изумрудно зелёного цвета с головы до пят. Кожа, волосы, глаза, ногти, зубы - всё что может быть зелёным является таковым. Она не скрывает, что путешествует в Вотердип в поисках того, кто сможет избавить её от этой напасти. Сам по себе цвет её не заботит, но она становится грустной и замкнутой если кто-то спросит её о том, как она стала такой. Пока разговор не касается её прошлого, она дружелюбна, хотя и больше слушает, чем говорит.

Свой зелёный окрас Имса приобрела в результате эксперимента с куском звёздного металла, который должен был превратить её и её мужа в живые статуи, которые не стареют, не болеют и не нуждаются в еде, сне или дыхании. Но в результате эксперимента, вместо обещанного квазибессмертия она лишь приобрела странный окрас, а муж обратился статуей из такого же металла. Только по окончании эксперимента не подавал признаков жизни. Её тщеславие и гордыня привели к тому, что она потеряла своего любимого. Но она не опустила рук и намерена найти специалиста в области трансмутации, для того чтобы исправить всё. Для боевых столкновений следует использовать статистику фанатика культа [cult fanatic, Бестиарий стр.345].

korfax

Лэй Ангесстун [Lai Angesstun] (Мужчина Золотой Дварф Купец). Этот амбициозный купец перевозит парфюмы и пряные масла из Амна, собираясь получить большую прибыль на аристократах и дэнди Вотердипа. Он постоянно говорит про деньги: сколько он собирается на этом заработать, как он это всё потратит и как другие будут ему завидовать. Но он не потратит ни одной лишней копейки на кого другого за всё время путешествия.

Ласферло Тихий [Lasferlo the Silent] (Мужчина Человек Купец). Время от времени, Ласферло внезапно отпускает искромётную шутку или поёт веселую песенку. У него приятный тенор и шутки заставляют улыбнуться всех. Жаль, что такие его переоды слишком коротки. Остальное время он молчалив, как могила. Сидя на облучке, он неотрывно смотрит на дорогу и кажется совсем не дышит. Никто не знает, что он перевозит, но его повозку охраняет мрачная горгулья на тонкой серебряной цепи.

Здесь может быть расположена зацепка на следующее приключение, если таковое планируется.

Также, в фургоне может оказаться, к примеру, пленный маг, который может за определённую цену (странную услугу, или незначительный на первый взгляд предмет, который впрочем поможет ему в последствии бежать) оказать некоторые услуги группе, вроде предсказания будущего или поделиться какой-то важной информацией.

korfax

Лиди Видрис [Leda Widris] (Женщина Человек Охранник). Видрис честна и отважна на столько, на сколько может быть честным и отважным наёмник. Она провела много лет на юге и теперь хочет увидеть белые снега и замёрзшие моря севера и почувствовать, что значит по-настоящему холодный ветер.

На самом деле, она тайный наёмник из другой ветви Жентарима, прибывший сюда независимо от Джэмны, с двумя заданиями. Во-первых, по достижении Уотердипа, адвокат Алдор Урноплесхурст должен умереть. Во-вторых, по условному сигналу она должна оказать поддержку внезапной атаке жентаримов на караван, если таковая случится, до полного уничтожения всего каравана.

korfax

Лосвиус Длиннонос [Losvius Longnose] (Мужчина Легконогий Халфлинг Погонщик). Несмотря на то, что у Лосвиуса действительно длинный нос, как для халфлинга, прозвище Длиннонос он носит по другой причине: он очень любопытен касательно дел других людей, особенно того, что касается личных тайн и секретов. Не то, чтобы он постоянно выискивал компромат на людей, просто ему безмерно интересно то, о чём люди предпочитают не разговаривать. Если Длиннонос рядом, велика вероятность для одного или нескольких персонажей обнаружить его, копошащимся в их личных вещах тогда, когда он будет считать, что они отвернулись и не заметят его.

Лосвиус может рассказать пару секретов некоторых участников каравана, если с ним подружиться (Харизма(Убеждение) УС 12) или на него хорошенько надавить (Харизма(Запугивание) УС 15).

Секреты каравана, известные Лосвиусу через пару дней пути:

- Истинная причина отъезда Алдора Урноплесхурста из Врат Балдура - он нашёл письмо, в котором адвокату сообщалось, что он "просрочил выплаты в последний раз и штраф будет взыскан в полном объёме без ограничений".
- Имса хранит кусочек странного металла в форме обломка четырёхконечной звезды на дне своей сумки. Иногда, вечерами она достаёт его и тогда на её глаза наворачиваются слёзы.
- Знает, что или кого перевозит Ласферло Тихий, но не советует приближаться к его телеге.
- Видел набор ядов Лиды Видрис, но не понял, что это за набор склянок с мутью.
- Лосвиус знает о заражённости шёлка Низйрита Вертера, но не знает, как сказать ему об этом, не навлекая на себя его гнев и не подставляясь.
- Ойн Ивенмор перевозит совсем экзотического зверька, среди прочих разношерстных птиц. И если вы принялись за историю с превращением, то он может дать какую-то стартовую подсказку группе.
- Некоторые из попутчиков принадлежат к какому-то культу (не знает подробностей) и может на них указать.

korfax

Нуохар Сэрелим [Noohar Serelim] (Мужчина Лунный Эльф Купец). Нуохар и его немой брат, Сэльвек, перевозят эксклюзивные резные изделия из дерева от эльфийских мастеров Кормира. Его брат общается только на языке жестов. Нуохар же, как кажется персонажам, наиболее разговорчивая личность, что им когда-либо встречалась. Слова льются из него будто музыка из арфы Милил. Тот факт, что ему нечего сказать, не значит, что он не станет говорить, а другие - не станут его слушать.

Низйрит Вертер [Nyerhite Verther] (Мужчина Человек Купец). Груз Калимшанского шёлка сделает Низйрита баснословным богачом - во всяком случае он именно так и полагает. Печально, что он не проверял внимательно свой товар при покупке. Если бы он был внимательнее, то заметил бы что его шёлк заражён червями. Если кто-то заметит это и укажет на это уже в пути Вертеру, то в ярости и горе он замкнётся в себе до конца пути.

Орвустия Эссерен [Orvustia Esseren] (Женщина Человек Охранник). Орвустия выросла на ферме, недалеко от Врат Балдура, и это путешествие станет первым, когда она уйдёт от своей фермы дальше чем пара лиг. Она умна, крепка и ладно управляется с копьём и луком, но она весьма наивна и не знает ничего ни про мир вне фермы её тётушки, ни о людском бесчестии или подлости. Её тётушка, мудрая женщина, считает, что это путешествие пойдёт Орвустии на пользу.

Ойн Ивенмор [Oyn Evenmor] (Мужчина Человек Купец). Ивенмор - независимый купец, перевозящий

экзотических птиц для рынков Вотердипа. Он упрямый спорщик с собственным мнением по поводу практически всего. Впрочем, он спорит не злобно и всегда готов налить еще одну чашу тому, кто готов сидеть и спорить с ним до бесконечности.

Среди птиц, кто-то из персонажей может найти себе фамильяра и уговориться о цене с Ойном. Есть даже маленький шанс (5%, 1 из 20) того, что среди экзотических птиц будет какое-то совсем экзотическое животное, вроде псевдодракона, например.

Также, можно устроить небольшой сторонний квест с вышеозначенным зверьком, который на самом деле окажется разумным существом, магически превращённым в зверька и проданным «с глаз долой». Далее всё может быть, как в старой сказке...

korfax

Радэсер Перетун [Radecere Perethun] (Мужчина Скальный Гном Путешественник). Никто точно не знает, куда или почему направляется Перетун. Трапезничает он отдельно, говорит мало, а в пути часто садится у заднего борта последней повозки и протяжно смотрит на дорогу, остающуюся позади. Единственное, что способно вытащить его из его панциря, это азартные игры, в которые он, стоит сказать, играет увлечённо и умело.

Самардаг “Оптимист” [Samardag the Hoper] (Мужчина Человек Купец). Тот, кто собрался перевозить по Торговому Тракту, на постоянно подпрыгивающей на каждой кочке и ямке повозке, дорогой и хрупкий фарфор, должен был родиться вселенским оптимистом. В мире Самардага небо голубое, погода всегда хорошая, а будущее - всегда светлое. Он легко смог бы заработать себе состояние, но он не может спокойно пройти мимо каждого сироты и обделённого жизнью неудачника.

Сулесдаг “Жердь” [Sulesdeg the Pole] (Мужчина Человек Охранник). В своём родном племени, его имя означает “выше самой высокой жерди”. В некоторых местах Побережья Мечей он известен просто, как “Жердь”. С его ростом в семь футов пять дюймов (~2.2м) он скорее всего самый высокий человек из тех, что персонажи или кто-либо в караване встречали за свою жизнь. Он не разговорчив, но, когда он что-то говорит, люди обычно слушают.

Если вы воспользуетесь предложенным дополнением события «У всего есть цена», то следует также дополнить в описание Сулесдага, что он - левша и добавить ему вороватых повадок для запутывания расследования игроков.

korfax

Тиджит Скэш [Tujit Skesh] (Женщина Щитовой Дварф Охранник). Достаточно быстро все в караване поймут, что от Тиджит стоит держаться подальше. Она вспыльчива и легко прибегает к силе оружия, если что-то задевает её. Честна до предела и всегда донесёт до людей, почему она разозлилась, чтобы те смогли не совершать таких поступков в будущем. Она не станет терпеть запугивания.

Веронда Торохар [Weronid Torohar] (Женщина Человек Погонщик). Тихая и непритязательная, Торохар управляется с парой лошадей или мулов лучше, чем кто бы то ни был на Торговом Тракте. У неё дар общения с животными - одним движением вожжей, свистом или взмахом кнута она легко объясняет животным, что она хочет от них. Ни грязь, ни камни, ни лёд не представляют препятствия для подводы, если на облучке Веронда. Глаза её горят и в душе она романтик. Даже суровые мужчины могут прослезиться от её рассказов о давней любви и оборвавшейся страсти.

Дополнительные личности

- **Варлейф Торенсен** (Мужчина Человек Обыватель). Подмастерье Ахрения в деле торговли кожей и изделиями из неё. Он молод, но достаточно флегматичен. Лишь это позволяет выдержать свинскую манеру общения его мастера. Он из окрестностей Эльтурэла и мечтает открыть свой магазин с изделиями из кожи в столице. Потому его родня отдала его на обучение Улельтину, регулярно выплачивая ему немалый барыш за это. Глубоко в душе, Варлейф мечтатель и неизгладимый романтик. Для боевых столкновений следует использовать статистику обывателя.
- **Гай Лонгин** (Мужчина Человек Гладиатор). Гай ранее занимал достаточно высокий пост в Калимшанской иерархии, но из-за разногласий с начальством (на почве превышения им полномочий) был вынужден покинуть свои владения и отправиться на север - туда, где длинная рука закона его не найдёт. Он привык получать всё, что ему захочется любыми средствами. Он левша. Для боевых столкновений следует использовать статистику гладиатора.
- **Нерон Аксуадский** (Мужчина Человек Аристократ). Нерон - первый сын одного из знатных торговцев тканью во Вратах Балдура. На шее у него болтается висит медаль цехового купца. Высокомерный представитель “золотой молодёжи” посланный по семейным делам в Уотердип. В своём высокомерии, он считает, что любое его слово - закон для нанятых им охранников и окружающих его людей. На деле - ничего не смыслящий в торговле лоботряс, всю жизнь проживающий “на шее” родителей. Для боевых столкновений следует использовать статистику нобилия [noble, MM p348].
- **Квентин Скотт** (Мужчина Человек Рыцарь). Квентин, слегка наивный, скромный молодой человек, мечтавший побывать в крупных городах, но за не имением больших средств, вынужденный присоединиться к нобилу для исполнения своей мечты. У него развитое чувство долга, но ему уже не раз приходилось делать сложный выбор между долгом и честью, и из этих двух Квентин всегда выбирал честь (как и полагается достойному рыцарю). Для боевых столкновений следует использовать статистику рыцаря [knight, MM p348].
- **Вальтер Дорвард** (Мужчина Человек Маг). Вальтер - умудрённый опытом алхимик в годах. Это путешествие даёт ему нелегко из-за груза лет, вызывающего головную боль при любых изменениях погоды, и периодических приступов удушливого кашля (явный туберкулёз). Вальтер ввязался в эту авантюру только из-за скорого и более-менее безопасного пути на север, где, как он слышал, в горах воздух столь чист, что может излечить его недуг. Единственное, что скрашивает его путешествие - это разговоры с юным сквайром по ходу нудной дороги. По большому счёту, на нобилия ему плевать, если только угроза не будет грозить всему каравану. Для боевых столкновений следует использовать статистику фанатика культа [cult fanatic, MM p345].

korfax

Дополнительные личности (Культисты)

- **Долдал Фэлсан** (Мужчина Золотой Дварф Культист). Одноногий. Не формальный предводитель рядового состава культистов. Выдаёт себя за мастера каменщика, направляющегося в Уотердип в поисках работы.
- **Бажен Гайфуллин** (Мужчина Человек Культист). Выглядит и выдаёт себя за фермера из окрестностей Врат Балдура (коим он и является). Всё ещё колеблющийся и совсем ещё молодой, новообращённый культист, которого при должном подходе можно переманить на свою сторону. Приблизился к культуре в поисках новой семьи, так как старая его полностью подвела. Или по крайней мере, ему тогда так казалось. Общество Самардага ещё более подталкивает его к уходу из культа и побегу домой. По вечерам грустит у костра и всё чаще сторонится других культистов.
- **Льюил Корнин** (Мужчина Высший Эльф Культист). Высокомерный и чванливый, но умело обращающийся со

- своей шпагой эльф, ради маскировки, принял свой прежний облик – дуэлянта и кутилы из Лускана. По «легенде», на славу покутив во Вратах Балдура и «обломав пару деревенских дуралеев», он направляется вновь на север – в Город Чудес, чтобы продолжить кутёж уже там.
- Сив Франссон (Женщина Человек Культист). По «легенде», недавно устроившаяся на эту работу девушка из деревни. Её история весьма похожа на историю Орвустии Эссерен, за исключением того, что это ложь - от и до. Сив долгое время была в банде под названием «Погорельцы», грабившей такие же караваны. Но после столкновения с одним из отрядов культистов, который уничтожил почти всю её банду, она и ещё трое её поделщиков примкнули к Культуре.
 - Бракотар Азан (Мужчина Полуорк Культист). Его немота сыграла решающую роль при отборе на должность охранника при немом погонщике. Эти двое нашли общий язык и понимание почти сразу. Его тело пестрит ритуальными шрамами, которые могут рассказать о многом тому, кто знаком с клановой культурой орков.
 - Будимир Аипов (Мужчина Человек Культист). Обладает грубыми манерами, сильным акцентом и очень смуглой наружностью. Одет в драную, старую одежду. Если его всё же вывести на разговор, то он будет придерживаться легенды, что нанялся на эту работу исключительно ради денег.
 - Анжела Вольф (Женщина Человек Культист). Вступила в культ скорее из-за положения и денег, чем по убеждениям. Анжела - дочь купца среднего достатка, но этого хватило, чтобы она получила не плохое образование и весьма тщеславный характер.
 - Лунел Варель (Мужчина Лесной Гном Культист). В отличие от прочих лесных гномов, недолюбливает мелких зверьков, но хорошо находит общий язык с различными змеями, ящерицами и прочими гадами. Обладает скверным и склочным характером. Честной драке предпочитает грязные приёмы.
 - Ян-Улоф Оберг (Мужчина Человек Культист). Второй из бандитов «Погорельцев», примкнувших к Культуре. Просто чертовски везучий малый, так как в том самом столкновении не получил ни одной раны. Оберг не слишком подвижный, любит замереть на одном месте и не двигаться долгое время. Даже если наблюдать за ним, то практически не видно, как он дышит.
 - Хосе (Мужчина Человек Культист). Третий из бандитов «Погорельцев», примкнувших к Культуре. Явно отставший в умственном развитии, но перегнавший его по силе мужик лет 35. Очень не любит, когда его называют «дурачком» или дразнят его неполноценностью. Постоянно находится в обществе Сив, которую будет защищать до последнего вдоха.
 - Алианна Эреан (Женщина Лесной Эльф Культист). Состоит в культе уже достаточно давно, и помнит времена, когда курс культа был нацелен не на живых драконов, а на драколичей. Скрытый сторонник этого курса. Она одета весьма не плохо и с собой у неё целый сундук различных украшений и побрякушек, которые она готова продать или обменять. Что касается цены – то она будет завышена, так как Алианна на самом деле не собирается продавать ничего. Но если кто-то готов заплатить заявленную цену – она готова на торг.
 - Эужениу Рамиреш Озориу (Мужчина Человек Культист). Четвёртый из бандитов «Погорельцев» примкнувших к Культуре. Молодой человек весьма привлекательной наружности. Любownik Сив. По легенде, едет к родне в Громодревьё [Thundertree].

korfax

Состав каравана

Рекомендованный состав каравана, распisan по повозкам и командам. Жирным выделены персонажи, являющиеся культистами.

1. Телега торговца экзотическим деревом - Эдельри Льюзел (купец, погонщик), Орвустия Эссерен (охранник), **Долдал Фэлсан** (пассажир).
2. Телега торговца экзотическим деревом - Веронда Торохар (погонщик). Место охранника вакантно.
3. Телега торговца кожей - Архений Улельтин (купец, погонщик), Варлейф Торенсен (охранник, грузчик).
4. Телега торговца кожей - Лосвинус Длиннонос (погонщик), Лида Видрис (охранник, грузчик).
5. Телега торговца фарфором - Самардаг «Прыгун» (купец, погонщик), **Бажен Гайфуллин** (охранник). Место охранника вакантно.
6. Фургон торговца парфюмами - Лэй Ангесстун (купец, погонщик), Эльдкин Агетул (охранник).
7. Фургон с гаргулей - Ласферло Тихий (купец, погонщик), гаргуля (охранник), Радесер Перетун (пассажир). Место второго охранника вакантно.
8. **Телега культистов - Сив Франссон (погонщик), Льюил Корнин (охранник), Азбара Джос (пассажир).**
9. Телега торговца пивом - Бэйд Сэчпул (купец, охранник, грузчик), Джеэмна Глимсилвер (пассажир).
10. Телега торговцев экзотическим деревом - Нуохар Серелим (купец, погонщик). Место охранника вакантно.
11. Телега торговцев экзотическим деревом - Сэльвек Серелим (купец, погонщик), **Бракотар Азан** (охранник), Зелёная Имса (пассажир)
12. **Телега культистов - Будимир Аипов (погонщик), Лунел Варель (охранник), Анжела Вольф (пассажир).**
13. Телега торговцев экзотическим деревом - Эном Тобун (погонщик), Гай ЛонгИн (охранник).
14. Фургон торговца шёлком - Нэйрит Вертер (купец, погонщик), Тиджит Скэш (охранник), **Алианна Эреан** (пассажир).
15. **Телега культистов - Ян-Улоф Оберг (погонщик), Хосе Мануэль Мартинес Салас (охранник), Эужениу Рамиреш Озориу (пассажир).**
16. Фургон торговца тканями - Нерон Аксузадский (купец, пассажир), Квентин Скотт (охранник), Вальтер Дорвард (погонщик, охранник).
17. Фургон торговца экзотическими птицами - Ойн Ивенмор (купец, погонщик), Сулесдаг «Жердь» (охранник), Алдор Урноплесхурст (пассажир).

korfax

ЖИЗНЬ В ДОРОГЕ

Дорога из Врат Балдура до Вотердипа - это путь в 750 миль (~1200км). Фургоны и повозки, запряжённые лошадьми или мулами, покroют в день до 15 миль, в зависимости от условий. Животным нужен день отдыха после каждых шести дней пути для восстановления сил. Учитывая всё это, путь должен занять пару месяцев.

Покидая Врата Балдура, караван насчитывает три повозки, принадлежащие Драконьему Культуре, плюс 2к4 сторонние телеги или фургона. Не все путники являются купцами. Путниками могут оказаться семьи, переезжающие с места на место, или, например, дипломат, который направляется в Вотердип с какой-либо миссией. Люди и повозки будут покидать и присоединяться к каравану согласно сложившейся ситуации, их выгоде и удаче. Некоторые путники передвигаются на собственных лошадях, некоторые идут рядом с повозками, некоторые платят купцам за место в их фургонах. В определённый момент, персонажи могут заметить, что погонщики повозок Культа отказывают возможным пассажирам, хотя у них достаточно места в телегах.

Ничего не выделяет повозки культистов среди

обыкновенного потока купцов и путников, направляющихся на север. Они не держатся слишком близко днем и не собираются вокруг одного костра по ночам. Насколько известно окружающим, единственное, что связывает эти три телеги и людей на них, это то, что они являются частью этого каравана.

Резмир и восемь её личных охранников тайно выехали из Врат Балдура немного раньше каравана и направились на север так быстро, как могли. Они направились в замок Неритар в Топях Мертвецов [Castle Naerytar in the Mere of Dead Men] и не появляются “на сцене” до бго эпизода. Она оставила двенадцать стражников с караваном. Трое из них путешествуют с каждой из повозок как охранники и помощники погонщиков. Остальные девять разбились на две группы и примкнули к каравану под видом простых путников, ищущих компанию и охрану на время путешествия.

Повозки и фургоны передвигаются примерно 8 часов каждый день с несколькими остановками, для того чтобы передохнуть и покормить и напоить животных. Множество ночей будет проведено у костров на обочине дороги. Большинство поселений, попадающихся по пути, имеют придорожный трактир, если путникам захочется разместиться с большим комфортом на отдых. Такие трактиры имеют в своем распоряжении специальные огороженные загоны для повозок и животных и отстоят друг от друга не более чем на пару-тройку дней пути. Там путники могут отдохнуть, не волнуясь о повозках и товарах, которые будут надежно заперты в отдельных амбарах. Карта для эпизода 5 иллюстрирует пример такого сооружения. При надобности можно воспользоваться ею.

Наиболее тяжёлая часть пути – в его начале. Через несколько дней пути, караван будет проходить через окрестности, известные как Поля Мёртвых [Fields of the Dead]. Дорога петляет среди древних полей сражений, дольменов и курганов. Поверье гласит, что не стоит зажигать огни на холмах Полей Мёртвых - это может привлечь разную нечисть из самых дальних окрестностей. Пересечение этих окрестностей займёт несколько дней, и в течении этих дней все будут нервничать и волноваться, держась постоянно настороже.

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ В ПУТИ

Путешествие на север должно занять порядка 40 дней и большинство путников надеются, что они пройдут монотонно и без происшествий, что для Фаэруна просто невозможно.

Много дней будут проходить спокойно, но некоторые будут полны нападений монстров, странных происшествий, встреч с НИПами и постоянным вопросом “куда же направляются культисты?”.

Представленные ниже события могут произойти или не произойти по вашему выбору. Также вы можете добавить свои события или не использовать их вовсе.

На пути такой длинны проверять, случилось ли что-то, ежечасно - излишне. Торговый Тракт используется множеством путников и по большинству своему (если не полностью) достаточно безопасен. Потому следует проверять происшествия раз в день, бросая к20. При результате в 16+ одно из событий происходит в указанное ниже время.

- 16 - происшествие утром
- 17 - происшествие на протяжении первой остановки для короткого отдыха
- 18 - происшествие в обед

- 19 - происшествие вечером или ночью
- 20 - происшествие утром и еще одно в обед или вечером.

Когда происшествие должно произойти, выберите подходящее по времени, месту и контексту уже случившегося с персонажами. Вы можете просто выбрать случайно, бросив к12. Также не забывайте о том, что вы можете в любой момент организовать нападение бандитов (днём) или просто случайных монстров (ночью), если понадобился некоторый элемент внезапности.

Рекомендованное количество опыта, за каждое из происшествий равно 300 XP каждому персонажу за успешное разрешение ситуации, но вы можете изменить объем опыта в соответствии с вашими планами. Наиболее удобно будет, если персонажи успешно завершат восемь-девять происшествий. Если Вы используете правило Поэтапного Получения Уровней, персонажи достигают 5го уровня к концу этого путешествия.

Таблица: Эпизод 4 - События на Торговом Тракте

к12	Событие
1	Жизнь приключенца
2	Животное обращение
3	Гроза гор
4	Контрабанда
5	У всего есть цена
6	Грибной дождь
7	Золотой Олень
8	Расплата
9	Номеров нет
10	Придорожное гостеприимство
11	Паучьи леса
12	Засада

Наиболее удобный темп происхождения происшествий - одно на два-три дня. Таким образом персонажи будут успевать отдыхать от возможных стычек и восполнять запасы очков жизни и заклинаний. Также будет достаточно времени для социальной составляющей, если игроки попались более склонные к социальным приключениям.

Далее, в комментариях с пометкой “Дополнение события” мы постараемся раскрыть некоторые вопросы, связанные с описываемыми происшествиями, но не освещенные в официальной части.

korfax

ЖИЗНЬ ПРИКЛЮЧЕНЦА

Еще одна группа приключенцев присоединяется к каравану или останавливается в том же трактире, что и караван. Судя по их хвастливым рассказам, они встречали страшнейших представителей Фаэруна и выходили из этих стычек победителями. По их внешнему виду, можно сказать, что они процветают. У них полно интересных историй о своих и не своих похождениях. Глядя на всё это купец, нанявший одного или нескольких персонажей, отказывается от их услуг в пользу новой группы. Он сообщает это персонажам поутру.

Новоприбывшие - это труппа актёров, которые пытаются наскрести денег, чтобы добраться до следующего города. Они сильно рискуют в надежде, что опасностей не встретится на их пути, и не придётся “выходить вперед” и показывать своё мастерство воинов.

Если же это случится (а это обязательно случается), становится очевидно, что ни магов, ни воинов среди них нет и никогда не было. Они всего-навсего пятеро обывателей у которых достаточно обаяния, чтобы сделать нужный вид. А из оружия у них только сверкающий реквицит. После того, как опасность минует, прежний наниматель, получивший урок, готов нанять опять персонажей на куда более хороших условиях.

Дополнение события

Группа состоит из пятерых людей:

- карлика заклинателя Зундо “Ужасного” (на самом деле, он простой фокусник и шарлатан)
- чернокожих девушек двойняшек Акачи и Акаси с крашенными в белый волосами (воительницы, на самом деле простые актрисы)
- не снимающего доспехов здоровяка Арчибальда (на самом деле, он хотя и высок, но худощав и у него ужасное зрение. Он также выполняет функцию бухгалтера труппы и ему без накладных бицепсов очень подходят чёрные нарукавники)
- легконогого халфлинга Симитри “Остроглаза” (это ребёнок Арчибальда, доставшийся ему от, сбежавшей с бывшим тяжеловесом, жены)

Ночью, на третий день пути после подбирания новичков, на караван нападут монстры из следующего списка (бросьте к чтобы решить, кто именно или выберите сами)

- 1x Мантикора [Manticore]
- 2x Огр [Ogre]
- 1x Медвесова [Owlbear]
- 1x Ускользящий Зверь [Displacer Beast]
- Огр и его ручная Медвесова (у медвесовы только половина хитов, так как она оголодала)
- Любая комбинация из двух разных вышеописанных существ

После боя купец предложит нанять персонажей назад за двойную цену, хотя, если персонажи будут торговаться, его можно вывести на тройную цену аргументируя тем, что в противном случае он останется вовсе ни с чем.

korfax

ЖИВОТНОЕ ОБРАЩЕНИЕ

Один из путешественников - нобиль [noble] - ужасно обращается со своими животными. Постоянно позволяет, чтобы подпруги и прочая сбруя натирала им мозоли, скупится на корм, хлещет их почём зря, если голодные, не ухоженные животные не тянут повозку достаточно быстро. Если персонажи всё еще владеют своими лошадьми, нобиль восхитится ими и предлагает купить одну или несколько, чтобы заменить своих “бесполезных кляч”. Рано или поздно, одна из лошадей упадёт прямо в упряжи, и нобиль либо забьёт её насмерть, либо оставит подыхать на обочине, если один из персонажей не вмешается. Нобиль путешествует с магом и рыцарем [mage, knight] в роли охранников.

Дополнение события

Нобиль - это Нерон Аксузадский, первый сын одного из знатных торговцев тканью во Вратах Балдура. На шее у него болтается медаль цехового купца. Высокомерный представитель “золотой молодёжи” посланный по семейным делам в Вотердип. В своём высокомерии, он считает, что любое его слово - закон для нанятых им охранников.

Его охрана - это сквайр, только получивший свой меч, по имени Квентин Скотт и маг Вальтер Дорвард.

Квентин, слегка наивный, скромный молодой человек, мечтавший побывать в крупных городах, но за неимением больших средств, вынужденный присоединиться к нобиллю для исполнения своей мечты. У него развитое чувство долга, но ему уже не раз приходилось делать сложный выбор между долгом и честью, и из этих двух Квентин всегда выбирал честь

(как и полагается достойному рыцарю).

Вальтер, же наоборот, умудрённый опытом алхимик в годах. Это путешествие даётся ему нелегко из-за груза лет, вызывающего головную боль при любых изменениях погоды, и периодических приступов удушливого кашля. Вальтер ввязался в эту авантюру только из-за скорого и более-менее безопасного пути на север, где, как он слышал, в горах воздух столь чист, что может излечить его недуг. Единственное, что скрашивает его путешествие - это разговоры с юным сквайром по ходу нудной дороги. По большому счёту, на нобилля ему плевать, если только угроза не будет грозить всему каравану.

Исходя из вышесказанного, вопрос можно решить относительно мирно, договорившись с охраной и запугав нобилля. За одно один из персонажей может получить возможность наняться к нобиллю конюхом за отдельную плату.

korfax

ГРОЗА ГОР

Высоко в небе, кружат два перитона, в поисках свежатины, чьи сердца они могут съесть, прежде чем откладывать яйца. Они кружат так высоко, что их легко можно спутать с простыми орлами. Каждый персонаж может пройти проверку Интеллекта (Природы) Сл 15 чтобы распознать угрозу. Успех означает, что персонаж распознал их до того, как они бросаются в атаку. Провал означает, что персонажи будут застигнуты врасплох.

КОНТРАБАНДА

Одна из повозок, принадлежащая культистам, опрокидывается на крутом повороте, из-за поломки колеса или по другим причинам. Один из ящиков, высыпавшихся из телеги, ломается от удара, открывая окружающим прекрасные драгоценности, бережно завернутые в шерстяную ткань, чтобы избежать повреждения. Это прекрасная возможность для персонажей втереться в доверие культистов и осмотреть часть контрабанды, помогая им собрать вещи или починить телегу.

Культисты разозлятся, что люди вокруг увидят содержимое их телеги. Прямой приказ Говорящей С Драконами Резмир был - содержать всё добро в безопасности и тайне. Некоторых, излишне любопытных свидетелей, могут “заставить молчать”. НИШы, задававшие слишком много вопросов или проявивших слишком много интереса, могут пропасть ночью или скоростижно умереть от внезапной болезни (Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 покажет, что их отравили). Тоже самое может произойти с персонажами, которые проявляют слишком много интереса к грузу культистов.

Дополнение события

Это событие лучше провести на глазах у склонного к скрытности персонажа, при минимуме свидетелей. Удобнее всего провести это событие вечером, т.к. к этому времени большинство участников каравана будет устало плестись, не проявляя к окружающей их действительности никакого интереса, либо будет дремать в седле. Персонажу-свидетелю стоит также предоставить возможность как-либо скрыть свои наблюдения - например, проверками скрытности и блефа.

Один-два свидетеля должны будут пропасть, чтобы показать серьезность намерений культистов, прежде чем атака будет (если будет) иметь место.

Также, возможно, лучше припасти это событие “на потом” или вовсе совместить с запланированным событием “Убить злодея”, поставив это событие сразу после запланированного, тем самым, не стравливая раньше времени культистов с персонажами.

korfax

Альтернативно, можно провести событие наоборот у всех на глазах. При этом надо понимать, что ситуация интересна

тем, что персонажам незнание остального каравана о содержимом повозок культистов так же выгодно, как и самим культистам. Можно им об этом сказать прямо, и тогда они могут кинуться помогать собрать вещи. Возможно они помогут упомянутому в сноске выше вору, который фигурирует в следующем эпизоде, и как раз таким образом и подружатся с ним.

stivie

У ВСЕГО ЕСТЬ ЦЕНА

Кто-то в караване развивает нездоровую страсть к одному из ценных предметов у персонажей. НИП пытается купить его, но предлаженная им цена слишком низкая. Но НИП настаивает всё больше, не поднимая цену ни на медный грош. Если персонаж не предпримет никаких особых мер предосторожности, предмет наутро пропадает. Если персонаж обвиняет вчерашнего НИПа публично, то получит ничего более, чем злопамятного врага. Этот НИП не брал предмета, не имеет его при себе и обижен ложными обвинениями. Кто-то другой, бывший свидетелем одного из разговоров, решил, что ему представилась отличная возможность прикрыться кем-то другим, и выкрал предмет ночью. Для того, чтобы найти предмет, персонажу надо будет перерыть большинство сумок и фургонов попутчиков, от чего, естественно, большинство откажется.⁴

Дополнение события

Картина в целом:

Услышав спор, вор решил, что сегодня у него есть возможность забрать понравившуюся вещь. Ближе к ночи, он улёгся спать подальше от своей группы, чтобы не разбудить никого, когда он отправится за добычей. Днём было ненастно и земля осталась мягкой. Потому его следы достаточно легко разглядеть.

Доставая из кармана складной нож, чтобы распороть карман, вор случайно роняет пару медяков нестандартной чеканки - такие медяки чеканят только на юге, в Калимшане. По разрезу кармана видно, что резавший держал нож в левой руке.

Наутро, по факту пропажи вещи, персонаж, после всего прочего, может предложить добровольно предоставить возможность осмотреть свои вещи во всём караване. Большинство честных купцов хотя и пошумит "для порядку", в тихую разрешит под надзором покопаться в своих вещах (в этот момент стоит подсказать игроку, что пользоваться доверием не стоит, потому как он этим он только наживёт себе врагов).

Далее, собирая разную информацию, персонаж сможет методом дедукции выяснить личность вора.

Улики и информация:

Осматривая место, где спал персонаж (можно сказать, место преступления) группа может заметить некоторые вещи. Проверка на Мудрости (Восприятия)⁵ при результате меньше 10 обнаружит только медяк нестандартной чеканки (выпавший из кармана преступника). Такие медяки чеканятся только в Калимшане (это указывает на то, что вор прибыл с караваном с юга, а не с востока во Врата Балдура). При результате 10 и более, персонажи обнаружат глубокий след от мужского сапога, рядом с местом, где спал ограбленный (след укажет на вес, и соответственно, пол вора и, может быть, даст возможность сравнить размер ноги, для финального решения).

Также, персонажи могут обратить внимание на то, что край разреза неровный и явно сделан левой рукой.

Вспоминая, кто слышал просьбы назойливого покупателя - персонажи смогут вспомнить, что кроме участников разговора, его в разное время слышали три группы других

⁴ Отличное событие, но не хватает деталей. Вам надо будет придумать заранее, кто сопрёт вещь, и на кого падет подозрение. Если у кого-то из партии будет фамильная вещь, да еще полезная, например единственный в партии волшебный меч, то вы знаете, что делать.
⁵ Альтернативно, Интеллекта (Расследование)

участников каравана.

Архений Улельтин и Тиджит Скэш присутствовали при первом разговоре. Бэйд Сэчпул вместе с Орвустией Эссерен и Ойном Ивенмором слышали вторую попытку купить вещь. И, наконец, третий разговор, уже на совсем высоких тонах, слышали Радэсер Перетун, Джэмна Глимсилвер, Сулесдаг и Гай Лонгин (он и является воров).

Все остальные кроме Гая Лонгина имеют алиби на ночь:

- Сулесдаг, Тиджит Скэш и Радэсер Перетун провели эту ночь за игрой в кости.
- Бэйд Сэчпул, как и Джэмна Глимсилвер, следил за этой партией, периодически подливая игрокам из одной из своих бочек.
- Орвустия Эссерен была в дозоре и вместе с Зелёной Имсой (которая, кажется, совсем не спит) патрулировала окрестности расположения каравана.
- Ойн Ивенмор спорил с одним из персонажей почти до самого утра и ушел спать, когда уже светало.

Кратко:

* Три группы слышали разговоры про покупку, кроме говоривших - ЖМ, МЖМ, МММЖ.

** Есть след вора - отпечаток мужской ноги.

*** Алиби на вечер-ночь, у всех, кроме вора.

* Разрешение на осмотр своих вещей дают все кроме тех же ЖММЖММММЖ.

** Вор обронил медяк калимшанской чеканки.

*** Вор левша, судя по особенностям разреза.

korfax

ГРИБНОЙ ДОЖДЬ

После двух суток дождя, молний и странного свистящего ветра персонажи просыпаются с утра и видят, что окружающая местность покрыта одеялом грибов, они растут абсолютно везде, включая дорогу. Когда кто-то наступает на гриб, а не наступить практически невозможно, то он выпускает клуб черного дыма и стон боли.

Эти крошечные крикуны проросли из гигантского мицелия, который растет в неглубоких пещерах под этим районом. Они могут быть опознаны с помощью успешной проверки Интеллекта (Природа) Сл 15, но при проверке с результатом 10-14 персонаж ошибается при опознании и считает, что они смертельно ядовиты (что неверно).

Купцы в ужасе от этих грибов и отказываются ехать через них, опасаясь, что грибы ядовитые или еще что похуже. Кроме того, звук пугает тягловых животных и ими становится невозможно управлять.

В напитавшейся дождем земле грибы растут так быстро, что можно, практически невооруженным глазом, заметить, как они становятся больше. Вначале они размером с пробку от шампанского, уже через час они в высоту 6 дюймов, а еще через час - целый фут. После этого их рост замедляется, но к этому моменту большинство участников каравана абсолютно уверены, что они все обречены на мучительную смерть.

С помощью метлы, косы или ветки дерева можно буквально смести грибы с дороги. Но при этом звук будет ужасающим. Тот, кто вовлечен в этот процесс, должен пройти спасбросок Телосложения Сл 10. Провал означает, что персонажа одолевают чувства горя и раскаяния, по-видимому, вызванные тысячами крошечных криков боли и предсмертных стонов. На самом деле это результат вдыхания токсичных спор, выпускаемых грибами.

Персонажи, на которых это подействовало, сдаются после 1к20 минут и больше просто не могут слышать этих звуков. В грядущие дни их будут мучать кошмары, пока токсин полностью не выйдет из организма. Вы можете сделать последствия даже еще более долгосрочными, например, отвращение к грибам на всю жизнь и неспособность их есть.

Расчистка дороги займет шесть человеко-часов (так что один персонаж сможет сделать это за шесть часов, двое за три, или шестеро за час).

Дополнение события

Если караван решит заночевать еще одни сутки в растущей грибнице, то на утро, при прокладывании дороги, им придется иметь дело с уже подросшими визгунами. Для того, чтобы выбраться из почти созревшей грибницы, придется пройти через боевое столкновение с тремя газовыми споровиками [3x gas spore], которые проросли вместе с грибами.

После полудня второго дня, новая грибница погибнет от вышедшего из-за туч солнца. Если персонажи и караван в этот момент будут находиться неподалёку - они услышат душераздирающий предсмертный стон, который они не смогут еще долго забыть. Если же они будут находиться внутри или в непосредственной близости от грибницы, то каждый участник каравана должен будет пройти спасбросок Телосложения УС 10 или пострадать от вышеописанного эффекта, как при расчистке дороги.

Здесь можно также использовать правила Сумасшествия из Руководства Мастера (стр.258).

korfax

ЗОЛОТОЙ ОЛЕНЬ

В один прекрасный солнечный день караван замечает стадо оленей, пасущихся на близлежащем холме. Обычно путники используют такую возможность, чтобы поохотиться и добыть себе дичь на ужин. Однако в этом стаде присутствует великолепный олень-самец (используйте параметры лося), который сияет на солнце как будто его шкура золотая, а рога - платиновые. Почти любой в караване, кто умеет обращаться с луком, тут же хочет добыть этого зверя. Его шкура будет стоить целое состояние, даже если она на самом деле не золотая.

Несколько более осторожных путников в караване предупреждают, что существо явно благословенное, и его смерть наверняка навлечет на караван неудачу, но внемлют этому не больше двух-трех человек. В считанные минуты начинается охота, и стадо рассеивается, убегая в близлежащий лес и через фермерские поля.

Персонажи могут присоединиться к погоне, попытаться отговорить людей, либо просто проигнорировать это происшествие.

Оленей можно выследить в лесу с помощью успешной проверки Мудрости (Выживание) Сл 10. Новая проверка будет требоваться каждые 500 ярдов.

Погоня за оленем продолжается на протяжении 1500 ярдов (так что потребуются три проверки) и приводит к поросшим мхом и плющом руинам в лесу. Тут может случиться три вещи, выберите, что вам больше нравится и что подходит вашей игре.

- Оленя можно загнать в угол и попытаться убить. Олень обычный, но с захватывающей дух красоты золотистым мехом. Если местные фермеры узнают, что он убит, они хватают вилы и грозятся расправиться с караваном, если им не заплатят 500 золотых - олень приносил им удачу.
- Олень заговорит с персонажами на сильванском языке. Если никто им не владеет, он переключится на эльфийский, а если и им никто не владеет, то на ломанный всеобщий с сильным акцентом. Он говорит, что персонажи на верном пути, и им надо продолжать следовать по дороге золота к замку в небе. К несчастью, их путь будет наполнен трудностями и кровью. В помощь он предлагает им длинный лук +1. Лук появляется на земле перед ними, после чего олень пропадает из виду, говоря напоследок «Но выживут не все...»

- Когда персонажи осматривают руины, они не находят никаких следов оленя, но видят худого мужчину, похожего на лесного эльфа с золотой кожей. Молодой человек голый, но на голове у него или необычный головной убор, или ажурные рога, растущие из головы. Он падает на колени и умоляет персонажей на архаичном, но понятном диалекте эльфийского языка. Он эльфийский принц, а камни вокруг - когда-то были прекрасным замком, в котором он правил. Но он был проклят отцом женщины, которую любил, и превращается в золотого оленя каждый раз, когда покидает стены замка. Он жил с этим проклятием так долго, что его королевство уже забыто, замок разрушился, да и своего имени он уже не помнит. Он считает, что какой-нибудь волшебник смог бы освободить его от проклятия, но куда бы он ни шел, люди пытаются убить его из-за золотой шкуры. Если персонажи позволят ему присоединиться и будут защищать его, он сделает все возможное, чтобы наградить их в конце пути. История правдива; несколько волшебников в Глубоководье могут снять проклятие. Эльф не может заплатить вознаграждение в конце, но персонажи получают 500 опыта за то, что поверили и защищали его. Это будет непросто, потому что людям в караване эта история покажется смешной, и они будут искать возможность убить оленя.

РАСПЛАТА

Когда караван проходит поворот дороги, в сотне ярдов впереди, посередине дороги становится видна человеческая голова. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 и выше понимают, что голова на самом деле принадлежит человеку, закопанному до шеи, и он находится в бессознательном состоянии, но до сих пор жив. Это становится очевидным для всех, кто приближается к голове на расстояние 10 ярдов, так же, как и слово «Клятвопреступник», написанное у него на лбу краской.

Закопанный человек находится в плохом состоянии от истощения и обезвоживания. Любая лечащая магия или вода и успешная проверка Мудрость (Медицина) Сл 10 улучшает его состояние.

Многие из купцов в караване считают, что ем бы ни был этот человек, если кто-то не поленился отметить человека как предателя и закопать его на Торговом Пути, вероятно, это было сделано заслуженно и стоит оставить все как есть. Если персонажи работают охранниками у торговцев, то по меньшей мере один из работодателей считает так же. Из следов на дороге видно, что действительно, повозки проходили мимо закопанного человека в течении нескольких последних дней.

Выкопать человека из земли займет по меньшей мере 2 часа у двух копателей, ещё час уйдет на то чтоб засыпать яму (нельзя просто оставить дыру в дороге).

Погребенного человека зовут Карлон Амоффель. Он шпион и Арфист. Персонажи обнаружат татуировку Арфистов на его руке, если выкопают его. На нем нет ничего, кроме набедренной повязки.

Публичная история Амоффеля состоит в том, что он нарушил клятву. Это было обещание жениться на женщине. Он разорвал помолвку, потому что обнаружил, что ее отец и братья были бандитами, и что он должен был присоединиться к ним.

Если кто-то из персонажей Арфист и не скрывает свою принадлежность от Амоффеля, тот рассказывает, что случилось на самом деле. Он был на точно такой же миссии, как и они: слежение за доставкой украденной добычи на север. Но контрабандист-он уверен, что они члены Культа дракона- стали подозревать его. Амоффель передал информацию

другому Арфисту в придорожной гостинице, и караванщики были свидетелями этой встречи. Культисты сфабриковали историю, что он передавал сведения бандитам. Купцы были не готовы убить его на месте, но решили оставить его закопанным на дороге и «пусть само провидение решит судьбу этого человека.»

У Амюффеля хорошие связи с Арфистами в Глубоководье, и он хорошо знает местность вокруг города. Он может стать полезным союзником, когда караван достигнет места своего назначения.

НОМЕРОВ НЕТ

После промозглого и холодного дня, который обещал превратиться в ещё более мокрую и холодную ночь караван прибыл в большую гостиницу. При входе в теплую, удобную общую комнату смущенный владелец гостиницы говорит персонажам, что мест нет. Все комнаты распроданы, а общая комната забронирована для частной вечеринки. Оглядывая комнату, персонажи видят только одну группу: аристократического вида судью в окружении трех человек.

Они ухмыляются, глядя на персонажей, глумливо желая «приятного вечера» и «доброй ночи», а затем бормочет себе под нос обидные слова о низкородных грязнулях. Если персонажи интересуются возможностью заночевать в конюшне, один из дворян заявляет под дружное хихиканье своих друзей «Наши лошади довольно разборчивы в том, с кем делить помещение. Так что всю конюшню нам тоже пришлось зарезервировать. Надеюсь на ваше понимание».

Провести эту ночь в фургонах было бы тяжело для персонажей и еще тяжелее для незащищенных лошадей и мулов, а единственная причина этому - жестокость и высокомерие этих зажравшихся господ.

Никакие доводы или предложение денег не исправят ситуации. Они находят все происходящее необычайно забавным и похоже довольны перспективой наблюдать за страданиями торговцев и животных всю ночь под ледяным дождем.

Они подкалывают персонажей и их попутчиков при каждом удобном случае, в том числе и выглядывая из окон и дверей гостиницы если никого нет внутри. Если персонажи не начнут драку, её может начать кто-нибудь из караванщиков.

На самом деле, эти персонажи четыре замаскированных **ветерана**⁶, путешествующие во Врата Балдура в поисках работы, и в настоящий момент желающие посмеяться над чьей-нибудь бедой. Если вспыхивает насилие, они перестают притворяться и показывают свою истинную личину.

Дополнение события

Это событие следует разместить после долгого, например 4х дневного, перехода. Так, можно будет хорошо описать, что за настроение царит в караване, когда задиры не дают путникам разместиться в трактире.

Также следует продумать, ветераны каких конфликтов участвуют в столкновении. Если в группе присутствует персонаж с предысторией Солдат или Моряк, они могут уговорить буянов и избежать насилия. Но разместиться получится лишь тем, кто непосредственно под защитой вышеозначенных персонажей.

korfax

⁶ Согласно эррате, а в оригинале это **убийцы**, и против них у персонажей 4 уровня было бы довольно мало шансов в вооруженном бою. Что интересно, по словам автора, в самом первоначальном варианте это должны были быть **слаады**, прибывшие на Материальный План с своими обычными целями, и замаскированные под людей. Ничего не мешает вернуть этот вариант.

ПРИДОРОЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО

Когда караван достигает места остановки на ночлег, там уже расположились две пышногрудые сестры-близняшки, которые разбирают лагерь и ухаживают за лошадьми. Ариэтта и Зелина Инневар быстро находят общий язык с кем-то из путешественников, возможно, но не обязательно, с некоторыми из персонажей, и проводят вечер, расспрашивая об их прошлом, куда они направляются, есть ли у них семья и так далее. На самом деле сестры - это два **допельгангера**⁷.

Они либо нападают на кого-нибудь из каравана прямо этой же ночью или присоединяются к нему на несколько дней, чтобы изучить путешественников и выбрать жертву. Когда приходит время для нападения, они дожидаются темноты, а потом выманивают цель подальше от остальных, подзывая помочь с чем-нибудь знакомым голосом. К счастью для приключенцев и их коллег по путешествию, если одну из них замочить, то вторая убежит, изрыгая проклятья и с угрозами мести.

Дополнение события

Эти допельгангеры могут ещё не однократно доставлять проблемы персонажам и возможно в других столкновениях они ещё сыграют не малую роль. Например, если расположить это событие перед событием «свободных мест нет», то именно прикидывающийся кем-то из каравана допельгангер обязательно начнёт кровопролитие, когда, казалось бы, персонажи уже уладят всё мирным путём.

korfax

ПАУЧЬИ ЛЕСА

Торговый Тракт петляет между огромными Туманным Лесом и Лесом Тролльей Коры, но проходит и через другие, небольшие леса, которые не отмечаются на карте. Когда караван проходит через один такой регион, на него нападают три эттеркапа и два гигантских паука. Они в основном заинтересованы в лошадях, а не товаре, но если с лошадьми ничего не выйдет, то люди в качестве добычи тоже сойдут.

Два эттеркапа пытаются оттащить лошадей, а третий и пауки отвлекают охрану каравана. Эттеркап может обрезать упряжь лошади, чтобы угнать ее, за три раунда. После этого он уводит лошадь в лес, ведя ее за остатки упряжи или паутину. Без лошадей телега ехать не может, и наниматели персонажей настаивают, чтобы персонажи отправились за эттеркапами и вернули лошадей.

Если персонажи не будут медлить, у них неплохие шансы добыть лошадей живьем. Животные оставляют в кустарнике хорошо заметный след, чтобы не сбиться с него, достаточно будет успешной проверки Мудрости (Выживание) Сл 10. Лошадей уведут примерно на полмили к логову эттеркапов. Если персонажи врываются туда с ходу, их атакуют все три эттеркапа и два гигантских паука.

Если персонажи пару минут смотрят, что происходит, то видят, как эттеркапы отгоняют пауков, прежде чем начать готовиться к убийству и съедению несчастных лошадей. В таком случае, персонажи могут сразиться с одними только эттеркапами, времени на это у них будет 6 раундов, после чего на звуки боя вернутся пауки. Но долго задерживаться персонажи не могут, потому что эттеркапы не станут медлить с обедом.

⁷ Какая банальность. Игроки скорее всего будут ожидать такой поворот событий, поэтому можно прикинуться, что сестры ведут себя как замаскированные допельгангеры, но на самом деле окажутся обычными девушками. Немного паранойи не повредит.

ЗАСАДА

Это происшествие идеально для проведения в Полях Мертвых, но можно провести его и в другом месте.

Караван видит впереди на дороге битву. Повозка застряла на дороге, тягловые животные убиты. Купец (дворянин) и три караванных охранника (стражники) спрятались под повозкой, поставив ящики между колес, и укрываясь за ними. У них достаточно арбалетов и болтов, но шесть хобгоблинов и один капитан хобгоблинов, осаждающие их, похожею намереваются держать их в осаде до наступления ночи, после чего они планируют атаковать их под покровом темноты. Это хобгоблины из племени Уршани, о чем можно судить об их необычайно дикой даже по меркам хобгоблинов внешности. Хобгоблины из племени Уршани одеваются в волчьи шкуры, рисуют головы воров на щитах и включают разную другую волчью атрибутику в доспехи и одежду.

Сначала надо будет отвалить хобгоблинов, затем позаботиться о раненных, и, наконец, что-то надо будет сделать насчет застрявшей здесь повозки. У торговца есть деньги, чтобы купить лошадей, если будут желающие продать их. В противном случае, он присоединится к каравану до следующего постоялого двора, где он надеется купить лошадей, а трое охранников останутся с телегой здесь.

Запланированные События в Пути

После того, как к каравану присоединятся Джэмна Глимсильвер и Азабра Джос, должно произойти три сюжетных события. Когда им происходить - решает ДМ.

Опознаны!

Если персонажи провели много времени, бродя по лагерю культистов в Зеленых Полях и разговаривая с налетчиками, они могли заговаривать с одним из культистов, который теперь ведет одну из повозок. Пусть каждый персонаж пройдет проверку Харизмы в первый день приключения, но не говорите игрокам, зачем она.

В какой-то момент путешествия персонажа с самым низким результатом проверки узнают культисты. Культисты предполагают, что в лучшем случае персонаж - дезертир из культа. В худшем - он шпион и саботажник. В такой момент путешествия, в дали от Врат Балдура, это может означать крупные неприятности.

Если хотите, можете обойтись без проверки Харизмы, и просто посчитать, что персонажей кто-то узнал автоматически, и сыграть это событие, просто чтобы было интереснее.

Если персонажа узнали, позвольте ему пройти

проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15. При успешной проверке персонаж замечает, что один из культистов с подозрением смотрит на него, отмечая, с кем персонаж разговаривает, когда ест и где спит.

В течение следующих нескольких дней должно стать очевидным, что персонажа узнали. Если персонажи будут медлить с ответными действиями, культисты ударят первыми, попытаются убить персонажей во сне или устроив несчастный случай, например, отвалившееся колесо повозки, сломанная ось или напуганная лошадь.

Единственное надежное решение проблемы - это убийство. Культиста с подозрениями требуется устранить, пока он не поделился этими сомнениями с другими. Добрые персонажи могут отказаться идти на такой шаг, это будет зависеть от их отыгрыша. Если партия придумает другой выход - прекрасно, но очень вероятно, что, если уж кого-то из персонажей узнают, дело закончится смертью.

НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ

Через день после отбытия каравана из Даггерфорда каждый персонаж должен пройти проверку Мудрости (Проницательность). (Либо вы можете позволить проверку Харизмы (Обман), которая позволяет использовать собственный навык обмана, когда обмануть пытаются персонажа. Только персонаж, тренированный в Обмане, может пройти эту проверку.) Результаты

- интерпретируются следующим образом.
- 9 и меньше. Персонаж ничего не заметил.
 - 10-12. Персонаж замечает, что гномка, присоединившаяся недавно к каравану, проявляет интерес к человеку, который присоединился к каравану примерно в то же самое время, и которого приняли как пассажира на одну из повозок культистов. Они явно не вместе, но на остановках гномка пытается держаться к ним поближе, чтобы можно было расслышать все, что говорит человек. Также персонаж замечает, что она ошивается около повозок культистов, когда они отвлекаются на какую-то другую работу, кроме непосредственной охраны телег.
 - 13-15. Персонаж замечает, что гномка проявляет интерес и к самим персонажам. Она заговаривала с несколькими из них, задавая невинные вопросы и разговаривая о погоде.
 - Она производит впечатление женщины, которая безупречно замечает малейшие детали об обстановке и окружающих людях.
 - 16+. Персонаж замечает и то, и другое, и также понимает, что Глимсильвер заметила и то, что персонажи наблюдают за ней.

Если кто-то показывает ей заколку Арфиста, Глимсильвер раздраженно говорит: «Спрячь это, дурак!», и быстро уходит.



Джэмна
Глимсильвер

КТО ТВОЙ ДРУГ?

Утром дня, когда караван находится в четырех днях пути от Глубоководья (то есть через два дня после «Нежелательного внимания»), Глимсильвер подходит к персонажам, когда те как раз собираются позавтракать. Осмотревшись по сторонам и убедившись, что никто из культистов не смотрит, она прикладывает палец к губам, глядя на вас, а потом берет миску с кашей, которую один из персонажей собирается съесть.

Потыкав в миску лезвием кинжала, гном достает его и показывает вам вымазанный кашей предмет на острие, похожий на бусину. Она глядит через плечо на культистов, которые тоже завтракают.

«Это костяная щепка», шепчет она «скрученная в шарик, чтобы ты ее проглотил вместе с кашей, не заметив. Когда ты ее съешь, она постепенно распрямится внутри, и ее острые концы вопьются изнутри в кишечник, и ты медленно и мучительно умрешь. Я подозреваю, у вас всех в еде такие.» Она поднимается и собирается уходить, добавляя «Давайте вечером потолкуем».

Других костяных щепок в еде персонажей нету. Та, которую Глимсильвер показала персонажам, была уже прикреплена снизу к острию кинжала, когда она начала совать его в кашу. Если персонажи пытаются найти в каше другие щепки, пусть пройдет проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15.

Если проверка успешна, скажите им что они находят что-то в каше, но это на самом деле может быть и очистки от крупы, какие-нибудь попавшие в крупу опилки или личинки насекомых. Также скажите им, что двое культистов при этом смотрят в сторону персонажей, но пытаются скрыть это.

В этот вечер после того, как большинство путешественников легли спать, Глимсильвер подходит к персонажам. Она начинает с того, что представляется, если еще этого не сделала. В противном случае она переходит прямо к делу.

«Мы работаем на разных людей, но мы на одной стороне - и вы, и я, разделяем мнение, что Культ Дракона надо остановить. Мне требуется узнать, что в повозках, и куда они это везут. Вы мне поможете? Мы бы могли сделать это этой ночью.»

Если персонажи расскажут ей, что знают о грузе культистов, она выражает благодарность и облегчение, что не придется рисковать и залезать в повозки.

На самом деле, она все это уже знала, но хотела уточнить, что известно персонажам. Она выкачивает из них всю информацию, которую только сможет, взамен не предлагая практически ничего, кроме подтверждения того, что персонажам и так известно.

Если персонажи к этому моменту еще не осознали, что Азабра Джос - Красный Волшебник Тэя, она указывает им на это и задает вопрос, какого черта Красный Волшебник прятается с членами Кюльта Дракона?

Глимсильвер особенно усердно увильивает от ответа, какой у нее самой интерес во всем этом. Гномка не упоминает Жентарим или Черную Сеть. Она не говорит и что работает на Арфистов. Она обладает высококлассной способностью улавливать в речи собеседников малейшие намеки на какие-либо обстоятельства, и использовать их, чтобы создать впечатление, что она знает то, чего на самом деле не знает, или чтобы сказать то, что собеседник хочет или ожидает услышать.

Этот талант она использует против персонажей с большой эффективностью во всех их разговорах.

Если игроки захотят пройти проверку Мудрости (Проницательность), чтобы понять, говорит ли она правду, позвольте им это. На результат 15 и выше персонаж понимает, что Глимсильвер что-то не договаривает, но при этом лжи не фиксирует. Если результат меньше, то никакого обмана персонаж не замечает вообще.

ПОДЛЕЙШЕЕ УБИЙСТВО

Спустя два дня после события «Кто твой друг?» лагерь просыпается и обнаруживает убийство. Этой ночью был убит один из культистов, охранявших повозку. Он был заколот ударом меча в спину (рана слишком большая, чтобы быть от кинжала) и оставлен лежать там же, где свалился с повозки культистов.

Компаньоны убитого тут же обвиняют одного из персонажей и требуют осмотреть оружие персонажей. Если у персонажей будет с собой короткий меч, он подойдет к ране, хотя само по себе ничего не доказывает. Любой меч такого размера в принципе подошел бы. Вокруг повозки много следов, но успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 показывает, что они все оставлены уже утром людьми, толпившимися возле трупа. Ночью земля была замечена, чтобы скрыть следы после убийства.

К этому моменту путешествия персонажи должны были завоевать популярность среди других путешественников в караване. Вероятно, к этому моменту они спасли немало жизней и вообще весь караван не один раз. А вот культисты не так популярны. Их отрешенность и замкнутость кажется даже странной. Это обстоятельство играет на руку обвиненному персонажу, потому что многие люди выскажутся в его защиту.

Если персонажи предлагают открыть телеги культистов, чтобы проверить, не пропало ли чего, то обвинения резко утихают (если этого не предлагают персонажи, то предлагает кто-нибудь из толпы). В этот момент Азабра Джос самым нетипичным для себя образом решает высказаться, чтобы разрядить ситуацию, при этом говоря больше, чем кто-либо слышал от него за раз до этого.

В итоге, наиболее влиятельные купцы в караване соглашаются, что без свидетелей в этом деле разбраться совершенно нельзя.

Большинство культистов после этого глядят на обвиненного персонажа не иначе как с нескрываемой ненавистью. Эта вражда становится важной позже, в эпизоде 5⁸.

Убийцей была, конечно, Джэмна Глимсильвер. Зная, что в повозке, она просто не смогла устоять, чтобы не поживиться чем-нибудь оттуда. Сама кража необнаружима, потому что она не оставила следов, и у культистов нету описи награбленного. Охранник помешал ей заниматься этим и должен был умереть, так что здесь всё очень прозаично.

⁸ А раз так, можно здесь описать ветерана (а точнее ветераншу), с которым придется драться в следующем эпизоде, и чтобы он подозреваемому персонажу сквозь зубы тихонько процедил на ухо что-то вроде «Ты труп, кусок говна!».



Эпизод 5: Придорожное гостеприимство

Груз движется дальше на север, насколько это возможно, следуя по Торговому Пути проходя Глубоководье и дальше, туда, где большая дорога поглощена вечно расширяющимся Болотом Мертвецов. Укрепленный ям, который когда-то служил купцам и погонщикам, в настоящее время кормит рабочих и охрану дорожно-строительных материалов, а это в свою очередь помогает Культуре Дракона тайно провозить свои сокровища.

ГЛУБОКОВОДЬЕ

Когда караван въезжает в Глубоководье после двух месяцев пути, большинство торговцев расходится по городским рынкам, складам и конюшням. Они достигли своей цели, платят персонажам серебром и благодарят их за службу. Если они показали себя на службе хорошо, персонажам скажут, что они всегда смогут найти работу у этих перевозчиков в любое время в будущем. Персонажи не могут тратить много времени завершая дела со своими нанимателями или осматривая достопримечательности Глубоководья, так как в этом случае они рискуют упустить повозки с сокровищами в этом многолюдном мегаполисе.

Повозки культистов не следуют по тому же пути, что и другие повозки из каравана. Вместо этого они направляются в северную часть города, прежде чем начнут искать место для ночлега. Все, кто по информации персонажей как-либо связан с культом, собираются в одном и том же месте к ночи.

Азабра Джос остаётся с культистами всё это время, и Джэмна изъявляет желание быть с ними рядом, пока они не раскроют конечный пункт на-

значения сокровищ.

Культисты ждут день, пока их лошади отдыхают в конюшне в северной части Глубоководья. Другие повозки уже там, тайно нагруженные сокровищами со всего Побережья Мечей и готовые к отправке в пункт сбора. В течение дня некоторые из культистов посещают большой склад, находящийся сразу за въездом в северные городские ворота, где складированы строительные припасы для отправки на север, и где повозки загружаются перед отправкой.

Если персонажи пораспрашивают около северных ворот Глубоководья насчет кого-нибудь, кто соответствует описанию Резмир, они услышат слухи о полудракоме, который был замечен в этом районе по крайней мере, десять дней назад. Все помнят о случившемся; цветных полудраконов почти никогда не видели, и их присутствие, как правило, вызывает тревогу. Если слухи верны, то полудракон направлялся на север с сильным эскортом конных стражников. Слухи, конечно, верны, но никто не может подтвердить их на 100 процентов.

Собирая слухи, персонажи узнают, что дорога ведущая на север, называемая Большая Дорога, когда-то служила для соединения Глубоководья с городом Невервинтер. Холодное прибрежное болото, называемое Болото Мертвецов, лежит между дорогой и берегом. На протяжении многих лет, болото постоянно расширялось. Каждый раз, когда оно росло, оно затапливало дорогу, которую перемещали всё дальше вглубь побережья. Такова была ситуация до последнего столетия, когда Невервинтер был практически уничтожен в результате извержения вулкана Хотноу. С городом, лежащим в руинах, усилия, поддерживающие дорогу открытой, тоже

прекратились. Она больше не служила своей цели.

Но теперь Лорд Неверембер восстанавливает Невервинтер, и дорога снова необходима. Со склада, который посещали культисты, координируются поставки расходных материалов для дорожно-строительных лагерей. Если перевозчики грузов и заходили туда, то, вероятно они делали это с целью узнать, не требовались ли там платные услуги по доставке стройматериалов. Нанимают ли они охрану для поставок груза? Конечно, можете не сомневаться. Болото Мертвецов дикое и опасное место. Агенты Лорда Неверэмбера в этом деле постоянно ищут рабочих для постройки дороги и бойцов для защиты рабочих. Текучка на этих работах весьма высока.

Город Великолепия

И снова авторы не приводят описания одного из самых известных городов в ДнД вообще, однако в данном случае это объяснимо отсутствием времени на разгуливание по городу у персонажей.

Вы, однако, можете немного разнообразить эту часть, если, например дальше собираетесь водить Восстание Тиамат:

Карлон Амофель, которого откопали на дороге, приводит персонажей в бар «Зияющий Портал» - известное место, которое содержит спуск в Андердарк. Там он знакомит персонажей с:

- Ремаллия Хавентри - лунная эльфа - арфист, которая будет представлять арфистов на совете в начале Восстания Тиамат.
- «Элая» - таинственная среброволосая женщина, подруга Ремалии. Она на самом деле серебряный дракон, принявший человеческий вид. Для нее это хорошая возможность оценить героев. Она возьмет героев на встречу с металлическими драконами в Восстании Тиамат. Джэмна может быть связана с Раяном Найтшейдом в Восстании Тиамат, либо она может быть жентильцем, который украдет белую драконью маску в эпизоде 3 Восстания. Жентильцы по легенде общаются с помощью крылатых змей, который переносят свитки, так что вы можете этот элемент как-то вставить сюда.

stivie

СНОВА НА СЕВЕР

Персонажи без проблем могут получить работу охранника повозки на складе. В отличие от каравана, охранников нанимают не хозяева повозок, а Чартерная Организация Большой Дороги, консорциум гильдий и благородных домов, сотрудничающих с Лордом Неверэмбером. Человек **ветеран** по имени Ардред Бриферхью командует всем конвоем. Конвой состоит из шести повозок со снабжением, двенадцати охранников (в том числе персонажи и Джэмна) и двух дюжин рабочих, которые едут туда заменить группу, возвращающуюся в Глубоководье для отдыха. Те культисты, которые не были наняты в качестве погонщиков для их трех повозок, едут вместе со всеми как рабочие.

Культисты не рады видеть персонажей снова, так что персонажи становятся объектом недобрых взглядов¹.

Рабочий лагерь, к которому направляется конвой, лежит в 200 милях вдоль побережья. Большую часть этого пути дорога виляет по неровным прибрежным холмам, расположенным между Гор Мечей и морем. На седьмую ночь конвой остановится на вершине горы, с которой персонажи впервые увидят Болото Мертвецов. Это холодное переплетение деревьев, кустарника, болотистой почвы, стоячей воды, камыша и рогозы, простирающихся дальше, чем видит глаз. В оставшуюся часть поездки болото

¹ К этому моменту культисты должны хорошо знать персонажей, а персонажи их, так что придумайте им имена, манеризмы и внешность. Персонажам предстоит повздорить с ними позже в эпизоде.

видно постоянно. Место назначения достигается примерно на десятый день.

СТОЛКНОВЕНИЯ НА СЕВЕРЕ ОТ ГЛУБОКОВОДЬЯ

Ничего особенного не должно произойти во время поездки на север от Глубоководья. Вы можете провести эту часть быстро. По вашему желанию, можете использовать случайные встречи, приведенные ниже, чтобы оживить путешествие. Встречу можно определить броском к20 по таблице. Добавьте 2 к броску на дни 8, 9 и 10.

Помните, что персонажи только часть охраны конвоя. В таблице Столкновения на севере от Глубоководья перечислены лишь те монстры, с которыми предстоит сражаться персонажам. В то же время, НИП охраны имеют дело с дополнительными монстрами, не перечисленными здесь. Предполагается, что до этих встреч монстры и путешественники находятся в высокой степени готовности. После каждого столкновения бросайте 1к4-2. Результат - это количество НИП охраны, погибших в другом месте в бою.

Столкновения на севере от Глубоководья

к20	Столкновение
1-14	Никаких столкновений
15	12 бандитов людей
16	1 тролль
17	4 орка и 1 огр
18	2 огра
19	3 людоящера и 3 гигантских ящера
20	6 людоящеров
21	8 гигантских жаб
22	12 жаболюдов

Модифицированный список столкновений

Таблица нормальная, но в ней не говорится, что конкретно делают оппоненты при встрече. Вот немного модифицированная таблица, в нее добавлено, что именно делает встреченный.

К20	Столкновение
1-14	Никаких столкновений
15	12 бандитов людей
1	Обшаривают группу трупов жаболюдов
2	Везут сокровища в берлогу
3	Устроили засаду
4	Разбивают лагерь
16	1 тролль
17	4 орка и 1 огр
1	Спорят из-за еды
2	Играют в собачку с огром головой гоблина
3	Рассказывают огру о религии орков
4	Сражаются с людоящерами и ящерами (из столкновения 19)
18	2 огра
19	3 людоящера и 3 гигантских ящера
1	Заблудились и ищут дорогу обратно в болото
2	Предлагают побрякушки жаболюдов на продажу
3	Ведут с собой рабов-людей
4	Засели в засаде

5	Мирно идут мимо
6	Устроили религиозный ритуал
20	6 людоящеров (см. столкновение 19)
21	8 гигантских жаб
22	12 жаболюдов
1	Спорят, кто из них круче, и просят партию рассудить
2	Устроили засаду на людоящеров
3	Едят рабов или издеваются над ними
4	Предлагают купить рабов среди каравана
5-6	Просто атакуют

stivie

КАРНАТСКИЙ ЯМ

Место назначения конвоя - Карнатский Ям², лагерь, который служил постоянным двором на торговом пути между Глубоководьем и Невервинтером в те дни, когда торговля процветала. Им перестали пользоваться, когда торговля прекратилась, но сейчас, когда дорога восстанавливается, ям отремонтировали и используют в качестве склада снабжения и стоянки для повозок. Эта часть приключения играется как шпионская история. Скрытные персонажи найдут себе множество применений здесь.

ГЛАВНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ

Рабочий лагерь именно такой, каким кажется: база снабжения для дорожных строителей. Однако, это еще не всё: тут расположен перевалочный

² На всякий случай из википедии: Ям — почтовая станция, где содержали разгонных ямских лошадей, с местом отдыха ямщиков, постоянными дворами и конюшнями.

пункт для контрабанды Культа, приходящей с юга.

Когда повозки прибывают с юга, их заводят в лагерь по одной или по две за раз для разгрузки, а затем вывозят обратно наружу на стоянку. Лагерь переполнен пищей, древесиной, а также множеством других припасов в ящиках и бочках. Материалы, который нельзя оставлять на холоде, влажной погоде или же особо ценные материалы хранятся на складе (область 3), а что-либо драгоценное хранится в запертой комнате-сейфе, примыкающей к складу (область 4). Только у суперинтенданта лагеря, здоровогоного **полуорка**, известного только как Бог Лак³, есть ключ к этой внутренней комнате.

Бог Лак был завербован Култом Дракона много лет назад. Единственный внешний признак этого - ножны короткого меча, с которыми он не разлучается, которые украшены драконом, по внешнему виду напоминающими ножны, которые персонажи видели в драконьем инкубаторе (и, возможно у них они есть с собой, см область 12 в той главе). Когда повозки культистов прибывают, обычные строительные материалы с них сгружаются, как и обычно в лагере, но в отношении контрабанды Бог Лак устраивает так, что она будет храниться в комнате-сейфе. После этого он один идёт в комнату-сейф и рисует символ на каждом ящике, принадлежащем культу.

В полу комнаты-сейфа находится замаскированный люк. Он может быть найден при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Люк ведёт к мокрому, скользкому туннелю протяженностью в 500 ярдов, выходящему в плотное насаждение деревьев и кустарников на краю Болота Мертвецов. Ночью, когда все в лагере спят, кроме нескольких охранников на крыше, людоящеры проползают через туннель и берут помеченные ящики для переноски их в определённое место на болоте (тема 3 Бог Лак - дословно Болотная Удача



эпизода б). Они редко успевают выполнить эту задачу за одну ночь, если конечно партия товара не слишком мала. Обычно они переносят груз с одной повозки за ночь.

1. Внутренний двор

Большую часть времени этот открытый двор заполнен ящиками, бочками и грудями припасов. Влажный климат приводит к тому, что земля в грязи, за исключением тех случаев, когда температура опускается ниже нуля. В этом случае грязь затвердевает, образуя неровную, мёрзлую, в рытвинах землю. Дорожка от ворот до конюшни держится не загроможденной, так что животные могут свободно продвигаться, но в рабочее время, эта дорожка часто проходит под балконом, ведущим к дверям комнат.

2. Конюшня

В некотором смысле, конюшня наиболее комфортное место в лагере. Когда конюшни заполнены, тепло от тел лошадей и мулов поддерживает помещение в тепле. Четыре парня конюха заботятся о животных и спят здесь. Только самый младший, сообразительный мальчик по имени Вумп, имеет кое-какие подозрения о том, что что-то таинственное здесь происходит. Он ничего не знает о Культе Дракона, но он достаточно догадлив, чтобы задаться вопросом, почему что-то, что используется дорожными строителями, должно быть заперто.

3. Склад

Дверь склада запирается на щеколду, но не на замок. Припасы, которые нельзя оставлять на милость погоды, хранятся здесь: пища для людей и корм для животных.

4. Комната-сейф

Необычайно ценные грузы и личные вещи хранятся в комнате-сейфе под замком и ключом. Ни один из рабочих не имеет представления или не задумывается о том, какие виды дорожно-строительных материалов считаются настолько ценным, что они должны быть заперты для защиты. Они просто следуют инструкциям Бог Лака и складывают вещи там, где им говорят.

Так как спальня комнаты не запираются, рабочие и бригадиры часто отдают свои деньги и ценности на хранение Бог Лаку, который помещает их в комнату-сейф.

У него есть специальный журнал, где он записывает, кто что сдавал, и создал себе репутацию, что у него ничего не пропадает: все получают свои и только свои вещи назад⁴.

Ключ к комнате он всегда носит на поясе, но замок можно открыть с успешной проверки Ловкости Сл 10 при использовании воровских инструментов.

В юго-восточном углу комнаты находится люк. Он загорожен пустым ящиком, прибитым к люку гвоздями. Когда люк открывается, весь ящик поворачивается на бок к северу. Так как он прибит к люку, сдвинуть в сторону его нельзя, поэтому кажется, что он наполнен чем-то очень тяжелым. Только если попробовать его наклонить, становится очевидной эта уловка. Люк можно обнаружить автоматически, если обыскать комнату очень тщательно, потратив не менее 20 минут, либо пройдя успешную проверку

⁴ Хорошо и замечательно, только здесь абсолютно не содержится описания, что там в данный момент находится и где все эти вещи в данной комнате. Вы можете подsunуть какую-нибудь магшмотку сюда или какую-нибудь улику для квеста, например карту сокровищ.

Мудрости (Восприятие) Сл 10⁵.

Если персонажи обыскивают комнату ночью, они могут застать людоящеров, которые приходят забрать контрабанду. На каждых двоих персонажей приходится по три людоящера.

5. Комнаты

Охранники, перевозчики и рабочие, которые останавливаются здесь, делают комнаты. Ни одна из комнат, таким образом, не является приватной - в каждой койки для по меньшей мере четверых, а в комнатах побольше не менее шести. В комнатах деревянные полы, застланные тростником, а из мебели только койки и сундуки для вещей.

Кроме комнаты Бог Лака двери не запираются. Если спросить его, почему, то он объясняет, что в холодную погоду замки замерзают, и жильцы не могут ни войти, ни выйти из комнат. Объяснение вполне разумное, в частности, с утра на дверях верхнего этажа по утрам можно обнаружить наледь. На самом же деле, Бог Лак специально посылал замки, чтобы дать себе дополнительный повод запереть комнату-сейф, в которую рабочие при отсутствии замков теперь вынуждены сдавать ценности.

6. Комната Бог Лака

Бог Лак отвел эту комнату себе, поэтому она более просторная и комфортная, чем другие. Он редко здесь находится за исключением тех моментов, когда спит, и держит дверь запертой.

Ее можно вскрыть успешной проверкой Ловкости Сл 10 с использованием воровских инструментов. Несмотря на его грубые манеры, Бог Лак в некотором роде образован, о чем свидетельствуют книги по философии и истории на книжной полке в комнате.

7. Комната Ардредда Бриферхью

Командир наемных охранников занимает эту маленькую комнату. Она ничем не примечательна.

8. Кухня

Эта комната используется для приготовления пищи на большой плите. По вечерам она также служит общей комнатой, где люди собираются поболтать, выпить, выкурить трубку и просто погреться. Ближе к ночи повар, ворчливый человек по имени Пит «Хрящ», выгоняет всех, раскатывает свой матрас и одевается и ложится спать.

Если персонажи внимательно прислушаются к тому, что недовольно бормочет себе под нос Пит в процессе готовки, они поймут, что он раз за разом болтает с сам с собой о том, что «не может спать из-за чертовых животных, которые постоянно гремят, стучат, шипят под полом» и так далее. Шум, о котором он говорит, и который он принимает за звуки крыс, на самом деле создается людоящерами, которые приходят забирать контрабанду из комнаты-сейфа на первом этаже по ночам. Если его расспросить, то он скажет, что слышит эти звуки время от времени, но далеко не каждую ночь. Если разговорить его об этом, то он вдруг осознает, что звуки случаются в течение пары дней с момента, когда прибывает новая партия припасов. Не странно ли это для крыс?

Отслеживание груза

У персонажей есть несколько способов сбора улик о том, что происходит в трудовом лагере. Джэмна может помочь с некоторыми из них, если ни у кого

⁵ Согласно эррате, в оригинале Сл 15

из персонажей нет необходимых навыков.

- Если персонажи проследят, как разгружаются вагоны, они заметят, что Бог Лак ведет рабочим отнести ящики, привезенные из Зеленых Полей, на склад. Если персонажам удастся увидеть, что при этом происходит на складе, то они увидят, что эти ящики уносят в комнату - сейф. Если же они при этом не смотрят на склад, то позже, когда они будут его обыскивать, они не обнаружат этих ящиков, из чего можно сделать вывод, что единственное место, куда они могли отсюда деться - это комната-сейф.
- Пит Хрящ, который спит прямо над комнатой-сейфом, в некоторые ночи слышит странные звуки. Он принимает их за шуршание крыс, но на самом деле это людоящеры утаскивают контрабанду в подземный туннель под комнатой-сейфом.
- Персонажи могут пойти напрямик и просто с пристрастием обыскать комнату-сейф. Это приведет к бою с ящеролюдями, если обыск происходит в ночи. Самый безопасный способ попасть в комнату при этом - вскрыть замок. Можно попытаться стащить ключ с пояса Бог Лака, но это рискованно. В случае, если он засечет это, то лучшее, на что могут рассчитывать персонажи, - это избиение. Разумные персонажи позволят этому унижению свершиться, потому что если оказать сопротивление, то он созовет весь лагерь на помощь, и с тех пор персонажи будут подвержены остракизму. А если позволить себя побить, то инцидент останется между персонажем и Бог Лаком.
- Персонажи могут устроить так, чтобы им досталась комната рядом с комнатой культистов, и попытаться подслушать, о чем говорят культисты. Весь разговор разобрать не получится, но можно расслышать повторяющиеся слова «комната-сейф», «туннель», «людоящеры» и «Бог Лак».
- Разговор с другими охранниками и погонщиками даст некоторые интересные наблюдения, но не какие-либо конкретные наводки. Большинство из тех, кто поехали на повозке к северу от Глубководья соглашаются, что культисты (они не используют это слово) несколько недружелюбны.
- Обыск двух комнат культистов выявит сумку, в которой шесть обработанных бриллиантов и мелкие ювелирные украшения, которые легко прятать, всего на сумму около 1400эм. Среди культистов затесался вор: полуэльф по имени Ларион Кинблэйд. Его можно выявить, и, если потом заговорить с ним в отсутствие остальных культистов, можно уговорить его помочь персонажам в обмен на обещание, что персонажи в ответ помогут и ему сбежать отсюда.

РЕВАНШ

Подруга культиста, убитого Джэмной, вспылала к одному из персонажей ненавистью после этого инцидента. Теперь, когда груз доставлен в целостности и сохранности, и миссия выполнена, культистка наконец может искать отмщения за убитого друга.

В удобный момент культистка пытается нарваться на драку. Она использует любой инцидент из времени, проведенного вместе с персонажами, включая убийство, чтобы прилюдно поставить под сомнение смелость персонажа и его способность сражаться. Если персонаж на это не купится, культистка все равно не отстает. Она жаждет крови и ничем иным не удовлетворится. Она достает меч и атакует. Используйте параметры ветерана.

Что касается остальных культистов, руководителей стройки и наемных рабочих, они считают, что это личное дело этих двоих. Если персонаж отка-

жется драться, то его все сочтут трусом и относятся к нему с полнейшим неуважением весь остаток его пребывания здесь⁶. Если другие персонажи вступят в схватку, то остальные культисты делают то же самое (используйте характеристики стражников, их 12 человек). Бог Лак и Ардред Бриферхью останавливают прочих рабочих от присоединения к драке, но в целом они не против небольшого кровопролития, чтобы развеять скуку.

Культистка твердо решила убить персонажа. Если она выигрывает дуэль, и никто ее не остановит, то она продолжить тыкать в персонажа мечом после того, как он упадет в 0 хитов.

⁶ Это выражается в том, что с ним не хотят сидеть за столом, могут толкнуть, чтобы тот рассыпал еду, а у Пита больше не осталось, можно просто нассать в кровать персонажа.



(c) 2014 Wizards of the Coast

Эпизод 6: ЗАМОК НЕРИТАР

Туннель от яма выводит к месту недалеко от лагеря, скрытому от него деревьями и кустарником. Когда персонажи проходят по туннелю, то любой из них с пассивным Восприятием 10 и выше услышит звероподобные голоса впереди, рычащие и бормочущие что-то невнятное на Драконе. От этого места тропа ведёт в Болото Мертвецов, где смесь из болотных обитателей соперничают с драконьими культистами за власть над руинами Замка Неритар¹.

Этот крепкий каменный замок был домом полужада-волшебника, который покинул его давно-давно, когда болото стало захватывать эту область. Какое-то время группа астрологов под названием Академия Звездочётов занимала замок, но они таинственным образом исчезли спустя несколько лет. Никто не знает, что с ними случилось. До того, как они погибли, астрологи модифицировали замок, построив обсерваторию на самом верхнем этаже главной башни. Часть их магического оборудования всё еще там.

Теперь Культ Дракона заселил Замок Неритар и образовал шаткие союзы с ближайшими жителями болота, но невозможно утверждать, что окружающие болотистые земли кем-либо контролируются. Культ свёл вместе людоящеров, жаболюдов и пару чёрных драконов в нестабильном альянсе, но эти фракции испытывают друг к другу глубокое недоверие, которое посторонние могут использовать.

¹ Эппата поменяла кусочек The second and third sentences have been replaced with the following sentence: «As characters approach through the tunnel, any of them with a passive Wisdom (Perception) score of 10 or higher hears bestial voice»

Болото Мертвецов

Это очень интересное место, однако, в приключении совершенно нет текста для прочтения, который позволил бы игрокам представить, как оно выглядит. Вот текст:

Скрюченные деревья, лианы и густая растительность покрывают спрятанную за завесой тумана поверхность холодного соленого болота. Здесь воняет гнилью, а вода черная и непрозрачная. Видимость ввиду неровного рельефа и тумана, редко превышает полумиллю.

Для нелетающих существ путешествие по Болоту медленное и опасное. Его темные воды достаточно глубоки, чтобы позволить проплыть ялику-плоскодонке, но из воды выступает много мелких, покрытых непонятными растениями островков и кочек. Повсюду валяются огромные кости разных давно умерших существ. Зыбучих песков тут мало, а вот трясины попадают часто. Из-за густой растительности и частой необходимости спешиваться и идти по пояс в воде, путешественники в плоскодонке могут преодолевать примерно 8 миль за 10 часов пути.

Болото Мертвецов известно своими чудовищными обитателями. Путешествующие по Главному Тракту, идущему по восточной границе Болота, часто предпочитают путь три дня и ночи без остановок, чтобы избежать вероятности встречи с «темными, мокрыми, когтистыми ужасами, вылезающими из болота». С дороги часто можно увидеть блуждающие огни в болоте.

По Побережью Меча ходят рассказы о плавающих по Болоту островах, ящеролюдах под командованием личей, пенангалах чудовищных размеров, затонувших кораблях, кишаших морскими зомбями, рабовладельцах юань-ти, гигантских щупальцах, вылезающих из-под воды, храмах нечеловеческим богам, гигантских пивках и жаболюдах-налётчиках, гигантском блуждающем огне, пульсирующем темной энергией, и многих других ужасах.

И теперь вам предстоит узнать, правда ли всё это.

stivie

Путешествие к Замку

Замок Неритар находится не в двух шагах вниз по дороге. Он засел в пятнадцать миль от рабочего лагеря - пятнадцать холодных, грязных, тяжелых миль. Дорога займет у персонажей два дня, если идти в умеренном темпе. К счастью, дорога отмечена людоящерами, которые переносят контрабанду через болото к культу в Замок Неритар. Без этих отметок на дороге поиск замка в этом переплетённом запутанном лабиринте зависел бы в большей степени от удачи, чем от мастерства. Эта дорога не упрощает путешествие; тропа людоящеров по-прежнему считается труднопроходимой местностью. Она только показывает, в каком направлении идти.

День 1. В первый день путешествия через это запутанное болото придётся идти пешком. Землю на болоте можно назвать сушей только условно: даже «твердая почва» это болотистая грязь, с водой почти у самой поверхности. Людоящеры носильщики несут контрабанду культа на спине вдоль всей этой части дороги, и их следы можно легко увидеть на влажной почве дороги.

Большую часть пути придется идти по грязной, холодной, глубиной по колено, воде. На этих участках, метки расставлены зарубками на деревьях, чтобы носильщики были на правильном пути. Никаких проверок навыков не требуется, для того чтобы не заблудиться, пока персонажи идут по следу. Если персонажи отойдут с пути, необходима успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 для того, чтобы найти его снова. Каждая проверка приравнивается к часу поиска, который в свою очередь приводит к проверке на случайную встречу.

Вечер 1. После семи миль пути персонажи достигают места стоянки, расположенного приблизительно на полпути между рабочим лагерем и Замком Неритар.

Это не столько лагерь, сколько слегка более сухая полянка, в отличие от той грязи по которой вам пришлось придираться - однако четыре плетеных шалаша и каменная платформа (для разведения огня над болотистой землей) привлекает внимание в этой глуши. Около одного из шалашей лежат три выдолбленных из дерева каноэ.

В нескольких десятках ярдов за пределами лагеря, в том направлении, в котором вы двигались, сухая земля заканчивается. Кроме покрытых мхом деревьев, поваленных бревен, и густых зарослей тростника, ничего не возвышается над неподвижной чёрной водой.

В каждом каноэ лежит по три весла, а само каноэ достаточно большое для того чтобы вместить пять человек без особого снаряжения, или два-три с рюкзаками и другим снаряжением. Внутри шалашей стоят несколько корзин, содержащих копченую рыбу (съедобную) наряду с ящерицами и птицами, расплюснутыми в лепешку и высушенными на солнце (очень неаппетитно для людей, но съедобно).

Если персонажи прибывают сюда до заката, то лагерь пуст, и они могут спокойно осмотреть его. Никаких случайных встреч не происходит с персонажами пока они находятся в лагере. Когда солнце начинает садиться, девять **людоящеров** приплывают на трёх каноэ. Они двигаются из Замка Неритар в ям, чтобы забрать контрабанду.

Людоящеры не ожидают никаких проблем возле их лагеря, так что, если приключенцы выставили часовых, и эти часовые активно всматриваются в окрестности, они автоматически заметят приближающихся людоящеров и могут застать их врасплох. Если персонажи разводят костёр, то в этом случае людоящеры учуют запах дыма довольно далеко, и будут знать, что кто-то в лагере есть.

Они предполагают, что это свои, возвращающиеся

из рабочего лагеря с сокровищами и направляющиеся в Замок Неритар, однако болото наполнено потенциальными врагами и никогда не знаешь наверняка кого встретишь, так что учуяв запах дыма они подходят к лагерю более осторожно. В этом случае персонажи со значением пассивной Мудрости (Восприятие) 10 обнаружат что людоящеры подплывают на каноэ, до того, как те обнаружат что в лагере чужаки.

Эти людоящеры не будут вести переговоры или разговаривать с персонажами². Эльф, командующий в Замке Неритар приказал им убивать или захватывать в плен незнакомцев на болоте, но ни в коем случае не вступать в переговоры. Если их захватят в плен и свяжут, потребуется успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 10 или Харизмы (Убеждение) Сл 15 для того чтобы разговорить их. Если людоящеры не связаны, у персонажей будет помеха на этот бросок, так как те их будут считать мягко-сердечными.

Людоящеры знают, что они переносят сокровища в замок. «Поклоняющиеся дракону» заносят их в замок, и больше они их никогда не видят. Культисты платят им стальными клинками (людоящеры не умеют работать с металлом) и магическими талисманами. Все людоящеры носят ожерелья и браслеты из костей, зубов, перьев, гравированного мягкого камня, и кожи. При ближайшем рассмотрении, персонажи замечают замешанные в этих украшениях следы цивилизации: стеклянные бусины, монеты, ювелирные изделия, крошечные зеркальца, и штампованные из меди и олова амулеты такого качества, которое можно купить за несколько медяков в любом магазине безделушек или в сувенирной лавке. Ни один из амулетов не является волшебным.

В ходе допроса дайте каждому персонажу пройти проверку Харизмы. Тот персонаж, у которого самый большой результат, производит сильное впечатление на пленного людоящера. Этот людоящер, чье имя Трескучая Челюсть, недомысливает над тем, что эти незнакомцы (персонажи) могли бы стать ключом к изгнанию культистов и убийству их жестоких союзников жаболюдов.

Трескучая Челюсть пытается поговорить с выбранным персонажем, но он не хочет, чтобы кто-либо из его товарищей узнал об этом. Он говорит на достаточно ломанном Всеобщем, разговаривая простыми словами, в том случае, если никто из приключенцев не говорит на Драконьем.

Каким образом Трескучая Челюсть выйдет на открытый диалог, зависит от ситуации. Если он единственный выживший людоящер или его допрашивают так, что его не слышат другие, то он может говорить открыто. Если захватили нескольких людоящеров и их допрашивают всех вместе, он может вставлять слова на Всеобщем в свои ответы на Драконьем, такие как «хотеть помочь» и «говорить в одиночку».

Если захватили нескольких людоящеров и оставили их одних в течении нескольких минут, он может нацарапать подобное сообщение на земле. Он может попытаться спровоцировать персонажа на драку или дуэль (если ваши игроки из тех, кто принимают подобные вызовы), а затем прошептать это сообщение на ухо персонажу.

Если персонажи не обращаются с ним жестоко и не убивают больше людоящеров, чем требуется, он станет надежным союзником до тех пор, пока они работают против культа и жаболюдов. Брось-2 Остальная часть эпизода написана как будто исходя из предположения, что приключенцы обязательно вступят в альянс с ящерицами, однако здесь ящеры просто сразу нападают.

Это может повредить сюжету, поэтому вы можете показать ящеров не как супервраждебных, а хотя бы как-то намекнуть, что они в принципе готовы общаться, но просто очень сильно насторожены и в случае чего могут напасть.

те кубик за каждого плененного людоящера. При чётном броске, Трескучая Челюсть убеждает людоящера присоединиться к его маленькому бунту. При нечётном, этот НИП не будет сотрудничать ни при каких обстоятельствах.

День 2. Из лагеря до Замка Неритар поездка проходит на каноэ. Трескучая Челюсть может быть проводником. Помощь в этом на самом деле не так необходима, так как путь помечен символами, нацарапанными на стволах деревьев, и тотемами, свисающими с ветвей.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ НА БОЛОТЕ МЕРТВЕЦОВ

Болото мертвцев — это место, наполненное опасными существами. Бросайте к20 за каждый час путешествия; столкновение происходит при результате 18-20. Само столкновение определяется по таблице ниже броском кубика, либо выберите ее из списка сами.

Столкновения на Болоте Мертвцев

к12 Столкновение

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Жаболуды (по 2 или 3 на персонажа) |
| 3 | Крокодилы (по 2 на персонажа) |
| 4 | Гигантские жабы (по 2 на персонажа) |
| 5 | Гигантские ящерицы (по 2 на персонажа) |
| 6 | Гигантские пауки (по 1 на персонажа) |
| 7-8 | Людоящеры (по 3 на 2х персонажей) |
| 9 | Болотная трясина / зыбучий песок |
| 10 | Ползущая насыпь |
| 11 | Блуждающие Огоньки (3) |
| 12 | Охотничий отряд юань-ти (см. ниже) |

Жаболуды. Жаболуды патрулируют болото бессистемно. Перед тем как персонажи достигнут лагеря на середине пути, эта встреча происходит с двумя жаболудами на каждого персонажа. После того, как персонажи достигли лагеря, эта встреча происходит с тремя жаболудами на персонажа. На болоте не все жаболуды работают на культ, но те, которые попадутся партии, работают.

Крокодилы. Встреча с крокодилами всегда происходит в воде глубиной по меньшей мере 2 фута. В первый раз, когда персонажи столкнутся с крокодилами на болоте, у крокодилов будет преимущество на проверку Скрытности.

Гигантские жабы. Гигантские жабы стараются использовать свой липкие атаки языком, и предпочитают атаковать полурасликов, гномов и других маленьких существ тем, кого они не смогут проглотить.

Гигантские ящерицы. Гигантские ящерицы на Болоте Мертвцев имеют черту Задержать Дыхание. Существует 30-процентная вероятность того, что это дрессированные ящерицы, которые идут впереди группы людоящеров. Если это так, то людоящеры (см. ниже) появятся на сцене в начале шестого раунда боя.

Гигантские пауки. Паутина этих пауков практически невидима в области сильного тумана. Пауки Болота Мертвцев имеют черту Задержка Дыхания.

Людоящеры. Людоящеры на болоте не желают быть союзниками культа, в основном потому, что Дралморрер Серорожденный позволяет более многочисленным жаболудам помыкать ими. Вероятность того, что группа людоящеров работает на культ, 50%. Независимая группа помогает персонажам, если Трескучая Челюсть с ними и убедит их.

Они не будут биться с культом или большой груп-

пой жаболудов в лоб, но они могут помочь разведкой и в осуществлении отвлекающих манёвров. Людоящеры, которые работают на культ нападают сразу же, если они видят Трескучую Челюсть связанным как пленник. Если Трескучая Челюсть свободен и персонажи не выглядят враждебными к нему, то людоящеры колеблются, думая, что персонажи - это культисты.

Болотная трясина / зыбучий песок. Существо, которое шагнёт в болотную трясину должно сделать проверку Ловкости Сл 11. При неудачной проверке оно погружается в трясину и становится бездвигательно. В свой ход, как часть своего движения, существо может высвободиться, пройдя проверку Силы Сл 15.

Другое существо может попытаться вытащить удерживаемое существо из трясины потратив действие, для этого придется сделать успешную проверку Силы Сл 15. Как в фильмах, тонущее существо всегда более чем в 5 футах от края трясины, поэтому спасающие не могут просто схватить персонажа; они должны найти лозу, веревку, или шест и бросить его так, чтобы тонущий персонаж смог дотянуться до него.

Ползущая насыпь. Все людоящеры, включая Трескучую Челюсть, в ужасе от «травы которая ходит». Если она появляется в то время как Трескучая Челюсть с персонажами, то он тратит 1 раунд, призывая персонажей бежать, а потом делает это сам. Если никто не последует за ним сразу, то чтобы найти его снова необходимо будет потратить час.

Блуждающие огоньки. Если эта встреча происходит до того, как персонажи достигли лагеря на середине пути, огоньки не проявляют себя сразу, но вместо этого, следуют за персонажами незримо до наступления ночи. Затем они пытаются заманить одного или двух персонажей следовать за ними, пытаясь выглядеть как нечеткие, мерцающие фонари, проходящие неподалеку.

Кто угодно, кто следует за огоньками даже на короткое расстояние попадают в болотную трясину. Если это столкновение происходит после того как персонажи покинули лагерь на середине пути, то блуждающие огоньки используют тот же трюк, но в густом утреннем тумане, и вместо заманивания персонажей в трясину, они завлекают их в логово Воарагхамантара, черного дракона.

Охотничья группа Юань-ти. Все жители болота, в том числе людоящеры, культисты и особенно жаболуды боятся и презирают юань-ти. Со своей стороны, юань-ти презирают всех остальных, но у них нет страха. Эта группа из двух **прокалятых юань-ти (тип 1)** и трёх **чистокровных юань-ти** охотится на любых разумных существ, которые были бы подходящими для жертвы их давно дремлющему богу Меррша-улку. Юань-ти не будут объединяться с кем-либо против кого-либо.

ЗАМОК НЕРИТАР³

Более ста лет назад полуэльф волшебник построил замок на краю Болота Мертвцев. Он жил там сравнительно недолго до того, как растущее болото

³ Болото Мертвцев фигурирует в мини-кампейне по второй редакции, издававшемся в журнале Dungeon, и состоявшем из пяти приключений:

- | | | | |
|----|---------------------------|--------------|-------------|
| 1. | Slave Vats of the Yuan-Ti | 3-5th level, | Dungeon #69 |
| 2. | Ssscaly Thingsss | 3-6th level, | Dungeon #70 |
| 3. | Dreadful Vestiges | 4-7th level, | Dungeon #71 |
| 4. | Mistress on the Mere | 5-7th level, | Dungeon #72 |
| 5. | Eye of Myrkul | 6-8th level, | Dungeon #73 |

Второе из них рассказывает про лизардменов, а в четвертом фигурирует замок Неритар и школа звездочетов, которые в данном приключении уже сто лет как превратились в спектров. Вы можете добавить информацию оттуда в свой кампейн или провести одно и более приключений как сайд-трек или параллельный кампейн, действия которого перекликаются с Тиранией Драконов.

захватило местность со всех сторон и сделало его слишком уединенным, даже на его вкус. Здание пустовало многие годы, а затем группа астрологов под названием Академия Звездочётов заняла его. Они построили обсерваторию на самом верхнем уровне главной башни, где они установили магическое устройство под названием *дальнозор Иллуска*. Но астрологи таинственным образом исчезли несколько лет спустя.

После исчезновения астрологов, замок снова стал пустовать. Он был построен с учетом того, что придется противостоять холодной, влажной среде, поэтому подступающая вода не смогла подточить стены или затопить подземелье. Однако, в результате многих десятилетий запустения, заполненный мусором замок привлек множество неприятных обитателей.

Позже Резмир случайно наткнулась на замок во время одной из своих поездок на болото для изучения и ведения переговоров с чёрным драконом Воарагхамантаром. Резмир посчитала, что замок может стать полезным укреплением для нее, так удобно расположенным недалеко от логова чёрного дракона. Она исследовала строение, очистила замок от гигантских пауков на башне, и заключила союз с соседствующим племенем жаболюдов.

В это время, полудракон воспринимала замок лишь как укрепленное убежище. Когда же она обнаружила портал в подземелье и узнала, что он ведёт к заброшенному охотничьему дому в Горах Серого Пика, ей пришла в голову новая мысль. Тащить большое количество сокровищ пятнадцать миль через болото - не легкая задача, но если это избавит от преодоления пути в 700 миль грузными повозками, то оно того стоит, особенно учитывая, что жаболюды и людоящеры будут делать всю тяжелую работу.

Резмир присвоила оба здания, предоставив охотничий дом в Горах Серого Пика верному Культю Дракона союзнику (полуэльфийке по имени Талис, которая сейчас презирает Резмир - см. эпизод 7), и предприняла шаги по превращению Замка Неритар в важнейший узел в накоплении культа сокровищ на Севере.

С помощью дипломатии и запугивания, а также за счет использования влияния Воарагхамантара на ужасных существ болота, Резмир создала ненадежный союз на Болоте Мертвецов и воплотила свои мечты в реальность.

ФРАКЦИИ

Три группировки действуют около Замка Неритар: Культ Дракона, банда жаболюдов, и племя людоящеров. Чёрный дракон Воарагхамантар со своими приспешниками кобольдами и людоящерами мог бы представлять четвёртую группу, если бы он принимал активное участие в событиях, но сейчас он выжидает, наблюдая за тем как они развиваются.

Трёхсторонний альянс Резмир нестабилен. Культисты не выносят жизни в болоте и презирают жаболюдов и людоящеров; лидер жаболюдов хочет захватить Замок Неритар для своих нужд; жаболюды ищут любую возможность поиздеваться над людоящерами; людоящеров раздражают издевательства жаболюдов, и они никак не поймут, почему Воарагхамантар не вмешается, чтобы защитить их.

КУЛЬТ ДРАКОНА

Хоть Резмир и отвечает за восстановление Замка Неритар и утверждает, что это собственность Культа Дракона (это только слова, она считает замок своей личной собственностью), эльф Носящий Пурпур по имени **Дралморрер Серорожденный** (смотрите приложение В) командует замком от имени Резмир. Полудраконше приходится показываться здесь время от времени, чтобы напомнить жаболюдам и людоящерам, что в реальности всем управляет Культ Дракона, но по факту на месте всем руководит Серорожденный.

Дралморрер Серорожденный является членом Эдрет Валуутра, группы эльфов-расистов, посвятивших свою жизнь искоренению человечества из Фэруна. Он тоскует по эпохе великих империй, которая была прежде чем люди пришли на континент. Будучи из Эвермита, он считает, что его родной остров будет достаточно надежно защищен от влияния царствования драконов. Эльфы на материке будут страдать, но это небольшая цена, которую следует заплатить за тот кошмар, который обрушится на человечество.

Эльф идеализирует Резмир во всех отношениях, кроме одного: он сожалеет о её решении заключить союз с жаболюдами. По мнению Серорожденного, людоящеры могут быть более полезными, надежными и более подходящими союзниками, чем омерзительные жаболюды. Он не может изменить

ФАРБЛЕКС СПАТТЕРГУ



BRYAN SYME

порядок вещей, не противореча приказам Резмир, но потихоньку предпринимает небольшие шаги по восстановлению достоинства людоящеров, например, пытаясь обучить их металлургии. Его усилия не увенчались особенным успехом.

Серорожденный верен культу и жаждет возвращения Тиамат. Он искренне надеется на то, что весь мир будет лежать беспомощно под когтями драконов, потому что там миру и место, а также потому, что это будет означать, что его работа в Замке Неритар окончена.

Вторым лучшим днём его жизни будет день, когда Серорожденный сможет счистить грязь и вонь Болота Мертвецов со своих сапог и вернуться к цивилизации. Он никогда не упоминал о своем желании уйти отсюда жаболоудам, которых он считает наиболее отвратительными из всего, с чем ему приходится сталкиваться.

Лишь горстка истинных представителей Кльта Дракона находится в замке. Все они отмечены в описании замка. Они здесь находятся в качестве надзирателей и помощников Серорожденного и Резмир.

ЖАБОЛЮДЫ

Банда жаболоудов служит Кльту Дракона и следует указаниям **Фарблекса Спаттергу** (см. приложение В), редкого жаболоуда, владеющего шаманской магией. Его «религия» — это мешанина из неверно истолкованных традиций, заимствованных мистических ритуалов, галлюциногенных веществ, и сфабрикованных легенд, — всё это служит скорее путём к получению личной власти для Фарблекса, нежели духовной системой для жаболоудов. Колдовство Фарблекса удерживает жаболоудов вместе, что и делает его таким полезным для Резмир.

Фарблекс надеется, что, когда Тиамат вернется, Резмир передаст Замок Неритар ему, и он будет править всем Болотом Мертвецов из замка. Единственное препятствие, которое он видит между собой и его целью, это нынешний хозяин замка, Дралморрер Серорожденный; мысль о том, что кто-то может не хотеть жить на болоте не умещается в узком уме Фарблекса, и жаболоуды глухи к ироничным и язвительным уколам Серорожденного в адрес болота. Когда придёт время, Фарблекс планирует избавиться от эльфа, чтобы ни пришлось для этого сделать.

Вряд ли он выберет для этого момент в разгар боя с персонажами, когда он и Серорожденный сражаются бок о бок, но это не исключено. Если всё ведёт к тому, что культ потерпит поражение в замке, Фарблекс проявит свою сущность существа, которое переметнётся на другую сторону, лишь бы спасти свою скользкую шкуру. Момент должен быть идеально подходящим, потому что Резмир он боится больше, чем персонажей.

Если, однако, персонажи склонили людоящеров на свою сторону, убили или разогнали большинство жаболоудов, захватили замок, и готовы убить Серорожденного и Фарблекса в бою — Фарблекс считает, что это идеальное время, чтобы предать старых союзников и снискать расположения новых. Он готов предложить практически все что угодно, чтобы персонажи оставили его в живых и оставили ему Замок Неритар (с или без дальнотзора Иллуска в рабочем состоянии).

Число жаболоудов вокруг замка колеблется. Они приходят и уходят, как им заблагорассудится. В любой день, от сорока до пятидесяти находятся в лагере, разбитом вокруг замка. Еще тридцать четыре плюс Фарблекс живут в казармах замка (зоны 1G и 2G). Еще от тридцати до семидесяти находятся в непосредственной близости, достаточно близко, чтобы среагировать в течении пятнадцати минут на бой барабана в барбакане.

Жаболоуды считают себя уже властелинами болота, и ведут себя соответственно. Однако их легко ввести в заблуждение. При нормальных обстоятельствах, они нападут на приключенцев сразу как увидят, при условии, что жаболоуды имеют численное превосходство.

Они привыкли видеть культистов многих рас проходящих и ходящих по замку, поэтому, когда они видят чужаков, их первое предположение, что это новые культисты. Это предположение подкрепляется, если Трескучая Челюсть или другие людоящеры сопровождают незнакомцев или если у персонажей есть какое-либо явно культистское снаряжение или одежда.

Это не означает, что персонажи могут бродить сколько угодно по лагерю и замку. Жаболоуды охранники будут останавливать персонажей, расспрашивая их о том, кто они и куда они направляются (на ломанном смешанном Всеобщем, если ни один из персонажей не говорит Жаболоудском). Они не считают каждого незнакомца за врага и не атакуют их сразу же.

ЛЮДОЯЩЕРЫ

Племя Чешуйчатой Смерти людоящеров не имеет лидера. Фарблекс убил их шамана, Призывающего Солнце, и с его смертью племя осталось с комплексом неполноценности, благодаря которому их стало проще использовать. Когда Резмир пообещала им, что Воарагхамантар наградит труд племени на благо кльта, людоящеры охотно в это поверили.

Тогда как жаболоуды выполняют роль статичных защитников территории, людоящеры выполняют пять функций. Во-первых, они рабочие и носильщики. Людоящеры проделали большую часть тяжелой работы при очистке замка от мусора, и они носят большую часть сокровищ из рабочего лагеря в замок на спинах и на каноэ. Во-вторых, они приручили гигантских ящеров, которых используют, чтобы перегаскивать или переносить особенно тяжелые грузы через болото. В-третьих, они больше всех занимаются охотой, рыбалкой и собирательством, для того, чтобы кормить всех в замке.

В-четвертых, они занимаются дальней разведкой и охраной наружных территорий замка, так как они намного превосходят любого жаболоуда в патрулировании, засадах, и установках ловушек. В-пятых, некоторые людоящеры выступают в роли элитных охранников самого замка. Серорожденный не ожидает, что кто-либо будет когда-нибудь производить реальную атаку на замок; он слишком недоуспеет, лежа так глубоко в болоте. Но если такое когда-нибудь случится, он знает, что хвастливые жаболоуды дезертируют, а не будут бороться с организованной врагом.

А вот людоящеры могут быть храбрыми и дисциплированными, когда у них есть стоящий лидер. Серорожденный надеется, что он именно такой лидер, по крайней мере, для небольшой когорты людоящеров-воинов, которых он приютил в замке и награждает особым отношением. В обмен на их работу, Серорожденный «платит» им металлическим оружием, которое приносят в замок вместе с награбленным.

В то же время, жаболоуды третируют людоящеров, ободренные своим превосходящим количеством, инстинктивным трепетом людоящеров перед магией Фарблекса, и отсутствием какого-либо запретительного знака от Серорожденного или из логова чёрного дракона. Молчание Воарагхамантара, в большей степени, чем что-либо другое, говорит людоящерам о том, что это судьба наказывает их за какой-то неизвестный проступок. Они ворчат, а иногда некоторые сбегают, но большинство из них переносят это со стоицизмом рептилий.

Трескучая Челюсть - один из немногих, кто намеревается восстать против ненавистных жаболюдов и культистов. Он не предлагал этого открыто, потому что это может привести к каре жаболюдов, но он говорил с несколькими собратями по племени, которым он доверяет. Они ответили заинтересовано, но уклончиво; они намерены отомстить жаболюдам, но лишь тогда, когда будет подходящее предзнаменование.

А пока они терпят - и запасаются оружием. Серорожденный имеет лишь приблизительное представление о том, сколько людоящеров всего в племени, и он никогда не считал сколько мечей, копий, кинжалов, щитов и стрел с металлическим наконечником были отданы им. Людоящеры к этому моменту гораздо лучше вооружены, чем они показывают жаболюдам или культистам. Когда придет время выйти против жаболюдов, то людоящеры намерены перерезать глотку и вскрыть брюхо каждого жаболюда новым острым как бритва стальным лезвием.

Как и жаболюды, увидев незнакомых людей, людоящеры будут предполагать, что это культисты или их союзники пришедшие работать или вести переговоры в замке.

Однако, они не разделяют высокомерия жаболюдов, так что, если их не атаковать, их на самом деле совсем не волнует, кто бродит по лагерю. Патрулирующие людоящеры или стоящие на страже являются исключением. Они настороженны, и предполагают, что каждый - это потенциальный противник. Они не будут атаковать, пока не будут уверены наверняка, чтобы не навлечь на себя гнев Резмир или Серорожденного за убийство союзника. Как охранники внешних территорий, их обязанности состоят в том, чтобы предупредить лагерь о приближении незнакомцев, в наблюдении за незнакомцами, и ожидании дальнейших указаний.

Племя Чешуйчатой Смерти состоит из восьмидесяти людоящеров воинов мужского и женского пола. Около половины из них находятся в непосредственной близости от замка в любой момент времени; двадцать шесть живут в замке, а остальные в тростниковых хижинах (область 3). Остальные ходят на охоту, рыбалку, патрулируют, перетаскивают контрабанду из рабочего лагеря, или посещают свои семьи в племенной деревне (в нескольких часах пути на юго-запад).

КРАСНЫЕ МАГИ

Только один Красный Волшебник присутствует в Замке Неритар: Азбара Джос, который также был в лагере культистов на Зелёных Полях и отправился на север с Резмир. Его совсем не интересует Болото Мертвецов, жаболюды или людоящеры, и лишь немного интересует чёрный дракон. Он здесь только в качестве связующего звена Рат Модар и Резмир. Однако, портал под замком возбуждает интерес Джоса; порталы всегда волнуют Красных Волшебников.

Приключенцы, появляющиеся в этом захолуственном секретном месте также интересуют его. Если Азбара Джос увидит персонажей или узнает об их присутствии, он организует частную встречу - такую, о которой Резмир и Серорожденный даже не узнают, не говоря уже о том, чтобы ее посетить. Он хочет узнать, как много персонажи знают о планах культа, где и как они раскрыли информацию, кто еще знает об этом, и что они думают о возможностях этого плана увенчаться успехом. Если персонажей захватят в плен и запрут в замке, Джос найдет возможность задать все те же вопросы, опять же приватно, но в таком случае он будет в лучшем положении, для того чтобы заставить персонажей дать ответы.

Это случится лишь в том случае, если персонажи

в Замке Неритар будут выдавать себя за культистов или скрываться среди людоящеров. Если же они будут защищать замок, убивая каждого встречного, то Азбара Джоса будет беспокоить лишь одно: как сбежать через портал, прежде чем кто-либо или что-либо не убьет его.

ВОАРАГХАМАНТАР

Воарагхамантар это взрослый чёрный дракон, который считает Болото Мертвецов своей территорией. Хотя многие существа живут на болоте и контролируют их в той или иной степени, никто не осмелится бросить вызов превосходству Воарагхамантара. Жаболюды считают его постоянной угрозой и трепещут, когда его тень пролетает мимо. Юань-ти одаривают его сдержанным уважением и жаждут получить его огромное богатство. Людоящеры поклоняются ему и удивляются, почему он позволяет культистам эксплуатировать их. Культисты чтят его и приносят часть прибывающей контрабанды в его логово, как дань.

У Воарагхамантара есть секрет, который известен лишь двум другим существам в Фаэруне. Одним из них является Резмир. Другое существо и является секретом: это Ваэрваэрндор, брат-близнец Воарагхамантара. В течение многих столетий, эти близнецы вводят в заблуждение мир, который полагает, что только один дракон обитает на Болоте Мертвецов - один дракон, который должен путешествовать на огромной скорости, так как его замечают в отдаленных друг от друга районах с небольшой разницей во времени. Родные братья редко покидают свои логова, но, когда они это делают, они координируют свои действия так, чтобы их никогда не видели вместе или видели в двух отдаленных местах в одно и то же время.

Резмир убедила близнецов помочь культу, но до сих пор, их обещание не принесло много пользы. Ни один из двух драконов не покидает своё логово достаточно часто, чтобы их помощь была значительной. Как и все черные драконы, эти два с паранойей относятся ко всем другим драконам. Возможное возвращение Тиамат и создание огромной драконьей империи кажется слишком призрачной возможностью по сравнению с реальной опасностью конфликта с другими драконами, любой из которых с удовольствием убьет Воарагхамантара и Ваэрваэрндора из-за их сокровищ. Во всяком случае, такова точка зрения близнецов.

Хотя их беспокойство по поводу кровожадности других драконов вполне обосновано, тот факт, что их двое, означает, что они могут не опасаться большинства одиночных драконов. Резмир прилагает все усилия, убеждая их, что они могут получить большую власть, раскрыв свой секрет в стратегически правильный момент. До возвращения Тиамат, однако, Воарагхамантар и Ваэрваэрндор намерены продолжать избегать риска, держаться близко к дому, и охранять свою тайну.

Воарагхамантар и Ваэрваэрндор не настоящая фракция на болоте, потому что непосредственно они никак не участвуют в событиях, но их присутствие влияет на баланс сил. Без Воарагхамантара, культа бы вообще здесь не было. Без Воарагхамантара, вероятно, людоящеров бы нельзя было заставить иметь какие-либо общие дела с жаболюдами.

Персонажи не должны столкнуться ни с одним из этих драконов лицом к лицу в этом приключении (они, скорее всего, встретятся в Восстании Тиамат⁴). Этого не произойдет. В ходе двух приключений партия сразится с двумя белыми драконами, синим, и зеленым. Так что если вы хотите, чтобы они победили все пять типов драконов, вы можете засунуть в кампейн красного и черного, но я бы не рекомендовал в качестве черного использовать Воарагхамантара и его брата, потому что эти двое в силу характеров скорее всего не будут вмешиваться ни во

Если персонажи отклонятся от пути людоящеров между рабочим лагерем и Замком Неритар, преднамеренно или непреднамеренно, например, если они последуют за блуждающими огоньками на болоте, они могут попасть на мрачную территорию вокруг одного из логов.

Множество подсказок может сообщить персонажам, что они находятся на территории дракона. Во-первых, на это указывают изъеденные кислотой черепа людей, гуманоидов, юань-ти, крокодилов, и почти каждое другого существа, живущего на болоте. Черепа свисают с засохших деревьев и со вбитых в землю шестов.

Оба логова драконов имеют обильную охрану из людоящеров. Охранники драконов выбраны из людоящеров Чешуйчатой Смерти, которые работают на культ. Кобольды заполняют сами логова, но они редко выходят на болото.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ КУЛЬТУ ДРАКОНА

У персонажей есть несколько вариантов действий в Замке Неритар, и события могут пойти во многих направлениях. Вот ключевые моменты, которые следует иметь в виду при проведении этого эпизода.

- Резмир и Азбара Джос делают почти всё что угодно, чтобы избежать боя с вмешавшимися приключенцами⁵. У них есть более важные заботы, чем безопасность Замка Неритар и его обитателей. Если начинается битва, оба этих персонажа будут стремиться попасть к порталу под замком и телепортироваться к Талис Белой в охотничий дом (см эпизод 7). Подразумевается, что Резмир и Джос переживут этот эпизод, так что сделайте всё возможное чтобы это было так. Ничего страшного не случится, если они всё же не выживут, но будет намного лучше, если у них это получится.
- Драмморрер Серорожденный и Фарблекс Спаттергу потеряют всё, если враги культа захватят Замок Неритар; поражение стоило бы Серорожденному его кровно заработанного ранга в культе, а Спаттергу потеряет опору, с которой он надеется править болотом после того, как культ закончит использовать замок. Они сражаются до смерти, защищая замок (одновременно давая время Резмир и Джосу бежать). Несмотря на отвращение друг к другу, они понимают, что вместе они гораздо сильнее чем порознь. Как только битва начинается, они объединяют свои усилия и начинают сотрудничать.
- Лучшее место где Серорожденному и Фарблексу следует занять свои позиции зависит от развития событий; вам придется действовать по обстоятельствам. Возможно, их лучший ход против решительного штурма — это отход с боем через замок и спуск вниз в пещеры, где узкие проходы и гигантские жабы будут работать на них.
- Жаболюды многочисленны, но трусливы. Они сражаются, чтобы защитить Фарблекса, но если его нет в поле зрения, если, например, Фарблекс отступил в пещеры в то время как другие жаболюды сражаются во внутреннем дворе, то жабо-

что, потому что они мощные параноики. Изобретите лучше кого-то еще. В любом случае, столкновение с близнецами сейчас - это верная гибель для партии.

Посмотрите на параметры драконов в третьей редакции и не забудьте, что у них еще куча прислужников:
<http://archive.wizards.com/default.asp?x=dnd/wn/20040310a>

⁵ По факту они могут даже не попасться на глаза приключенцам, а жаль. При этом для сюжета хорошо, если боя с персонажами не будет. Но в удобный момент, например когда приключенцы будут смотреть на двор замка из одного из верхних этажей, они могут увидеть Резмир и тайца. При этом хорошо бы описать ее классный меч и маску дракона.

люды, которые поймут, что он бросил их, скорее всего, ускачут в болото и никогда не вернуться. Если Фарблекс убит, большинство жаболюдов сбегут сразу же.

- Людоящеры смелы, но они презируют жаболюдов. Если персонажи не привлекли на свою сторону людоящеров, то людоящеры твёрдо сражаются, пока они одни. Если жаболюды находятся неподалеку, людоящеры отступают, позволяя жаболюдам принимать на себя основной удар в бою и нести потери.
- Если персонажи привлекли людоящеров на свою сторону, то они охотятся на жаболюдов по всему замку, валят их на землю и безжалостно убивают. Если жаболюды убегают в болото, людоящеры преследуют их. Они становятся нерешительными при встрече с культистами, не потому, что они боятся культистов, а потому, что они не ненавидят их, и им нелегко дается восстать против этого союза.
- Культисты преданы культу, но не фанатично, и они рабочие, а не солдаты. Они будут храбро сражаться, когда Драмморрер Серорожденный ведёт их. Без него, культисты атакуют не скоординировано и не решительно. Их положение становится еще хуже, если они борются против восставших людоящеров. В этом случае, без подталкивающего их Серорожденного, они, скорее всего, забаррикадируются на верхних уровнях юго-западной башни или в библиотеке и попытаются переждать мясорубку.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К ЗАМКУ НЕРИТАР

То, как персонажи могут подойти к Неритар может повлиять на всё, что в нём произойдёт.

Трескучая Челюсть знает, где расположены посты людоящеров на расстоянии примерно полумили от замка. Если он с персонажами, он может помочь им не попасть в ловушку или засаду. Он переговорит с бью людоящерами охранниками, если персонажи позволяют ему. То, что он скажет им, зависит от того, какое мнение у него сформировалось о персонажах.

- Если Трескучая Челюсть не уверен в том, будут ли персонажи теми спасителями, на которых он надеется, то он скажет охранникам, что они культисты, приехавшие чтобы присоединиться к тем, кто уже в замке. Охранники без вопросов верят в эту историю и дают всем пройти.
- Если у персонажей сложились прочные доверительные отношения с Трескучей Челюстью, то он скажет охранникам, что персонажи - это великие воины, пришедшие чтобы уничтожить Культ Дракона, и что теперь настало время сделать их ход против жаболюдов. Вы можете либо сами решить, как охранники среагируют на это, или же пройти проверку Харизмы Сл 10 за Трескучую Челюсть. Если проверка успешна, то он убедил охранников. Если проверка неудачна, то персонажи не производят на них впечатление. Они не будут выступать против жаболюдов сейчас, но они и не будут мешать персонажам. Если результат равен 5 или ниже, эти охранники решают, что разговоры Трескучей Челюсти о восстании слишком опасны и нападают на него.
- Если персонажи не сделали ничего, чтобы завоевать доверие Трескучей Челюсти или они относились к нему не лучше, чем жаболюды, то он говорит охранникам, что персонажи несут одни неприятности, и людоящеры атакуют. Если Трескучая Челюсть не с персонажами, у них есть шанс обнаружить сторожевую заставу самосто-

ятельно. Персонажи с пассивным значением Мудрости (Восприятие) 15 или выше улавливают запах древесного дыма. Также пройдите одну проверку Ловкости (Скрытность) за людоящеров охранников, с преимуществом (у них было достаточно времени, чтобы скрыться). Сравните их результат с пассивным значением Мудрости (Восприятие) персонажей, чтобы узнать кто из персонажей заметил прячущихся людоящеров.

Если людоящеры остаются незамеченными, они посылают двух самых быстрых пловцов вперёд обходным путём, чтобы предупредить жаболюдов в замке. Еще два разведчика следуют за персонажами в то время как последние два остаются на своем посту и продолжают стоять на вахте.

СНАРУЖИ ЗАМКА НЕРИТАР

Замок Неритар был построен на суше, а затем глубокий, сухой ров был вырыт вокруг него. Когда болото расширилось и окружило стены замка, ров затопило до краёв. Теперь вся область заболочена, и большие лужи стоячей воды усеивают местность.

Замок был построен на выходящей на поверхность скале, поэтому его основание прочное и сухое даже спустя столетие после затопления. Спутанный кустарник и деревья растут в пределах двадцати футов от стен с трех сторон замка. Только передняя (южная) сторона замка свободна.

Жаболуды живут в забитых до отказа поспешно построенных хижинах из тростника.

Людоящеры живут в крепких просторных общих домах из тростника.

Что происходит снаружи замка?

Приключение описывает разные локации, но они статичные. Вот варианты того, что может помочь разнообразить исследование окрестностей замка:

1. Жаболуды тащут кого-то в культистских робах, он при этом кричит в ужасе: «Я член Культа! Отпустите меня, тупые твари!».
2. Ящеролуд и жаболуд поссорились, и сейчас, похоже, дерутся!
3. К северу от лагеря жаболудов сидит странно одетый торговец с маленьким прилавком, и продает странные магические вещи.
4. В лагере жаболудов прямо в воздухе открывается портал, из которого протягивается гигантский зеленый палец. Жаболуды падают ниц в благоговении. После этого портал вскоре закрывается.
5. Из Болота пришли мертвецы, и культисты вместе с ящеролудами и жаболудами отбиваются от них.
6. Ящеролуды проводят церемонию, чтобы ублажить Воарагамантара.

stivie

1. Причал

Полдюжины выдолбленных из дерева каноэ вытянуты на сушу из воды. От трех до пяти вёсел лежит на дне каждого из них.

Пять из них находятся в хорошем состоянии; у шестого сгнившее дно, и людоящеры никогда не используют его. Если персонажи будут садиться в каноэ в спешке, есть шанс, 1 из 6, что они сядут в гнилое. Оно начинает течь, как только его спустят на воду, и тонет через пятнадцать минут.

2. Загон для животных

Людоящеры держат здесь своих гигантских ящеров. Стена высотой 5 футов, изготовлена из прочных брёвен, вбитых в землю на расстоянии около шести дюймов друг от друга и связанных друг с другом с кручёным волокном. Ящерицы могут пе-

реносить или перетаскивать грузы, которые слишком тяжёлые для людоящеров, такие как крупные бревна или туши крокодилов. Их также используют, чтобы поднимать камни на зубчатые стены замка используя канаты и шкивы - технология, которая никогда не перестает удивлять людоящеров. В загоне всегда находится 2к4 **гигантских ящериц**. Они раздражительны и атакуют каждого, кто подходит в пределы досягаемости, если их укротители не находятся рядом, держа их под контролем. Если их отвязать, они скорее всего убегут в болото.

Если цель состоит в том, чтобы заставить ящериц бесчинствовать в лагере, кто-то должен сперва разозлить их. Потыкав их копьём через ограду можно добиться необходимого эффекта.

3. Общие дома

Людоящеры воины живут в таких общих домах.

Общие дома сделаны из камыша, связанного в длинные, толстые пучки и согнутого в виде перевернутых U-образных рёбер. Пространство между рёбрами заполнено переплетённым тростником и камышом. У каждого дома одна плетеная дверь по центру одной из торцевых стен. Техника строительства общих домов довольно изобретательна.

Людоящеры, возможно, технологически и отстающие, но они прекрасно адаптировались к своей среде обитания. Они показывают тот же самый строительный талант в своих ловушках и капканах.

Внутри, общие дома просторны и хорошо проветриваются.

Пол покрыт тростниковым ковром, а внутри сухо и просторно. Снаряжение висит на колышках на стенах, чтобы не класть его на землю. Людоящеры особенно осторожны с их новым стальным оружием, которое быстро ржавеет, когда подвергается воздействию влаги. Они наполняют небольшие каменные печи углями для обогрева. Они не используют открытых каминов, так как опасность от искр слишком высока.

Каждый из этих общих домов может вместить с комфортом двадцать пять людоящеров, или больше, но с некоторой теснотой. Когда Резмир впервые вел переговоры с людоящерами, они планировали переместить сюда всю деревню, и вели постройки соответственно. Когда жаболуды стали стекаться к замку, и когда реальное положение дел стало очевидным, воины поручили своим семьям остаться в деревне.

Таким образом, у замка у них гораздо больше места в общих домах, чем им необходимо. Персонажи, наблюдая за областью из укрытия и, судя исключительно по общим домам могут предположить, что более ста людоящеров живут у замка. такого количества людоящеров здесь не наблюдается даже близко. Трескучая Челюсть сможет объяснить это несоответствие, если он рядом.

4. Хижины

Жаболуды живут в грубо построенных хижинах.

Дюжина или больше хижин бессистемно раскиданы на болотистой почве. Каждая имеет форму слегка сплющенного купола. Дверные проемы открыты, но низкий короткий проход заставляет существ вползать в хижину. Хижины сделаны из камыша, сплетенного как сетка, с обильным слоем грязи, травы, и навоза, размазанного по всему этому. Грязь, болотная вода, и навоз заливает местность между хижинами и даже затекают в их низкие открытые дверные проёмы.



Интерьер хижин жаболюдов является полной противоположностью общим домам людоящеров: хижины мокрые, грязные, неряшливо сделанные и неприятно пахнущие. Полы не просто влажные; они представляют из себя месиво из грязи глубиной до 2х футов, поэтому жаболюды могут отдыхать здесь по-жабьи - сидя в грязи с лишь торчащими глазами.

У них нет понятий приватной жизни или личного пространства. В ночное время, они набиваются сюда буквально сидя друг у друга на головах, пока остается хоть немного места. Жаболюды не занимают какие-то конкретные хижины. Они спят в зависимости от того, какая находится ближе всего, когда они устанут, так что это нормально, когда несколько хижин ночью забиты, в то время как другие стоят совершенно пустыми.

Восемь **гигантских жаб** вразнобой прыгают между хижинами или тихо сидят в лужах стоячей воды. Эти существа были воспитаны жаболюдами из головастиков и не трогают их, но они нападают на любого другого, кто опрометчиво блуждает в пределах досягаемости их 15-футовых языков.

5. Ров

Мутная вода, окружающая стены замка, неотличима на первый взгляд от лужиц и ям со стоячей водой глубиной по бедро, расположенных по всей области, но она скрывает ров. Часть рва около юго-западной башни засыпана до уровня земли, но в других местах он от 30 до 40 футов в ширину, и до 15 футов глубиной. Мощёная дорога (1A) проходит над рвом, что может намекать на то, что вода может быть глубже, чем кажется. Любой, кто свалился в воду, привлекает внимание шести **крокодилов**.

6. Главные ворота

Это единственный вход в замок, которым пользуются. Когда замок был построен, пара крепких деревянных ворот с железной опускающейся решеткой закрывали этот 12 футов ширины и 10 футов высоты проход. Ворота никогда не закрываются; теперь их створки провисают на петлях так сильно, что усилия, с которыми их придется каждый раз закрывать, просто не стоят того, если конечно речь не идет о неминуемом нападении извне. Опускающаяся решётка подготовлена так, что она может быть скинута вниз резким рывком рычага (расположенного на верхнем этаже, область 2A), но с момента прошлого испытания механизм заржавел настолько, что ворота упадут лишь на 3 фута, а затем механизм заклинит.

ВНУТРИ ЗАМКА НЕРИТАР⁶

Наружные стены замка в среднем толщиной 10 футов. Внутренние стены также каменные, однако толщиной всего 1 или 2 фута.

Большинство строений внутри замка имеют несколько этажей в высоту. В описаниях, сначала пишется этаж области, а затем буква, так что, например, область 1L находится на первом этаже, 2L - на втором, и так далее. Если область не имеет записи о этаже, значит на этом этаже её нет.

⁶ Остальная часть эпизода написана с предположением, что персонажи станут выдавать себя за культистов. Учитывая все предыдущие сражения и прочие обстоятельства, маловероятно, что это будет очевидным решением для игроков, поэтому вы можете хотя бы как-то намекнуть, что вообще есть такой вариант, например Трескучая Челюсть может поделиться наблюдением, что персонажи в целом сошли бы за культистов.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

1А. БАРБАКАН

Барбакан является основной оборонительной позицией замка. Его охраняют круглые сутки десять **жаболоудов** и 1кб **гигантских лягушек**. Если происходящий где-то поблизости бой или что-то другое не нарушает их спокойствия, внимание этих стражников расслаблено.

Жидкая грязь покрывает каменный пол этой большой комнаты. Толстые доски лежат от ворот до мощеной дороги, создавая шириной 10 футов поднятый дощатый настил для культистов, которые не любят ходить по грязи как жаболоуды. Скользкая грязь делает эту область труднопроходимой для персонажей, кроме участка на досках. Здесь есть несколько грубо сделанных из бочек, поверх которых лежат доски, столов, а также небрежно сделанных скамеек для сидения. Столы и скамьи почти также покрыты грязью, как и пол.

В барбакане нет окон или бойниц на уровне земли. В дневное время, яркий свет заполняет область в пределах 20 футов от открытых ворот и открытого прохода к мощёной дороге. Во всех других местах, масляные лампы предоставляют лишь тусклый свет (так как жаболоуды их никогда не чистят).

Лестница ведёт вверх в область 2А.

1В. Мощёная дорога

Эта 180-футовая мощёная дорога пересекает ров и ведёт к внешнему двору замка. У неё нет крыши, так что защитники на верхнем этаже барбакана (область 2А) могут стрелять по нападающим на мощёной дороге. Небольшая оборонительная выпуклость, находящаяся вдоль восточной стены мощёной дороги, никогда не занята.

1С. Внешний двор

Почва здесь представляет из себя давно утрамбованную землю, однако участок земли перед казармами (область 1G) жаболоуды превратили в грязное месиво хлюпая своими ногами. В любой момент времени, во внешнем дворе находится 1кб-1 **жаболоудов** и 1кб-1 **людоящеров**. Людоящеры, вероятнее всего, будут работать (тренировать гигантских ящериц), в то время как жаболоуды будут бездельничать, либо отдавать приказы людоящерам.

1D. Внутренний двор

Изначально, проход между внешним и внутренним двором мог закрываться тяжелыми деревянными воротами, но они уже давно развалились на куски и их так и не заменили. Внутренний двор круглые сутки патрулируется тремя сторожевыми дрейками. Они нападают на любого, кого не знают либо кого не сопровождает кто-то, кого они знают.

1E. Северо-западная башня

Дверь в этой башне сорвана с петель, и лежит на земле. Изначально пол в этой комнате был деревянный с ямой под ним для пленников. Сейчас деревянный пол полностью сгнил, и яма заполнена почти до уровня земли мусором и грязью.

Когда эта башня строилась, здесь, должно быть, был деревянный пол, который скрывал тюремную яму под ним. Теперь пола нет, а темница превращена в мусорную яму и туалет, заполненный вонючим мусором и болотной водой всего в нескольких футах ниже уровня дверного проема. Доски верхнего этажа сильно прогнили и частично обрушились. Через зияющие отверстия во втором этаже вы можете увидеть, что третий этаж всё еще находится в хорошем состоянии. Но, чтобы добраться до каменной лестницы, ведущей вверх вдоль наружной стены, вам придётся пересечь 10 футов неопишуемой мерзости.

В яме живет **отидж**, который потребляет большую часть мусора замка. Когда персонажи приходят, он сидит в навозе тихо и неподвижно, благодаря чему обнаружить его невозможно, если персонажи не станут тыкать в дурно пахнущий мусор шестами. Если кто-то вступит в навозную воду или будет перескакивать на ступени, отидж набросится своими щупальцами.

Схваченные персонажи будут втянуты в яму, где, наряду со опасностью быть растерзанным отиджом, есть дополнительная опасность - утонуть. Можно с уверенностью предположить, что персонажи, входя в эту башню наберут большой глоток чистого воздуха, но атака отиджа может выбить его из них.

Позвольте атакованному персонажу пройти спасбросок Телосложения Сл 5 плюс урон, нанесённый атакой щупальцем отиджа. Успешный спасбросок означает, что у персонажа полные легкие воздуха, в тот момент, когда его втянули в навозную воду и он может задержать своё дыхание на 1 + модификатор Телосложения минут, но не менее 30 секунд (5 раундов).

Провал означает, что лёгкие персонажа опустошены, и персонаж теряет сознание в конце своего хода после количества раундов, равному модификатору Телосложения персонажа, если персонаж до этого не вырвется из захвата отиджа. Смотрите правила удушения в Книге Игрока.

1F. Конюшня

Сильнейшие, наиболее свирепые гигантские ящерицы находятся здесь, а не в открытом загоне (область 2), чтобы защитить их от укусов и царапин, которые постоянно происходят в общем загоне. Эти ящерицы используются в качестве верховых животных людоящерами во время длительных патрулей. Стойла, изначально построенные для лошадей, были увеличены чтобы вмещать зверей (восемь **гигантских ящериц**). Обычно сонные существа начинают раздражаться, когда незнакомцы входят в конюшню.

Если персонажи задерживаются более чем на минуту, двое ящериц начинают хлестать хвостами стены. Остальные быстро подхватывают этот шум, и в течение двух минут, все начинают биться в стены и орать. На этот шум сбегаются четыре **людоящера**, дрессировщика гигантских ящериц. Людоящеры оказывают успокаивающее влияние на гигантских ящериц, но если они вмешиваются, то встревоженные ящерицы разламывают свои стойла и нападают на всё в конюшне.

Лестница в юго-восточном углу ведёт на чердак над конюшней.

1G. Нижние казармы

Это большое сооружение было построено для размещения здесь гарнизона замка. Фарблекс и избранные им жаболоуды головорезы заняли это место себе. Фарблекс редко бывает здесь, но в течение дня, двенадцать **жаболоудов** отдыхают в местной

грязи. Это число удваивается ночью.

Если персонажи заходят в казармы в дневное время, зачитайте вслух текст ниже. Если же они прокрадываются или заходят посреди ночи, измените и перефразируйте это соответствующим образом.

Двенадцать жаболюдов подозрительно смотрят на вас из комнаты, которая однажды скорее всего была чистой казармой. Сейчас она почти без мебели, большая часть пола измазана грязью, а вонь жаболюдов пронизывает всё.

Если жаболюды предполагают, что персонажи культисты, они терпят их присутствие здесь, на нижнем этаже казармы. Они не позволят никому подниматься вверх, и они не будут принимать приказы от тех, кого они не знают и не признают. Если в этой области начинается бой, жаболюды из верхнего уровня (область 2G) спускаются по лестнице и вступают в бой в третьем раунде.

Три забрызганные грязью сундука спрятаны в укромном месте под лестницей. Они содержат большую часть накопленной жаболюдами оплаты. Дралморрер Серорожденный платит им предметами из награбленных сокровищ, которые он считает слишком дешевыми или безвкусными, чтобы включать их в сокровища, собираемые для Тиамат. Сундуки содержат сотни предметов, изготовленных из меди и олова, и которые инкрустированы небольшими или поврежденными полудрагоценными камнями.

Три сундука вместе содержат 30000 мм, 50 см, и ювелирные изделия (медные и оловянные с декоративными или полудрагоценными камнями) на сумму 350 зм, что в общем 700 зм. Их общий вес составляет более 500 фунтов: 305 фунтов монет плюс еще 200 фунтов ювелирных изделий.

В одном сундуке, заваленный всей этой медью и оловом, лежит небольшой ящик из красного дерева, содержащий два зелья лечения и один флакон масла эфирности, незамеченный культистами во время сортировки.

II. КУЗНИЦА И АРСЕНАЛ

Строители Замка Неритар построили это помещение для кузнецов, которые будут создавать и поддерживать в рабочем состоянии броню и оружие, необходимое защитникам замка.

Большой кузнечный горн занимает центр этой комнаты, в которой приятное тепло поддерживается благодаря слою тускло тлеющих в горне углей. Полдюжины людоящеров работают у горна, но не похоже, чтобы они много достигли. Разная амуниция для кузнечного дела разбросана по комнате, и множество очень плохо сделанных металлических предметов свалены в кучу в северо-западном углу.

Несколько месяцев назад, Дралморрер Серорожденный решил запустить кузницу. Он презирает Фарблекса и жаболюдов, и предпочел бы иметь дело исключительно с людоящерами, если бы они смогли преодолеть уныние, охватившее племя, после того как Фарблекс убил их шамана, Призывающего Солнце.

Серорожденный полагает, что освоение такого передового ремесла как металлообработка могло бы вселить в людоящеров ожившее чувство гордости. Возможно, он прав, но до сих пор людоящеры показали мало способностей к ремеслу. Им, однако нравится греться теплом кузницы, и они научились отлично ухаживать за своим новым оружием, даже если они и не могут произвести себе ещё.

Шесть **людоящеров** в кузнечной комнате не будут нападать, если на них не напасть первыми.

Они пытаются сделать железный наконечник для копья из остатков изломанных доспехов, но у них выходит что-то больше похожее на лопату, чем на лезвие. Они внимательно слушают, если персонажи дают советы, но не показывают никаких признаков понимания того, что им говорят.

III. КОМНАТА ДЛЯ ДЕЖУРНЫХ ЛЮДОЯЩЕРОВ

Двадцать **людоящеров**⁷, отобранных Дралморрером Серорожденным для службы в качестве вспомогательной охраны, используют эту северо-восточную башню как свои казармы. Эта комната в дневное время является комнатой дежурных. Когда они не упражняются со своим оружием, людоящеры проводят свое время в этой комнате развлекаясь игрой, тренируясь и рассказывая истории о счастливых временах. Серорожденный поддерживает этот отряд как страховку на случай предательства со стороны Фарблекса и жаболюдов.

Как охранники в любом другом месте замка, эти предполагают, что незнакомцы это новоприбывшие культисты, если у них нет оснований думать иначе (например, вид оружия незнакомцев, с которого стекает кровь после недавнего боя может быть одной из таких причин). Они не будут нападать, если их не спровоцировать, но они никому не позволят подняться вверх или зайти в области 1J и 1K без веской причины.

IV. СПАЛЬНЯ ЛЮДОЯЩЕРОВ

Десять наиболее главных людоящеров отдыхают в этой камере, потому что эта комната получает больше тепла от кузницы (область 1H), чем комната 1K. Они спят на тростниковых лежаках, разбросанных по полу без какой-либо системы, и каждый держит своё скудное имущество под своей «постелью». Несмотря на отсутствие порядка, комната чистая и сухая. Она пустует в течение дня, но десять **людоящеров** спят здесь ночью.

V. СПАЛЬНЯ ЛЮДОЯЩЕРОВ

Десять людоящеров охранников спят в этой комнате. Они - менее доминантная половина людоящеров, охраняющих Серорожденного, и поэтому их отправили в эту спальню, так как эта комната получает меньше тепла от кузницы (область 1H), чем получает комната 1J.

Они спят на тростниковых лежаках, разбросанных по полу без какой-либо системы, и каждый держит своё скудное имущество под своей «постелью». Несмотря на отсутствие порядка, комната чистая и сухая. Она пустует в течение дня, но десять **людоящеров** спят здесь ночью.

VI. ЧАСОВНЯ

На протяжении многих лет эта часовня была посвящена нескольким различным божествам, в зависимости от того, кто управлял замком. Теперь это храм Тиамат, украшенный красивой деревянной статуей королевы драконов сделанной людоящерами. Статуя сделана на удивление хорошо, хотя большинство обликов Тиамат скорее похожи на людоящеров, нежели на драконов. Потайной отсек, находящийся под головой чёрного дракона Тиамат, содержит кинжал яда. Он может быть найден при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Только Резмир и несколько людоящеров (включая Трескучую Челюсть), которые вырезали статую, знают о кинжале.

⁷ Эррата сменила число монстров с 12 на 20.

Культисты благоговейно перед Тиамат, но не поклоняются ей, поэтому часовня редко используется для чего-либо, что можно было бы назвать религиозным обрядом или мессой. Вместо этого, отдельные культисты или их небольшие группы иногда уединяются здесь для спокойного размышления о том, как мир будет страдать, когда Королева Драконов вернётся.

1M. Кладовая

Весь мусор из часовни - сломанные табуретки, гнилые алтарные ткани, ржавые иконы - сбросили в эту комнату, когда культисты пришли сюда. Ничего ценного здесь нет.

1N. Дом священника

Изначально это было жилое помещение священника этого замка, в котором находилось множество прочных шкафов для хранения облачения и религиозной атрибутики. Все шкафы были взломаны и разграблены давным-давно. Четыре **драконьих когтя** (смотрите приложение В) заняли эту комнату и превратили её в свои жилые помещения. Они присматривают за библиотекой в области 2N.

1O. Коридор Лучников

Это длинный коридор с видом на мощёную дорожку через бойницы. В случае нападения, лучники могут занять позиции здесь. Культисты совсем его не используют, и помимо паутины здесь ничего нет.

1P. Кухня

Пищу для культистов готовит в этой кухне повар дварф и два его помощника человека (**простолюдина**). Повара **дварфа** зовут Тарм Тармзид. При возможности, он горько жалуется на недостаток ингредиентов для хороших блюд. Все, что он получает - это добычу людоящеров охотников и собирателей, чьи представления о том, что съедобно, а что нет, совсем не совпадают с представлениями Тармзида.

1Q. Большой зал

Культисты едят и делают большую часть своих дел в этом высоком и просторном зале. Восточный конец зала используется для общения и как столовая. Западную половину занимает контрабанда, которую принесли из Карнатского Яма, и здесь её осматривают, очищают, сортируют и перепаковывают перед тем, как отнесут к порталу под юго-западной башней.

Столы в этой половине зала покрыты драгоценностями. В юго-западном углу комнаты находится импровизированная столярная мастерская, где культисты делают новые сундуки и ящики для хранения награбленного. Если у персонажей будет возможность порыться во всём этом и посчитать добычу, то они найдут 450 зм, 520 см, 80 пм, 22 полу-драгоценных камня (5 x 35 зм, 6 x 45 зм, 6 x 55 зм, 4 x 65 зм, 1 x 80 зм) и зелье большого исцеления. Как вариант, вы можете создать свой собственный клад экспертного уровня.

До тех пор, пока все культисты живы, украсть что-либо будет невозможно. В течение дня здесь всегда находится двенадцать **культистов** (в ранге последователей), работающих в Большом Зале и четыре **драконьих когтя** (смотрите приложение В) присматривающих за ними. Большинство культистов это люди, однако среди них есть представители всех рас. Точное их соотношение не имеет значения.

Если что-либо случается в Большом Зале, все в

пределах слышимости реагируют на шум и крик. Культисты из юго-западной башни и сторожевые дрейки из внутреннего двора появляются в начале третьего раунда, а жаболюды или людоящеры со внешнего двора прибывают в начале четвертого раунда.

Ночью два **сторожевых дрейка** (см приложение В) спят в Большом Зале, а третий **сторожевой дрейк** патрулирует зал и внутренний двор. Даже спящие сторожевые дрейки находятся в нормальном состоянии бдительности.

1R. Юго-западная башня - Вестибюль

Болотная вода просачивается в эту комнату через трещину в фундаменте создавая на каменном полу заводь глубиной в дюйм и наполняя воздух приторной заплесневелой вонью. Культисты проложили проход из досок по полу, для того чтобы можно было пройти между двумя дверными проемами не замачивая ног. Эта комната не используется ни для чего, кроме как прохода между областями 1Q и 1P.

1S. Вход в подземелье

Небольшая лужа из зоны 1R не распространяется в эту комнату, но запах сюда доходит. Из-за этого, культисты используют эту камеру только в качестве доступа к другим областям.

Наиболее важная особенность этой комнаты — это лестница, которая ведет вниз к пещерам под замком. Она находится прямо под лестницей, ведущей на второй уровень башни. Вход ни на одну из лестниц не преграждается дверями. Дверь в область 1T закрыта, но не заперта.

1T. Неиспользуемая комната

Эта комната влажная и покрыта плесенью, хоть и не затоплена. Культисты не используют её из-за сырости, поэтому гигантские многоножки переместились сюда и устроили здесь своё логово. Тот, кто открывает дверь и входит в комнату становится мишенью десяти **гигантских многоножек**.

Если персонажи делают вид, что они посланы культом в качестве подкрепления, им отведут эту комнату в качестве жилья. Их первой задачей будет избавиться от многоножек, убрать течь, и вообще сделать комнату пригодной для проживания.

1U. Вход в главную башню

Вход в основную башню замка возвышается на три ступени выше уровня внутреннего двора. Преграждающая вход толстая деревянная дверь в хорошем состоянии, но она никогда не закрыта на замок или засов при обычных обстоятельствах.

Входная комната представляет из себя уменьшенную версию Большого Зала, с несколькими столами и скамейками, которые редко используются. Спиральная лестница ведет на второй этаж.

1V. Западная гостевая комната

Как правило, эти комнаты не используются, но Азбара Джос в данный момент занимает их. В них достаточно тепло и комфортно. Джос будет находиться здесь, когда он не совещается с Резмир в областях 1U, 2N или 3L. Джос все свои по-настоящему ценные вещи носит с собой. Единственное, что он оставляет в этих комнатах это свою одежда и книгу заклинаний для путешествий, которая заперта внутри сундука из красного дерева с серебряной инкрустацией. Замок может быть открыт при успешной проверке Ловкости Сл 15, но если результат броска меньше 20,

то при взломе срабатывает защитная магия с таким же эффектом, как и заклинание кислотная стрела Мелфа; кислотная стрела поражает того персонажа, который открыл сундук и причиняет 4к6 урона кислотой сразу же плюс еще 4к6 урона кислотой в конце следующего хода персонажа. Урон уменьшается в два раза, если персонаж делает успешный спасбросок Ловкости Сл 15. Открывание сундука ключом автоматически обезвреживают ловушку; Джос носит ключ на шнурке на шее.

ВТОРОЙ ЭТАЖ

2А. ВЕРХНИЙ БАРБАКАН

Хотя здесь и гораздо чище, чем на нижнем уровне, верхний уровень барбакана всё равно в беспорядке. Грязные перепончатые следы жаболюдов тянутся вверх и вниз по лестнице и расходятся по всему полу. В этой области днем и ночью находится девять **жаболюдов**, но в ночное время, они, как правило, спят на посту.

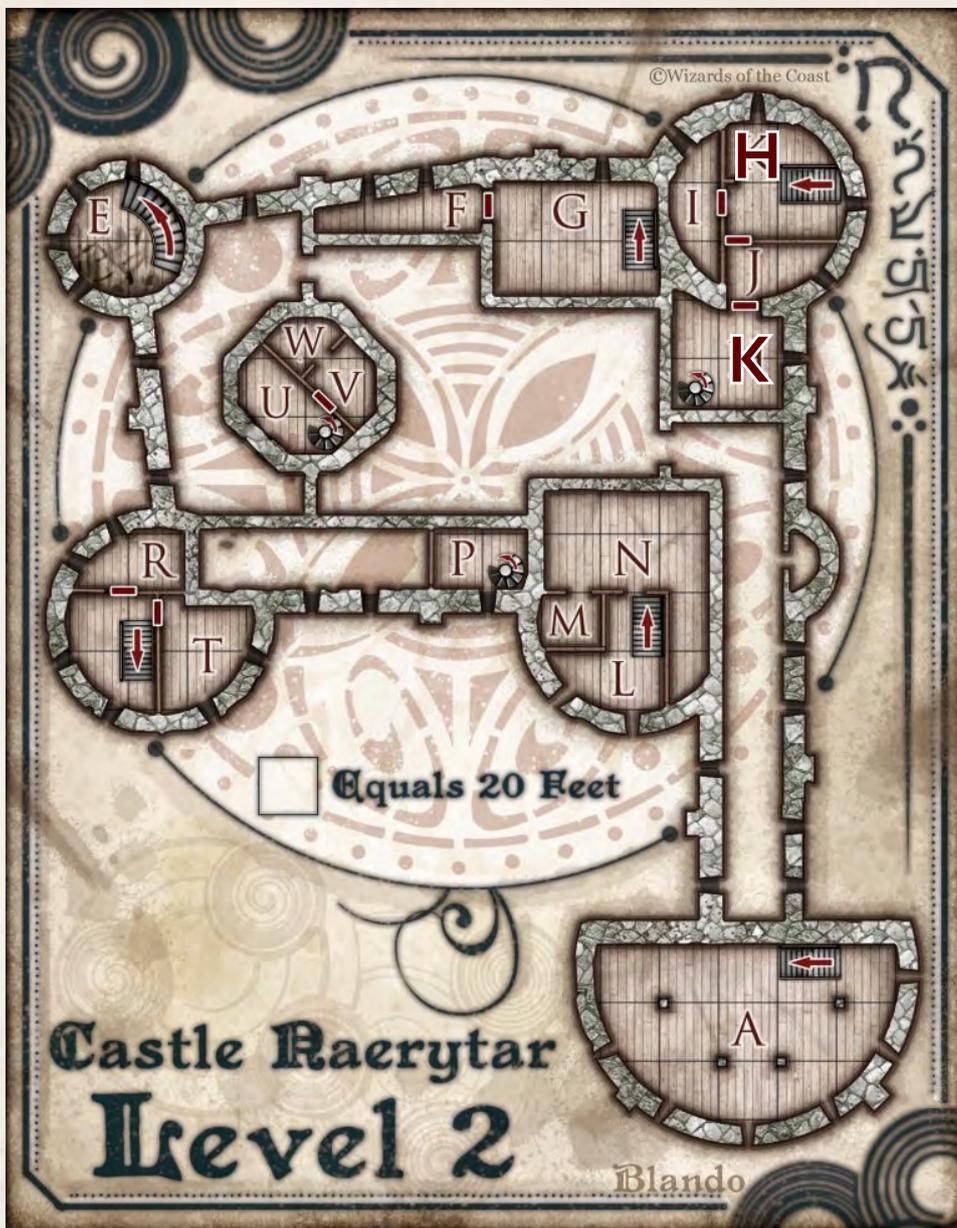
Этот уровень барбакана без крыши. Сотни размером с дыню камней сложены возле бойниц для метания по головам нападающих. Многие груды камней развалились, и жаболюды слишком ленивы для того, чтобы снова сложить их.

Мощёная дорога как на ладони для лучников, расположенных в задней части барбакана, но жаболюды редко смотрят в ту сторону.

Главной особенностью этой области является сигнальный барабан, вырезанный из огромного полого бревна. Этот барабан слышен на мили вокруг, когда в него энергично бьют. Жаболюды могут простучать множество различных сигналов: они могут призвать патрули и добытчиков обратно к замку, пробудить лагерь, указывать время приёма пищи, объявлять об изменениях караула, и также есть звук общей тревоги, на тот случай, если замок однажды атакуют. Барабан слышен примерно шесть раз в течении обычного дня, и каждый, кто живет в замке, знает значения различного барабанного боя. Персонажи не узнают значений пока не расспросят кого-нибудь.

2Е. СГНИВШИЙ ПОЛ

Второй уровень северо-западной башни находится в плохом состоянии. В тех местах где доски практически полностью сгнили или обвалились в навоз под ними, зияют большие дыры, а те половицы, которые остались, вряд ли в состоянии выдержать вес человека. Балки по-прежнему прочные, но они покрылись скользким грибок и плесенью. Необходима успешная проверка Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы пройти этаж по балкам без того чтобы



Поскользнуться и упасть в тот ужас в области 1Е.

Напротив, у южной стены башни, находится запертый сундук. Замок можно вскрыть набором воровских инструментов при успешной проверке Ловкости Сл 10. В сундуке 1825мм, 54см и пара вычурных золотых серег, которые будут стоить еще 10зм, если их переплавить в золото. Сундук был оставлен предыдущими обитателями замка, когда они покидали это место и сочли, что сундук не стоит того, чтобы пыхтеть и стаскивать его по лестнице вниз.

Каменные ступени идут по внешней стене башни и к маленькой, 3 на 3 фута, каменной площадке, и продолжают дальше, на третий этаж. Персонажи не упадут, если не будут подходить к краю лестницы или площадки.

Уходящая в потолок часть лестницы закрыта люком, запирающимся обычной завёрткой. На люке также нанесено предупреждение, но из-за того, что оно было нанесено мелом около века назад, оно практически невидимо. Заметить его можно при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Если метка мелом замечена, то любой, кто умеет читать на дварфийском, может успешно интерпретировать ее как предупреждение о сильной нежители, обитающей в комнате за люком.

Приключенцы нанесли руну здесь несколько десятилетий назад после столкновения со спектрами в зоне 3Е.

2F. ЧЕРДАК КОНЮШНИ

В лофте над конюшной ящеролуды хранят связки тростника, используемого как подстилка в стойлах гигантских ящериц. Кроме тростника и пары летучих мышей тут ничего нет.

2G. ВЕРХНИЕ КАЗАРМЫ

Фарблекс Спаттергу (см. Приложение В) и его личная охрана из десяти **жаболюдов** используют этот этаж казарм как свой личный. Кроме них заходить сюда никому не положено, включая культистов. Даже Резмир и Серорожденному здесь особо рады не будут.

Жаболуды всегда находятся здесь ночью, но днем на страже сокровищ стоят только двое, а Фарблекс проводит большую часть своего времени в гигантском инкубаторе головастиков под замком. Эти два стражника никому не доверяют, и у одного из них имеется горн из крокодильей кости, которым он подымет тревогу в случае неприятностей.

Как и во всех других занимаемых жаболудами помещениях, здесь полнейший бардак, по полу разбросаны тростниковые циновки, грязные корзины и кости животных.

В юго-восточном углу комнаты находится большой надежный сундук, замотанный цепями и закрытый на навесной замок. Замок можно вскрыть воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл 12. Внутри доля сокровищ Фарблекса: серебряные и электрумовые украшения, ручные зеркала, гребни, заколки и брошки с полудрагоценными камнями, всего на сумму около 1376 зм. Большинство серебра почернело от налета. В цивилизованных местах подобные предметы обычно можно встретить на женском косметическом столике или прикроватной тумбе.

Так Дралморрер Серорожденный потихоньку потешается над Фарблексом, который не осознает, что ему подсовывают одни только женские вещи, потому что не имеет ни малейшего представления о цивилизации или моде дворянок.

2H. АРСЕНАЛ

До того, как замок был заброшен, здесь хранились доспехи, оружие и сотни стрел. Металл проржавел в пыль, стрелы искривились и теперь бесполезны, а кожа доспехов была огрызена крысами и прочими вредителями. Теперь здесь находится неофициальная штаб-квартира ящеролудов замка. Ни жаболуды, ни культисты сюда не заходят.

Арсенал - самое тёплое место замка благодаря теплу, поднимающемуся из горна (зона 1H). Ящеролуды, живущие в замке, собираются здесь (обычно по ночам), чтобы обсудить ситуацию и дальнейшие действия. Рассматриваемые варианты - принять судьбу прислужников Культа Дракона, напасть на жаболудов в славной, но самоубийственной атаке, или выжидать, пока не появится шанс на победу.

Собранное ящеролудами новое оружие они прячут под кучей ржавого, прогнившего оружия, которому уже несколько веков. Несколько минут рытья в этой рухляди позволяют обнаружить две связки острых, чистых клинков для коротких мечей, кинжалов и копий, аккуратно обернутых в промасленную ткань.

Если только ящеролуды не собрались здесь в данный момент, здесь обычно пусто. Ящеролуды редко собираются в те моменты, когда это кто-то может заметить, чтобы избежать подозрений и не вызывать любопытства, что находится в «неиспользуемой» комнате над кузницей.

2I, J, K. СВОБОДНЫЕ КОМНАТЫ

Дралморрер Серорожденный отвел всю северо-восточную башню ящеролудам, но они обитают преимущественно на первом этаже. Помещения на втором этаже не содержат ничего ценного или примечательного.

Однако, если персонажи пошарят по второму этажу, то тем из них, у кого значение пассивной Мудрости (Восприятие) 15 и больше, в глаза бросается, что двери между зонами 2H, 2I и 2K открываются и закрываются плавно и бесшумно, в отличие от большинства других дверей в замке, которые сильно скрипят на ржавых петлях. Ящеролуды следят, чтобы петли у этих дверей были хорошо смазаны, чтобы можно было ночью пробираться в зону 2H, не разбудив жаболудов в казармах (зоны 1G и 2G)

Лестница, ведущая в зону 3I, оканчивается люком. Он не заперт, но между ним и косяком было вбито пара железных клиньев, чтобы люк не открывался. Чтобы открыть его потребуется либо успешная проверка Силы Сл 10, либо десять минут аккуратного вытаскивания клиньев. Если дверь открывается силой, то, если их не ловить, клинья падают вниз и с громким звоном катятся вниз по ступеням.

Если персонажей схватят, их помещают в комнату 2J.

2L. ВНЕШНЯЯ БИБЛИОТЕКА

Дралморрер Серорожденный переоборудовал второй этаж капеллы под библиотеку. В этой комнате, куда приводит лестница снизу, находится пара ящиков и сундуков с книгами из последней партии сокровищ, которые еще не распаковали и не каталогизировали. В остальном комната пуста.

2M. ЧИТАЛЬНАЯ КОМНАТА

Маленький столик и пара стульев - единственная мебель в комнате.

2N. БИБЛИОТЕКА

С тех пор, как первая партия сокровищ прошла через Неритар, Дралморрер Серорожденный стал изымать из прибывающих партий все книги, пергаменты, таблички и прочие письменные источники, которые были ему интересны. При этом ему хватает не присваивать всё это себе, он отправит библиотеку в сокровищницу Тиамат, когда работа в замке Неритар будет подходить к завершению.

А до тех пор он хранит всю эту литературу в замке, чтобы изучать ее, тем самым отвлекаясь от окружающего тлена и уныния. Резмир знает об этом всём и одобряет такое использование книг на условии, что все они будут переправлены в сокровищницу перед прибытием Тиамат.

Серорожденный собрал впечатляющую библиотеку. Она содержит более сотни книг, фолиантов и манускриптов, относящихся к истории Побережья Меча, естественной философии, математике, астрономии, магии и разные теоретические работы по альтернативной реальности, времени, подпространственному перемещению.

Это собрание было бы бесценным дополнением для любой библиотеки или для коллекционера в Глубоководье, если забрать их до того, как их увезут культисты или испортят жаболуды.

Книги и манускрипты хранятся на деревянных полках, сколоченных культистами из собранной там и сям древесины.

Один **драконье крыло** (см. Приложение В) и четверо **культистов** (послушников) проводят здесь большую часть времени, упорядочивая книги.

2Р. КУХОННАЯ КЛАДОВКА

Предметы, которые периодически, но не постоянно, требуются в кухне (зона 1Р), складываются здесь вместе с нескорпортящимися продуктами типа масла для готовки, зерна, сыра, вина и солонины.

2R. СПАЛЬНЫЕ КОМНАТЫ КУЛЬТИСТОВ

Здесь спят культисты низшего ранга. Ночью здесь находится пять **культистов**, а в остальное время комната пустая за исключением их тростниковых матрасов и простейших личных вещей в деревянных сундучках. Небольшой каменный очаг в зоне 2Т дает немного тепла.

2Т. СПАЛЬНЫЕ КОМНАТЫ КУЛЬТИСТОВ

Ночью здесь спят семь **драконных крыльев** (см. Приложение В). В остальное время здесь пусто за исключением их тростниковых матрасов и нехитрых пожитков в деревянных сундуках. Небольшой очаг согревает эту комнату.

2У. ГОСТИНАЯ ДРАЛМОРРЕРА СЕРОРОЖДЕННОГО

Второй ярус башни полностью занимает Дралморрер Серорожденный. Эта комната представляет собой смесь кабинета и гостиной, которую обогревает небольшой очаг у западной стены. В комнате есть письменный стол, большой набивной стул, а к очагу пододвинута скамья, а в остальном комната пуста.

2V, W. СПАЛЬНЯ И ГАРДЕРОБНАЯ СЕРОРОЖДЕННОГО

Зона 2V - спальня Дралморрера Серорожденный, обставленная кроватью, задрапированный ковром стол с раковиной и туалетными принадлежностями (гребень, щетка, мыло, туалетная вода), и банкеткой. Большая часть комнаты застелена половиками. Ворон в большой клетке при появлении незнакомых людей начинает так громко каркать, что этот звук может разбудить и привести сюда культистов из зон 2R и 2Т.

Серорожденный редко находится здесь за исключением тех моментов, когда спит, готовится ко сну или, когда он только проснулся.

Помимо одежды эльфа и его личных вещей здесь есть небольшая запирающийся ларец, он спрятан под одной из половиц под ковром. Ее сразу заметно если убрать ковер, а иначе ее не увидишь.

В ларце находится заначка Серорожденного на экстренные ситуации: 200 зм, 200 см и 10 драгоценных камней стоимостью по 100 зм каждый. Ларец открывается ключом, который Серорожденный носит на поясе, либо воровскими инструментами при успешной проверке Ловкости Сл 15.

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

Многие помещения в верхних частях замка не используются культистами, и некоторые из них все еще служат логовом для опасных существ, которых там заперли вместо того, чтобы зачистить помещение.

3Е. КОМНАТА СПЕКТРОВ

Спустя несколько лет после того, как строитель и первоначальный владелец замка покинул его, он

был занят полностью женской школой звездочетов под названием Академия Звездочетов. Спустя несколько месяцев после прихода сюда этих астрологов они были перебиты собственной предводительницей.

Несколько обитательниц были убиты как раз в этой верхней комнате северо-западной башни замка особо ужасным образом. Они все еще находятся здесь в форме трех **спектров**⁸, обитающих в башне. Они тихо покоятся, игнорируя всё и всех в замке, пока кто-то не откроет люк и не зайдет в помещение.

В помещении находится большой стол и звездные карты в свитках на полках по стенам. На полу распластаны три тела, от времени превратившиеся в пыльные кости в истлевшей одежде. Как только кто-то входит в комнату они подымаются в виде спектров и атакуют.

Они продолжат погону везде в замке, но не покинут его. Они будут атаковать других живых существ, если не смогут достать тех, кто потревожил их покой, но предпочитают атаковать именно вторгшихся в их логово личностей.

Большинство из бумажных карт звездного неба рассыпаются в прах при прикосновении, но три из них все ещё достаточно прочны и их можно забрать. Одна из них была нарисована на пергаменте, вторая на глиняном диске, а третья выцарапана на тонком листе меди. Каждую из этих карт можно продать за 700 зм астрологу в Глубоководье или другом крупном городе.

3G. НЕИСПОЛЬЗУЕМОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Первоначально этот уровень казарм использовался как хранилище и для тренировок в плохую погоду. Несколько чучел и мишеней все еще находятся в комнате, но, если их интенсивно использовать, они очень быстро развалятся.

3H, I, J. ЛОГОВО ПАУКОВ.

Верхний уровень северо-восточной башни - логово пяти **гигантских пауков**. По ночам они охотятся на болоте, а днём находятся в башне, возвращаясь через дыру в крыше. Пауки ведут себя осторожно, поэтому никто никогда не видел, как они приходят и уходят. Ящеролюды знают о них, но никому о них не говорили.

Помещение не опутано паутиной, но кости многих животных, включая жаболюдов, разбросаны по полу. Пауки гнездятся в глубоких тенях между потолочных балок и получают преимущество на проверки Ловкости (Скрытности), когда находятся там.

Люк ведет на лестницу к зоне 2К и закрыт с помощью двух железных клиньев, вбитых между люком и косяком. Сммотри описание зоны 2К относительно того, как его открыть и что при этом произойдет.

Люка достаточно, чтобы не пускать пауков на нижние уровни замка, так как у людоящеров и пауков сформировалось негласное взаимопонимание относительно того, что лучше оставить друг друга в покое. Это не распространяется на чужаков типа персонажей.

3L. КАБИНЕТ РЕЗМИР.

Третий этаж старой капеллы переоборудован в покои Резмир, Говорящей с Драконом. Сюда никто не заходит, даже если Резмир отсутствует несколько декад или месяцев подряд.

Мебель во всех четырех комнатах шикарная - это разительный контраст с остальным замком. Вся

⁸ Количество спектров в соответствии с эрратой.



остальная мебель была построена прямо здесь, в замке, но мебель Резмир была сделана в мастерских лучших столяров и обивщиков Фаэруна. Она была привезена сюда через портал, ведущий к дому Талис Белой.

Это переднее помещение служит Резмир кабинетом. В нем есть письменный стол, несколько маленьких столов, на которых стопками сложены отчеты и инвентарные ведомости, и четыре красивых, но неудобных деревянных стула. Вверху лестницы по обеим ее сторонам стоит две резные статуэтки черных драконов. Серьезный коллекционер заплатит за пару 3000 зм. Они три фута высотой и каждая весит 400 фунтов.

Среди бумаг на письменном столе находятся записки, описывающие портал под замком и как его использовать, включая командное слово («Драззир»).

3М. Гостиная Резмир

Это помещение служит гостиной, обставленной удобными мягкими стульями, набивными банкетками и двумя небольшими обитыми сукном столиками. Резмир не принимает гостей, так что эта комната служит только ей одной.

3Н. Спальня Резмир

Большую часть комнаты занимает большая кровать, два гардероба, стоячее зеркало и стенд с комплектом чешуйчатого доспеха. Один из гардеробов занят одеждой. В другом, на дверцах которого изображен пятиглавый дракон, висит официальное

облачение Резмир как культиста - пурпурные робы, плащи, мантии и много других обозначающих ранг регалий, но не Маска Черного Дракона. Так как Резмир- полудракон, вряд ли ее одеяния и броня подойдут кому-нибудь еще.

Гардероб с культстскими регалиями защищен ловушкой. Ее можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 20. В таком случае ее можно автоматически обезвредить медальоном с когтями, принадлежащим Резмир, либо набором воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 20. Если гардероб открыть, не обезвреживая ловушку, или если проверка Ловкости будет неудачной, ловушка срабатывает.

Склянки с кислотой взрываются, нанося 25 (7кб) повреждений кислотой всем в зоне 3Н. Успешный спасбросок Ловкости Сл 15 позволяет снизить урон вдвое. Персонаж, который активировал ловушку, получает помеху на спасбросок. При этом уничтожается всё содержимое этого гардероба, а также большинство предметов в комнате, включая мебель и описанную ниже статуэтку дракона.

Один из немногих легко переносимых ценных предметов в комнате - это двухфутровая статуэтка черного дракона, сделанная из настоящих чешуек и когтей черного дракона, с рубиновыми глазами и бриллиантовыми зубами. Коллекционер даст за нее 4800 зм, и она весит всего лишь 20 фунтов. При неосторожном обращении она может повредиться, и тогда ее цена упадет до 1200 зм.

3О. Молитвенная комната Резмир

В этой комнате Тиамат уединенно поклоняется Тиамат. Комната пустая, единственное украшение - это стилизованное изображение пятиглавого дракона, поднимающегося из вулкана, нарисованное на задней стороне двери (так что его не видно, если только не зайти в комнату и не закрыть за собой дверь). У художника был очень ограниченный набор красок, да и талантом он не блистал, однако пять голов явно относятся к пяти разным цветным драконам.

3Р. Кладовка кухни

В этой комнате, примерно как в комнате 2Р, хранится всякая кухонная всячина, с тем отличием, что здесь держат только сухие продукты типа муки, сахара, сушеных овощей и фруктов, чтобы избежать необходимости затаскивать бочки с жидкостями вверх по лестнице.

3С. Спальня культистов

Культисты среднего ранга занимают весь верхний этаж башни. Ночью здесь присутствуют шесть **драконьих крыльев** (смотри Приложение В). В остальном здесь кроме тростниковых матрасов и личных вещей в деревянных сундуках ничего нет.

Небольшой каменный очаг немного согревает комнату. Дверь в комнату 3S всегда закрыта, но не заперта.

3S. НЕИСПОЛЬЗУЕМАЯ КОМНАТА.

Часть крыши и северо-западной стены обвалились, так что эта комната не для чего не используется. Дверь в зону 3R всегда закрыта, но не заперта.

3T. КАБИНЕТ КУЛЬТИСТОВ

Шесть культистов, живущих в комнате 3R, используют это помещение для изучения заклинаний и практики их произнесения. В комнате ничего нет, кроме трех письменных столов, трех стульев и таза с водой.

3U. ОБСЕРВАТОРИЯ

Звездочеты переделали верхний уровень башни в обсерваторию.

Наиболее интересное из их приспособлений - дальнотелескоп Иллюска, телескопообразное приспособление, полезное для наблюдения и изучения небесных тел, но которое также можно использовать как закливание магического глаза. В этом режиме через дальнотелескоп можно увидеть место на расстоянии до 50 миль от него. Настройка и фокусировка требует существенного опыта и навыков, а плачевное состояние прибора еще больше усложняет процесс.

И Резмир, и Серорожденный часто приходят сюда поизучать дальнотелескоп. Успехи эльфа были достаточно ограниченными, а вот Резмир разобралась, как им пользоваться. В течение прошлого года она использовала прибор для наблюдения за Воарагамантаром в его драконьем логове. Во время этих шпионских наблюдений ей удалось увидеть его тайного брата-близнеца.

Для защиты этого помещения Резмир привлекла четырех горгулий. День и ночь они сидят на четырех углах крыши башни, где их видно с земли, и откуда им самим видно через окна обсерваторию.

Только Резмир и Серорожденный знают, что горгульи живые. Если кто-либо зайдет в обсерваторию не в сопровождении одного из этих двух офицеров Культа, горгульи проникают в обсерваторию через люки в углах крыши и атакуют. На остальные вторжения горгульи не реагируют и не покинут своих мест без приказа Резмира, а она не отдаст такого приказа кроме как в самом экстренном случае.

Персонаж, обследующий обстановку в обсерватории, может распознать дальнотелескоп Иллюска при успешной проверке Интеллекта (Магии) Сл 15. После того, как персонажи поймут истинную природу предмета, для того, чтобы посмотреть через дальнотелескоп в удаленное место, требуется успешная проверка Интеллекта (Магии) Сл 15 и успешная проверка Ловкости (Ловкость Рук) Сл 15. Если проваливается проверка Интеллекта то персонаж не может найти требуемую локацию. Если проваливается проверка Ловкости, то изображение слишком нечеткое, и ничего нельзя понять. Если результат проверки ловкости будет 5 или ниже, то у дальнотелескопа отламывается важная деталь, после чего использовать его становится невозможно.

Когда персонажи обнаруживают его, дальнотелескоп наведен на логово Ваэраэндора. Это уникальная возможность узнать о тайне Воарагамантара.

Персонажи могут попытаться забрать устройство с собой. Дальнотелескоп очень громоздкий (примерно 40 фунтов дерева, латуни и кристаллов) и хрупкий (из-за кристаллических линз для фокусировки и чувствительных шестеренок в настроечном механизме). Что самое неудачное, почти два века он страдал от отсутствия обслуживания и воздействия агрессивной среды.

При малейшей неаккуратности он разобьется и

придет в полную негодность. Бригада механиков и ученых при терпеливой и кропотливой работе потенциально сможет вывезти дальнотелескоп из замка, но у приключенцев, работающих в спешке, нету на это ни малейшего шанса.

ПОД ЗАМКОМ

В пещеры под замком Неритар можно опасть через зону 1S. Вначале ступени гладкие и ровные, но по мере спуска под землю они становятся более грубо обработанными. Лестница петляет и опускается примерно на 20 футов, приводя в зону 1 на карте подполья. Это место в целом - владение жаболюдов, которые разводят гигантских лягушек в холодном озере. Фарблекс проводит здесь значительную часть времени вместе со своими телохранителями и множеством рабочих.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ПЕЩЕРЫ

По всем стенам стекают капли воды, а пол немного скользкий от влаги. Температура здесь всегда около 50 градусов Фаренгейта⁹. Дверей в пещере нет.

Потолки. Потолки в пещере высотой 10 футов если не указано иное.

Свет. Область 1 ярко освещена фонарями. В остальных областях света нет.

Звуки. Пещера наполнена слабыми звуками капающей воды, скребущихся грызунов и ползающих ящериц. Звук по пещере разносится не очень хорошо: звуки битвы будут слышны в соседних помещениях и привлекают внимание, если будут продолжаться более трех раундов.

1. ВХОД В ПЕЩЕРУ

Ступени, ведущие из юго-западной башни замка Неритар вниз, приводят в это помещение. Пещера ярко освещена одним фонарем, висющим прямо около ступеней, и вторым, висющим около прохода в зону 9 на северо-западе. Помещение пустое, только звук капающей воды доносится со стороны зон 3 и 9.

Ступени на северо-западе спускаются на 5 футов и ведут в зону 9.

Ступени на юго-востоке поднимаются на 5 футов, ведя в проход, который затем спускается на 5 футов, приводя в зону 3. Если поискать в грязи следы, то при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 можно обнаружить, что юго-восточным проходом пользуются только жаболюды, а культисты и ящеролюды туда никогда не заходят.

Вода в центре помещения не более чем просто лужа, достигающая в центре максимальной глубины в один фут. Вода слегка кислая, но недостаточно для того, чтобы причинять повреждения кислотой. Дыра в стене, соединяющая помещение с зоной 2, высотой всего 3 фута, поэтому большинству персонажей придется пролезать в нее на четвереньках.

2. ЛОГОВО СЕРОЙ СЛИЗИ

В этом помещении обитает **серая слизь**, хотя ни культисты, ни жаболюды этого не знают. Иногда она выползает из своей пещеры и сжирает гигантскую лягушку, а в остальное время она прячется в стороне от посторонних взглядов. Слизь идеально замаскирована под окружающие камни. Пройдите проверку Ловкости (Скрытности) слизи против пассивной Мудрости (Восприятие) персонажей, чтобы узнать, заметили ли ее один или более героев.

Обыскивающие помещения персонажи замечают **доблескивание бриллиантов** в воде в восточной 9 Приблизительно 10 градусов Цельсия.



части пещеры. Вылавливание их из воды приносит неплохую добычу из драгоценных и полудрагоценных камней общей стоимостью 1800 зм (2x50 зм, 5x100 зм, 200 зм, 400 зм и 600 зм). Камни появились здесь благодаря недостаточно фанатичному культусту, который при каждой возможности швырял в воду в зоне 2 горсть монет и камней. Он рассчитывал вернуться в замок после того, как Культ уйдет отсюда, и собрать свой «пенсионный фонд».

Но он не знает, что живущая здесь слизь подбирает все предметы, которые попадают в ее логово, при этом она растворяет все предметы, кроме бриллиантов. Драгоценные камни ей очень нравятся, поэтому она «выплевывает» их в уголке. Слизь не тронет тех, кто заходит, осматривается и собирает их. Она отбивается, если ее атаковать, и атакует (вероятно, внезапно) тех, кто начинает собирать камни.

3. ГРЯЗЕВАЯ КОМНАТА

Пол этой комнаты залит на глубину фута липкой зловонной грязью, из-за чего вся комната является труднопроходимой местностью. Жаболюды здесь барахтаются в грязи и потому что это просто приятно, и по религиозным соображениям, на которые их наставляет Фарблекс. Два **жаболюда** поддерживают грязь в той консистенции и той глубины, которая идеально подходит для этих целей. Они не бросаются в атаку, когда персонажи входят сюда, но они враждебно настроены и быстро разозлятся.

Ступени на западе круто спускаются в зону 4.

Плотина из камней наверху ступеней не дает грязи вытекать на них, но тем не менее ступени достаточно сильно забрызганы грязью и поэтому скользкие. Каждый спускающийся по ним персонаж должен пройти проверку Ловкости Сл 8 или кубарем скатиться по ступеням в зону 4. Падение

наносит 1к4 дробящих повреждений и создает много шума.

4. ЛОГОВО МНОГОНОЖЕК

Это помещение пусто, но в нем обитают рои многоножек, которые живут в нишах и альковах в западной стене. Они пугаются факелов, но фонари, лампы, свечи и заклинания света не пугают их. Они нападают на группы, у которых нет хотя бы одного зажженного факела с собой. На каждого члена партии приходится по два **роя многоножек**.

5. ПУСТОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Ступени на западе спускаются на 5 футов к зоне 6.

6. ЛЯГУШАЧЬЕ ОЗЕРО

Фарблекс и жаболюды выращивают гигантских лягушек в этой наполненной водой пещере. Сводчатый потолок уходит вверх на 30 футов. Дно резко уходит вниз прямо у берега пруда и достигает глубины 10-15 футов в разных местах пруда.

Когда персонажи заходят, на острове неподвижно сидит и наблюдает за ними **гигантская лягушка**. Большинство персонажей при свете фонаря или факела так далеко от входа увидеть не смогут. Если персонажи будут ходить только по берегу между северным и восточным входами, то лягушка никак не реагирует. Если же кто-то лезет в воду или выходит на мыс, она громко квакает и со всплеском прыгает в воду. После этого персонажи слышат кваканье и многочисленные всплески из зоны 7.

Если после двух раундов они все еще находятся в зонах 6 или 7, на них нападает двенадцать **гигантских лягушек**. Лягушки по возможности концентри-

ругают атаки на маленьких персонажах, которых они могут проглотить.

Лягушки попадают в и из этой зоны, проплывая по проходу под водой в юго-восточном углу пруда. Персонажи могут понять это, если наблюдают за прудом 10-15 минут и преуспеть в проверке Интеллекта (Природа) Сл 12. Проход выходит к югу от хижин жаболюдов за пределами замка. Длинной он около 300 футов. Туннель разветвляется примерно в 80 футах от входа в него из этого пруда.

Ответвление влево ведет на поверхность, а ответвление вправо продолжается на 50 футов и оканчивается тупиком. В крошечной тьме пловцу совершенно непонятно, в какой из туннелей направиться, сориентироваться в этом поможет успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15.

В этой пещере также гнездится много летучих мышей. Они попадают наружу через естественные трубы в потолке. Обычно они никого не беспокоят, но если начнется драка, то они переполошатся и их рой заполнит воздух.

7. ЛЯГУШАЧИЙ ПРИЧАЛ

Когда они не заняты плаванием в подземном озере, гигантские лягушки в основном сидят на этой каменной площадке, глаза по сторонам и изредка выхватывая своими длинными языками пролетающих мимо летучих мышей. В отдельные моменты здесь собирается до двенадцати **лягушек** плюс пяти **жаболюдов**. Жаболюды не полезут в бой, если лягушки атакуют персонажей, как описано в секции по зоне 6. Вместо этого они ныряют в воду и наблюдают за схваткой с края освещаемой персонажами территории. Если становится похоже, что лягушки побеждают, то жаболюды присоединяются к схватке. В противном случае жаболюды уплывают в подземный выход на юго-востоке зоны 6.

Пол также усеян костями крупных животных, которых приводили сюда жаболюды на съедение лягушкам. Особенно не по себе становится при виде кандалов, приколоченных к стене, в которых все еще висят кости человека, эльфа, дварфа и халф-линга.

8. ИНКУБАТОР ДЛЯ ГОЛОВАСТИКОВ

Головастики гигантских лягушек выращивают в этом маленьком пруду до тех пор, пока они не станут достаточного размера, чтобы их не сожрали взрослые гигантские лягушки в зонах 6 и 7. Находясь здесь сейчас головастики безвредны для персонажей.

Проход из зоны 6 охраняется двумя **жаболюдями**, которые не пускают сюда взрослых лягушек. Если получится, они прячутся от врагов в зоне 6. Сражаться они будут только, если их загнать в угол, или если в зоне 6 происходит сражение и они видят, что появляется шанс на победу.

9. ЛЕБЕДКА

Зона 9 отделяется от зоны 10 пятнадцатифутовым уступом. На нем установлена лебедка с ручным воротом, которая используется, чтобы спускать тяжелые ящики с сокровищами вниз в зону 10. Игромеханически лебедка утраивает значение Силы персонажа для целей определения, сколько он может поднять. К уступу приставлена деревянная лестница, по которой легко подняться или спуститься.

10. ТУМАННАЯ КОМНАТА

Приходящий из зоны 2 через зону 9 туман собирается здесь, достигая глубины 3 футов, а потом рассеивается в зоне 6. В остальном эта комната пуста.

11. ЛЯГУШАЧЬЯ ЧАСОВНЯ

Фарблекс превратил это помещение в часовню, соответствующую его извращенным представлениям о религии. Ниши в стенах заполнены резьбой в виде лягушек разного размера, начиная размером с кулак и заканчивая размером с тыква. Пол также покрыт резными изображениями лягушек, более крупного размера.

Грубые силуэты лягушек также нацарапаны на стенах вокруг ниш и разукрашены цветным мелом.

Персонаж с навыком Интеллект (Религия) может распознать, что элементы этих изображений позаимствованы у культов Ганадаура (бога слизей) и Шар (богини теней), но никакие из этих элементов не использованы канонически верным образом. Фарблекс перерисовал сюда то, что видел на проходивших через замок в составе очередных партий сокровищ религиозных изображений, но у него нет ни малейшего понимания, что они реально обозначали.

При успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 18 персонаж также замечает, что здесь поклоняются Раменосу. Раменос - древнее божество, которое как считается, находится в глубоком сне. Насколько известно персонажу, Раменос, если он вообще был не просто очередной легендой, был одним из божеств древних рас-создателей. Судя по этому помещению, тот, кто создал эти изображения, имел совсем поверхностное представление об этих древних существах.

Если только в других частях пещеры не начнется серьезная заваруха, с наибольшей вероятностью **Фарблекс** будет здесь, либо в зонах 12 или 7 (в таком порядке). Куда бы он ни пошел, с ним всегда будет десять **жаболюдов**-телохранителей.

12. ПОКОИ ФАРБЛЕКСА

Фарблекс приходит сюда подумать о великих тайнах мироздания - так, по крайней мере, он говорит своим последователям. Это единственное место, куда он ходит один. Его телохранители ожидают в зонах 10 или 11, пока он «общается с великими силами древности». В комнате находится покрытый грязью стул, стол для чтения, коробка свечей и деревянный сундук.

Сундук не закрыт, но на нем ловушка. Если его сдвинуть или открыть неправильным образом, из скрытой ниши в потолке падают на пол шесть горшков. Бросьте 1к6, чтобы определить, сколько из них разбилось. В горшках содержится порошок, смешанный с галлюциногенным лягушачьим ядом.

Каждое существо в помещении, которое не является лягушкой или жаболюдом, должно пройти спасбросок Телосложения со Сл, равным 11 + количество разбившихся горшков. При успешном спасброске эффекта нет. При проваленном спасброске существо одолевают галлюцинации, что все другие существа в этой комнате превратились в ужасных жабоподобных чудовищ из ночных кошмаров.

Под воздействием этого эффекта существо не может делать реакции и должно в начале каждого своего хода делать бросок кубика. Если результат чётный, существо должно использовать все доступное ему передвижение, чтобы поскорее добраться до зоны 6, нырнуть в пруд и оставаться под водой. Если результат чётный, то галлюцинирующее существо должно атаковать ближайшее существо, считая его враждебным. Эффект продолжается 10 минут¹⁰.

¹⁰ На практике это слишком длительный эффект, за это время вполне можно утонуть. Рекомендуется сократить эффект до 1 минуты, либо позволять дополнительный спасбросок в начале каждого раунда.

Ловушку можно заметить при осмотре сундука или потолка при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12. Неразбившиеся горшки можно забрать с собой и использовать как ядовитые гранаты. При броске есть 50% вероятность, что при попадании в цель горшок разобьется. Жаболюды и лягушки любых видов иммунны к этому яду.

Фарблекс уходит в это помещение, чтобы поизучать два своих спеллбука, которые он стащил из зоны 2N. Дралморрер и Резмир были бы в ярости, если бы узнали, что книги пропали. Одна из них принадлежала волшебнику 7 уровня и содержала заклинания до 4 уровня, а вторая была написана волшебником 9 уровня, и содержала заклинания до 9 уровня (выберите заклинания сами). Так как это волшебная магия, Фарблекс не может ее понять или сколдовать; но тем не менее его жажда власти достаточно сильна, чтобы заставлять его пытаться расшифровать тексты, надеясь на прорыв¹¹.

13. К ГОРАМ СЕРОГО ПИКА

Туман из зоны 10 попадает в эту комнату и заполняет ее на глубину 2-3 фута. Помимо тумана на первый взгляд в комнате ничего нет.

Но на самом деле она не пустая. На полу нанесен постоянный круг телепортации, укрытый туманом. Персонажи со значением пассивной Мудрости (Восприятие) 10 и выше замечают круг, а если разогнать туман (например, при помощи заклинания порыв ветра [gust of wind]), то круг будет виден всем.

Чтобы пройти через врата, надо сказать командное слово (можно шепотом). Командное слово («Дразир») можно узнать из бумаг Резмира в комнате 3L или от Дралморрера Серорожденного, если его победить и ему ничего не остается, кроме как сдаться. При произнесении командного слова все существа и предметы, находящиеся в периметре круга, телепортируются в соответствующие врата около охотничьего дома Талис Белой (смотри эпизод 7). Замок Неритар и охотничий дом были построены одним и тем же волшебником-затворником, и таким способом он перемещался между ними.

НАГРАДЫ

За поверженных врагов полагается стандартный опыт. Если вы используете правило выдачи опыта за достижение ключевых точек сюжета, то после активации врат персонажи должны получить 6 уровень.

¹¹ Абзац добавлен эрратой.



Эпизод 7: Охотничий дом

Персонажи, проследовавшие за Говорящей с Драконами Резмир или за Азаброй Джосом с помощью круга телепортации в подземелье замка Неритар, оказываются высоко в Горах Серого Пика.

Перемена в климате разительная: портал и близлежащий охотничий дом обдуваются прохладными ветрами, и окружающая местность поросла густым лесом. Сам портал старше Культа Дракона. Он помогает лидерам Культа собираться вместе, прибывая из отдаленных регионов.

Рядом с порталом находится охотничий дом, использовавшийся последовательностью местных лордов в течение многих лет. Охотничий дом достаточно полезен для Культа, его используют как центральное место сбора его высокопоставленных членов, среди которых Носящая Пурпур, Талис Белая.

Талис полностью убеждена, что ее место во «внутреннем круге» Северина, но он ей не доверяет и недавно назначил дварфа по имени Варрам как Говорящего со Драконами, ответственного за поиски Маски Белого Дракона. Приключенцы встречают Талис и ее слуг, и дело может кончиться побоищем с Талис и ее подчинёнными в охотничьем доме.

Также они могут поторговаться с Талис и заключить с ней сделку, пообещав нанести удар тем, кто препятствует ее возвышению. Если они так и поступят, то она помогает партии добраться до близлежащей деревни Парнаст и войти в Поднебесный Замок (см. Эпизод 8), но эти переговоры будут крайне напряженными и легко могут окончиться дракой, а не сделкой.

Если персонажи еще не поняли, что Культ Дра-

кона пытается призвать Тиамат в Королевства, то этот эпизод - самое удобное время, чтобы раскрыть эту информацию или подтвердить ее. Хотя Талис не упоминает информацию о масках или призыве, все культисты считают, что наступил момент для прихода Тиамат в этот мир. Персонажи могут найти отдельные улики, которые подтверждают это мнение.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Охотничий дом обустроен в комфортабельном, но деревенском стиле, в нем много высококачественных гобеленов, и в комнатах развешаны разные охотничьи трофеи. Деревянные полы сильно исцарапаны следами когтей. Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 20 показывает, что это следы не нормальных охотничьих собак, а охотничьих дрейков (см. Приложение В).

Потолки. Большинство потолков в доме высотой 8 футов.

Освещение. Дом не освещается кроме как светом от каминов и свечами. Когда ставни закрыты, внутри темно.

ВАЖНЫЕ НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Культисты, которые здесь встречаются, прибывают непосредственно перед запланированным собранием и затем снова расходятся. В данный момент собрания не запланировано, поэтому здесь тихо.

ТАЛИС БЕЛАЯ

Талис считает, что по праву должна быть носителем Маски Белого Дракона, и она была глубоко обижена, когда им был назначен ее ненавистный соперник, дварф Варрам, глупое существо, которого Талис считает оскорбительно некомпетентным и бесполезным. Она наблюдала за ростом сокровищница Культа, и все еще надеется сделать свой ход и стать значительной фигурой в иерархии Культа: среди культистов у нее большая поддержка.

РЕЗМИР

Из-за того, что они враги, Резмир не предупреждает Талис, что по ее пятам через портал могут идти враги, а вместо этого ускользает в Поднебесный Замок (см. Эпизод 8), намереваясь позволить приключенцам уничтожить Талис. Если же приключенцам к этому моменту удалось убить Резмир, то относительное отсутствие бдительности у обитателей дома вообще неудивительно.

Если же Резмир все еще жива, то полудраконша встречается с Капитаном Отелстаном в Парнасте, чтобы получить полный отчет о статусе рейдов Культа и проинформировать его о возможном прибытии приключенцев. Чтобы добраться в деревню по ее следам, потребуется успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 23. Если приключенцы проигнорируют охотничий дом и предпочтут проследовать за Резмир в Парнаст, переходите сразу к Эпизоду 8.

ТРОЛЛЬ ТРЭПСИН

Этот четырехрукий тролль - демонопоклонник и фанатичный охотник на крупную дичь: ничто не доставляет ему такого удовольствия, как приносить мясо и кости из леса и кормить охотничьих ящеров, или как приятный для него ужас его более интеллектуальных жертв. Он обожает драки и разрушения, и выяснил, что служба Культу у него больше шансов на это. Он очень предан Талис и служит Культу Дракона с большим энтузиазмом. Его четыре руки делают избиение, разрывание и прочее насилие надо всем, что не успеет выскользнуть из его лап, более легким и приятным. Он приводит в ужас слуг в доме, и кобольдов, и людей.

Знаки и сигналы Культа Дракона

Среди культистов Культа Дракона используется ряд приветственных и ответных жестов, самым распространенным из которых является вытянутая рука с расставленными пальцами¹, который называется «приветствие Тиамат». Кроме того, часто используются фразы «Славься Тиамат!» и «Да придут они!».

В дополнение к этим жестам культисты часто носят пятицветные банданы или одеваются в одежду с красными, синими и зелеными полосами. Есть и знамена с символикой культа, но большинство из них припасено для дня, когда драконы придут и станут править миром. А до тех пор, жесты и фразы используются среди культистов наиболее часто.

ЧЕРЕЗ ВРАТА

Врата из Замка Неритар закрываются, как только партия проходит через них. Их нельзя вновь открыть без правильного пароля.

¹ Символизирует пять голов Тиамат

Склоны холмистой долины поросли темным хвойным лесом. Воздух свеж и холоден. По обеим сторонам от вас стоят два древних камня, и тропинка ведет к большому дому, расположенному не далее, чем в полете стрелы отсюда. Первый этаж дома каменный, а верхняя часть построена из бревен. Вокруг вы видите еще несколько стоячих камней.

Ветви елей раскачиваются на сильном порывистом ветру. Где-то в деревьях пару раз пищит белка, а затем скрывается из виду.

Портал находится за каменными маркерами (см. Зону 1).

СНАРУЖИ ДОМА

Это древнее здание, в котором нижний этаж сделан из плитняка, а верхний - из бревен и гипса. Все окна закрыты. Крыша полностью поросла мхом. Единственная дверь немного приоткрыта. Из одной из трех печных труб идет дым.

Охотничий дом стоит в глухом лесу среди высоких елей, в отличных охотничьих угодьях. В здание можно попасть через парадную дверь, дверь кухни, закрытые ставнями окна (проверка Ловкости Сл 10 или ставни громко стукнутся о стену), или через дыру в крыше (над зоной 17), которую видно от конуры и стойл. Чтобы взобраться к дыре потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15.

Клетка дрейков (зона 2) и стойла виверн (зона 3) построены из камня и располагаются рядом с колодцем и поленницей. Разведывание конуры вызывает громкое шипение и рев дрейков, и это гарантированно привлечет внимание всего дома.

На крыше также есть гнездо перитонов (см. Зону 22), прямо над Зоной 18.

ПАТРУЛЬ

Если партия задерживается снаружи или разведывает лесные окрестности, то она найдет себе компанию. Если в партии есть персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 12 и выше, то они не будут застигнуты врасплох выскочившей откуда ни возьмись группой из двух **троллей** и трех **охотничьих дрейков** (см. Приложение В), которые ходили поблизости. Сражение с ними известит Талис о том, что у нее посетители. Тролли служат вышибалами, и те, кого в доме не ожидают, будут съедены.

ПОГОНЯ ТРОЛЛЯ

Если партия будет вынуждена бежать из дома, четырехрукий **тролль** Трэпсин (см. Зону 2) гонится за ними и пытается доставить хотя бы одного персонажа обратно в дом для допроса.

1. ПОРТАЛЬНЫЕ КАМНИ

Мшистые камни старые и обветренные; почти вся их поверхность покрыта лишайниками, но местами можно различить остатки белой краски.

Магические врата к замку Неритар находятся между парой замшелых стоячих камней и хорошо видны изо всех передних комнат дома. Между другими таким камнями расположено еще три портала, которые культисты перенастроили нужным им образом. Один из них ведет далеко на север (куда Талис периодически отправляется навестить своих белых драконьих союзников), один ведет в хорошо охраняемую комнату в Тэй, и один ведет в пустыню Мулхоранда, к логову синего дракона.

Эти дополнительные порталы не должны быть значимой частью приключения, но с их помощью можно ввести в игру неигровых персонажей-куль-

тистов, которые прибыли к дому «по делам», если персонажи задержатся здесь надолго. Активировать эти порталы без знаний, содержащихся в далеких библиотеках или в комнате Рат Модар в Поднебесный Замок, нельзя (см. Эпизод 8).

Написанные краской символы - это буквы драконьего алфавита, которые складываются в слова, написанные на Лороссе, языке Нетерила. Они говорят о «снежных землях», «нестихающее болото мрачного кваканья» и земли «красного солнца», но конкретных названий не содержат. За время своего существования камни использовались как путь в самые разные места Королевств.

Порталы

Если партия попытается использовать порталы, приключение может зайти в тупик. Вам решать, смогут ли персонажи открыть их, и что для этого требуется. Места, в которые ведут порталы, можно заменить на какие-нибудь локации из Восстания, например:

- «Один из них ведет далеко на север (куда Талис периодически отправляется навестить своих белых драконьих союзников)» - это может быть Море Движущегося Льда.
- «один ведет в хорошо охраняемую комнату в Тэй» - см. Главу 8 Восстания.
- «и один ведет в пустыню Мулхоранда, к логову синего дракона» - это может быть башня Зонтала, где гнездится синий дракон Леннитон.

stivie

2. ОХОТНИЧЬЯ КОНУРА

У этой каменной постройки поросшая мхом крыша и нет окон. Дубовые двери с обеих сторон высотой 9 футов. В целом она напоминает небольшой амбар.

Трэпсин



Открыть дверь можно заклинанием *стук* или успешной проверкой Силы Сл 20. На стук в дверь придут жильцы, но эта встреча может быть сюрпризом. Когда дверь открывается, прочтите:

Дверь открывается и в нос ударяет запах гниющей плоти. Существо в дверях - четырехрукий тролль в покрытом грязью плаще, держащий на поводке небольшого дракона. «Что вам нужно?» говорит он, «Покажите знак.»

Четырехрукий **тролль** Трэпсин требует опознавательный жест культистов. Если персонажи не знают его или просто не хотят делать, то тролль атакует.

Жесткий троллинг

Если знак партия не покажет (например по религиозным соображениям особо фанатичные последователи Торма скорее покажут не пять растопыренных пальцев, а один средний), будет месиво. Чтобы создать атмосферу, тролль перед битвой может сказать следующее:

«Вы наверно драться не хотите, зато я хочу. Просто когда отрываешь человеку руку, бывает такой хрустящий звук. Он мне нравится больше, чем вы.»

Встретясь мы при других обстоятельствах, мы могли бы подружиться. Но на этот раз, пожалуй, я буду по частям тебя съедать на глазах у тебя и твоих друзей. Ты будешь удивлен, сколько можно от человека отгрызть, чтобы он при этом был еще жив. Постараюсь поставить в этом новый рекорд, ребята.»

stivie

В конуре шесть **охотничьих дрейков**, которых культисты используют, чтобы выслеживать и убивать дичь и непрошенных гостей. Дрейки подчиняются Трэпсину как лидеру стаи.

Трэпсин одет в заплесневевшую и грязную накидку, которую он вымачивает в воде из колодца; это дает хороший камуфляж и частичную защиту от огня. Грязный плащ позволяет ему игнорировать первые 10 повреждений огнем от любого источника или атаки.

Если персонажи обследуют внутреннюю часть конуры, они обнаружат страшный алтарь.

В задней части конуры три рогатины на кабана были связаны и установлены в виде надежно стоящей треноги. На треноге подвешен на веревке труп животного, вероятно, молодого кабанчика, хотя из-за мух сложно сказать. Под тушей стоит котелок, вокруг которого кровью написаны руны.

Руны написаны на Гигантском языке. Трэпсин - последователь лорда демонов Бафомета, покровителя убийц и охотников. Гниющее мясо на этом странном алтаре - это жертва демону.

Сокровища

Трэпсин присвоил кое-какие вещи, а именно шесть шкур горностаев (100 зм каждая), три лисьих (по 25 зм), и жемчужина коллекции - плащ из шкуры зимнего волка (250 зм) с мифрильной застежкой в форме волчьей лапы (750 зм).

Четырехрукий тролль

Иногда, если тролль теряет конечность, на ее месте отрастает две. Это может приводить к существованию троллей с множеством конечностей. У четырехрукого тролля параметры обычного, только он считается монстром с Опасностью 6 (2300 опыта) и вместо обычной мультиатаки у него следующая способность:

Мультиатака. Тролль атакует пять раз: один раз зубами и четыре раза лапами. Если две и более лап попадают по одной и той же цели, то он разрывает ее, нанося дополнительные 2к6 рубящих повреждений.

3. СТОЙЛА И КОЛОДЕЦ

В стойле бывает от одной до трех виверн, но в данный момент они пусты². В колодце есть ворот, ведро, холодная вода, и похоже, то он был выдолблен в камне магическим образом. В остальном он ничем не примечателен.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ ОХОТНИЧЬЕГО ДОМА

На нижнем этаже на полу тяжелые, вымазанные грязью ковры, а стены сделаны из темного дерева. Это общие помещения для гостей и слуг. Персонажи могут попасть в дом через переднюю дверь, дверь кухни или закрытое ставнями окно. Чтобы открыть ставни достаточно тихо, не привлекая внимания обитателей дома, требуется успешная проверка Ловкости (Скрытности) Сл 12.

Кроме Талис в доме в данный момент нет высокопоставленных культивистов, а она сама находится на верхнем этаже (см. Зону 16). Из посетителей она ожидает только других культивистов. Слуги в целом ожидают, что посетители прибыли с намерением увидеться с ней.

4. ГАРДЕРОБ И СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Эта входная часть большую часть времени безлюдна.

Прямо рядом со входом находится небольшой закуток с вешалками и скамьями для плащей и сапог. В углу, в когтях небольшой статуи дрейка, стоит несколько поржавевших копий.

Сторожевой пост справа от этого входа обычно не занят за исключением случаев, когда здесь собираются большие группы культивистов-соперников. Две маленькие бойницы позволяют стрелять в прихожую из-за укрытия на три четверти.

5. МАЛЫЙ ХОЛЛ

В этом центральном холле расположена лестница и большие деревянные двери, а у стен стоят доспехи. По обеим сторонам от главного входа на стойках расположены два комплекта эльфийских лат [plate armor], покрытых облупившейся зеленой краской. Две демонических статуи в человеческий рост стоят у основания лестницы.

Тяжелый ковер у входа измазан грязью с ботинок возвращающихся охотников. Две демонические статуи - это **горгульи**, которые атакуют существ, которые заходят сюда с обнаженным оружием.

СОКРОВИЩА

Комплекты эльфийских доспехов защищены морозными рунами, которые можно заметить с успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 20. Если персонаж прикасается к броне или проходит между ними, он должен пройти спасбросок Телосложения Сл 15. В случае провала персонаж получает 1к12 повреждений холодом и считается опутанным [restrained] (примерз к этому месту) на 1 минуту. Персонаж может в свой ход использовать действие, чтобы пройти проверку Силы Сл 15 и при успехе вырваться, снимая с себя этот эффект.

Каждый набор стоит на грубо сделанном деревянном стенде, отдаленно напоминающем безголового эльфа. Руны холода можно убрать рассеиванием 2 Неплохо бы дать понять персонажам, что здесь периодически бывают виверны. Например по следам на земле или отпечаткам крыльев и так далее. Таким образом, персонажи поймут, что культивисты используют виверн как транспорт. Это пригодится позже в следующем эпизоде

магии Сл 15, после чего броня становится немагической.

6. ГОСТИНАЯ ТРЕХ ГОНЧИХ

Толстые балки наверху от дыма стали черными.

В этой комнате находятся удобный стол и стулья, небольшой гардероб и комплект матовой черной брони. Большой гобелен изображает трех гончих, вцепившихся в белого кабана, и мерцает странным светом.

Черный доспех - это **ужас в шлеме**, который был создан служить культивистам и замаскирован иллюзией под обычный доспех. Он определяется как магический и атакует, если его потревожить, или если получает команду к атаке от Талис или другого культивиста, носящего пурпурные робы Культа Дракона.

В этом ужасе в шлеме содержится заклинание *Эвардовы черные щупальца*. Он запрограммирован сотворить это заклинание, если его атакуют три и более противников, и может сделать это только один раз (смотри статблок ужаса в шлеме для описания его особенности Хранение Заклинания).

Гобелен волшебный, он переносит тех, кто в него войдет, в окружающий лес примерно в пяти милях от охотничьего дома. Зачастую он переносит путешественников в место, неподалеку от которого пасутся олени, горные козлы или другая дичь.

Гобелен весит примерно 50 фунтов и работает только когда висит на стене, телепортируя существо в случайное место в пяти милях. Он не работает, если разложен на полу как ковер, и перестает функционировать, если его повреждают как-либо. Стоимость гобелена 2500 зм, либо 400 зм, если он утратил свою телепортационную способность.

7. КУХНЯ

Здесь есть дверь к конуре дрейков (зона 2) и колодцу (зона 3).

В просторной кухне кипит жизнь. У одной из стен расположена плита, в которой пылает пламя, и на которой кипит котел с похлебкой, а сверху подвешены куски оленины.

Под потолком проходит переплетение шнуров, на которых подвешены коренья, травы и луковицы. Четверо людей готовят еду: двое мужчин и две женщины. В пределах досягаемости каждого из них поварские ножи, кипящая вода и так далее, а их взгляды недвусмысленно дают понять, что компания им не нужна.

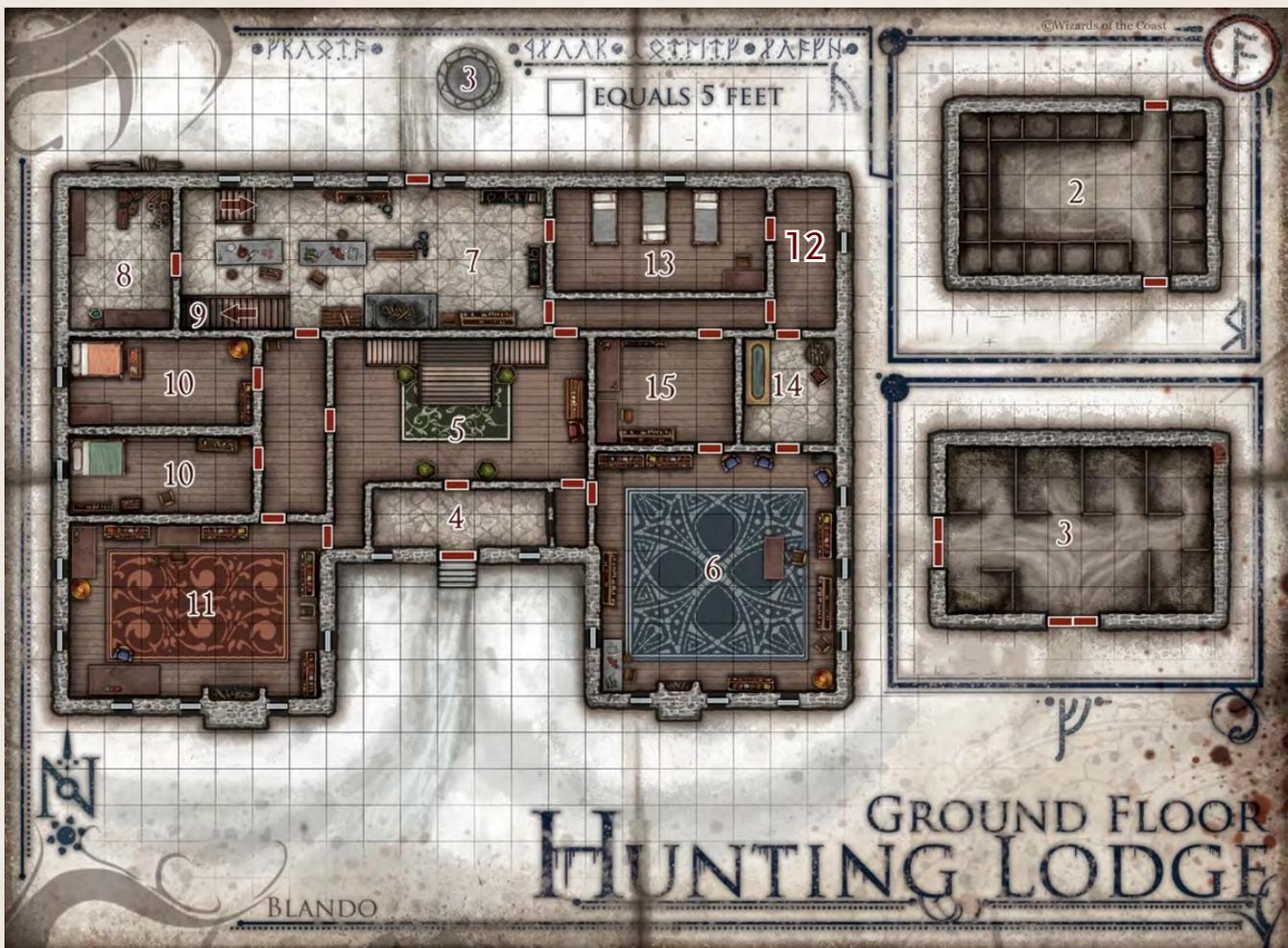
Эти четверо **культивистов** - слуги Талис. Они умеют готовить и могут дать бой. Если они будут атакованы, один из них бежит к конуре дрейков (зона 2) и зовет Трэспина и дрейков. Они прибывают спустя 3 раунда.

8. КЛАДОВАЯ С ПРОДУКТАМИ

Хранилище заполнено бобами, маслом, копченой ветчиной, галетами, свежими яблоками, яйцами, мешками с мукой, бочками эля. Здесь достаточно еды, чтобы переждать зиму.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 18 обнаруживает пустоту под половицами, в которой лежит коробка с столовым серебром: 24 набора масляных ножей, суповых ложек, вилок и десертных ложек, но без обычных ножей³. Серебро в общей сложности стоит 300 зм и весит 50 фунтов.

³ Это намекает что здесь в качестве посеребренного оружия ничего использовать не получится.



9. ПОДВАЛ

Подвал влажный и здесь пахнет уксусом и яблоками. По одной из стен расставлены мешки с яблоками и картошкой. По другой стене прикованы пленники: дварф с обжорнанной бородой и два человека - мужчина и женщина. Женщина ранена. Их цепи крепятся к железным кольцам в стене, так что они не могут добраться до еды.

Они оголодали, и двое из них явно были побиты и выстеганы плетью. Культисты схватили их и привели в дом на допросы.

Дварф Краггнор. Краггнор - член культа и друг дварфа Варрам Белого, культиста, которого Талис ненавидит больше всех. Она схватила Краггнора надеясь узнать о слабостях Варрам, но прка что он сопротивлялся взяткам, зачарованию и физическим мучениям. Талис собирается использовать более сильную форму заклинаний чтения разума, когда соберет компоненты для этого.

Миреселла. Эта молодая женщина из Врат Балдура приехала в Парнаст с караваном, наткнулась на культистов и была захвачена. Она в ужасе от Талис, которая время от времени приходит сюда избить ее и Краггнора.

У нее порезы и синяки на шее и плечах. Считайте ее **разведчиком** с 1 хитом. Она будет благодарна за спасение, но связываться с культом не захочет, если только ее не полечат и не дадут экипировку.

Брат Сэмон. Это человек **священник** Амонатора, и его не били, не хлестали плеткой, не зачаровывали и не воздействовали на него иными злодейскими методами, из-за чего он, по правде говоря, несколько нервничает. Он говорит, что прибыл сюда из Хиллсфара на востоке в процессе своего паломничества к святилищу на побережье, и поэтому Талис избрала его для хорошего отношения - он вряд ли

знает что-то полезное.

Брат Сэмон подозревает, что Талис хочет обратить его в культисты, и боится, что вместо этого Талис планирует принести его в жертву в процессе осуществления ритуала призыва, и поэтому старается поддакивать ей как только может, чтобы обрести свободу. Это хорошее отношение Талис к священнику - совершеннейшая фальшь, но персонажей она может ввести в заблуждение. Сэмон ничего полезного не знает, и он в некоторой степени добродушный глупец.

10. ГОСТЕВАЯ КОМНАТА

В этой комнате темно и холодно. Из мебели здесь кровати, покрытые шкурами и одеялами, небольшой письменный стол с незажженной масляной лампой на нем, умывальник, ночной горшок, жаровня с углями. Ставни на окне закрыты.

Комната готова к приему гостей, но сейчас в ней никто не живет. Здесь только постельное белье, шкуры и прочие подобные вещи, ничего ценного.

11. ГОСТИНАЯ БЕЛОГО ОЛЕНЯ

Эта комната теплая и удобная, в ней большой камин, мягкие стулья с кожаной обивкой и стол, на котором стоят копченые колбаски и свечи. Гобелен изображает величественного белого оленя в долине, над которой кружит пара зеленых драконов, а среди деревьев и в листве прячутся косули, кабаны и ёжики.

На каждой стене по одному-два трофея, включая две головы отличных горных козлов, голова лося с десятиконечными рогами, голова и когти гигантского орла, голова металлического быка, голова и передние лапы грифона, голова кабана с белым мехом и бивнями размером с кинжалы. В остальном в комнате ничего нет.

Гобелен стоит 400зм, но весит 40 фунтов. Голова металлического быка на самом деле принадлежала горгоне. Все трофеи настоящие, хотя и кроме того, что они представляют собой любопытное украшение, особой ценности не имеют. В голове грифона скрыто кое-что необычное - два зелья лечения.

12. Кобольды-слуги

В этой не обставленной мебелью комнате стоит отвратный запах. Здесь находится больше 20 кобольдов, половина из них спит, половина - нет.

Двадцать четыре **кобольда** служат в доме уборщицами, конюхами, дворниками, прачками и поварами. Они работают в основном ночью. Они избегают сражений, но следят за всеми посетителями и сообщают Талис если заметят что-то необычное или подозрительное.

13. Люди-слуги

В этой комнате три кровати и простой письменный стол. Здесь пахнет чистотой, и на полу ни соринки.

Здесь спят три человека-слуги (**обывателя**), когда не работают официантами и дворецкими. Они были наняты предыдущим владельцем охотничьего дома, Лордом Марстеном, дворянином, которого убили культисты. Им приказано сидеть в этой комнате в свободное от работы время. Эти несчастные слуги - бывший главный дворецкий Гастын, главная горничная Арлаэнга и бывший главный охотник и нынешний главный конюх Анграт Вудвайз. Они с отвращением относятся к культистам, особенно к троллю Трэпсину.

Слуги-люди избегают драки, но следят за всеми посетителями. Арлаэнга пытается завоевать расположение новых хозяев, поэтому сообщает обо всём подозрительном Талис.

Слуги могут рассказать приключенцами про тролля в конуре (зона 2) и комнату, где Культ собирается на совещания (зона 20). Также они знают, что перитонов можно задобрить едой (зона 22), и что среди белья культисты хранят ценное знамя (зона 15). Наиболее охотно они расскажут про то, что видели «замок в небе над Парнастом».

14. Ванная

Большую часть этой маленькой комнаты занимает большая ванная. Нижняя ванная также используется для стирки слугами постельного белья, скатертей и так далее.

15. Бельевая

Эта комната забита одеялами, простынями, разными шкурами животных, скатертями и салфетками, флагами, знаменами и свернутыми в рулон коврами.

Ничего особо ценного тут нет, но на одном из знамен имеются пять полос черного, синего, зеленого, красного и белого цветов. Знамя предназначается для того, чтобы надевать его на копье в качестве сигнала при приближении к замку Поднебесному, демонстрируя свою принадлежность к Культю. Любой захваченный культист может объяснить предназначение знамени.

ВТОРОЙ ЭТАЖ ОХОТНИЧЬЕГО ДОМА

На втором этаже находятся гостевые спальни, арсенал, зал собраний, используемый культистами, и личная комната Талис.

16. ЗАЛ ТАЛИС

Эта очень достойно обставленная зала может служить как для проведения званых ужинов, так и для обсуждения важных вопросов. Трое мужчин, находящихся в комнате, одеты в чешуйчатый доспех и вооружены мечами, а женщина одета в робу поверх белого чешуйчатого доспеха, и у нее при себе волшебная палочка с синим камнем. «Добро пожаловать, пожалуйста, почувствуйте себя моими гостями. Нам, возможно, удастся взаимовыгодно обсудить кое-какие дела.»

Это столкновение - классическая сцена, в которой злодей объясняется, если персонажи захотят сделать паузу и послушать ее.

Талис Белая - опасный противник⁴. Она остается за телохранителями и использует свою палочку зимы (см. Приложение С). Ее телохранители - двое **ветеранов** Мазлгот и Сорвик, а также **драконий коготь** по имени Кусфия (см. Приложение В). Если Талис погибает, то ветераны сдадутся, но Кусфия сражается насмерть, чтобы отомстить за свою павшую госпожу.

Талис собиралась встретиться с другими культистами-заговорщиками в охотничьем доме, чтобы обсудить разные вопросы, относящиеся к ее продвижению в иерархии. Если она поймет, что персонажи могут быть использованы ей на благо, она гораздо с большей охотой направит их разобраться с ее соперником, чем будет сама драться с персонажами. При этом она осознает, что не может проявить неверность интересам Культа.

Переговоры с Талис. Талис относится к персонажам с осторожностью, но проявляет гостеприимство, пытаясь понять, можно ли их использовать как инструменты. При этом можно заметить, что она ведёт себя вежливо, но без теплоты. Она осторожна, но явно хочет чего-то добиться.

- **Что хочет Талис.** Талис хочет повысить в ранге, а для этого устроить так, что ее соперники в иерархии Культа феерично облажаются.
- **Что предлагает Талис.** Она уговаривает персонажей сорвать перевозку большой партии сокровищ. Культисты под управлением Резмир используют летающий замок облачного гиганта, чтобы ускорить доставку. Талис предлагает персонажам помочь попасть в замок Поднебесный до того, как он отбудет (см. Эпизод 8), и предлагает взять знамя (см. Зону 15), а также сообщает полезный пароль («Тиамат, наша Мать и Сила»), с помощью которых можно будет без проблем попасть в замок.

⁴На самом деле опасности для нормальной сбалансированной партии бго уровня сами по себе они особенно не представляют. Ситуация Талис осложняется тем, что охрана стоит между ней и партией, как сказано в тексте, то есть, вероятно, они все стоят кучей.

При этом данная комната по большей части занята столом, то есть места для маневров там нет. Ввиду размеров она полностью накрывается фаерболом или другим подобным АоЕ-заклинанием. Если в партии есть колдун, он на этом уровне уже может сделать одним ходом два фаербола, это 16к6 повреждений, в среднем 56.

Тем временем надевший зеленые латы с первого этажа партийный воин, встав в двери и используя действие уклонения, становится непробиваемым и непродоходимым для ветеранов и когтя с их смехотворными повреждениями, особенно если у воина есть черта Мастерство Тяжелого Доспеха, уменьшающая урон от оружия.

Пауку зимы она если и использует, то единожды, при этом ледяной шторм вряд ли кого-то убьет, а других существенных заклинаний в ней нет.

Если бы было кому зайти в тыл партии, ей бы стало веселее, однако среди таковых имеется только тролль, которого уже скорее всего нет в живых, ветеран Васёк из другой комнаты, которому, если он еще жив, потребуются потратить пару ходов, чтобы прибыть на место, и кобольды, которые не представляют опасности ни для кого, кроме волшебников.

Итого: Вам придется поломать голову, как сделать эту схватку запоминающейся и сложной.

- **Принятие условий.** Если партия принимает ее условия, Талис остается здесь, чтобы иметь возможность с помощью магии периодически проверять, как у персонажей идут дела. Если персонажи настаивают, чтобы она присоединилась к ним, она нехотя соглашается, но при этом может обернуться против них в зависимости от того, как будут развиваться события в замке Поднебесный.
- **Отказ от сделки.** Отказ от предлагаемых Талис щедрых условий приводит к драке. Она криком зовет подкрепление, в результате чего прибегают горгульи из зоны 5, ужас в шлеме из зоны 6, кобольды из зоны 12. Она даже зовет тролля Трэпсина из окна. Она не стесняется применить любые средства, а если всё пойдет плохо для нее, то вылезет в окно и скроется в лесу или через один из порталов в зоне 1.

Талис сдается. Талис - это не тот фанатичный злодей, который будет драться до последнего; она предпочтет выжить, сдаться и просить о милосердии. Она использует обстоятельства, в которые попала, а именно недавние проблемы с продвижением в Культе, соперничество в нём и так далее, чтобы выставить себя «недовольным культистом», который хоть и нехотя, но все же готов делиться информацией.

Если персонажи оставляют ее в живых, она может поделиться следующей информацией, если допрашивающий ее персонаж будет продолжать делать успешные проверки Харизмы (Убеждения) Сл 15. При первой неудачной проверке она замолкнет и перестанет рассказывать, если только ей не начать предлагать подкуп, угрожать, или предложить информацию взамен.

- Талис рассказывает про пятерых лидеров культа, «Говорящих с драконом», каждый из которых приближен к конкретному виду цветных драконов. Имена лидеров - Северин Красный, Галван Синий, Неронвэйн Зеленый, Резмир Черная и Варрам Белый.
- Она объясняет ценность знамени в зоне 15 и рассказывает про различные знаки и обозначения, используемые культистами (смотри врезку в начале эпизода).
- Если этого недостаточно, она рассказывает, что у культистов накопилась огромная сокровищница в летающем замке неподалеку, но он пробудет здесь не долго. Если ее расспросить об этом подробнее, она расскажет, что замок принадлежит облачному гиганту - союзнику Культа. Замок, по ее словам, спрятан в близлежащей деревне Парнаст, находящейся под контролем Культа.
- Если и всего этого недостаточно, то она благоговейным тоном расскажет группе, что в замке есть большой белый дракон. Она говорит о нем как о «белоснежном Глажаэле, Тучегоне, великолепном драконе чистой северной породы». Когда Талис говорит о драконах, она звучит как законченный фанатик.
- Она мало что знает про красных волшебников, но может рассказать, что один из их представителей был послан помогать с перевозкой сокровищ в штаб-квартиру Культа.
- Она может рассказать, что Культ и его союзники создают армию в Закатных Горах далеко на юге в ожидании прибытия Тиамат.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Вне зависимости от итогов взаимодействия партии с Талис, персонажи после этого достигают 7 уровня, если вы используете

правила выдачи опыта за достижение ключевых точек сюжета.

17. АРСЕНАЛ

Арсенал предоставлен воле стихий из-за зияющей дыры в крыше. Сейчас здесь хранится очень немного оружия. Полки у северной стены в основном пустые, а у южной стоит стенд, находящийся в плачевном состоянии, на котором есть три ржавых копья и порванная сетка. Рядом стоит закрытая тумба.

При обыске полок и оружейного стенда можно найти длинный меч, коробку с 20 арбалетными болтами, коробку с 10 стрелами, три копья и сеть. В незапертой тумбе лежит два тяжёлых арбалета и два длинных лука.

СОКРОВИЩА

Одно из ржавых копий инкрустировано мифрильными узорами (50 зм), а другое, называющееся Драконий блеск, зачаровано и содержит 10 зарядов заклинания дневной свет, оно предназначено для использования в сумерках окружающего леса. Командная фраза, «Воссияют глаза Тиамат», написана на драконике на рукояти копья.

ТАЛИС БЕЛАЯ



18. СПАЛЬНЯ ТАЛИС

Огромная кровать покрыта мягким бордовым покрывалом, а в камине потрескивает огонь, наполняя комнату теплом и атмосферой уюта.

Сокровища

У Талис в этой комнате есть сундук, он заперт, и единственный ключ находится при ней. Его можно открыть с помощью воровских инструментов при удачной проверке Ловкости Сл 21. Когда сундук открывается, комната озаряется сиянием лежащей в нем +1 кольчуги. Сияние также освещает лежащие в сундуке 4000 зм и свиток палящего луча.

У каждого из ветеранов по 20зм, а у Кусфии серебряный символ Культа стоимостью 40зм.

19. КОМНАТА ТЕЛОХРАНИТЕЛЕЙ

Ставни открыты, позволяя свету проникать в комнату. По южной стене стоят четыре не заправленные постели, а из остальной мебели здесь есть стол с четырьмя стульями и винная полка с несколькими бутылками, большинство из которых открыты и уже пусты.

Ветераны, служащие Талис, выбрали эту комнату себе. Ветеранов зовут Маэлгот, Сорвик и Вессик Умудренный. Вессик, человек-ветеран 60 лет, отдыхает здесь, когда персонажи впервые заходят в комнату; остальные находятся в зоне 16.

Вессик спит прямо в броне, а оружие держит под кроватью, в непосредственной доступности для него. Если его разбудить, то он громко зовет на помощь и яростно сражается. На этот крик могут прибежать Талис и двое других ветеранов, но не Трэпсин или слуги дома, кобольды или люди.

СОКРОВИЩА

Винные бутылки по большей части пусты, но те двенадцать, что остались, стоят по 15зм каждая.

Кроме того, в одной из пустых бутылок находится украденное золотое ожерелье стоимостью 250зм.

20. ЗАЛ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Этот просторный зал с потолком высотой 30 футов, поддерживаемым десятью деревянными колоннами, вырезанными в форме драконов, обогревается большим камином, в котором гудит огонь.

На стенах висит пять больших гобеленов: два на западной стене по бокам от двери, два на восточной, и один особенно большой занимает большую часть южной стены рядом с камином.

Когда-то это был обеденный зал, теперь он используется для собраний культа и в данный момент здесь никого нет. В северной стене двойные двери, ведущие на каменный балкон, с которого открывается обзор на стойло, конуру и колодец (зоны 2 и 3).

Гобелены. Четыре из пяти гобеленов изображают драконов в процессе охоты или поедания добычи. Синий дракон атакует караван в пустыне, зеленый выдыхает туман на группу эльфов, красный сжигает что-то, что вполне сойдет за Квартал Замков в Глубоководье, а черный и белый драконы кружат над холодным болотом, в котором видны какие-то руины. Каждый из них можно продать как минимум за 500зм, если найти правильного покупателя, но при этом каждый весит 75 фунтов и чрезвычайно громоздок даже если его сложить.

Пятый гобелен изображает Тиамат, королеву злых драконов, во всей ее красе, в короне из золота и серебра; в гобелен вшиты драгоценные камни, и он расшит серебряными и золотыми нитями. Гобелен 35 футов шириной и 20 высотой, Тиамат изображе-



на разрушающей города и окруженной благоговейными последователями. Гобелен весит около 200 фунтов и стоит 2500зм. Если выковыряют разные полудрагоценные камни из гобелена (агаты, лунные камни и так далее), одни они будут стоить 800зм.

Если очень внимательно осмотреть гобелены и пройти успешную проверку Интеллекта (История) Сл 20, то можно заметить, что гобелены изображают разные места Побережья Меча. Синие драконы атакуют караван, пересекающий пустыню Анаурох, белый и черный дракон кружат над Топью Мертвеца, красный дракон приближается к Глубоководью, а зеленый дракон, судя по горам на заднем плане, явно терроризирует эльфов Высокого Леса. Сама Титамат изображена совершенно явно с городами Врата Балдура, Глубоководье и Невервинтер в когтях.

Секретная дверь. Контур скрытой двери может быть обнаружен при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20. Дверь ведет в трофейную комнату (зона 21).

21. ТРОФЕЙНАЯ КОМНАТА

Три открытых окна впускают свет и свежий воздух; по стенам развешаны чучела звериных голов, включая большого оленя с четырнадцатиконечными рогами, горного козла, медведя, двух зимних волков, и нечто, что может быть только головой анкхега. Два порванных знамени свисают с потолка, и ансамбль завершают два обитых кожей стула и несколько жаровен.

По сути это комната, куда охотник приводит гостей похвастаться трофеями.

Секретная дверь. Между восточными гобеленами при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20 можно обнаружить секретную дверь. Дверь умело замаскирована среди деревянных панелей, которыми обиты стены, и ведет в зону 20. Ее также можно обнаружить, если потянуть за край деревянной панели между гобеленами.

22. ГНЕЗДО ПЕРИТОНОВ

Это большое гнездо на крыше сделано из переплетающихся палок, листьев и перьев вперемежку с выцветшими костями крупных животных, возможно, козули, медведя или горного козла.

Гнездо прилегает к трубе, которая спускается вниз к спальне Талис (зона 18), и принадлежит чете перитонов. Несколько раз в день перитоны покидают гнездо и отправляются за добычей. В течение дня с вероятностью 50% в гнезде будет пусто. Ночью оба перитона гнездятся здесь.

Перитоны - союзники культистов, и им с насеста отлично видно зону порталов перед охотничьим домом (зона 1). Из гнезда им не видно стойло и конуру (зоны 2 и 3).

Бой на крыше. В гнезде можно довольно уверенно стоять, а вот на покато́й крыше стоять сложнее. В начале хода или при получении повреждений существо, стоящее на крыше, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 10. При провале существо падает на крыше, а при провале на 5 и более существо и вовсе падает с крыши, получает 2к6 дробящих повреждений и оказывается лежащим на земле.

СОКРОВИЩА

В гнезде можно обнаружить кости, куски брони, пробитый шлем и прочий мусор. Если порыться в гнезде около минуты, то можно найти два ценных предмета: древний щит ловли стрел и сумку поблекшего столового серебра стоимостью 100 зм.

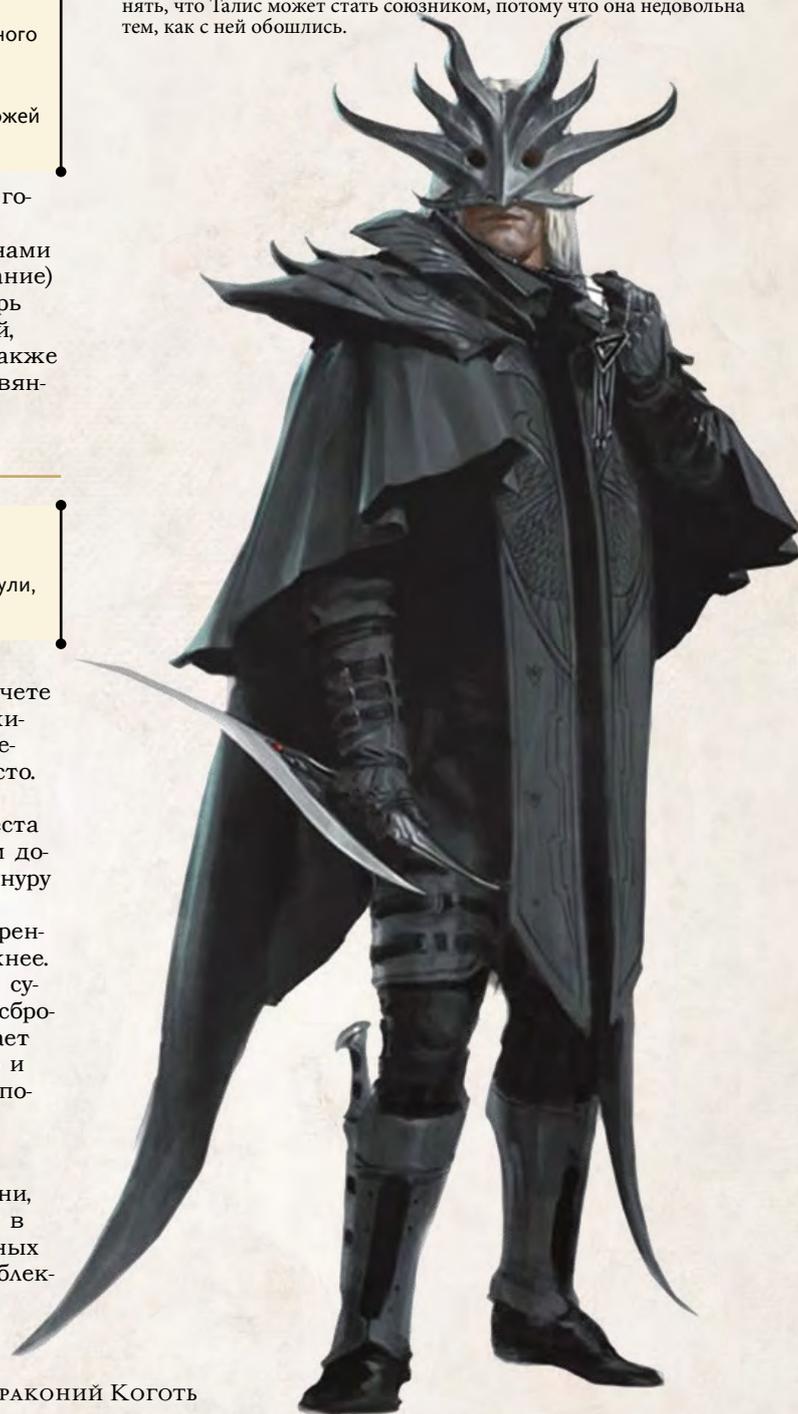
ПУТЕШЕСТВИЕ В ПАРНАСТ

Если вы используете правило выдачи опыта в ключевых точках сюжета, то персонажи получают 7 уровень после победы над Талис или заключения шаткого союза с ней.

В Парнаст пешком. Деревня Парнаст и замок находятся на расстоянии пяти миль от охотничьего дома, за горным хребтом, лесными склонами, скорыми ручьями и скользкими, заваленными и грязными тропинками. Переход займёт как минимум полдня.

Пропажа замка. Если персонажи убьют Талис и всех её слуг и охранников - не останется никого, кто мог бы рассказать им о Поднебесном Замке, и группа может слишком задержаться в охотничьем домике, отдыхая, исследуя его и залечивая раны. В таком случае пусть среди вещей Талис останутся документальные улики⁵, или, возможно, один из деревенских (большинство из которых - культисты) объявится у охотничьего домика с поставкой припасов и еды.

⁵ Почему бы было не вставить в модуль эти документальные улики сразу? В комнате 18 может находиться переписка Талис с кем-то из верных ей культистов в Поднебесном Замке, из которой становится ясно (без подробностей), что происходит, и из которой можно понять, что Талис может стать союзником, потому что она недовольна тем, как с ней обошлись.



Драконий Коготь



ЭПИЗОД 8: ЗАМОК В ОБЛАКАХ

Культ получил тёплый приём в Поднебесном Замке, летающей крепости, построенной Облачными гигантами. Этот замок остановился недалеко от деревни Парнаст и охраняется туманами, магией и монстрами. Крепость содержит большую часть сокровищ и ценностей, которые культ награл в близлежащих землях - сокровища, которые будут добавлены к значительно большому кладу в Колодце Драконов, где культ планирует призвать Тиамат.

Ко времени прибытия персонажей в деревню, Резмир уже отдала приказ готовить крепость к отправлению. У персонажей должно быть время, чтобы разобраться с Талис и возможно другими культистами прежде, чем он отправится в небеса.

Персонажи должны хорошо продумать вопрос штурма замка - это явно хорошо укреплённое место. Но и ждать слишком долго они не могут. Если персонажи медлят слишком долго, Поднебесный Замок отправляется, чтобы забрать больше сокровищ из другого логова культа. Точное время отправки определяется вами¹.

Если Талис с группой, она может использовать свой ранг и влияние, чтобы безопасно доставить персонажей в Поднебесный Замок, но попав внутрь, она не может гарантировать их безопасность и, на самом деле, обернётся против них при малейшей

¹ Необходимо помнить, что главная цель первой части эпизода - проникнуть в замок. При этом если замок взлетит и персонажи сразятся с вивернами, убив их, то попасть в замок будет невозможно. ДМу необходимо четко представлять возможности персонажей и их намерения, события первой части эпизода возможно потребуются скорректировать с учетом этого. При полете на вивернах необходимо помнить, что если у героев нету знамени из прошлого эпизода, ПВО замка встретит их огнем.

возможности. Персонажи должны достигнуть или быть весьма близко к достижению 8го уровня к концу этого эпизода.

1. ДЕРЕВНЯ ПАРНАСТ

Маленькая деревня в тайне контролируется Культ Дракона. Ею культисты пользуются как перевалочной базой, здесь разгружаются и загружаются разные припасы, и их часть отправляется в охотничий дом Талис (см. эпизод 7).

В деревне несколько дюжин домов и маленькая площадь, а также строения, среди которых таверна, стойла и святилище. Разительно отличаясь от деревенского городишки, величественный замок из льда стоит среди ущелья, укрытого туманом: сорокафутовые стены и огромные узкие башни взмывают ввысь - одна из голубого льда, другая обваливающаяся - и всё это построено в великанском масштабе. Клубы тумана скрывают детали замка, но вы видите две статуи, стоящие прямо перед огромными воротами.

Культисты, выдающие себя за деревенских, не дружелюбны к чужакам, тогда как деревенские под гнѐтом культа помалкивают и сторонятся пришлых из страха навлечь на себя гнев культа.

Если персонажи требуют аудиенции с кем-то главным, их направляют к **Капитану Отельстану** (см. приложение В), но также предупреждают, что с разного рода нарушителями спокойствия у него разговор короткий.

Услужливый колесник

Хотя в деревне полно культистов и их помощников, не все готовы терпеть присутствие культа. Один из таких, Гундалин Колесник, мужчина человек, который делает колёса и чинит телеги для купцов, лесников и другого народа, и хочет, чтобы культ убирался восвояси. Если персонажи поищут кого-то, кто не является членом культа, они могут найти его в Золотой Кружке (где он отказывается говорить) или в его маленькой лавке на площади. Он сам неоднократно пытается поймать их взгляд, но сильно напуган культом и готов говорить только в укромном месте, где его не увидят. Он знает всю информацию из секции «Слухи и информация».

СЛУХИ И ИНФОРМАЦИЯ

Рабочие, грузчики, ремесленники и культисты живут и работают в деревне, и, хотя они не слишком-то разговорчивы, их можно подкупить, очаровать или разговорить успешной проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 18. Следующие крупницы информации становятся доступны по одной за каждый успех, и они должны быть получены персонажами в порядке, представленном ниже.

- Культист наивысшего ранга, полу-дракон Говорящая с Драконами Резмир, зачастила в Парнаст. (Если она всё ещё жива и свободна, Резмир скрывается. Никто в деревне не знает где она. Впрочем, говорят, что Поднебесный Замок наиболее вероятное её местонахождение.)
- Заместитель Резмир - ветеран культа и душа дракона по имени Капитан Отельстан. Он командует силами культистов в Парнасте, контролирует всех пришлых и торговый трафик через деревню.
- Культ контролирует Парнаст более года, и делает это в общем-то захватив его при помощи банды головорезов.
- Некоторые деревенские уже были агентами культа, другие взялись за это, когда стало понятно, что культ богат и обладает своей личной армией.
- Культисты держат обученных вивернов в деревенских стойлах. Они пользуются ими, чтобы добраться до замка, когда он в небе. (Никто в деревне, включая Капитана Отельстана, не знает, куда отправится замок после того, как покинет Парнаст.)
- Персонажи также узнают одну-две кодовые фразы для безопасного попадания в замок от Гундалина или кого-то дружественного к ним: «Тиамат, Наша Мать и Сила» и «Слава Благоткусу».

2. ЗОЛОТАЯ КРУЖКА

Жёлтая кружка пива висит над дверью этой простой, деревенской таверны. Внутри, однако, совсем не весело. Когда вы входите, все разговоры стихают, и взоры разом обращаются к вам. Высокий, грузный человек с огромными бакенбардами выступает вперед и спрашивает: «Что я могу предложить вам, путники?»

Посетитель может купить кружку пива за 3 мм или кружку крепкой медовухи за 1 см. В меню также есть сосиски, тушёная капуста и чёрствый чёрный хлеб (4 мм за это всё), но никто сюда не приходит за гурманской едой. Еда здесь простая и утоляет голод посетителей, не более того.

Если персонажи сядут и закажут только эля - этого будет вполне достаточно.





«Я через мгновение пришлю мальчишку с лучшим, что есть в моей скромной таверне». Он отправляется в сторону кухни, прикрикивая на поварёшек.

Хозяин заведения - Рагнар Краснозуб, кажется дружелюбным, но в тайне берёт взятки у Культа Дракона. Чужакам по правде никогда не рады в таверне, но их обслуживают пока он информирует Капитана Отельстана с помощью гонца. У Рагнара бурное прошлое и его стоит расценивать как ветерана, но без доспеха (КД 10). Он держит своё оружие под прилавком.

Выведать информацию у Рагнара или его клиентов сложно. Деревенские стараются занять персонажей, просят их рассказать истории своих путешествий, интересуются семьями и родиной персонажей, и как они сюда попали.

Если спросить о ночлеге, Рагнар говорит, что здесь не постоялый двор: ни коек, ни комнат - нет, и даже в стойлах места нет. Если кто-то спросит о причине, он выдаёт свою дежурную отговорку: «Лорд Марстен со свитой скоро придут поохотиться».

Все слуги готовятся к их прибытию.» (Это чистой воды вздор, естественно - у него вообще нет комнат, кроме его собственной.) Если персонажи

выжидают несколько мгновений, Рагнар предложит им свои комнаты, за солидную сумму в 10 зм. «Я приберусь там, и они ваши.» Это также тактика сдерживания, впрочем, он конечно возьмёт деньги.

Из-за того, что культисты вот-вот отправят из деревни замок, полный сокровищ, они отчаянно не хотят, чтобы персонажи заметили что-то подозрительное - например, фургоны, гружёные сундуками (в такой маленькой деревне недостаточно места, чтобы спрятать караван) или их верховых вивернов в стойлах (см. область 3). Если Рагнар сможет занять персонажей разговорами и едой - Поднебесный Замок ускользает в небеса.

СОКРОВИЩА

Золотая Кружка называется так из-за магического предмета, который Рагнар нашёл много лет назад: золотой пивной кружки, украшенной танцующими дварфами и пшеничными узорами. Если, держа её за рукоять, сказать командное слово («Иллефарн») - кружка наполнится тремя пинтами доброго дварфийского эля. Эта магия может быть использована три раза за день.

3. СТОЙЛА

Две большие двери, ведущие в стойло, закрыты, а само стойло выглядит заколоченным.

Если персонажи поспрашивают, деревенские утверждают, что стойла давным-давно стоят без дела. Но всякий, кто внимательно прислушается, слышит утробное рычание (проверка не требуется). Культ держит двух вивернов в стойлах; иногда, они испускают рык, соответствующий их размерам.

Обломки овечьих костей и несколько бычьих черепов разбросаны по полу стойла. Кроме сбруи для вивернов, здесь нет никаких сокровищ.

Полёт на виверне и попытки догнать замок

Виверны в стойлах (область 3) обучены носить до шестерых Маленьких или двух седоков Среднего размера. Сложность состоит в том, чтобы одеть на них сбрую, чтобы седоки не попадали и в полёте отдавать им надлежащие команды.

Любой персонаж может надеть сбрую на виверна, преуспев в проверке Мудрости (Обращение с животными) Сл 10.

Если проверка проваливается на 5 или более, виверн сильно протестует и реакцией один раз атакует персонажа своим хвостом-жалом. Виверны не переборчивы в том, кто у них в седле, но для того, чтобы убедить виверна лететь или двигаться в конкретном направлении, требуется действие, которым делается проверка Мудрости (Обращение с животными) Сл 15. Если проверка провалится, виверн игнорирует команды ездока до следующего его хода.

После того, как наездник преуспевает в двух таких проверках, виверн легко управляется им в течение следующего часа, пока виверн не получит урон или ездок не спешится.

Замок легко заметить, как днём, так и ночью с расстояния пяти миль. Виверны летают быстрее замка - они могут его догнать.

Выбор времени вылета

Как долго персонажи могут копаться? Вопрос времени с подвохом, так как группа может направиться сразу в замок, минуя множество возможной информации и отыгрыша в Парнасте. Потому, Поднебесный Замок должен отправляться тогда, когда это будет более впечатляющим на ваше, как МП, усмотрение. Ниже приведены некоторые советы, как подобрать более подходящий для этого момент.

Немедленный Штурм Замка. Агрессивные игроки могут пойти в лобовую на замок, пока он ещё на земле. Тогда, в дополнение к непосредственной обороне замка им придётся

иметь дело с подкреплением из Парнаста. Подкрепление будет состоять из **Капитана Отельстана**, одного **ветерана**, шестерых **стражников** и троих **драконьих когтей**. В добавок к этому, Отельстан и ветеран (его лейтенант) прибывают верхом на паре **вивернов** (см. область 3).

Проволочки и отдых. Любая группа, которая проведёт час или более в деревне - задаёт вопросы, ест, отдыхает или как-то по-другому не отправляется в замок - «их поезд уходит». Замок снимается с места через час после того, как культисты понимают, что в деревню проникли враги. После того, как замок отправился, деревенские прекращают притворствоваться и направляют **Капитана Отельстана**, одного **ветерана** и шестерых **стражников**, чтобы поймать незваных гостей и либо жертвенно убить их, либо выпроводить их из деревни. Отельстан также зовёт на подмогу троих **драконьих когтей**, один из которых отправляется, чтобы выпустить **вивернов** из стойла (см. область 3).

Последний выход. Если замок улетел без персонажей, Гундалин или другой деревенский житель, дружески расположенный к группе помогает им прежде, чем явится Капитан Отельстан и его подручные, советуя отправиться в стойла, седлать вивернов и лететь следом немедленно. У персонажей есть лишь несколько раундов прежде, чем Отельстан окружит здание и потребует, чтобы группа сдалась.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Персонажи могут попытаться надеть сбрую на вивернов и воспользоваться ими, как летающими верховыми животными; см. врезку «Полёт на виверне и попытки догнать замок» для подробной информации. Если они уведат одного или обоих вивернов из-под носа Культа Дракона, разделите 4000 опыта поровну между персонажами - это больше, чем они получили бы от убийства вивернов.

4. СВАТИЛИЩЕ ТОПОРОВ

Деревянное здание - святилище дровосеков, и объединяет нескольких богов под одной крышей.

Статуя Анггарадха, скрытного эльфийского божества, представляющего весну, стоит среди прочих богов, представляющих другие сезоны - Ориль (зима), Чонти (лето) и Майлики (осень). У статуи Анггарадха было срублено лицо и отбиты руки. Мёртвая белка лежит у ног Ориль.

Статуя Майлики единственная свежеекрашенная и лишь у её ног лежат небольшие чаши с кусками хлеба и прочими небольшими подношениями.

5. ДЕРЕВЕНСКИЙ КОЛОДЕЦ И ПЛОЩАДЬ

Колодец стоит в центре деревенской площади. Четыре строения окружают его: пустующее святилище, лавка колесника, таверна и стойла.

Торговцы деревом, лесники и другие купцы торгуют здесь за лучшую древесину, а повозки привозят сюда припасы. См. области 2, 3 и 4 за подробностями по таверне, стойлам и святилищу.

Колодец 40 футов глубиной - холодный и чистый. Пятеро **стражников**, верных Культа Дракона постоянно несут свой пост здесь, следя за тем, чтобы деревенские делали то, что им велено. Если напасть на стражников, один из них убегает к за Капитаном Отельстаном, пока деревенские разбегаются. Лишь колесник Гундалин остаётся неподалёку, чтобы понаблюдать, но прячется за тяжёлой деревянной телегой.

ПОДНЕБЕСНЫЙ ЗАМОК²

Вечность назад, облачные великаны построили летающую крепость, чтобы вести свою древнюю войну против драконьего рода в небесах. Великий дух позволяет ей летать - эта древняя связь восходит к тем временам, когда великаны и драконы вели великие войны. Связь не позволяла драконам захватывать такие замки себе, и эта связь, спустя тысячелетия, до сих пор сильна.

Культ заключил сделку с владельцем замка, облачным великаном по имени Благокус, у которого нет особых претензий к драконьему роду (или к кому-либо ещё). Дух его почившей жены, Эскарлотты, контролирует передвижение и положение замка. Культисты не могут позволить себе ссору с Благокусом, потому как дух замка не станет подчиняться им.

Поднебесный Замок вырезан из столь толстого льда, что он перестал быть прозрачным. Лёд также твёрд и крепок как гранит, благодаря древнему волшебству облачных великанов. Башни и стены окружают ядро айсберга, пустое внутри и служащее логовом для могучего белого дракона, верного культу. Всё это сооружение может быть скрыто под вуалью тумана и облаков или медленно дрейфовать по ветру. См. область 19 для подробностей.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Замок вырезан из непрозрачного льда, магически укрепленного, чтобы он был твёрдым как камень. Пока он находится на земле, замок расположен среди широкого ущелья на окраинах Парнаста. Всё ущелье покрыто густым туманом, так что персонажи смогут приблизиться к замку не замеченными его обитателями. Пока замок не взлетел, культисты и стражники из деревни доставляют фуражные, гружёные припасами и сокровищами к главным воротам замка (см. область 6).

Потолки. Все потолки в замке 30 футов высотой, чтобы подходить облачным великанам, которые его строили.

Двери. Все двери в замке выполнены из льда 1 фут толщиной, твёрдого и крепкого, как камень, но лишь в половину веса. У них используются железные петли и ручки великанских размеров. Обычная дверь 20 футов в высоту и 8 футов шириной, а дверная ручка расположена на высоте 10 футов от пола.

ВАЖНЫЕ МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Поднебесный Замок служит домом облачному великану Благокусу, паре каменных великанов по имени Виглаф и Хульда (они союзники облачного великана), Говорящей с Драконами Резмир из Культа Дракона, двух Красных Магов из Тэя (Рат Модар и Азбара Джос), вампиру по имени Сандель Могрия и взрослому белому дракону по имени Глажаэль Тучегон.

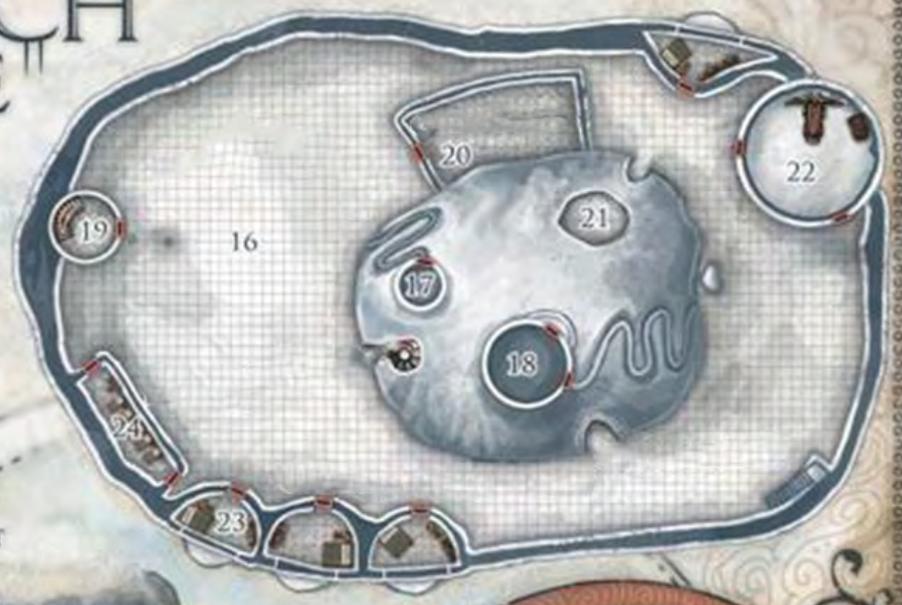
Они не совсем доверяют друг другу и совсем не факт, что они выступают единым фронтом против персонажей. Великаны, напротив, защищают свой дом, а культисты и дракон будут защищать свои сокровища. Если персонажи разыграют свои карты верно, это недоверие погубит злодеев. ПМ обладают

² Так как существует некая вероятность, что персонажи сразу пойдут на штурм, либо проникнут в замок тайно, но потом обнаружат себя, ДМу необходимо представлять, как замок мобилизует свою защиту в таком случае: в каком составе, в какой последовательности будут прибывать враги, какова их мотивация и тактика. Например, красные волшебники являются серьёзной силой со своими заклинаниями (других заклинателей особо нет), но возможно предпочтут слинять.

Обитатели замка прописаны индивидуально и не связаны друг с другом в описании - вам предстоит устранить эту недоработку.

SKYREACH CASTLE

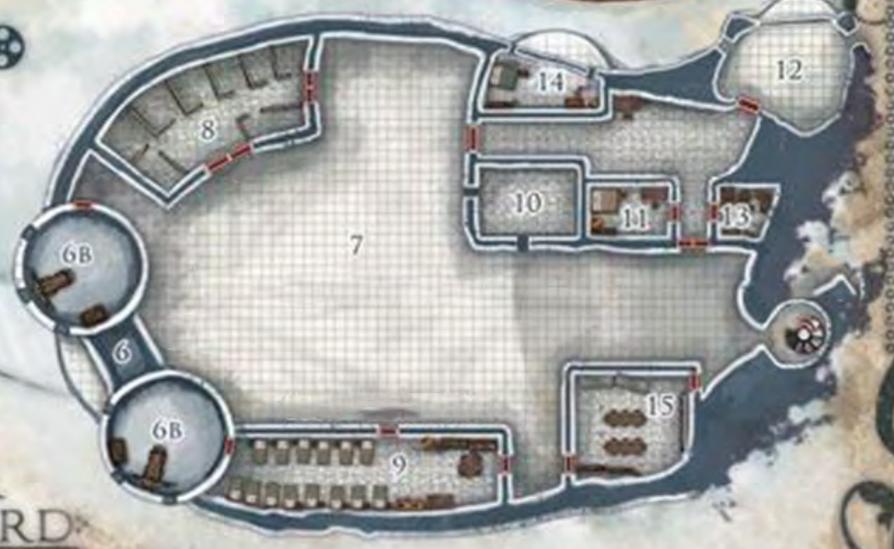
UPPER COURTYARD



□ EQUALS 5 FEET



ICE TUNNELS



LOWER COURTYARD

BLANDO

дюжинами слуг, культистов и охраны в их распоряжении. Если пару из них найдут мёртвыми, культисты начнут обыскивать замок в поисках убийц.

ПЕРЕГОВОРЫ С ОБЛАЧНЫМ ВЕЛИКАНОМ

Благоткас, облачный великан без энтузиазма подерживает Культ Дракона, но видит в этом способ вывести своих товарищей великанов из болота благодущия в действие.

Благоткас считает, что великаны размякли, и что задать трёпку парочке драконов пойдёт им на пользу. Потому он подыгрывает культу, но кроме этого, он собирает поддержку среди великанов, убеждая их занять по праву своё место владык мира. Он полагает, что восстание Тиамат и угроза становления драконьей империи подхлестнёт великанов объединиться.

Благоткас не имеет ничего против «малого народа». Он с радостью расскажет группе что, да, его замок перевозит огромные сокровища к Колодцу Драконов, где культ собирает силы и копит клад в ожидании прибытия Тиамат (он не знает откуда именно). Если персонажи хотят помочь ему в борьбе с культистами, он с радостью приведёт их в более интересное место на севере, где он сам собирает собственную маленькую армию чтобы сражаться с драконами, как их выманят из их логова. Эта армия будет описана далее в приключении «Восстание Тиамат».

6. ГЛАВНЫЕ ВОРОТА

Через укрытый туманом ров перекинут подъёмный мост. За мостом расположена поднятая решётка, ведущая к крытому проходу в открытый двор. Крупные фигуры виднеются в проёме ворот, но разглядеть их не получается.

Прежде чем отправиться в полёт и покинуть Парнаст, культ заводит несколько фургонов с сундуками сокровищ и припасов в нижний двор и разгружает их там каждые пару часов на протяжении дня. Персонажи, прислушивающиеся на расстоянии слышимости от врат, слышат пароль, который называет каждый провожатый с телегой.

Телеги с припасами предоставляют группе возможность попасть в замок незамеченными. Культисты оттаскивают припасы на кухню (область 15) и относят сундуки с сокровищами в главный зал драконьей сокровищницы (область 25).

СТЕНЫ И ПРОТИВОВОЗДУШНАЯ ЗАЩИТА

Стены замка вырезаны из толстого льда и обладают крепостью и фактурой камня. Стены предоставляют прекрасную защиту от наземных атак. Пока замок находится в воздухе, стены не только не дают обитателям упасть и разбиться насмерть, но и блокируют порывы ветра.

Днём. Три **огра** стоят на страже на верхушках башен (см. область 6В). Они могут кликнуть подкрепление, которое придёт из областей 9, 10 и 15. Резмир и её сторожевые дрейки (см. область 11) прибывают три раунда спустя. Нижний двор не скрыт туманом во время дневных часов.

Ночью. В добавок к ограм, стоящим на страже (см. выше), вампир Сандесиль Могрия патрулирует нижний двор, укрытый плотным туманом [heavily obscured] на протяжении ночи, и верхний двор, который укрыт более легко [lightly obscured] ночью. Пока вампир патрулирует там, культисты и кобольды обходят дворы стороной.

6А. ВОРОТА И ГОЛЕМЫ

Тяжёлая дубовая, окованная железом решётка поднята сразу за мостом. Две выглядящих очень натурально статуи 18-футовых облачных великанов - мужчины и женщины - расположены сразу за решёткой лицом друг к другу в арке ворот.

Лебёдки, поднимающие разводной мост и решётку расположены в ближайших башнях ворот; см. область 6В за подробностями.

Две статуи, стоящие по бокам за решёткой в проходе ворот, являются **каменными големами**. Любой, кто проходит через ворота? не сказав правильного пароля («Тиамат, Наша Мать и Сила» или «Слава Благоткасу»? активировать одного из големов. Если другое существо пытается после этого пройти? не назвав правильного пароля, активируется и атакует второй голем. Лишь облачный великан может командовать активированным големом вернуться на свой пост.

6В. БАШНИ ВОРОТ

Эти две башни разные по высоте. Расположенная слева от разводного моста достигает 120 футов в высоту, тогда как та, что справа от него - лишь 80 футов.

Три **огра** находятся на каждой из башен. Огры вооружены метательными копьями, и могут стрелять ими из больших баллист, располагающихся на крышах обеих башен.

КРЫШИ БАШЕН

Зарядка и выстрел из баллисты требует одного действия и баллиста может выстрелить лишь раз в ход. Огр, стреляя копьем из баллисты проводит эту атаку вместо своей обычной атаки метательным копьем.

Метательное копье. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 120/480 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 14 (3к8).

У каждой баллисты 50 хитов, КД 10 и иммунитет к урону ядом и психическому урону.

ВНУТРИ БАШЕН

Большой люк в крыше каждой башни скрывает лестницу изо льда, которая опоясывает башню изнутри, спускаясь до самого основания, где находится не запёртая дверь великаньих размеров, ведущая либо в нижний двор (область 7), либо в бараки культистов (область 9).

Лебёдка, поднимающая подъёмный мост расположена в основании северной башни, тогда как лебёдка решётки расположена так же в другой башне. Каждую лебёдку стережёт один **огр**, у которого есть чёткие инструкции охранять ворот и не покидать своего поста, даже если прозвучит сигнал общей тревоги.

Чтобы повернуть вал лебёдки требуется действие и успех в проверке Силы Сл 15. Каждое такое действие наполовину поднимает или опускает мост или решётку соответственно. (Два действия необходимы, чтобы полностью поднять или опустить одну из преград).

7. НИЖНИЙ ДВОР

Верхний двор (область 16) частично нависает над нижним, поддерживаемый гигантскими ледяными арками. Ночью, нижний двор укрыт плотным туманом [heavily obscured] 40 футов высотой - той же высоты, что и стены, окружающие его.

Стены из твёрдого льда окружают этот двор. Другой двор частично нависает над ним. Его подпирают крутые ледяные арки, взмывающие ввысь почти на 100 футов. Двери, выполненные изо льда с железными ручками, ведут в различные строения и донжон, что в дальнем от ворот конце двора.

Добавьте следующее, если один или более персонажей преуспели в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 22:

Укрытый тенью нависающего двора, напротив главных ворот, в одной из стен виднеется проём, ведущий к спиральной лестнице, вытесанной из льда.

Бой здесь встревожит огров в области 6, культистов в области 9, каменных великанов в области 10 и кобольдов в области 15. Один из культистов бегом направляется в область 11, чтобы предупредить Резмир, которая появляется со своими сторожевыми дрейками три раунда спустя.

СПИРАЛЬНАЯ ЛЕСТНИЦА

Спиральная лестница вырезана изо льда и соединяет нижний и верхний дворы с тоннелем, ведущим в главное хранилище, где находится логово дракона (область 25). Спиральные ступени лестницы покрыты тонкой коркой наста и пройти по ним тихо почти невозможно, как и поскользнуться.

8. СТОЙЛА

Двойные двери в стойла 20 футов как в высоту, так и вширь, чтобы вивернам (см. ниже) было легче ими пользоваться.

Здесь воняет каким-то навозом и гнилой плотью. Обломки костей покрывают пол. Два виверна показываются с оскаленными клыками и бьющимися хвостами.

Это внешнее строение содержит двух **вивернов**, тренированных как верховые животные. При этом в данный момент они голодны и атакуют всякого, кто им не знаком.

СОКРОВИЩА

Четыре добротные уздечки для виверн находятся здесь, украшенные нефритом и мифрильными вставками (каждая стоит 500 зм).

9. БАРАКИ КУЛЬТИСТОВ

Баракы, в которых стоят четырнадцать кроватей, укрытых шкурами, несколько сундуков с одеждой, стол, стулья и прочая фурнитура - пахнут не стиранной постелью.

Десять **драконьих крыльев** постоянно отдыхают здесь. Половина из них, похрапывая, спит. Другая же половина из них хоть и не спит, но не занимается ничем излишне тяжёлым. Они не бродят по замку, если только прозвучит сигнал тревоги, они услышат звук боя во дворе или огры на воротах не крикнут подмогу.

10. ПОКОИ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

Два 20-футовых ввысь и 8-футовых вширь прохода соединяют эти покои с нижним двором. Любые громкие звуки во дворе тревожат каменных великанов, обитающих здесь.

В центре этой покрытой инеем комнаты стоит стол, девяти футов высотой, вырезанный из камня, с такими же каменными тремя стульями рядом. Пузатый железный котёл с выравненными рунами располагается на столе. На полу в дальнем углу располагается большой, обитый железом сундук.

Если тревога не была поднята и каменные великаны всё ещё здесь, добавьте:

Каменный великан заглядывает в котёл, а рядом сидит каменная великанша.

Если тревога в замке не была поднята, персонажи получают раунд неожиданности.

Два **каменных великана**, Виглаф и Хульда гостят у облачного великана. Они обеспокоены попытками Благодаткаса, разжечь борьбу между великанами и драконами, ведь это может привести к разрушительным последствиям. Но несмотря на это они поддерживают его. Они согласились помочь Благодаткасу в восстановлении замка и с радостью помогают его оборонять.

На данный момент, Виглаф использует волшебный котёл (см. Сокровища), чтобы провести ритуал прорицания в надежде выяснить наиболее вероятный исход от союза Благодаткаса и Культа Дракона, чтобы либо подтвердить, либо опровергнуть подозрения облачного великана, что культ планирует предать его. Любая атака против Виглафа прерывает ритуал и очень сильно его злит. Хульда - компаньон и охранница Виглафа, и на любые враждебные действия по отношению к одному из них, она ответит грубой силой.

Каменные великаны знают, что летающий замок управляется из рулевой башни (область 19), в которую можно попасть из верхнего двора, и что лишь великаны могут войти в эту башню.

СОКРОВИЩА

Каменные великаны собирают маленькие, но прекрасные самоцветы - в основном аметисты, но также брильянты, опалы, рубины и топазы. Их коллекция хранится в магическом шаре силы внутри железного сундука, шести футов длиной, четырёх футов шириной и высотой, и весом 500 фунтов.

Чтобы поднять железную крышку требуется преуспеть в проверке Силы Сл 12, а чтобы уничтожить шар силы требуется антимагическая оболочка или успешное сотворение заклинания рассеивание магии (Сл 16). 32 самоцвета, каждый из которых стоит по 500 зм, в общем составляют сумму в 16000 зм. Железный сундук также содержит инструменты каменщика великанов, но они не обладают особой ценностью и не пригодны к использованию меньшими существами.

Железный котёл весит 50 фунтов. Если наполнить его водой или другой жидкостью, котёл заменяет материальные компоненты, требуемые для сотворения заклинания гадание [augury]. Котёл стоит 25 зм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Каменные великаны не охотно делятся какой-либо информацией, но если они будут повержены и им будут угрожать или им предложат сделку, возможно они будут сотрудничать.

11. ПОКОИ РЕЗМИР

Дверь всегда заперта и ключ всегда находится у Резмира. Заклинание открывание - это самый лёгкий способ попасть внутрь, но персонаж также может открыть дверь при помощи воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости Сл 25. Как вариант, можно попытаться просто постучаться и напелсти что-то про прислугу; культисты и прислуга приходят и уходят не зависимо от времени суток.

Большой ковёр покрывает ледяной пол за дверью этой комнаты высотой 10 футов, освещаемой жаровней с горячими углями. Большая кровать расположена в одном её углу, а письменный стол - в другом. На столе расположился симпатичный, окованный железом сундук с крепким навесным замком.

РЕЗМИР

Резмир (см. приложение В) с двумя верными **сторожевыми дрейками** находится здесь, если не ушла куда-то, услышав сигнал тревоги.

Большой ковёр внутри комнаты, на самом деле - **ковёр удушения**. Ковёр терпеливо ждёт пока существо не войдёт, прежде чем атаковать. Если Резмир и её дрейки здесь, они ждут нападения ковра на вошедшего врага, прежде чем бросаться в бой.

Если Резмир была убита, содержимое железного сундука на её столе телепортируется прочь, оставляя сундук пустым.

СОКРОВИЩА

Резмир носит с собой ключи от этой комнаты, от сундука на столе и от кладовки (область 13). Вдобавок, сундук заперт и магически настроен на Резмир таким образом, что, если она умрёт, его содержимое телепортируется в Колодец Драконов, прочь от рук её убийц.

Навесной замок на сундуке может быть взломан с использованием воровских инструментов при успехе проверки Ловкости Сл 20. Но, в замок встроена отравленная игла, которая срабатывает, если проверка провалена на 5 или более. Игла может быть обнаружена успешной проверкой Интеллекта (Расследование) Сл 20 и обезврежена успешной проверкой Ловкости Сл 15. Существо, активирующее эту ловушку или проваливающее проверку Ловкости на 5 или более, получает укол яда виверна и должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получить урон ядом 24 (7кб), получая лишь половину при успехе спасброска.

Сундук содержит Маску Чёрного Дракона (см. дополнение С) и личную коллекцию самоцветов, украшений и монет Резмир. Самоцветы и украшения включают в себя набор перидотов на золотой цепочке (400 зм), серебряный обруч с драконьими головами (200 зм), шесть лунных камней по 50 зм каждый и россыпь жемчуга (20 шт.) на 3000 зм. Здесь также 600 см, 200 зм и 50 пм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи захватывают Резмир, она отказывается сотрудничать как бы то ни было. Она предпочитает смерть сдаче, в частности потому, что её смерть может не дать врагам завладеть Маской Чёрного Дракона (см. выше). Резмир истинно верующая и лучше, на что могут надеяться персонажи, это что она рано или поздно устанет оскорблять их. «Ваша дело безнадежно. Мои товарищи поглотят вас, а ваши мелкие жалкие попытки отобрать величие у Тиамат ни к чему не приведут!»



12. КОМНАТА КРАСНЫХ ВОЛШЕБНИКОВ

Дверь в эти покои не заперта.

Сотни лошадиных черепов прибиты к потолку, закрывая его полностью. Толстые ковры покрывают ледяной пол, столы, стулья. Всюду стоят подставки и пюпитры, на некоторых из которых разложены книги и свитки; на других - склянки, кусочки мяса и шкур и прочий хлам. Четыре громадных горгульи стоят в комнате замерев.

Рат Модар (см. приложение В), Красный Волшебник из Тэя, союзный Культ Дракона, живёт здесь. **Азбара Джос**, если он не был пойман или убит ранее, также здесь. Если оба волшебника здесь, группа застаёт их за учёным спором, который они, впрочем, легко прерывают при их появлении. Если Рат Модар один, он стоит за одной из подставок, читая книгу (см. Сокровища).

Если Азбара отсутствует, Рат Модар может принять персонажей за культистов. Если персонажи подыграют ему и попытаются выудить из него информацию, отыграйте это. Рат не глуп и у него богатейший опыт в изобличении иллюзий и обма-

нов. Он здраво подозревает чужаков, особенно если персонажи ранены или экипированы не подобающим образом.

Рат Модар находится здесь, чтобы проследить за огромным сокровищем, которое транспортируют к Колодцу Драконов, и для планирования призыва Тиамат; необходимые инкантиции сложны и требуют сотен опытных заклинателей. Он знает о главной цели культа - освобождении Тиамат и поднятии её храма из Девяти Преисподен. Личная же цель Рат - использовать Тиамат и её драконов для того, чтобы сместить Сзасса Тэма.

Конские черепа на потолке - лишь устрашающий узор, ничего более.

Трое горгулий - всего лишь статуи; четвёртая из них - живая **горгулья**, служащая Рат Модару.

Исчезающая Ледяная Стена. Между двумя окнами находится секция стены, 35-футов длиной и 20 футов ввысь, которая исчезает на 1 минуту если до неё дотронуться. За этой стеной расположена внешняя посадочная платформа.

Если его превосходят, Рат Модар обращается невидимым, закликает полёт на себя, дотрагивается до стены и спрыгивает с посадочной платформы, оставляя Азбара Джоса оборонять себя самостоятельно. Если горгулья все ещё жива, она прикрывает побег Рат. Его заклинание полёта и трюк с исчезновением делает такой побег весьма вероятным.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи говорят с Рат Модаром или его сообщником, Азбара Джосом, они узнают, что высокомерие Красных Волшебников - не просто слух: эта парочка надменна и горда своими способностями, и они не собираются терпеть «бандитов, головорезов и наёмников, которые хотят остановить неизбежное». Рат Модар и его сообщник явно намекают на Восстание Тиамат. Победа над ними или их убийство - серьёзный удар по способности культа признать Тиамат.

СОКРОВИЩА

У Рат Модара есть свиток переносимой двери, падения пёрышком и огненного шара, а в руках у него - посох огня.

Обыск его покоев обнаруживает несколько писем к Рат Модару от Северина, главы Культа Дракона. Письма Северина открывают глубину связи между Красными Волшебниками (как минимум, верными Рат Модару) и культом.

Персонажи также находят другие письма из Тэя, явно свидетельствующие, что некоторые Красные Волшебники явно не так счастливы планам Культа. Если персонажи доставят эти письма к Леосину Эрлантару, Онтарру Фруму или одному из связанных своих организаций, противостоящих Культуре Дракона, вознаградите группу 1000 опыта.

На подставке лежит книга, озаглавленная За Железными Вратами. Написанная полностью на Инфернальном, она описывает формы призыва дьяволов, но последняя глава описывает огромный ритуал призыва, с жертвоприношениями сотен душ. Этот ритуал служит для призыва Тиамат во плоти из Девяти Преисподен в этот мир. Детали ритуала явно указывают на то, что он требует невероятных приготовлений и затрат - но сами магические формулы и инкантиции не приведены в этом томе.

Ни книга, ни другие бумаги здесь, впрочем, не предоставляют информации о том, когда культ или Красные Волшебники собираются попытаться осуществить этот ритуал. Также там не упоминается значение сокровищ, которые собрал культ. (Рат Модар и Азбара Джос могут сказать, что эти сокровища призваны улаживать Тиамат после её появления.)

13. СКЛАД

Дверь закрыта и заперта. Персонаж с воровскими инструментами может открыть её, преуспев в проверке Ловкости Сл 17. Ключи от неё есть у Резмир и Благодкаса.

Огромные куски говядины, ветчины и здоровенные бочонки вместе с сотнями ящиков заполняют комнату. Здесь пахнет мешковиной, деревом и солью.

На этом складе лежит огромное количество еды, но она вся среднего качества. Кроме как своим естественным холодом, эта комната ничем не примечательна.

14. ГОСТЕВЫЕ ПОКОИ

Эта комната с удобством обставлена для обитателей человеческого размера.

Исчезающая ледяная стена. Большая секция ледяной противоположной от двери стены исчезает на 1 минуту если до неё дотронуться, открывая эту комнату наружу. За этой стеной находится внешняя посадочная площадка.

15. КУХНЯ

Происходящее здесь - чистейший бедлам: дюжины кобольдов рубят, месят, таскают мешки ингредиентов и мешают вареву в огромных котлах. Это может быть, как алхимическая лаборатория, так и кухня - при участии кобольдов, отличия минимальны.

Двадцать **кобольдов** находятся здесь, готовя еду для присутствующих в замке. Кухня заполнена огромными кусками говядины, целыми тушами овец, сундуками сушёной рыбы и огромным количеством бекона, лука, бобов и так далее.

Над этим всем, на уступе в своём гнезде восседает **грифон**. Он - ручное животное Благодкаса, и следит за тем, чтобы кобольды вели себя подобающим образом. Когда они в очередной раз затевают склоку, один лишь его выкрик мгновенно возвращает кобольдов к работе. Грифон также защищает кобольдов, если на них нападут.

СОКРОВИЩА

Тщательный обыск кухни обнаруживает небольшие сундучки с чёрным перцем, корицей и мускатом. Каждый из них весит 2 фунта, но их содержание в сумме стоит 130 эм.

16. ВЕРХНИЙ ДВОР

Верхний двор - главное место приземления драконов, вивернов и летающих заклинателей, когда замок находится в воздухе. На протяжении дня, 2кб **огров** тренируются метать копья здесь. Ночью, двор слегка затягивает туманом (lightly obscured, 30 футов в высоту) и его патрулирует вампир Сандесиль Могрия (см. область 18).

Высокие, узкие башни и стены из льда окружают открытый всем ветрам двор.

Персонажи, приземлившись здесь, должны быть готовы немедленно предъявить какой-либо знак культа. В противном случае, огры или вампир, находящиеся на посту объявляют тревогу и атакуют их. Огров в области 20 привлекают любые громкие беспорядки во дворе.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи прибывают замаскированными или убеждают, дать им дорогу через двор, их проводят на встречу с облачным великаном Благоткасом (если они застали огров на посту), или с Резмир (если они прибыли ночью, во время дежурства вампира).

17. ВЫСОКАЯ ГОЛУБАЯ БАШНЯ

Эта башня выстроена из бледно-голубого льда цвета неба в ясный зимний день. Её немногочисленные окна блестят как зеркала или грани кристаллов.

Дверь в эту башню снабжена железным замком, и ключ есть лишь у Благоткаса. Замок может быть взломан с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15. Два огра вооружённые метательными копьями, камнями стоят на страже у баллисты на верху. Попадают туда они по длинным верёвкам, сброшенным с крыши по стене башни.

Внутри башня представляет собой цилиндр, высотой 90 футов, без лестниц или ступеней, ведущих наверх. Любой, кто произнесёт внутри башни слово «Эскарлотта», будет немедленно перенесен в область 21.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если два огра, стоящие на посту на верху башни, начнут стрелять из баллисты или бросать булыжники, они привлекут внимание охранников огров, культистов и прочих обитателей замка достаточно быстро. Тревога будет объявлена сразу после того, как любой из огров закричит об этом.

18. ОБВАЛИВШАЯСЯ БАШНЯ

Эта башня почти 100 футов ввысь, но она вся окружена строительными лесами. У неё два входа: дверь в основании, которая не может быть открыта (см. ниже), и работающая дверь, выходящая на обваливающийся ледяной балкон на высоте 75 футов над основанием башни.

Древняя башня кажется разваливающейся. Окна запечатаны льдом наглухо, а в стенах и перекрытии образовались трещины. Балкон изо льда на одной из стен башни, буквально едва висит на высоте 75 футов.

Эта башня отведена **вампиру** Сандесиль Могрия, лунной эльфийке, которая примкнула к Культуре Дракона задолго до того, как стала нежитью. Она представитель старой гвардии и была здесь за долго до того, как появился Северин. Если дать ей шанс, она говорит, что служила под началом Саммастера и убивала драконов, чтобы после поднимать их в виде драколичей - она до сих пор считает это «истинным путём». Она ненавидит текущее руководство культа, но обстоятельства заставляют ее работать с ним.

Сандесиль активна лишь по ночам и рыщет по обоим дворам замка, высматривая одинокого огра охранника или кого-то другого, кто пойдёт ей на корм. Если она столкнётся с большим количеством врагов, чем она может справиться - она призывает подкрепление, в виде двоих **вампирских порождений** (сопровождающими её лунными эльфами). Эти вампирские порождения обитают на верхнем этаже башни.

Башня отчаянно нуждается в ремонте. Трещины и разломы во льде предоставляют множество опор, позволяя взобраться по стене, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Когда-то у башни были четыре 20-футовых этажа, но сейчас все, кроме верхнего этажа, как и лестница, соединяющая их, обвалились, образовав на первом этаже башни завал высотой 20 футов, который не даёт открыть дверь в основании.

Балкон. Лучший способ попасть в башню - влезть через балкон. Хотя он едва держится и обвалится, если на него нагрузить более 150 фунтов веса. Дверь на балкон не заперта и ведёт с него в крипту Сандесиль на верхнем этаже. На этом этаже нет окон.

Крипта Сандесиль. Гроб Сандесиль покоится в центре верхнего этажа башни, днём и ночью охраняемый двумя её сопровождающими.

Гроб содержит лишь могильную землю и никаких сокровищ. Ледяная лестница, спускаясь вдоль стены несколько футов, внезапно обрывается на 50 футов до ледяных обломков нижнего уровня.

19. РУЛЕВАЯ БАШНЯ

Благоткас запер дверь в эту башню Волшебным Замком. Она может быть открыта нормально только великаном или Открыванием. Для всех прочих, вломиться будет практически невозможно, т.к. потребуются преуспеть в проверке Силы Сл 70.



Сандесиль Могрия

Ледяные ступени ведут от основания башни в её верхнюю комнату, стены и потолок которой сверкают и переливаются: самоцветы, можно сказать, покрывают эту комнату. Вы видите сияющие лунные камни, изумруды размером с большой палец, рукоятки и полированного мифрила и странные сферы, покрытые бирюзой и золотом, как и дюжины медных рычагов и золотых сфер, вмонтированных в стены.

Через мгновение, стены как будто исчезают, предоставляя превосходный вид с высоты птичьего полёта во всех направлениях, как будто ни замка, ни облаков вокруг и вовсе нет. Более дюжины светящихся белых рун всплывают из ниоткуда, паря по комнате наподобие огромных снежинок.

Это комната управления (рубка) замка. Пока здесь никого нет, замок управляется духом Эскарлотты, который привязан к крепости могучей магией, которую невозможно рассеять. Коснувшись до одной из светящихся рун можно отдать конкретный приказ духу Эскарлотты. Персонаж, который понимает Дварфийский или Великаний, может понять и перевести руны.

КОМАНДНЫЕ РУНЫ

Есть восемнадцать управляющих рун.

Тревога. Шум, похожий на воющий ветер, предупреждает всех не оглохших существ в замке.

Отбой. Шум, похожий на громкий шёпот, сообщает о том, что опасность миновала.

Бросить якорь. Замок остаётся на определённом месте в воздухе или на земле. Он остаётся на месте, не смотря на ветра, бури и т.д.

Сняться с якоря. Замок более не стоит на якоре.

В дрейф. Замок дрейфует по ветру, не контролируемый никем.

Домой. Замок возвращается к месту его создания на Хребте Мира (холодный горный хребет на севере).

На Север/Юг/Запад/Восток. Замок двигается в указанном направлении. Прикасаясь к двум рунам одновременно можно двигать замок в различных направлениях; например, одновременно прикоснувшись к рунам «север» и «восток» приводит к передвижению замка на северо-восток.

Подъём. Замок поднимается со скоростью в 10 футов в раунд.

Спуск. Замок опускается со скоростью в 10 футов в раунд. Если он соприкасается с землёй, он садится.

По часовой стрелке. Замок медленно вращается по часовой стрелке, совершая один полный оборот за 1 минуту.

Против часовой стрелки. Замок медленно вращается против часовой стрелки, совершая один полный оборот за 1 минуту.

Скрыться. Туманное облако образуется вокруг замка. Через одну минуту, все существа и предметы вне помещений на расстоянии 100 футов от замка хорошо скрыты [heavily obscured], а существа и предметы в стенах замка легко скрыты [lightly obscured].

Раскрыться. Туманное облако, скрывающее замок, рассеивается. Через минуту легко скрытые [lightly obscured] области становятся не скрытыми, а хорошо скрытые [heavily obscured] становятся легко скрытыми. Ещё через минуту все области становятся полностью не скрытыми [clear].

Шторм. Облака вокруг замка сгущаются и темнеют, за минуту превращаясь в тяжёлые грозовые тучи. До того, руна «штиль» не может быть активирована. Как только грозовые тучи полностью сформированы, существо, активировавшее штормовую руну, пока находится в рубке, может действием назначить целью молнии существо в пределах своей видимости. Молния имеет дистанцию в 1000 футов и может быть направлена в одно существо или ни-

чайный предмет. Существо, ставшее целью молнии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14 или получить урон электричеством 22 (4к10). Ничейный предмет просто получает такой урон от молнии (без спасброска).

Штиль. Грозовые тучи вокруг замка рассеиваются за 1 минуту. В течение этого времени руна «шторм» не может быть активирована вновь.

ЭСКАРЛОТТА

Хотя любой может активировать управляющие руны, дух облачной великанши Эскарлотты на самом деле контролирует замок и может «заблокировать» отдельных существ, которые не верно употребляют руны, по факту запрещая им активировать их.

Любой персонаж преуспевший в проверке Интеллекта (Магии) Сл 15 чувствует присутствие чего-то мыслящего и может попытаться пообщаться с Эскарлоттой просто окликнув её находясь в башне. Её дух обеспокоен культистами, драконом, вивернами и кобольдами, наводнившими её прекрасный замок, и она жаждет узнать, что затеял её муж.

Просьбы к ней имеют успех при успешном прохождении проверки Харизмы (Убеждение) Сл 14. Разговаривающий на Великаньем языке получает преимущество на такие проверки. Если кто-то пытается повредить рубку, Эскарлотта поднимает тревогу. **Благоткас** (см. дополнение В) прибывает через 3 раунда вместе с двумя **ограми** (его стюардами).

Если Благоткас умирает в стенах замка, его дух заменяет Эскарлотту, и он разбивает замок, чтобы тот не попал в руки врагов (см. Развитие событий).

СОКРОВИЩА

Если персонажи настаивают на том, чтобы вырвать ценные части панели управления, они могут вырвать горсть изумрудов, бирюзы, лунных камней, большой обломок нефрита и большие куски мифрила, на сумму в 10 000 зм.

Это уничтожает способность замка передвигаться в заданном направлении, создавать погодные эффекты и т.д. Замок будет дрейфовать вместе с сильными ветрами, которые унесут его севернее, где он разобьётся об Ледник Миклос в горах Хребта Мира. Починка управляющего механизма потребует длительного периода времени - она очень сложная и дорогостоящая. Впрочем, заклинание «исполнение желаний» может справиться с задачей.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Замок может разбиться, в зависимости от действий персонажей и различных ПМ.

Разбит Благоткасом. Если облачный великан будет убит, дух его жены в рубке заменяется его духом. Разъярённый, он мстит за свою смерть отправляя замок на север и приказывает ему разбиться об Ледник Миклос в горах Хребта Мира. Больше подробностей этой аварии и её последствия описаны в Восстании Тиамат.

Если дракон будет убит, а культисты будут обращены в бегство, Рат Модар соберёт оставшиеся союзные культы силы и убьёт Благоткаса, отлично осознавая, что смерть облачного великана приведёт к крушению замка (см. выше). После этого, Рат Модар воспользуется заклинанием полёт для того, чтобы сбежать.

Персонажи захватили замок. Если у персонажей получится подружиться с Благоткасом и выгнать культистов и дракона, они могут отправиться куда угодно, хотя и будут привлекать внимание любых вражеских драконов. Если Рат Модар и вампир всё ещё остаются в стенах замка, они сделают всё возможное, чтобы расстроить их планы.

Если же Благоткас всё ещё управляет замком, он

решит нанести визит великанам. Для этого, он направит Поднебесный Замок на север к Хребту Мира.

20. БАРАКИ ОГРОВ

Прочтите следующее, если группа застаёт врасплох обитателей этих покоев.

В этом помещении без мебели, на гудах шкур спит целая орда огров.

Если их не увела отсюда тревога или ещё что-то такое, двенадцать **огров** спят на гуде шкур в этом более ничем не примечательном здании.

СОКРОВИЩА

Огры держат небольшие запасы золота и серебра в карманах, мешках и сундучках. Если персонажи потратят 30 минут обыскивая бараки, они найдут 800 см и 300 зм.

Если кто-либо из группы преуспеев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20, он замечает бледно-голубой сапфир стоимостью 500 зм втоптаный в щель в полу.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если огра взять в плен, очаровать или попытаться выбить из него информацию, персонажи смогут узнать относительно не много. Огры служат облачному великану Благоткасу (жена которого была убита несколько лет назад). Они знают, что у облачного великана сейчас гостят несколько существ, а именно «валшебниг в красном» (Рат Модар), «баба-дракон» (Резмир) и «здоровый белый дракон, шо живёт в пещерах» (Глажаэль). Чтобы получить больше информации, следует преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 19. Отдельный успех требуется для получения каждого из следующих пунктов:

- Вампир патрулирует Поднебесный Замок по ночам. Иногда он питается ограми, к их огорчению.
- Культ пользуется замком, чтобы посещать важные места без использования дорог или порталов. Огры не знают точно, где они находятся, кроме как в «зелёных лесах», «огромных болотах» или «старых горах».
- Туманами и передвижением замка управляет магия облачного великана. Без него замок не будет летать.

Последнее - не правда, но это то, что Благоткас сказал своим ограм и они ему верят.

21. ГРОБНИЦА ЭСКАРЛОТТЫ

Это ледяное помещение не имеет ни явного входа, ни явного выхода. Впрочем, существо может телепортироваться в эту усыпальницу через область 17.

Вы появляетесь в овальной пещере, вырубленной из твёрдого льда, без каких-либо проходов. Потолок, покрытый сосульками, достигает 30 футовой высоты. Глыбы льда окружают массивный мраморный саркофаг, расположенный в центре на полу. Крышка саркофага украшена резьбой в форме великанши с длинными волнистыми волосами.

Саркофаг длиной 20 футов, а в ширь и в высь достигает 10 футов. Дварфийские руны у его основания гласят «ЭСКАРЛОТТА». Чтобы сдвинуть крышку, требуется успешная проверка Силы Сл 30. Внутри находятся кости усопшей супруги Благоткаса. Кроме этого, ничего более там нет.

Существо в этой гробнице, произнёсшее имя «Благоткас» немедленно телепортируется на первый

этаж области 17.

22. БАШНЯ ОБЛАЧНЫХ ВЕЛИКАНОВ

У этой 70-футовой башни плоская крыша, две не запёртых двери на первом этаже и нет ни одного окна. Внутри, она разделена на два 30-футовых этажа. Ступени изо льда, соединяющие оба этажа, выступают из стен.

Если персонажи ничего не предпримут, чтобы скрыться, огры на крышах замечают их приближение.

КРЫША БАШНИ

Три **огра** стоят на страже на крыше башни у баллисты. См область 6В для подробностей.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Серебряный колокольчик прикреплен к внутренней стороне каждой двери и звонит, когда двери открываются, предупреждая находящихся в башне.

Лестница, ведущая к уступу с дверью, спадает по внутренней стене этого помещения. Сама дверь украшена резьбой, изображающей мебель великанских пропорций, которая включает в себя стол в окружении четырёх стульев. Стены башни украшают фрески, изображающие армию холмовых, ледяных, огненных и облачных великанов.

Четверо **огров** стоят на страже на нижнем этаже. Они в шлемах с броскими плюмажами, что отмечает их принадлежность к «личной гвардии» Благоткаса. Эта простая награда делает огров вернее и настороженней, так как они знают, что облачный великан может отдать их шлемы другим в любой момент.

ВЕРХНИЙ ЭТАЖ

Если огры над или под ним поднимают тревогу, Благоткаса невозможно застать врасплох.

Стены этой комнаты украшены фресками, изображающими облачных великанов верхом на огромных птицах. Первое, что бросается в глаза - огромных размеров кровать с подголовником изо льда, по форме напоминающем облака. Медвежьи шкуры свалены грудой на кровати, а два больших деревянных сундука стоят у её ног.

Великан с голубой кожей сидит на полу со скрещенными ногами, пока два огра расчёсывают его снежно-белые волосы. Огромный моргенштерн великана лежит у кровати на расстоянии вытянутой руки.

Благоткас (дополнение В) и два **огра** (его стюарды) не единственные, кто находится в этой комнате. Бонусным действием в свой ход, Благоткас может призвать **воздушного элементала**, который магическим образом привязан к этой комнате. Элементал исполняет команды великана, но не может покинуть комнату. Он остаётся там, пока не получит разрешения уйти от хозяина.

Тугодумы огры-стюарды слабые собеседники, но Благоткас использует их как возможность выговориться, выражая им свою озабоченность, что Культ Дракона может попытаться захватить контроль над замком. Огры не предлагают никаких советов. Сообразительные персонажи могут посеять раздор, играя на страхах великана (см. «Переговоры с облачным великаном» ближе к началу этого эпизода).

Тревога или внезапное появление персонажей встревоживает великана, и он хватается своё оружие. Если персонажи притворяются культистами, Благоткас приходит в ярость из-за их вторжения, но не атакует их, если они и далее не провоцируют его. Огры будут защищать своего господина до смерти.

СОКРОВИЩА

Сундуки не заперты и забиты серебряными и золотыми монетами (12000 зм в сумме). Один из сундуков также содержит сумку хранения [bag of holding], слитки золота (4000 зм) и серебра (ещё 4000 зм).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи сдаются Благоткас, он спрашивает их имена, какие у них планы и кому они верны. Если персонажи представляются врагами культа, великан говорит, «С ними я разберусь. Но на всякий случай, вы должны знать, что они на полном серьёзе вновь собираются вернуть драконам власть над побережьем. Вы представляете? Вот так наглость». Если у них получается привлечь великана на свою сторону, он запирается в области 19 и направляет замок на север, пока персонажи разбираются с культистами и белым драконом. Пункт назначения, куда Благоткас поведёт замок, описан в Восстании Тиамат.

Если кто-либо попытается отнять у него замок, Благоткас отправляется в рубку и пытается разбить замок в горах Хребта Мира; см. область 19 для подробностей. Если Благоткас будет убит, его дух берёт управление над замком, с вышеописанным результатом.

23. ГОСТЕВЫЕ ПОКОИ ВЕЛИКАНОВ

Эти комнаты находятся отдельно от остальных и по размерам и обстановке подходят гостям-великанам.

Исчезающая ледяная стена. Большая секция ледяной противоположной от двери стены исчезает на 1 минуту если до неё дотронуться, открывая эту комнату наружу. Давным-давно великаны использовали эти платформы как посадочные площадки для своих верховых животных - птиц рух.

24. БАРАКИ СЛУГ

Двадцать **кобольдов** пытаются спать здесь на дюжинах маленьких постелей из шкур и тряпья сваленных в кучу. Они истощены и игнорируют персонажей, если им не угрожает серьёзная опасность. У них нет никаких сокровищ.

Персонажи, допрашивающие слуг кобольдов должны пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12. Если персонажи одеты как культисты, они и без того вполне убедительны и прохождение проверки не требуется.

Каждая такая проверка даёт доступ одной из следующих частей информации. Первый провал персонажа обозначает, что кобольды замирают и замолкают в страхе перед культистами. Если продолжить их допрашивать, они начинают кричать и звать на помощь и причитать о милости: от них более ничего не добиться.

- Эльф-вампи́р живёт в обваливающейся башне (область 18).
- Благоткас всё ещё говорит со своей умершей женой - её дух управляет и охраняет замок. Если великан умрёт, вся магия замка исчезнет.
- Люди из драконьего культа не совсем понимают драконов, так как понимают их кобольды. Драконы прекрасные, но сердитые создания. Говорят, что сокровища здесь для королевы драконов, чтобы она не сердилась.
- Волшебник в красных одеждах работает с культистами. Кобольдам нельзя ходить в его комнату (область 12).
- Белый дракон Тучегон любит замороженное мясо. Брось его в пещеру (область 25) и беги!

25. ГЛАВНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Ледяное «ядро» замка пронизано тоннелями, которые выходят на поверхность в нескольких местах. Белый дракон, Глажаэль Тучегон, приходит и уходит через широкий тоннель, воронкой сужающийся к главному хранилищу, где Культ Дракона хранит свои сокровища.

Если персонажи исследуют тоннели, прочтите или перефразируйте следующее:

Стены из голубого льда частично прозрачны, открывая взору различные вещи, вмёрзшие в лёд всюду вокруг, как то монеты, шлема, скот, кобольды или парочка огров. Изморозь покрывает пол тоннеля и предательски потрескивает под ногами.

Когда персонажи доберутся до главного хранилища, прочтите:

Все тоннели похоже ведут к центральному ядру - сверкающей ледяной пещере, с острыми осколками льда и сосульками величиной со сталактиты. Это главное хранилище разделено на два уровня: овалный верхний уровень с широким парапетом, нависающим над нижним уровнем, который ниже его на 30 футов. Огромная куча сокровищ расположена на нижнем уровне и покрыта ледяной коркой. Вцепившись когтями в ледяной потолок над сокровищем и с прижатыми плотно к бокам крыльями, висит огромный белый дракон.

Глажаэль - **взрослый белый дракон**, который выполняет свою роль в том, чтобы приблизить приход Тиамат, в надежде, что королева злых драконов



БЛАГОТКАС

вознаградит его неопишущей силой. Впрочем, он на самом деле туповат, и всех посетителей принимает либо за слуг (тех, кто приносит ему еду), либо за врагов (тех, кто не приносит ему еду).

По большей части, Глажаэль горд тем, что охраняет сокровища для Тиамат, его величайшей и прекраснейшей королевы. Он редко говорит с культистами, кроме Талис и подозрителен к Резмир и прочим.

Если персонажи заговорят с Глажаэлем, он ответит им помпезной речью о превосходстве драконов над людьми, дварфами, и прочими.

Если персонажи лстят ему, не перегибая палку, он внимает всему звучащему как подхалимаж, подбострастие и готовность подчиняться, но не предлагает ничего в ответ. Он великодушно пощадит жизни тех, кто предложит ему подношение в виде сокровищ или еды. Те, кто выступают против него, становятся целью его оружия дыхания.

Сражаясь, Глажаэль старается цепляться за потолок пока это возможно, и сначала использовать оружие дыхания и Ужасное Присутствие. Если он не отпугивает персонажей, он будет атаковать персонажей в рукопашную пока не перезарядится его оружие дыхания. Если опустить его хиты ниже 40, он пытается бежать. Он может пролезать даже сквозь узкие тоннели прижимая свои крылья. Как только выберется наружу, он предупреждает всех других обитателей замка, выкрикивая на Драконьем «Они пришли за сокровищем!».

Сообразительные персонажи могут заманить дракона в узкий тоннель, где он не сможет маневрировать эффективно. В таких условиях, дракон получает помеху на рукопашные атаки.

СОКРОВИЩА

Когда персонажи исследуют клад, прочтите:

Пол этой пещеры устан золотыми, серебряными, медяками и самоцветами, вмороженными в корку льда. Дюжины старых человеческих черепов и костей заключены в лёд вместе с сокровищами.

Клад сокровищ вморожен в лёд, и требуется несколько огненных заклинаний или длительное ожидание у костров, чтобы растопить этот лёд. Клад состоит из 500 000 мм, 100 000 см и 5000 зм, замороженного сундука с 800 пм и 21 маленьким сапфиром, стоимостью 300 зм каждый, замороженного зелья газообразной формы [potion of gaseous form], длинного меча +1, длинного лука +1, кожаного доспеха +1 и наручей защиты [bracers of defense]³.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если дракон будет убит, культисты впадут в ярость, ища немедленного отмщения. Высшие чины культа, находящиеся в Поднебесном Замке, вызовут огров, разбудят вампира и попросят Красных Волшебников обнаружить вторженцев. Если персонажи всё ещё где-то неподалёку после убийства дракона, весь замок будет приведён в полную готовность, пока их не найдут и не убьют.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Падение или захват Поднебесного Замка отмечает окончание Клада Драконьей Королевы. Если вы используете правило поэтапного получения уровней,

³ Учитывая название приключения, здесь могло бы быть и что-то более впечатляющее и разнообразное, по крайней мере описание не просто «вы нашли эквивалент 34 тыс золота и несколько совершенно стандартных предметов». Откройте Руководство Мастера и вспыте сюда реально интересных и необычных предметов, возможно с проклятиями и так далее. Культисты собирают для пятиглавой крокодила отборную жуть, так что она здесь вполне может быть.

то персонажи в этот момент достигают 8го уровня. Раскрыв планы культа и ограбив их на приличную долю сокровищ, персонажи замедлили и нанесли серьёзный урон культу и уменьшили их шансы на успех. Они также возможно убили или пленили важных лидеров Культа Дракона. Но дальше будет только круче. Культ форсирует свои планы по освобождению своей пятиглавой королевы из Девяти Преисподен, и небольшая потеря сокровищ не оставит истинных фанатиков.

Восстание Тиамат продолжает историю до финального разрушения Культа Дракона, и требует новых сил и великой смелости. Всё становится более опасным для героев, пока они ищут помощи в странных местах, от Моря Двигающегося Льда до глубин Змеиных Холмов. Они могут найти великое оружие в лице великанов или открыть для себя неожиданного союзника внутри самого культа.

Если герои не поспешат, Королева Драконов может установить своё личное господство над землями и меньшими существами. Ставки растут, а врата Девяти Преисподен открываются и чешуйчатая смерть, покрытая пламенем и когтями, выползает из своего логова.

Конфликт достигнет апогея у Колодца Драконов, где герои и их разномастные союзники встретятся с Тиамат и её сильнейшими подручными в смертельной схватке!

МАСКА КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ



ДОПОЛНЕНИЕ А: ПРЕДЫСТОРИИ

Это дополнение предоставляет игрокам помощь в создании персонажей с непосредственной привязкой событиям Клада Королевы Драконов.

ШАБЛОН ПРЕДЫСТОРИИ

Ниже представлен шаблон предыстории, который можно применять к любой выбранной или созданной Вами предыстории персонажа. Вы можете заменять части или просто дополнять все доступные части предыстории Вашего персонажа представленными ниже элементами. В каждой секции оговорено, дополняет она или заменяет собой соответствующую часть.

ПОКА, ИСТОРИЯ ТАКОВА:

Более смелые действия Драконьего Культа привлекают к нему большее внимание. Ваш персонаж столкнулся с его деятельностью или как-то связан с драконами. Таблица предоставляет Вам дополнительные Привязанности [Bond], переплетенные с событиями этой кампании. Вы можете заменить или добавить их к уже выбранным ранее Привязанностям вашего персонажа.

Привязанность (к10)

1. Леосин Эрлантар [Leosin Erlanthar], странствующий монах, однажды спас Вашу жизнь. Он послал к Вам весть, срочно встретите его в городке под названием Гринест. Похоже настало время отплатить ему за спасение.
2. Когда орчий набег оставил Вашу семью без крова, люди Гринеста приняли Вас к себе. С тех пор всякий, кто угрожает Гринесту - Ваш заклятый враг!
3. Каждые пять ночей вы видите странные сны о наступлении апокалипсиса. Мир уничтожают холод, ядовитый туман, шторма, волны кислоты и адское пламя. Всякий раз сон заканчивается тем, что из тьмы на Вас взирают пять пар злых глаз. Просыпаясь, вы чувствуете порыв отправляться в Гринест. Возможно, ответ на загадки ваших снов ожидает вас там.
4. Онтарр Фрум, поборник добра и правосудия, Ваш наставник и друг, попросил Вас отправиться в Гринест и исследовать слухи об появлении драконов и их приспешников.
5. Вы слышали, что Ваша подруга детства - полуэльф Талис - была похищена драконьими культистами. Расследование привело Вас в городок Гринест. Вы должны спасти друга!
6. Будучи потомком известного драконоборца Вам легко впечатлить людей. На прошлой неделе на Вас напали какие-то головорезы с криками "Драконий Культ не забывает и мстит всегда!". Вы решили залечь на дно в тихом городке под названием Гринест, пока беда не пройдет стороной...
7. На смертном одре Ваш отец признался Вам, что имел дела с Драконьим Культom, перевоза для них контрабандой товары по всему Побережью Мечей. Замученный совестью, он просит Вас расследовать и попытаться исправить то зло, которому он мог невольно поспособствовать. Он посоветовал начать поиски с небольшого городка Гринест.
8. Драконы уничтожили всё, что было Вам дорого - разрушив Ваш дом и убив всю Вашу

семью. Теперь, когда у Вас не осталось ничего, кроме шрама от раны, которая почти погубила и Вас, Вы поклялись отомстить!

9. Ваша семья состояла в Драконьем Культе, пока соперники-культисты не подстроили гибель Вам. Вам, одному, удалось спастись, все считают Вас погибшим. И это Ваш шанс отомстить! Ваш список "мертвецов" включает следующие имена: культистка Фрулам Мондат, полу-орк по имени Бог Лак и полу-дракон Резмир. Вы прибыли в Гринест, зная, что это следующая цель культистов.
10. У Вас есть секрет. Когда-то вы были золотым драконом, который служил Бахамуту [Bahamut]. Вы были гордым и тщеславным и Бахамут решил Вас проучить. Вас заперли в слабое, человеческое тело, оставив лишь тень воспоминаний о том, кем Вы были когда-то. Одно Вы помните точно: Бахамут приказал Вам отправляться в мир и доказать Вашу приверженность правде и добру. Если Вы докажете свою верность - то вернете себе свою истинную форму и положение.

ВАРИАНТЫ ОСОБЕННОСТЕЙ ПРЕДЫСТОРИИ

Ниже представлены две альтернативные особенности предыстории, которыми Вы можете заменить особенности предыстории [background feature], предоставляемые выбранной стандартной предысторией.

ОСОБЕННОСТЬ: ШПИОН В ДРАКОНЬЕМ КУЛЬТЕ

Вы проникли в ряды Драконьего Культа. Пробыв в их рядах некоторое время, Вы знаете их внутренние обычаи и порядки. У Вас есть хорошо проработанная личина в качестве Последователя, достаточная, для того, чтобы затесаться в их ряды в качестве рядового культиста или прислужника.

ОСОБЕННОСТЬ: ДРАКОНОЛОГ

Вы изучали драконов и их особенности много лет. Вы можете без труда определить места, построенные или используемые драконами, цвет дракона по его кладке или чешуе. Если Вы проваливаете проверку на Интеллект, связанную со знаниями о драконах, Вы точно знаете человека или книгу, которые могут предоставить необходимую Вам информацию (если МП не рассудит иначе).

Дополнение В: Монстры

ОХОТНИЧИЙ ДРЕЙК

Средний дракон, без мировоззрения

Класс доспеха 13

Хиты 22 (4к6+8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	15(+2)	14(+2)	4(-3)	11(+0)	6(-2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4

Сопrotивление урону яд

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки понимает Дракони́й, но не может говорить

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Дрейк получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников дрейка находится в пределах 5 футов от цели атаки и дееспособен.

Внезапная атака. Если дрейк застаёт врасплох существо и попадает по нём атакой на протяжении первого раунда боя, цель получает дополнительные 7 (2к6) урона от атаки.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1).

Охотничий дрейк

АЗБАРА ДЖОС

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс доспеха 13 (16 с доспехом мага)

Хиты 39 (6к8+12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9(-1)	16(+3)	14(+2)	16(+3)	13(+1)	11(+0)

Навыки Магия +5, Обман +2, Проницательность +3, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Дракони́й, Инфернальный, Первичный, Тэйский

Опасность 4 (1100 опыта)

Специальное снаряжение. У Азбара есть два свитка доспеха мага.

Мощные заговоры. Когда Азбара творит заговор воплощения и промахивается или цель преуспевает в спасброске от него, цель всё же получает половину урона от заговора без дополнительных эффектов.

Построение заклинаний. Когда Азбара творит заклинание воплощения, которое затрагивает других существ, которых он видит, он может выбрать из них некоторое число, равное 1 + ур.закл.. Выбранные существа преуспевают в спасброске от сотворённого заклинания. Эти существа не получают урона от этого заклинания, даже если должны были получить половину его урона.

Колдовство. Азбара является заклинателем бго уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Азбара обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *волшебная рука, фокусы, луч холода, электрошок [mage hand, prestidigitation, ray of frost,*



shocking grasp]

1го уровня (4 ячейки): туманное облако, волшебная стрела, щит, волна грома [fog cloud, magic missile, shield, thunderwave]

2го уровня (3 ячейки): невидимость, туманный шаг, палящий луч [invisibility, misty step, scorching ray]

3го уровня (3 ячейки): контрзаклинание, рассеивание магии, огненный шар [counterspell, dispel magic, fireball]

Действия

Кинжал. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 / 60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4+3).

БЛАГОТКАС

Огромный великан (облачный великан), нейтрально-злой

Класс доспеха 17 (наборной доспех)

Хиты 138 (12к12+60)

Скорость 40 фт.

СИЛ 26(+8) **ЛОВ** 13(+1) **ТЕЛ** 20(+5) **ИНТ** 16(+3) **МДР** 15(+2) **ХАР** 15(+2)

Спасброски Тел +9, Мдр +6, Хар +6

Навыки Магия +7, Проницательность +6, Запугивание +6, Восприятие +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Драконий, Великаний

Опасность 9 (5000 опыта)

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

Врождённое колдовство. Благоткас может по наитию творить следующие заклинаний (спасбросок от заклинаний Сл 15) без требования материальных компонентов:

3/день: туманное облако, левитация

Колдовство. Благоткас является заклинателем 5го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Благоткас обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): свет, волшебная рука, фокусы [light, mage hand, prestidigitation]

1го уровня (4 ячейки): обнаружение магии, опознание, волшебная стрела, щит [detect magic, identify, magic missile, shield]

2го уровня (3 ячейки): порыв ветра, туманный шаг, дребезги [gust of wind, misty step, shatter]

3го уровня (2 ячейки): полёт, молния [fly, lightning bolt]

Действия

Мультиатака. Благоткас совершает две атаки моргенштерном.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 21 (3к8+8).

КАПИТАН ОТЕЛЬСТАН

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс доспеха 19 (наборной доспех)

Хиты 93 (11к10+33)

Скорость 30 фт.

СИЛ 19(+4) **ЛОВ** 10(+0) **ТЕЛ** 16(+3) **ИНТ** 13(+1) **МДР** 14(+2) **ХАР** 12(+1)

Спасброски Сил +7, Тел +6

Навыки Атлетика +7, Запугивание +4, Восприятие +5, Религия +4

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Драконий, Великаний

Опасность 5 (1800 опыта)

Всплеск действий (Перезарядка когда Отельстан совершает краткий или длительный отдых). В свой ход, Отельстан может предпринять одно дополнительное действие.

Благословение возмездия Тиамат. Когда Отельстан получает урон, который опускает его хиты до 0, он немедленно получает 20 хитов. Если в конце его следующего хода у него 20 или менее хитов - он умирает.

Действия

Мультиатака. Отельстан совершает две атаки, либо цепом, либо копьём, либо проводит две дальнебойные атаки копьями..

Цеп. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8+4).

Копьё. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 / 60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

ДРАКОНИЙ КОГОТЬ

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ 9(-1) **ЛОВ** 16(+3) **ТЕЛ** 13(+1) **ИНТ** 11(+0) **МДР** 10(+0) **ХАР** 12(+1)

Спасброски Мдр +2

Навыки Обман +3, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий

Опасность 1 (200 опыта)

Драконий фанатик. Драконий коготь проходит спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока драконий коготь видит дружелюбного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

Преимущество Фанатика. Один раз за раунд, если драконий коготь проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный

урон 7 (2к6).

Тактика стаи. Драконий коготь получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников драконьего когтя находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Драконий коготь совершает две атаки ятаганом.

Ятаган. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3).

Драконье Крыло

Драконьи крылья используют статистику драконьего когтя, за исключением того, что у них вдвое больше хитов и костей хитов и их Опасность становится 2 (450 опыта). Более детальное описание их статистики будет приведено в Восстании Тиамат.

ДРАЛМОРРЕР СЕРОРОЖДЕННЫЙ

Средний гуманоид (высший эльф), нейтрально-злой

Класс доспеха 16 (проклёпанный кожаный доспех, щит)

Хиты 52 (7к10+14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	14(+2)	16(+6)	10(+0)	8(-1)

Спасброски Сил +6, Тел +4

Навыки Магия +5, Обман +1, Проницательность +2, Восприятие +2, Религия +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Жаболюдский, Драконий, Эльфийский, Гоблинский, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Наследие фей. Дралморрер совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Колдовство. Дралморрер является заклинателем 7го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Дралморрер обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *огненный снаряд*, *фокусы*, *электрошок* [fire bolt, prestidigitation, shocking grasp]

1го уровня (4 ячейки): *скороход*, *волшебная стрела*, *щит*, *волна грома* [longstrider, magic missile, shield, thunderwave]

2го уровня (3 ячейки): *магическое оружие*, *туманный шаг* [magic weapon, misty step]

Боевая магия. Когда Дралморрер использует действие чтобы сотворить заговор, он также может бонусным действием провести одну атаку оружием.

Связь с оружием. Если его длинный меч Дралморрера находится на том же плане, что и его хозяин, Дралморрер может бонусным действием телепортировать свой меч к себе в руку.

Действия

Мультиатака. Дралморрер совершает две атаки либо своим длинным мечом, либо кинжалом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к8+4).

Кинжал. Рукопашная или Дальнейшая атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 / 60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к4+4).

ДРАЛМОРРЕР СЕРОРОЖДЕННЫЙ



Фрулам Мондат

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злая

Класс доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 44 (8к8+8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(+0)	13(+1)	11(+0)	18(+4)	15(+2)

Спасброски Мдр +6, Хар +4

Навыки Обман +4, История +2, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Драконий, Инфернальный

Опасность 2 (450 опыта)

Колдовство. Фрулам является заклинателем 5го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Фрулам обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *свет, священное пламя, чудотворство [light, sacred flame, thaumaturgy]*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, лечение ран, лечащее слово, убежище [command, cure wounds, healing word, sanctuary]*

2го уровня (3 ячейки): *умиротворение, удержание личности, божественное оружие [calm emotions, hold person, spiritual weapon]*

3го уровня (2 ячейки): *множественное лечащее слово, духовные стражи [mass healing word, spirit guardians]*

Действия

Мультиатака. Фрулам совершает две атаки своей алебардой.

Алебарда. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к10+2).

Сторожевой Дрейк

Средний дракон, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8+21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Навыки Восприятие +2

Спротивление урону электричество

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки понимает Драконий, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Дрейк совершает две атаки: одну - кусом и одну - хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон

6 (1к6+3).

Джэмна Глимсилвер

Маленький гуманоид (гном), нейтральная

Класс доспеха 15 (кожаный доспех)

Хиты 22 (4к6+8)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	17(+3)	14(+2)	15(+2)	10(+0)	12(+1)

Спасброски Лов +5, Инт +4

Навыки Акробатика +5, Обман +3, Проницательность +2, Восприятие +4, Убеждение +3, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Гномий, Гоблинский, Сильван

Опасность 1 (200 опыта)

Хитрое действие. Джэмна может совершать как бонусное действие, действия Рывок, Отход или Засада.

Гномья хитрость. Джэмна совершает с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Колдовство. Джэмна является заклинателем 4го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Джэмна обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *волшебная рука, малая иллюзия, фокусы, луч холода [mage hand, minor illusion, prestidigitation, ray of frost]*

1го уровня (3 ячейки): *очарование личности, сверкающие брызги, маскировка, скоростной [charm person, color spray, disguise self, longstrider]*

Действия

Мультиатака. Джэмна совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3) или колющий урон 9 (1к6+3 плюс 1к6), если цель Среднего размера или больше.

Лангдедроса Цианврас

Средний гуманоид (полу-дракон), законопослушно-злой

Класс доспеха 17 (наборной доспех)

Хиты 57 (6к12+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	13(+1)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	12(+1)

Навыки Атлетика +6, Запугивание +3, Восприятие +2

Спротивление урону электричество

Чувства Слепое видение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Драконий

Опасность 4 (1100 опыта)

Всплеск действий (Перезарядка когда Лангдедроса совершает краткий или длительный отдых). В свой ход, Лангдедроса может предпринять одно дополнительное

действие.

Улучшенные критические попадания. Оружие
Лангдедросы критически попадают при результате броска кубика 19 или 20.

Действия

Мультиатака. Лангдедроса совершает две атаки, либо двуручным мечом, либо копьём.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6+4).

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 / 60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к6+4).

Дыхание молнией (Перезарядка 5-6). Лангдедроса выдыхает молнию в форме линии, 30 футов длиной и 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13. При неудаче оно получает урон электричеством 22 (4к10), а при успехе - лишь половину этого урона.

ФАРБЛЕКС СПАТТЕРГУ

Средний гуманоид (жаболлюд), хаотично-злой

Класс доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех, щит)

Хиты 59 (7к8+28)

Скорость 20 фт., плавание 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	12(+1)	18(+4)	11(+0)	16(+3)	7(-2)

Спасброски Сил +4, Тел +6

Навыки Восприятие +5, Религия +2, Скрытность +3

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Жаболюдский

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Фарблекс может дышать под водой.

Ядовитый удар (3/день). Один раз за ход, когда Фарблекс попадает рукопашной атакой, он может потратить одно использование этой черты, чтобы нанести дополнительный урон ядом 9 (2к8).

Колдовство. Фарблекс является заклинателем 6го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Фарблекс обладает следующими заготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (по желанию): *искусство друидов, указание, ядовитые брызги [druiddcraft, guidance, poison cloud]*

1го уровня (4 ячейки): *лечение ран, опутывание, лечащее слово, волна грома [cure wounds, entangle, healing word, thunderwave]*

2го уровня (3 ячейки): *дубовая кора, животные чувства, шипы [barkskin, beast sense, spike growth]*

3го уровня (3 ячейки): *рост растений, хождение по воде [plant growth, water walk]*

Прыжок с места: Как часть передвижения Фарблекс может прыгнуть в длину на 20 футов или на 10 футов в высоту без разгона.

Болотный камуфляж. Фарблекс проходит проверки Ловкости (Скрытность) с преимуществом на болотной

местности.

Действия

Мультиатака. Фарблекс совершает две атаки: одну - укусом, и одну - копьём.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к4+2).

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 / 60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6+2).

РАТ МОДАР

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс доспеха 13 (16 с доспехом мага)

Хиты 71 (11к8+22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	16(+3)	14(+2)	18(+4)	14(+2)	10(+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +5

Навыки Магия +7, Обман +3, Проницательность +5, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Драконий, Инфернальный, Первичный, Тэйский

Опасность 6 (2300 опыта)

Специальное снаряжение. У Рат есть *посох огня* и свитки *переносящей двери, падения пёрышком и огненного шара*.

Колдовство. Рат является заклинателем 11го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Рат обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *огненный снаряд, малая иллюзия, фокусы, электрошок [fire bolt, minor illusion, prestidigitation, shocking grasp]*

1го уровня (4 ячейки): *цветной шарик, сверкающие брызги, доспехи мага, волшебная стрела [chromatic orb, color spray, mage armor, magic missile]*

2го уровня (3 ячейки): *обнаружение мыслей, отражения, воображаемая сила [detect thoughts, mirror image, phantasmal force]*

3го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание, огненный шар, образ [counterspell, fireball, major image]*

4го уровня (3 ячейки): *смятение, высшая невидимость [confusion, greater invisibility]*

5го уровня (2 ячейка): *притворство, притворство [mislead, seeming]*

6го уровня (1 ячейка): *сфера неязвимости [globe of invulnerability]*

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон

Реакции

Иллюзорный двойник (Перезарядка когда Рат совершает краткий или длительный отдых). Когда существо, которое видит Рат, атакует его, он может подставить под удар иллюзорного двойника себя. Эта атака автоматически проваливается, а двойник после неё немедленно исчезает раскрывая обман.

РЕЗМИР

Средний гуманоид (полу-дракон чёрный), нейтрально-злая

Класс доспеха 13 (15 с Маской Чёрного Дракона)

Хиты 90 (12к8+36)

Скорость 30 фт.

СИЛ 18(+4) **ЛОВ** 16(+3) **ТЕЛ** 16(+3) **ИНТ** 15(+2) **МДР** 12(+1) **ХАР** 14(+2)

Спасброски Лов +6, Мдр +4

Навыки Магия +5, Скрытность +9

Иммунитет к урону кислота

Иммунитет к состояниям очарован, испуган

Чувства слепое видение 10 фт., тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Инфернальный, Великаний, Нетерезский

Опасность 7 (2900 опыта)

Специальное снаряжение. У Резмир есть Маска Чёрного Дракона и эмблема когтей.

Амфибия. Резмир может дышать под водой.

Тёмное преимущество. Раз в ход, Резмир может нанести дополнительный урон 10 (3к6), когда она попадает вооружённой атакой и атака проходила с преимуществом.

Драконье Величество. Пока Резмир не носит доспехов и носит Маску Чёрного Дракона, она может прибавлять бонус Харизмы к своему Классу Доспеха (см. выше).

Легендарное Сопротивление (1/день). Если Резмир носит Маску Чёрного Дракона и проваливает спасбросок, она может выбрать вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Двуручный меч (Хазирун). Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к6+6) плюс некротический урон 7 (2к6). Если цель - существо, то оно не может восполнять хиты в течение 1 минуты. Цель может проходить спасбросок Телосложения Сл 15 в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект раньше времени.

Едкий заряд. Дальнебойная атака заклинанием: +8 к попаданию, дистанция 90 фт., одна цель. Попадание: урон кислотой 18 (4к8).

Дыхание кислотой (Перезарядка 5-6). Резмир выдыхает кислоту в форме линии, 30 футов длиной и 5 футов шириной. Каждое существо на этой линии должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14. При неудаче оно получает урон кислотой 22 (5к8), а при успехе - лишь половину этого урона.



РАТ МОДАР

Легендарные действия

Если она носит Маску Чёрного Дракона, Резмир может предпринимать два легендарных действия между своими ходами, исполняя оба разом или распределяя их по раунду. Легендарные действия могут быть предприняты лишь в начале или конце хода. Резмир обладает следующими вариантами легендарных действий, некоторые из которых длятся дольше одного действия:

2 действия. Магическая тьма, сферой радиусом в 15 футов, накрывает точку в пределах 60 футов от Резмир, которую та может видеть (тьма распространяется и за пределы видимости). Тьма держится пока Резмир поддерживает концентрацию, до 1 минуты. Существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь эту тьму и обычными методами её не осветить. Если область этой тьмы пересечётся с областью света, созданного каким-либо заклинанием 2го или ниже уровня, заклинание, создавшее свет рассеивается.

1 действие. Резмир проводит одну рукопашную атаку.

1 действие. Резмир предпринимает действие Засада.

ТАЛИС БЕЛАЯ

Средний гуманоид (полу-эльф), законопослушно-злая

Класс доспеха 18 (чешуйчатый доспех +1, щит)

Хиты 58 (9к8+18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	12(+1)	14(+2)	10(+0)	16(+3)	16(+3)

Спасброски Мдр +6, Хар +6

Навыки Обман +6, Проницательность +6, Восприятие +6, Убеждение +6

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный

Опасность 5 (1800 опыта)

Специальное снаряжение. У Талис есть чешуйчатый доспех +1 и волшебная палочка зимы (см. Приложение С).

Наследие фей. Талис совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Колдовство. Талис является заклинателем 9го уровня. Её способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Талис обладает следующими заготовленными заклинаниями жреца:

Заговоры (по желанию): *указание, сопротивление, чудотворство [guidance, resistance, thaumaturgy]*

1го уровня (4 ячейки): *приказ, лечащее слово, лечение ран, нанесение ран [command, cure wounds, healing word, inflict wounds]*

2го уровня (3 ячейки): *глухота/слепота, малое восстановление, божественное оружие (копьё) [blindness/deafness, lesser restoration, spiritua weapon (spear)]*

3го уровня (3 ячейки): *рассеивание магии, множественное лечащее слово, послание [dispel magic, mass healing word, sending]*

4го уровня (3 ячейки): *защита от смерти, свобода перемещения [death ward, freedom of movement]*

5го уровня (1 ячейка): *нашествие насекомых [insect plague]*

Удар зимы (3/день). Раз в раунд, когда Талис попадает рукопашной атакой, она может потратить одно из использований этой черты, чтобы нанести дополнительный урон холодом 9 (2к8).

Действия

Копьё. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 / 60 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+2).

ДОПОЛНЕНИЕ С: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МАСКА ЧЁРНОГО ДРАКОНА

Волшебный предмет, легендарный, требует настройки

Эта глянцеваая эбонитовая маска выполнена в виде черепа с рогами. Маска меняет свою форму, чтобы подходить настроившемуся на неё носителю. Пока вы носите маску и настроены на неё, вам доступны следующие свойства.

Поглощение Урона. У вас есть сопротивление урону от кислоты. Если у вас уже есть такое свойство, полученное от другого источника - вы получаете иммунитет к урону от кислоты. Если у вас есть и иммунитет к кислоте, также полученный иным путём, то вы восполняете хиты, равные половине урона кислотой, нанесенного вам.

Драконье Величество. Пока вы не носите доспехов, вы можете прибавлять бонус Харизмы к своему Классу Доспеха.

Драконье Дыхание. Если вы обладаете Оружием Дыхания, которому требуется отдых для перезарядки, оно получает свойство Перезарядка 6.

Драконье Зрение. Вы получаете Тёмное Зрение на 60 футов, или дополнительные 60 футов уже имеющейся такой способности. Раз в день, вы можете получить Слепое Зрение на расстоянии 30 футов на 5 минут.

Драконий Язык. Вы говорите и понимаете Драконий. Вы также проходите проверки Харизмы по отношению к чёрным драконам с преимуществом.

Легендарное Сопротивление (1/день). Если вы проваливаете спасбросок, вы можете выбрать вместо этого преуспеть в нём.

Дыхание под водой. Вы можете дышать под водой.

ХАЗИРУН

Оружие (Двуручный меч), легендарный, требует настройки

Разумный (нейтрально-злой) двуручный меч, Хазирун, способен говорить на Общем и Нетерезском. Даже если вы не настроены на меч, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, проводимыми этим оружием. Если вы не настроены на Хазирун, вы наносите дополнительные 1кб некротического урона попадая этим оружием.

Повышенное Усиление. Пока вы настроены на это оружие, его бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2 и попадание наносит дополнительные 2кб некротического урона (вместо 1кб).

Заклинания. Хазирун имеет 4 заряда для сотворения заклинаний. Пока меч настроен на вас и вы держите его в руках, вы можете творить обнаружение Магии (1 заряд), обнаружение добра и зла (1 заряд) или обнаружение мыслей (2 заряда). Каждую полночь, Хазирун восполняет 1к4 потраченных зарядов.

Ранящий. Пока вы настроены на это оружие, любое существо, по которому вы попали Хазируном не может восполнять хиты в течение 1 минуты. Цель может проходить спасбросок Телосложения Сл 15 в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект раньше времени.

ЭМБЛЕМА КОГТЕЙ [INSIGNIA OF CLAWS].

Волшебный предмет, необычный

Самоцветы на эмблеме Кulta Дракона загорают пурпурным, когда вы вступаете в схватку, усиливая ваши кулаки или природное оружие.

Пока вы носите эмблему, вы получаете +1 к броскам атаки и урона в бою без оружия или естественным оружием [unarmed strikes, natural weapons]. Также такие атаки считаются магическими.

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА ЗИМЫ

Волшебная палочка, редкая, требует настройки

Волшебная палочка выглядит и на ощупь как сосулька. Требуется настройка, чтоб использовать эту палочку.

У палочки есть 7 зарядов, которые можно использовать, чтобы творить заклинания с её помощью. С палочкой в руке, вы можете использовать ваше действие чтобы сотворить одно из следующих заклинаний, даже если вы не способны творить заклятия:

- Луч холода [ray of frost] (без траты зарядов, или 1 заряд, чтобы заклинать его как заклинание 5 уровня; +5 к попаданию дальнобойной атакой заклинанием)
- Метель [sleet storm] (3 заряда; Сл 15).
- Град [ice storm] (4 заряда; Сл 15).

Никаких компонентов для этого не требуется.

Волшебная палочка восполняет 1кб+1 потраченных зарядов каждый день на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, бросьте к20. При результате 20, палочка плавится у вас в руках - она разрушена навсегда.



ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА ЗИМЫ



Что дальше?

Приключение ещё не окончено, так как Культ Дракона не так легко победить. Другие лидеры культа уже строят планы по уничтожению героев. В то же время, у Колодца Драконов, собирается культ и его драконьи союзники. Нечестивые песнопения и рёв драконов эхом разносится по пустынному вулканическому кратеру, взывая к возвращению Тиамат. А в Девяти Преисподнях, разярённая Тиамат требует, чтобы её последователи собрали большее подношение, прежде чем она вступит в Забытые Королевства. Но надежда всё ещё есть, так как ветер доносит слухи о большом собрании фракций в Глубоководье. Если эти слухи верны, потребуются герои, чтобы объединить эти группы против общего врага.

Все дороги ведут к эпической схватке с Королевой Драконов и заключительной части истории Тирания Драконов - Восстанию Тиамат.

ПОБЕРЕЖЬЕ МЕЧА В ОСАДЕ

В дерзкой погоне за властью Культ Дракона, вместе со союзными драконами и Красными Волшебниками Тэя хотят освободить Тиамат из её темницы в Девяти Преисподних и вернуть её на земли Забытых Королевств. Силы культа идут от города к городу, снося всех, кто становится на их пути и собирая клад сокровищ для своей ужасной королевы.

Угроза столь велика, что даже такие противоположные фракции, как Арфисты и Жентарим объединяются, чтобы дать отпор культу. Никогда ранее не были герои столь необходимы!

A DUNGEONS & DRAGONS adventure for
characters of levels 1-7,
concluding in *The Rise of Tiamat*™

For use with the fifth edition *Player's Handbook*®,
Monster Manual®, and *Dungeon Master's Guide*®

Приключение для персонажей 1-7 уровней,
заключение которого описано в Восстании
Тиамат.

Для использования с Книгой Игрока, Бести-
арием и Руководством Мастера Подземелий
5й редакции правил Dungeons & Dragons.

TYRANNY of DRAGONS™



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN 978-0-7869-6564-9



5 2 9 9 5



EAN

9 780786 965649

Sug. Retail: US \$29.95 CAN \$35.00

Printed in USA A96060000

Что дальше?