Хроники Варна

Часть вторая: Империя!

Приключение по второй редакции AD&D
для 3-5 персонажей 6-ого уровня

Январь – Сентябрь 2003, Иван Шагин (aka exelenz)
http://www.exelenz.ru, mailto:me@exelenz.ru, mailto:ivan@solvo.ru

Мастеру **5**
Краткое содержание **5**
Глава первая: путеводитель по Империи **8**
Карта Эонии **8**
Население Эонии **9**
Официальная религия Империи **9**
История Миридийского ордена 9
«Пафлемония», выдержки 10
Миридийская Доктрина 11
Церковь и политика 12
Миридийская Церковь 12
Церковная иерархия *12*
Белое Монашество 13
Черное Монашество 13
Выдающиеся личности в Миридийской Церкви 14
Случайные встречи на дорогах Империи **15**
Глава вторая: прибытие **26**
Портовый город Джизго **26**
Порт 26
Завязки в городе 27
Местные дварфы **27**
Дорога до Лардстауна **28**
Лардстаун **28**
Фридл Манье 28
Мост при Орбиго **29**
Государственный преступник Гис Фервак **30**
Рыцарский турнир у замка Фалчидон **30**
Геральдика 31
Суд Любви и Красоты и Суд Чести 31
Королева Турнира и награда победителю 32
Правила турнира 32
Состав участников 33
Интрига 35
Post Mortem 01/12/2002 36
Post Mortem 13/12/2002 36
Глава третья: в поисках Таккла Азура **36**
Второе задание Фридла Манье **37**
Приключения по пути к столице **38**
Странный свиток 38
Ульрих, профессиональный искатель приключений … в отставке 39
Братство Волка 39
Post Mortem 29/12/2002 41
Post Mortem 26/01/2003 42
Post Mortem 02/02/2003 43
Post Mortem 09/02/2003 43
Сарвард **43**
Почтенный Магистр Таккла Азур и его загадки 44
Загадка *44*
По следам загадки *45*

Содержимое шкатулки ... *46*
Столица ... **46**
Красные Шакалы ... 46
Уличная кража ... *47*
Небольшой рэкет ... *47*
Ключ Таккла Азура ... 47
«69 Наслаждений» ... 48
Силы Красных Шакалов ... *48*
Наемный убийца на контракте ... *50*
План здания и подземелий ... *50*
Путь через старые подземелья ... *51*
Независимые события ... **52**
Ситуация на Варне ... 52
Развитие ситуации на Варне ... 53
Теория заговора и загадочный Акост ... 54
Родственники Лори Алькорта ... 54
Мастер меча – учитель для Джорджа Фалье ... 55
Лига женского превосходства и Лори Алькорта ... 57
Хуан-Адольф де ла Круз и Станислав де Аламбэ ... 57
Дом Хуана ... *57*
Макина аудиотика, или что сказал Фридл Манье ... *58*
Дальнейшие расследования, след Гиса Фервака ... *59*
Дом Станислава де Аламбэ ... *59*
Гис Фервак ... *60*
Барон Станислав де Аламбэ ... *60*
Учеба в Сарварде ... 60
Глава четвертая: время не ждет ... **61**
Примерная последовательность событий ... **61**
Завершение столичных дел ... **62**
Нежданный заработок ... 62
Переворот ... 64
Bad Omens ... 65
Возвращение Ульрика и Освальда ... 67
Экспресс-крещение Миртура Шали ... 68
Post Mortem 02/03/2003 ... 71
Post Mortem 09/03/2003 ... 71
Прощальная прогулка ... **71**
Что предлагают Ульрих и Освальд ... 71
Fellow adventurers ... 71
Гори, Анри, гори! ... 74
Post Mortem 30/03/2003 ... 76
Post Mortem 06/04/2003 ... 77
Post Mortem 13/04/2003 ... 77
Развалины замка Азур ... **77**
История замка Азур ... 78
Подход к замку ... 79
Наземные строения ... 79
Случайные встречи на плато Азур ... 83
Подземные уровни ... 85
Первый подземный уровень: ... *85*

Второй подземный уровень: ... *94*
Третий подземный уровень: ... *99*
Четвертый подземный уровень: ... *103*
Пятый подземный уровень: ... *106*
Шестой подземный уровень: ... *110*
Седьмой подземный уровень: ... *111*
Восьмой подземный уровень: ... *111*
Девятый подземный уровень: ... *112*
Десятый подземный уровень: ... *113*
Одиннадцатый подземный уровень: ... *114*
Двенадцатый подземный уровень: ... *116*
Truth behind the story ... 116
Post Mortem 02/05/2003 ... 117
Post Mortem 07/06/2003 ... 118
Post Mortem 12/06/2003 ... 118
Post Mortem 15/06/2003 ... 118
Post Mortem ??/06/2003 ... 119
Post Mortem 13/07/2003 ... 119
Post Mortem 17/08/2003 ... 119
В поисках Тора Веллунга и Джорджа Барра ... 120
Тор Веллунг три года спустя ... 122
Джордж Барр три года спустя ... 122
Последние сборы и отправление ... 123
Тортуга, королевство благородных корсаров и подлых пиратов ... 123
«Ригороса» и капитан Джонни «Шторм» Веласкес ... 123
Фридл Манье – «не ждали?» ... 124
Фридл Манье, волшебник ... *124*
Освальд де Кантри и святая братия ... 125
Освальд де Кантри, священник ... *125*
Ульрих, как он есть ... 125
Наемники на Тортуге ... 126
Итоги ... 127
Post Mortem 07/09/2003 ... 127
Ситуация в Империи ... 127
Развитие событий на Варне ... 129
Независимые события ... 130
Revenant для Лори ... 130
Шарль Алькорта готовится к Темным Временам ... 131
Черная лошадь – черная душа ... 132
Милые эльфы ... 134

Мастеру

Перед вами вторая часть приключений молодых аристократов с Варна. Если вы не читали первую часть, то я настоятельно рекомендую это сделать – иначе вы просто ничего не поймете. К настоящему моменту наши славные герои переросли родной остров, да и сам остров не намерен более их терпеть; дальнейший путь лежит на материк, в старую Империю - древнейшее государство людей. Путь к большим приключениям.

Напомню, что приключение писалось под конкретную партию и конкретных персонажей – не удивляйтесь, если увидите живые имена вместо безличного «персонаж». Подробнее о персонажах рассказано в первой части Хроник. Хроники Варна, если взять все три части – это объемное эпическое приключение, которое в нашем исполнении заняло больше пятидесяти игровых сессий по десять часов. Очень сомневаюсь, что у кого-либо хватит задора провести всё это в полном объеме. Наверное, самым разумным будет раздергать приключение на сценки и взять только те, что больше всего понравится, постаравшись связать эти кусочки в рамках основной сюжетной линии. Текст писался больше двух лет, что-то в спешке, что-то очень тщательно, так что качество его сильно меняется от главы к главе – не обессудьте. Сценарий перемежается небольшими отступлениями о том, как проходили наши игры, думается, эти отступления помогут лучше сориентироваться в происходящем и понять, куда двигать приключение.

Оригинальный текст этого и прочих приключений по Варну, а также необходимые вспомогательные материалы и карты всегда можно взять по следующему адресу: http://www.exelenz.ru/rpg/.

Краткое содержание

Во второй части приключения партия свободна в своих действиях, и как именно она достигнет своих целей за эти два года в Империи – решать только ей. Действительно важных моментов немного – необходимо найти ключ Такклы Азура, набраться опыта и сил (к возвращению на Варн партия будет готова где-то к девятому-десятому уровню), добыть хорошее магическое оружие, найти союзников и успеть вернуться на родной остров до начала вторжения. Кроме того, желательно узнать про планы Константина Ардо (Акоста), и, по возможности, помешать их осуществлению. Дальше приведен один из вероятных вариантов развития событий.

Итак, мы расстались с нашими героями в тот момент, когда они покинули Варн – покинули одним из трех основных способов. Предполагается, что они прибудут в портовый город Джизго, что на северной оконечности Империи, и именно отсюда начнутся дальнейшие приключения. В случае необходимости, приключение можно легко адаптировать к старту из любой другой точки Империи.

Измученная долгим заключением, ослабевшая и больная, партия, наконец-то, оказывается на твердой земле. Нет денег, нет оружия, нет волшебных книг – надо начинать всё с начала. Первым делом надо найти хоть какую-то работу, нужна крыша над головой, еда и одежда. Партия осваивается в Джизго, изучает местные

нравы и зарабатывает немного денег, не гнушаясь никакой работой. Охрана торговых караванов приносит всего по несколько золотых монет за рейд, так что даже на простой доспех приходится долго копить. Неожиданно хорошим источником денег оказываются бандиты, вернее, их головы. Фриланд – беспокойное место, совсем близко Красная Пустыня, вокруг – горы, а там горцы и монстры. Возможностей много. Так, освоившись в новом месте и улучшив свое благосостояние с нищенского до просто бедного, партия вспоминает о своей главной цели – поисках волшебника Такклы Азура и его ключа. Расспросы ничего не дают, единственная ниточка – это некий Фридл Манье, старый волшебник с хорошими связями, который может что-то знать. Добившись расположения нелюдимого мага, партия получает так необходимую ей информацию – Таккла Азур преподавал в Сарварде – городе-университете, что неподалеку от столицы. К сожалению, этой информации уже много лет, и далеко не факт, что Таккла всё ещё там – надо проверить, а значит, дальнейший путь лежит в Сарвард. Дорога дальняя, нужны лошади. Волшебникам необходимы книги заклинаний, но это очень дорого, и шансов приобрести их честным путем нет. Неудивительно, что предложение Фридла отдать одну из своих книг за небольшую услугу вызывает у них воодушевление. Партия отправляется на рыцарский турнир в замок Фалчидон. «Маленькая услуга» оказывается крайне сомнительным делом, но когда в кошельке пусто – тут уже не до высокой морали. Наконец, окончательно экипировавшись, партия отправляется в дальнюю дорогу по Империи.

Многочисленные города, бесконечные дороги, бессчетные трактиры и встречи. Новые знакомства, приятные и не очень. Приключения. Клады. Бандиты. Знакомство с миридийской церковью. Знакомство с инквизицией. Настоящие ведьмы, достойные костра. Для партии, выросшей и воспитанной в безверии, самое время задуматься, и определиться с отношением к церкви – да, методы ужасают, но альтернатива ещё хуже. Партия находит друзей. Спасенный от верной смерти отец Освальд заботится об их душах и убеждает принять новую веру. Наконец, Сарвард!

Увы, Таккла Азур уже много лет, как покинул университет. Сейчас он где-то далеко на внешних уровнях существования и недоступен. Однако, в его старом кабинете, превращенном в музей, обнаруживается зашифрованное послание, в котором содержатся указания на тайник, где он спрятал ключ. Тайник – в подвале дома волшебника в столице. Тут партию ждет очередное разочарование – дом разрушен, а на его месте стоит сомнительное увеселительное заведение, по совместительству являющееся штаб-квартирой местной бандитской группы. Тайник находится в старых подземельях, и путь к нему лежит через логово бандитов – проникнуть туда очень непросто. Проявив чудеса изобретательности, партия добывает ключ.

Основанная задача выполнена, но возвращаться на Варн рано – противник слишком силен. Ульрих, опытный искатель приключений, которому партия помогла несколько месяцев назад, рассказывает о старом подземелье, где, как он считает, остаются неразграбленными огромные богатства. Партия отправляется туда – экипировка, наём войска, всё это требует значительных ресурсов.

В это время в империи происходят странные события – знающие люди считают, что знамения предвещают новые Темные Времена, что-то вроде того, что уже было

пятьсот лет назад, когда в этот мир вторглась армия демонов, и мир уцелел лишь чудом. Заговор против старого Императора Шаддама Десятого переходит в завершающую стадию, его старший сын убит на рыцарском турнире загадочным черным рыцарем, большинство ключевых фигур в столице заодно с заговорщиками. Акост, вовремя примкнувший к заговорщикам, получает всё большее влияние. Он уже близок к осуществлению своей мечты, как только на трон будет возведен новый Император, Акост получит силы, необходимые для захвата Варна.

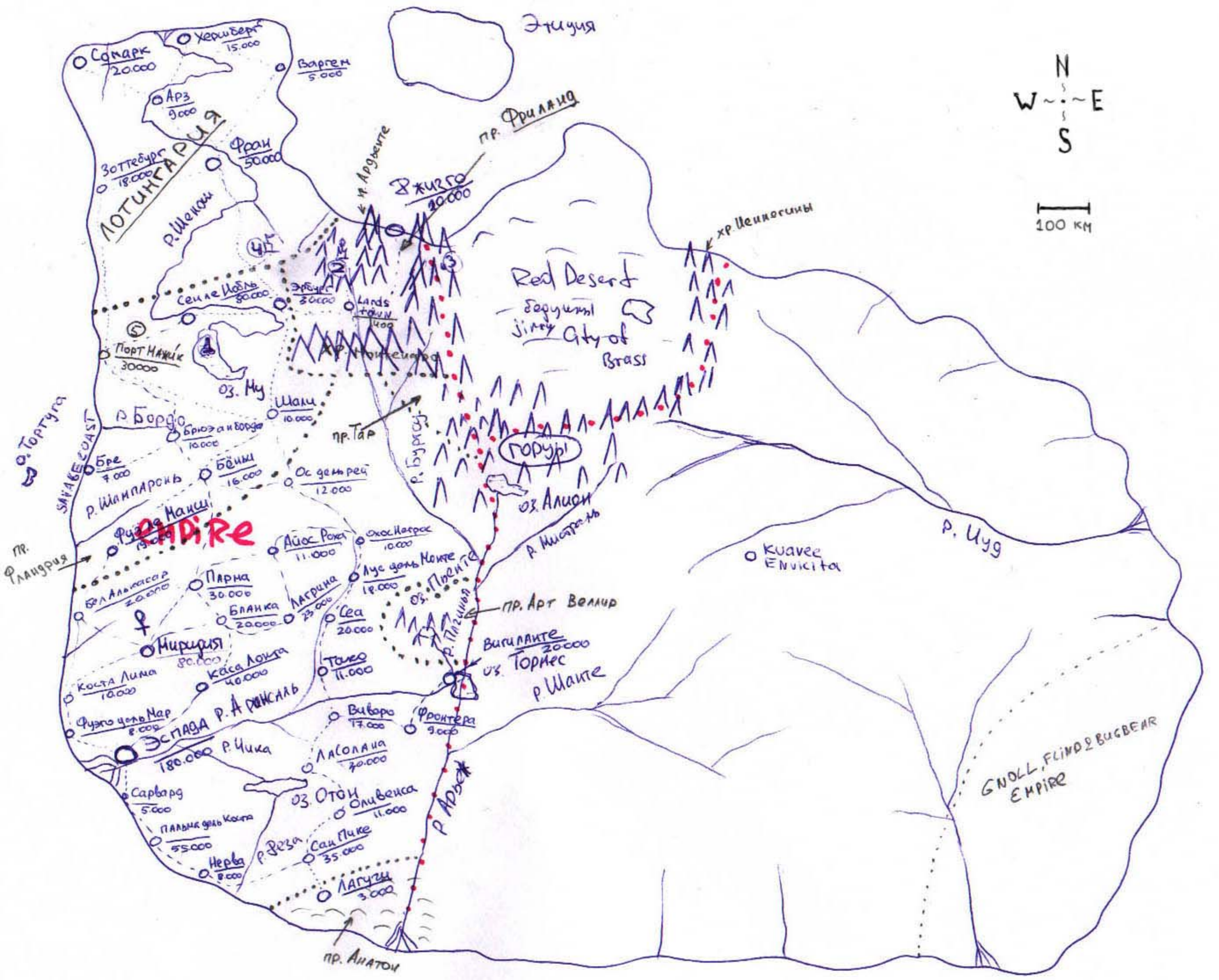
Тем временем, партия всё глубже зарывается в подземелья замка Азур. Подземелья полны опасностей и сокровищ, чем глубже, тем сложнее, но тем ближе разгадка тайны, которую они скрывают. Демонический хозяин замка давно уже его покинул, но хорошо налаженные схемы работают до сих пор. В определенный момент партия оказывается отрезана от внешнего мира, и вынуждена почти месяц выживать в подземельях замка, пытаясь разобраться с законами, по которым функционирует этот подземный мир, и разгадать его загадку. Наконец, преодолев все препятствия, наши герои выбираются на поверхность. Сокровищ столько, что их не унести – большую часть приходится оставить. Пора возвращаться в обитаемые края – дело сделано. За проведенное в подземельях время мир изменился – после трех предсказанных знамений уже мало кто сомневается, что грядет великое Зло. Империя готовится защищаться от пока неведомой опасности. Сокровища партии привлекают воров и бандитов, но для прошедшей через ад партии это не проблема.

Император свергнут. Новый Император начинает своё правление массовыми казнями и ссылками. Акост поднимается недосягаемо высоко – партия опоздала, сделать что-то сейчас, когда он приближен к Императору и окружен двадцатью тысячами войска, уже невозможно. Остается только один выход – торопиться на Варн, и постараться подготовить остров к готовящемуся нападению. Партия собирает все доступные ей ресурсы, разыскивает всех друзей, в том числе и Тор Веллунга с Джорджем Барром, тоже, как оказалось, успешно добравшихся до Империи, находит корабль и отплывает на Варн. Что произошло на острове за эти два года? Получится ли свергнуть Бьерна Ардо, добыть оставшиеся ключи, пробудить Фарду Фалье и победить армаду Константина Ардо? Что замышляют орки и краснокожие? Что предвещали знамения, и если действительно грядут новые Темные Времена, то дойдет ли армия демонов до Варна? На все эти вопросы даст ответ третья часть Хроник…

Оставайтесь с нами...

Глава первая: путеводитель по Империи

Карта Эонии



{карта Эонии}

Цифра под названием города – количество жителей. 1 – тюрьма Чу де Пар, 2 – монастырь Саграда Ительма, 3 – строящаяся крепость Ар`Агош, 4 – Замок Фалчидон, 5 – резиденция Регины Адельвейс.

Империя занимает всю западную часть материка, вытянувшись почти на две тысячи километров. Дорога от одного её конца до противоположного может занять от месяца (если торопиться) до двух (с такой скоростью передвигаются торговцы). На востоке Империя граничит с Эльфийской Автократией, граница проходит по большей своей длине по реке Арьеж, и с Красной Пустыней – нейтральной, негостеприимной и малодоступной территорией.

Основные две силы на материке – Империя Людей и Эльфийская Автократия. Вражда между этими государствами не прекращается уже несколько сотен лет, и ни у кого и в мыслях нет, что может быть как-то иначе. Большая часть меньших государств либо слилась с одной из доминирующих сил, либо находится в вассальной зависимости. Так, например, Арт Веллир, Тар и Анатон были когда-то

самостоятельными государствами. Нейтралитет сохраняют лишь горцы, таинственные обитатели Красной Пустыни и мелкие группы всякой нечисти в болотах, горах и прочих труднодоступных местах.

Сейчас Империя и Эльфийская Автократия находятся в состоянии вооруженного до зубов перемирия, никто не сомневается, что война продолжится, весь вопрос в том, когда. Отстраиваются крепости, разрабатывается боевая магия, обучаются новобранцы – война не за горами, старые раны уже зализаны и копятся все новые обиды.

Далеко на востоке находится так называемая «империя гноллей», а, по сути, резервация, куда эльфы согнали массу разной нечисти (нечисть – это всё, что не эльфы, в основном гнолли, флайнды и багбеары) со своих земель. Нечисть пытается огрызаться, но эльфы несравненно сильнее. От Империи это далеко.

Население Эонии

В Империи превалируют люди, это где-то 80% населения. 7% – дварфы, причем только те, что живут на поверхности – в холмах провинции Тар, сколько их в горах и под землей никто не считал. 3% – халфлинги, в основном встречаются в провинции Анатон. 3% – полуэльфы, живут везде понемногу, их не очень любят и смотрят с подозрением. Эльфов и гномов очень немного, эльфов понятно, почему, а гномов просто мало. 2% – кентавры, их племена кочуют около озера Пьенте и редко когда выходят за пределы равнин провинции Арт Веллир.

Где-то в районе реки Чуд, поговаривают, живет раса Giff, странные создания, их наемники, бывает, приходят и в Империю. Гоблины вездесущи, их хватает и в Империи и в Автократии, сколько их не убивают, а плодится всё больше. Орков меньше, но тоже есть. В горах живут горцы, загадочный и гордый народ. Где-то там же живут огры, и разного рода гиганты. В красной пустыни – бедуины, люди-скорпионы, минотавры и масса всего странного. В болотах реки Шанте живут в больших количествах люди-ящерицы, люди-змеи и прочая нечисть.

Официальная религия Империи

Миридийская вера заимствует большинство атрибутов и догматов из различных существующих верований, но, в основном, из христианства (католичества).

История Миридийского ордена

Примерно полтысячелетия назад Империя была многоконфессиональным государством, почитался достаточно разномастный пантеон. 1100 год начался с плохих знамений, кровавый снег падал с небес, мертвые вставали из своих могил (см. историю Империи). На следующий год знамения обернулись полноразмерными неприятностями – начался Темный Период, когда граница между миром живых и мертвых истончилась, а полчища нежити и демонов, прибывших на запах ужаса и страдания, опустошали землю. И вот, на этом фоне ранее ни чем не выделявшийся культ Белого Бога становится все более и более популярным. Основной причиной их быстрого возвышения, вероятно, было то, что они единственные могли обращать и уничтожать нежить. Патриархом в то время был Клементий Миридиец, человек незаурядных способностей и невероятной близости с богом, обладавший через то

чудодейственными способностями, в том числе и способностью к истинному оживлению. В первый же год Темного Периода он написал священную книгу «Пафлемония», которая была понятна всем, и немало способствовала распространению учения. Постепенно могущество церкви Белого Бога нарастало, и вот, уже не одна битва не обходится без них, солдаты уверенно идут за священниками в белых облачениях, и нежить рассыпается у них на пути. В 1124 году состоялась решающая битва, где патриарх самолично поверг предводителя демонов Белзеволта. Начиная с этого момента, жизнь стала приходить в норму, и еще через пять лет жизнь вернулась в обычную колею, а мертвые – в могилы. Популярность Клементия и его церкви была такова, что сейчас это сложно даже представить. На волне людского поклонения была развита теория об исконной злокозненности других богов, и, возможно, даже об их ложности и фактическом поклонении демонам. Начались гонения, другие религии были официально запрещены.

В 1131 году Клементий возносится (умер он, или нет, то есть вознесся телесно или духовно, это большая загадка и предмет постоянных теологических споров). К этому моменту все более очевидным казалось то, что Клементий Миридиец, это на самом деле, живое воплощение Белой Сущности, после его смерти было признано, что так оно и есть, что Пафлемония, следовательно, написана божественной рукой, а сам Миридиец – и есть бог. Орден был переименован в Миридийский, а все поклонявшиеся раньше Белому Богу стали называть себя «миридийцы».

Далее прошло триста лет без особых потрясений, Миридийская Церковь оставалась официальной религией Империи и ничто не могло это изменить. Боевые функции Церкви были, по сути, забыты, она работала больше с душами людей. Но вот в 1401 году начинается период, который по хроникам проходит, как «ведьмовской разгул». Церковь размякла и была неспособна адекватно ответить на новую угрозу. На этом фоне часть наиболее фанатичных священников во главе с митрополитом Тибержевским образуют Черное Братство, или Святую Инквизицию. По всей стране запылали костры, и Миридийская Церковь изменилась. Не было больше того нежного света, вместо него засиял свет яркий, жгучий и пронзительный. Ведьмы были безжалостно истреблены.

Сейчас Церковь в полной силе, Инквизиция искореняет все чуждое, возможно, даже слишком рьяно. Ни дня не проходит без костра.

«Пафлемония», выдержки

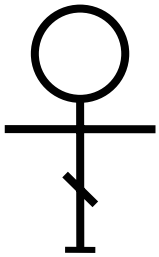
Пафлемония на одном из древних языков значит «книга», так что название сего священного труда переводится просто. Книга Книг. Начинается она так: «*Сначала был только Свет, нежный и благодатный, и он был Бог. Из недр его вышел Мир, и был он светел и хорош. Люди жили счастливо и не умирали, Бог, который Свет, был повсюду, и каждый был, как в колыбели его дланью придерживаем. Но был один человек, Вельминар, который хотел больше Света для себя, и он все сгребал его к себе, пока не накопилось его так много, что он не затвердел, как камень. И так появился священный камень Сивермар, средоточие света и благодати. Вельминар на этом не успокоился, и все сгребал к себе свет и сгребал. Сивермар рос, но где-то на окраинах Мира Свет стал истоньшаться, а потом и вовсе исчезать, и так появилась Тьма. Вельминар увидел Тьму, и понял, что во Тьме его собственный свет будет виден ярче, и ушел во Тьму. Но ему было одиноко во тьме, и тогда он решил взять к себе во Тьму Аниеву. Аниева не пошла с ним во Тьму, и тогда он ударил ее*

Сивермаром, Светом, собранным в камень, и раскололся Сивермар надвое, половина его была светлая, Люцемар, а половина стала темная, Номар. И Свет, который Бог, ушел из Мира, а Аниева умерла и все люди стали смертны. Алая кровь Аниевы смешалась с Тьмой, и отсюда пошли, гномы, эльфы, и прочие нелюди. А Велминар так и ждет во Тьме, и в трон его под правой рукой вделан Люцемар, а под левой – Номар. И до тех пор, пока не соединится Люцемар с Номаром, не будет больше благодати в Мире. Но праведники вознесутся в Свет, а грешники пойдут во Тьму»

Миридийская Доктрина

Изначально Миридийская Церковь проповедовала доброту, нестяжательство и духовное очищение с тем, чтобы приблизить наступление новой Благодатной Эпохи. Никакой агрессии не было места. Сейчас все сильно изменилось. Вот основные убеждения миридийцев на данный момент:

- ✓ Люди первичны, все остальные расы вторичны, и им не светит благодать. Это не причина для священных войн, но отношение может быть несколько презрительным.
- ✓ Убийство человека – это грех. Убийство нечеловека – грех значительно меньший. Убийство во имя интересов Церкви не грешно по определению.
- ✓ Неверие в богов – это странно, но не грех. Надо попытаться пролить истину на заблудшую душу.
- ✓ Вера в других богов – грех однозначно, потенциально это значит, что священник сотрудничает с демонами. Либо пусть отречется, либо пусть горит на костре. Ну, возможна высылка.
- ✓ Ребенка следует окрестить, в жизни всегда носить нательный крест. Миридийский крест напоминает Египетский ankh, и выглядит вот так:



- ✓ Крест имеет определенные чудесные свойства. Работает сугубо на верующем окрещенном человеке. Возможные функции – protection from evil, gaze protection, sanctuary, mind shield.
- ✓ Все зло в Мире от Тьмы, которая есть суть извращенный Свет.
- ✓ Множественные вселенные – это лишь часть Мира. Свет и Тьма – это нечто большее.
- ✓ Демоны – существа созданные Тьмой.
- ✓ Гудовые планарные кричи служат Свету, не так важно, как они его называют.
- ✓ После смерти праведники отправляются в Свет. Территориально этот Свет расположен в Аркадии, сам Миридиец встречает новоприбывших petitioner'ов.
- ✓ Грешникам прямая дорога в Тьму, а это уже либо Геенна, либо Эбисс, либо Баатор.
- ✓ Используется святая вода. Разного рода мощи, облатки, и прочая атрибутика наличествует.
- ✓ В богатстве ничего плохого более не видят. Ну, у монашества может быть другое мнение.

- ✓ Император – символ и ставленник Света. Патриарх формально ему подчинен.

Церковь и политика

Хотя формально Церковь в мирских делах не заинтересована, церковное лобби в столице очень сильно. Наибольший вес имеют Черные Братья, весомы и Церковники. Белая Братия во всем этом никак не участвует.

Миридийская Церковь

Церковники, это, по сути, лицо церкви. Они больше всего общаются с прихожанами, они заведуют церквями, и их чаще всего видят. Обета безбрачия не дают, носят широкие бороды, в церкви одеты нарядно, в белое облачение с золотыми Миридийскими крестами спереди и сзади. У архиереев на голове тиара, у священников – красная шапочка.

"Где Епископ, там и Церковь", – сказал как-то Миридиец. Так оно и есть, ведь необходима церковная полнота, епископ может рукополагать священников и дьяконов, а если епископов несколько, они могут совершать архиерейские хиротонии (в Церкви принято, что в епископа хиротонисают два и более архиерея). Иначе же церковь заглохнет.

<u>Церковная иерархия</u>

1) Послушник – лицо, готовящееся принять монашество или церковную должность.
2) Церковнослужители. Низшие служители Церкви, не являющиеся священнослужителями. Это чтец, певец, пономарь, дьячок, псаломщик, алтарник, звонарь.
3) Служка – слуга в церкви или монастыре.
4) Дьяк - начальник и письмоводитель канцелярии.
5) Дьякон – первый уровень священнослужителя. Он не имеет права и благодати Божьей совершать таинства и церковные службы, но может только служить в них священнику или епископу.
6) Протодьякон, перводьякон. Заслуженный дьякон.
7) Священник, или иерей или пресвитер, поп. Составляют второй священный чин после дьякона. В сан священника рукополагает епископ, тем самым сообщая ему необходимую для совершения священнодействий благодать священства, “власть и силу Света”, через Бога вручает ему духовные “ключи Света”. Священники могут совершать, с благословения Епископа, все таинства и церковные службы, кроме нескольких, положенных совершать только епископам (хиротонии[1] и освящения мира[2] и антиминсов[3]). По функции это руководитель мелких, несамостоятельных общин – церквей, например. Обращаться надо «отец, падре, патер»

---

[1] Хиротония (греч. cheirotonia – действие силой рук) – обряд возведения в священный сан, иначе – рукоположение. В процессе таинства вышестоящий по иерархии священник путем наложения рук на голову хиросонтуемого передает ему Божественную Благодать (ББ).

[2] Миро (греч. – Myron, благовонное масло) – субстанция, применяемая для миропомазания, иначе – елей. Без мира невозможно ни крещение, ни посвящение в сан, ни миропомазание Императора.

[3] Антиминс (греч. – вместопристольник) – четырехугольный льняной или шелковый платок с зашитыми в угол частицами мощей. В нашем случае на антиминсе изображена сцена вознесения Миридийца и десять боевых архиепископов – героев Демонических Войн. Принесение и возложение антиминса на престол – необходимый ритуал, без которого невозможно освящение церкви.

8) Протоирей, протопоп. За заслуги священнику дается звание протоирея, главного иерея (священника).
9) Протопресвитер. Главный из протоиреев.
10) Епископ, архиерей. Высший чин в Церкви. Получает высшую степень благодати от Господа. Может совершать все Таинства и все службы. Это значит, что епископы имеют право не только совершать обычное богослужение, но и посвящать (то есть рукополагать) в священнослужители, а так же освящать миро и антиминсы. Обращаться надо «владыка».
11) Экзарх – архиерей, заведующий областью вне патриархата. Например, Миридийский орден на Варне (Варнийский экзархат) возглавляет Варнийский экзарх Тесла Колада.
12) Архиепископ. Главный из епископов.
13) Митрополит. За особые заслуги в служении Церкви некоторым архиереям даруют почетное отличие – митрополит. Епископ метрополии, один на крупный город или провинцию.
14) Патриарх. Высший священнослужитель, которому подчинены не только церковнослужители, дьяконы и священники, но и епископы и митрополиты всей церкви.

Также к Церковникам относится и Орден Рыцарей Креста. Часть из них – это паладины, но подавляющее большинство – просто обычные воины в необычной одежде. Возглавляет Рыцарей Креста сир Вернер фон Траум, рыцарь в белом с золотом. Штаб квартира Рыцарей Креста находится в Миридии, главном городе Церкви. По сути Миридия – это наш Ватикан.

Белое Монашество

Белое монашество, это истово верующие люди, блюдущие исконные принципы веры. Они принимают обет нестяжательства и безбрачия. Живут обычно обособленно, в удаленных монастырях, проводят жизнь в молении, иногда отправляются нести слово божье в народ. Сейчас белое монашество малочисленно, умеренные остаются в городах церковниками, а ярые стригутся в чернорясцев.

Иерархия достаточно проста:
1) Монах – рядовой монах.
2) Иеромонах – уважаемый, заслуженной святости монах.
3) Игумен – настоятель монастыря.
4) Архимандрит – духовный пастырь, крайне просветленная личность, их всего на Империю человек пять.

Носят белые робы, ходят босиком и отказываются от всего лишнего.

Черное Монашество

На фоне борьбы с нежитью и ведьмами возникло и укрепилось черное монашество – по сути, это орден в себе, ориентированный в первую очередь на поиск и устранение еретических сущностей. Инквизиция – это и есть черное монашество. Если двести лет назад, когда орден только возник, он делал однозначно нужное дело, то сейчас всё не так ясно. Ведьм осталось уже не так много, а монахов-то только

больше становится. Часто случаются злоупотребления, часто сжигают невиновных. Черных Ряс боятся. И правильно делают.

Иерархия смахивает на воинскую.
1) Брат – боец. Осуществляет вразумление упорствующих еретиков.
2) Брат – дознаватель. Выясняет степень вины.
3) Брат – вершитель. Вершит божественное правосудие. Вешает, жжет.
4) Брат – расследователь. Руководит расследованием сложных случаев.
5) Брат – экзорцист. Изгоняет бесов и устраняет ложные идеи.
6) Брат – инквизитор. Руководит отрядом святых кривда-устранителей.
7) Брат – управитель. Настоятель монастыря.
8) Брат – великий инквизитор. Координатор всего черного братства.

Каждому званию соответствует свой символ, белым вышивается на черной рясе монаха.

Выдающиеся личности в Миридийской Церкви

Патриарх Миридийский Вельминард VI – столп, который держит церковь уже больше полувека. Этот старый (недавно отпраздновали 101-ый день рождения) человек могущественнее всех, исключая лишь Императора, да и то еще как посмотреть. LN. К богу близок до невероятности, 20-ый уровень. Пребывает в Миридии.

Митрополит Эспады Чевисий I – самый уважаемый и могущественный из архиереев, сведущ в политике, и чаще всего представляет Церковь при дворе. LE. К богу близок умеренно. 13-ый уровень.

Митрополит Лотингарии Клемент V – любимый простыми людьми и недолюбливаемый другими церковниками, этот архиерей десять лет носил белую рясу, и вернулся в мир лишь по большой просьбе своего предшественника и учителя митрополита Эскудо Дезире. Справедлив и добр (LG), близок к богу, 18 уровень.

Митрополит Фландрии Соломон III – LN, 16 level, один из самых молодых, фанатично верит, и открыто поддерживает черное монашество.

Митрополит Центральный Трутвин XI – LN, довольно стар, активных действий не предпринимает. Предпочитает быть поближе к пастве, читает вдохновенные проповеди, в которых явно видна искра божественной ярости. В общем, после его проповедей язычники ходили креститься толпами.

В провинциях Тар, Арт Веллир, Анатон и Фриланд митрополитов нет, только архиепископы.

Святой столпник Тапико, уже десять лет, как живет на специально для него выстроенном столбе, достиг необычайной святости, и необычайной странности. Паломники к нему идут нескончаемым потоком. LN, 18 уровень. Вполне точно известно, что он оживлял мертвых. Если партии потребуются услуги святого, то это

лучший и наиболее очевидный вариант. Столп стоит в провинции Арт Веллир, ближе к горам.

Святой отшельник Асфитан, этот нелюдим, да и добраться до него непросто, хотя тоже свят изрядно. LG, 15 уровень.

Блаженный Автосил, искоренитель. Бродит по всей Империи, проявляется то там, то здесь, с виду – старикашка божий одуванчик, крест во всю грудь. Помогает, если видит, что надо кому. Но если видит что несоответствующее, или, тем паче, если кто на него попытается напасть… LE. В живых он редко оставляет. 16 уровень. И про булаву его, настолько святостью его пропитавшуюся, что грешники от удара в пыль рассыпаются, немало рассказывают.

Архимандрит Ираклий, личность, достигшая невероятной ясности в том, что касается Церковного Закона. Толкует все святые книги. Невероятно знающ, но скромен и тих, живет в самой бедной келье монастыря Арбуро. Int 20, LG, 7 уровень.

Великий Инквизитор. От имени он отрешился, когда принимал сан. Личность загадочная и устрашающая. Боятся его даже церковники. Появляется на публике не так часто, и каждый раз это предвещает что-то недоброе.

Случайные встречи на дорогах Империи

Большая часть времени этого приключения пройдет в путешествиях по Империи, чтобы не было скучно, скрасим их случайными встречами – и почаще. Естественно, надо использовать здравый смысл, в центральной части Империи встреча с монстром почти невероятна, и так далее.

Roll 1d100:

1) **Партии встречается кто-то, кому требуется помощь:**
   Roll 1d6:
   1) Нищий старик, он совсем плох, кашляет и харкает кровью, если оставить его на дороге, то до утра он не доживет. Его зовут Альмито Кардера, он хороший, простой человек, всю свою жизнь тачал сапоги, и никого не обижал. Но вот состарился, и его собственная дочь выгнала его из дома, чтобы он не мешал ей и её мужику. Если партия обратит на старика внимание и сможет ему помочь, то у него есть, чем отблагодарить – Boots of Varied Tracks, его собственной работы, можно сказать, венец его искусства. Понятно, что без высшего вмешательства ничего бы не вышло, так что, похоже, его праведная жизнь и самоотверженная работа привлекли мгновение божественного внимания.
   2) Пара молодых девушек (Айка и Мика), Мика на последнем сроке беременности. Они направлялись в соседнюю деревню, но не рассчитали, так что придется либо Мику срочно доставить в деревню (три мили), либо принимать роды здесь.
   3) Маленький мальчик Вирген, пяти лет от роду. Он отстал от повозки своего отца, торговца вином по имени Арденто Эспинья, с тех пор прошло уже три часа, мальчик сбился с дороги, и не знает, куда ему идти, но он помнит, как называется его родная деревня (Слюдень). Скоро уже вечер, и неплохо бы мальчишку доставить домой, это где-то день пути (30 миль).

4) Торговец Арденто Эспинья, ограбленный бандитами. Троица этих наглецов наставила на него арбалеты и спешила, дала пару раз по морде и увела повозку прочь. Да еще и сын пропал куда-то. Разбойники эти не местные, вино планируют продать в каком-нибудь городке неподалеку. Выследить их несложно, сами они бандиты первого уровня, с арбалетами и короткими мечами. Мелочь пузатая. Озаботится ли партия помощью этому торговцу – дело ее.
5) Партия сталкивается с группой селян – те направляются в ближайший город. Дело в том, что неподалеку от их деревни появился ужасный монстр, который убил двух женщин, и потом еще трех охотников, которые отправились убить его. Единственная их надежда – на наемников из города, для оплаты труда которых они собрали целых 22gp, еще 50 добавил лорд-хранитель деревни, сир Арнье де Вильмар (старый рыцарь, у него не осталось ни сил, ни средств). Если партия согласится помочь – замечательно, если за меньшую сумму, то селяне будут счастливы. Страшный монстр – это пещерный медведь, ему давно не спится, и в эти места он забрел случайно. Cave bear, HD 6+6, 40hp, thac0 13, 1d8/1d8/1d12, AC 5, hug (>=18, 2d8), fights till -8. XP 1000.
6) Раненая лошадь. Судя по всему, на нее напала рысь, или какая-то другая большая кошка, раны тяжелые, и поймать лошадь будет несложно. На ней остатки сбруи, и никаких следов всадника. Тавро отсутствует. За неделю можно бы подлечить лошадь до того состояния, что ей уже можно будет пользоваться по назначению. Особенность этой лошади – выдающийся интеллект (int 8), так что, если кому-нибудь удастся с ней подружиться, то у него появится верный и надежный помощник. Ее старого хозяина убили разбойники, и она очень по нему скучает. Найти нового друга, вот чего ей хочется! А с другими лошадьми ей скучно, тупые они. Эстреллья, уникально умная лошадь, восемь лет, hd 4+4, hp 31, AC 7, thac0 15, 1d8+2/1d8+2. Не любит ходить под тяжелым бардингом, не выносит шор. В боях была не раз, так что в этом на неё можно положиться. Черная, гладкая, как атлас, шкура, белые пятна на бабках. Одна только проблема – её alignment – lawful evil. Если ситуация располагает, то можно эту встречу расширить (см. раздел «Черная лошадь – черная душа»).

2) **Сир Мэйсэбит Пустынный.** Этот благородный рыцарь Розы уже два года, как принял обет бедности. Его Прекрасная Дама – леди Мария де Тристан, не обращала внимания на молодого рыцаря, что терзало его сердце. Он дал себе обещание стать лучшим, его великая мечта – победить на турнире и назвать во всеуслышанье леди Марию своей Прекрасной Дамой. И вот, совсем скоро, через десять дней, состоится самый значительный рыцарский турнир за этот год, несомненно, там будет присутствовать Она. Мэйсэбит со своим верным оруженосцем направляется в замок Фалчидон, на рыцарский турнир, организованный сиром Имперским Наместником в Лотангарии, Меличи Фантазье во имя Его Имперского Величества. К сожалению, по дороге его поджидала неприятность – подлое нападение разбойников. С деревьев упала сеть, и запутавшегося рыцаря легко свалили с лошади. Оруженосец удрал. В этот-то момент и подходит партия. Спасти неудачливого рыцаря, или пройти мимо? Если партия спасет его (желательно), то вероятно развитие сюжета по рыцарской линии (см.). Итак, банда Джека «Моветон» Кирвелла. Сам Джек, NE, f4, str 17, hp

26, AC 3 (chain mail + shield), thac0 15, 1.5x1d8+4 (long sword +1q), potion of healing. Четверо бандитов – f3, hp 18, 22, 29, AC 6 (studded leather + shield), thac0 18, 1x1d8+1. У всех короткие луки. За всех – 1500XP. Если хорошо поспрашивать, то они расскажут, где хранят награбленное. Там 134gp, 892sp, золотой кубок стоимостью в 23gp, potion of levitation, scroll of wall of fog.

3) **Карнавал Джошуа Ростера.** Десяток крытых фургонов, яркие краски, странные животные, карлики, уроды, монстры в клетках, танцовщицы, жонглеры, акробаты, шуты, метатели ножей, пожиратели шпаг, иллюзионисты, силачи, гадалки, живые скелеты и прочая и прочая. Карнавал постоянно в движении, неделя там, неделя здесь – Джошуа за последние двадцать лет объездил все сколько либо значимые города Империи. Карнавал способен себя защитить. Если партия что-то захочет сделать, то у нее есть шанс. Среди работников карнавала есть волшебник 7-ого уровня, человек с 21 силой, и много еще чего интересного. Можно поторговать, можно пойти вместе.

4) **Цыганский табор.** Частью пешком, частью на лошадях, эта пестрая толпа кочует на новую стоянку. Каждому путнику можно погадать, а если не погадать, так что-нибудь украсть, а если не видит никто, так можно и убить. Завертят, закружат, дети везде мелкие, женщины юбками вертят, тут и не заметишь, как денег лишишься. Главный в таборе Цица, и ему на все глубоко наплевать. Пользы особенной от табора нет, одни неприятности.

5) **Группа торговцев, сбившихся вместе для безопасности.** Пяток повозок, человек пятнадцать. С радостью продадут что-нибудь. Обычные предметы, оружие, ничего выдающегося. Самый среди них уважаемый, это торговец тканями Арахнус Макрометан. Он с удовольствием поделится свежей информацией, расскажет, как куда добраться. Если партия ему понравится, то он предложит ей сопроводить караван в качестве охраны, обещая по 2gp на каждого, и потом у него еще к партии будет дело, уже по прибытию, надо будет помочь в одной непростой сделке.

6) **Группа селян, едущая на карнавал в ближайший городок.** Ну, как же, карнавал Джошуа Ростера приезжает, нельзя такое зрелище пропустить! А скелет у них живой – жуть!

7) **Трое мужиков, возвращающихся с заработков из города.** Заработки удались, за месяц вкалывания на кожевника заработали по 2gp – такие деньги! Относятся ко всем подозрительно, а то ведь грабанут еще! У двоих дубинки, у одного – кинжал. Вано, Андро и Димас.

8) **Damsel in distress.** Девушка лет 17-и, убегающая от группы подвыпивших панских сынков. Если с партией сир Мэйсобит, то он без сомнений вмешается. Девушку зовут Чиса, простая сельская девушка, живет с мамой, отца нет. Сын сельского богатея пана Пронича, Панчо, в Чису капитально втрескался, но другого пути получить то, что хочет, кроме как силой, не видит. Девушка любит другого парня, Савву, и Панчо просто ненавидит. Савва же сейчас сидит у пана

Пронича в остроге. Вот оно, злоупотребление властью! В этот раз Панчо настроен решительно.

9) **Леди Аньета де Фольмар**, молодая благородная дама из бедного рода направляется на Рыцарский Турнир с целью развлечения и возможного становления Прекрасной Дамой того или иного рыцаря (у нее есть некоторые определенные надежды по этому поводу). Леди Аньету сопровождает любимая служанка, четверо охранников и сир Кинто де Монеда (knight 6), верный вассал рода де Фольмар. Сир Кинто сам планирует принять участие в турнире, хотя и не рассчитывает на особенный успех, он куда лучше умеет драться в настоящем бою, нежели чем на арене.

10) **Панчо де Окунья.** Щегольски одетый парень лет 26-и, тонкие черные усики, гладко выбритый подбородок, напомаженные волосы зачесаны назад, треуголка, черный бархатный камзол, легкая кожаная куртка, шпага у бедра – сразу видно, что это swashbuckler из центральной части Империи. У него замечательный конь, странного рыжего окраса, и минимум поклажи. Он с удовольствием остановится поговорить, ему все равно, как ты одет, и что у тебя за титул. О себе он предпочитает не говорить, но и не скрывает особенно, что он сын одного небезызвестного пирата, и что отцовская работа его не прельщает. У него все есть, и сейчас он убивает время, изучая Империю – столько земель, и все такие разные! Эти удивительно провинциальные провинции, эти рыцари – все так интересно! Он ищет приключений, и, поверьте, находит. Он сразу же опознает шпагу Билли Крюка, если вдруг она попадется ему на глаза, очень удивится, и расскажет о ее истории. Покажет свою шпагу, которая по его оценке не хуже, хотя и не так известна. «*Я учился владению шпагой у самого мастера Милагро, и смею утверждать, что неплохо фехтую*». И, напоследок, предостережет, сказав, что любой опытный моряк опознает шпагу Билли, и реакция может быть самая разная. До тех пор, пока с партией интересно, Панчо с ней по пути, а иначе – всякого интересного много еще впереди! Pancho de Ocuño, swashbuckler 7, CG, dex 18, con 16, hp 55, rapier master, thac0 9, 2x1d6+6 (rapier “flash” +2, color spray twice per day), AC -2 (chain mail +2, one weapon style, dexterity). 2 potions of extra healing, potion of remove disease, potion of fly. Панчо горд, но не конфликтен, драка с ним маловероятна, даже если партия будет неуважительна.

11) **Разбойники!** На глухом участке дороги партия попадает в засаду разбойников. Если партия бедна, то разбойники ей побрезгуют, хотя у партии все равно останется шанс их заметить. Если предводитель разбойников увидит «браслеты каторжника», то он тут же крикнет своим, чтоб остановились, и церемонно представится – «*Братки! Не взыщите, что чуток попортили вам шкурку, темно было и не видно. Я – Чезаре Панчоллиньо по кличке «стрелок», а это мои ребята. Вы сейчас в наших лесах, так что добро пожаловать!*». Бандиты споро собираются и отправляются вглубь леса. На уютной полянке в излучине небольшой речки для партии найдется и кров и еда. Отметим, что своего тайного укрытия они не покажут. Итак, банда Чезаре Панчоллиньо. Атаман – f6, hp 42, str 18/51, dex 17, AC 3 (studded leather +1), thac0 10, 2x1d8+5 (long bow +1), thac0 14, 1.5x1d8+4 (long sword) XP 1200. 3 бандита-рубаки, f3, hp 19, 24, 30, ac 2 (scale + shield), battle axe thac0 17, 1.5x2s4, XP 270. 5 бандитов-лучников, f2, hp 9, 11, 13, 14, 19, ac 7 (studded

leather), thac0 18, 2x1d8 (long bow), thac0 19, 1x1d6 (short sword), XP 120. Драка с ними будет непростой, лучники удобно устроились на деревьях, дорога пристреляна, так что лучше бы ее избежать. Опять же, можно проследить или выпытать у бандитов местоположение их логова, где хранятся 309gp, 2032sp, две картины известного мастера стоимостью по 100gp, драгоценных камней на 230gp и куча всякого припаса.

12) **Отморозки!** А вот эта банда живет совсем не по понятиям, и что братки, что не братки, их это не колышет. Они любят убивать, так что столкновение неизбежно, если только, конечно, партия не будет выглядеть слишком круто. Тоже засада на дороге, пара бревен на веревках, dex check to evade, 2d6 damage and 1 round to get up. Главарь – «Жирный» Пабло, безумный тип, объявленный в розыск везде, где только можно. За его голову объявлена приличная награда (1000gp, партия вполне могла видеть плакаты, обещающие награду за его голову). Итак, банда: главарь, Пабло «Жирный» на самом деле жутко жирный мужик, судя по его высокому голосу можно предположить, что он евнух, собственно, так оно и есть. Он довольно долго был главным евнухом в гареме какого-то богача с Каваласто, но впал в немилость и бежал в Империю. Здесь он творит свои бесчинства, судя по слухам, он не в себе, временами у него изо рта хлещет пена и он начинает без разбора рубить всех вокруг. Любимая пытка – снятие кожи с живого человека, для этого у него есть специальный кривой нож. CE, fighter 5, str 18/34, con 17, hp 47, thac0 13, 1.5x1d12+5 (двуручный ятаган), AC 5 (chain mail), XP 1500. С ним его сокровище – ring of three wishes, осталось последнее желание. Ему настолько жаль его тратить, что 70% на то, что он не решится воспользоваться им даже в критической ситуации. Если же он соберется, то надо дать партии прочувствовать, что происходит. *«Вы видите, как толстяк, дикий огонь в его глазах разгорелся еще ярче, воздевает к небу свою руку, на указательном пальце ярко сверкает перстень, и громко кричит, кажется, что кому-то сверху, на небе – «Я желаю…!»»*. У партии есть раунд на действия, толстяка подводит желание произвести театральный эффект. *«…Я желаю, чтобы вокруг меня не осталось никого живого!!!»*. Да, это типичная неудачная формулировка, господа. Пабло с легким хлопком исчезает. С Пабло компания его отморозков. Хеври Хеврон, сумасшедший wild mage. Кожа у него всех цветов радуги, за исключением естественного. Говорят, что он набрался дикой магии где-то на границе мира. Wild Mage 5, CN, mad, hp 18, AC 5 (for some magic reason), no fighting options, spells only. Wild surge occurs with 50% probability. No spellbook required. Spells: magic missile, grease, jump, invisibility, fly, fireball. При кастинге он вместо слов заклинания декламирует латинские пословицы. *«Sic transit gloria mundi»*, - и бац, файрболл! *«Habeas corpus*[4]*»*, - и как взлетит! *«Veni, vidi, vici»* - и опа, грязь под ноги. *«Tertium non datur»* - и исчезает. *«Homo homini lupus est»* - и мэджик мисслой в морду! XP 650. Четверо сумасшедших, сбежавших из тюрьмы Чу де Пар, что на острове посреди озера My. Commoner, str 18/00, con 18, int 4. Hp 12, 14, 16, 18. AC 8 (leather), thac0 17, 1x2d4+6 (club). XP 175.

13) **Jumping Jack.** Этот веселый молодой вор как-то добыл ring of jumping, и с этих пор начал резко наглеть. Его метод работы – подойти поближе, схватить что-

[4] Лат. [хабэас корпус] – начальные слова закона о неприкосновенности личности, принятого английским парламентом в 1679 г.

нибудь ценное и быстро упрыгать нафиг. В его владении усиленная версия кольца, позволяет прыгать на 30 метров вперед, 20 вбок, 10 назад, и 10 вверх. Джек этого не знает, но количество использований кольца ограничено, и скоро оно подойдет к концу… Джек де Лонго, rogue 3, dex 16, hp 11, ac 6 (leather + dex). Драться не будет, хотя у него и есть кинжал. CN, в высший степени нагл.

14) **Мы – соседи.** Развилка, на столбе висит замечательно нарисованный плакат, черный волк, распахнута пасть, с клыков капает ярко-алая кровь. Художник явно незаурядный, волк как живой, от него просто веет сверхъестественным ужасом. Снизу надпись *«Мы - соседи»*. С Братством Волка партии еще придется столкнуться, так что пусть знакомятся. Может, будут чуть лучше готовы к встрече…

15) **Плохое место.** На развилке дорог стоит столб – указатель, на нем распята крыса. Распята аккуратно, по всем правилам, лапки прибиты, на мордочке – маленький венец из какой-то колючки. На самом деле ничего особенного, просто дети игрались.

16) **Брат Волк Иччилия и его Выводок.** 1d4 – 1,2,3 – ночь, 4 – день. Братство Волка – это организация вервольфов[5], достаточно могущественная и имеющая своих покровителей в столице. Волколакам свойственна повышенная агрессивность, отсюда и попытки заявить о себе. В некоторых городах оборотней много, особенно они расплодились за последний год. Их наглость вполне может довести до того, что миридийцы объявят крестовый поход против оборотней, и тогда им точно придет конец. А пока что они с разной степенью наглости и успешности творят безобразия в северных провинциях Империи. Говорят еще о каком-то протоволке, но никаких деталей неизвестно. Брат Иччилия делает вид, что он священник – миридиец, так и было когда-то, но бог оставил его после Укуса. С тех пор Иччилия делает то, что у него всегда отлично получалось – ищет приверженцев для дела. Дело теперь другое, ну да какая разница? С ним четверо обращенных. Все они едут на повозке, в которую запряжено две тягловых лошади. Иччилия может обращаться в любой момент, новообращенные – только ночью. Ранить их можно только серебром или волшебным оружием. Ночью вполне возможно нападение, партия кажется легкой добычей, ведь волколаки уверены в собственной неуязвимости! А лишние новообращенные не помешают, ровно, как и хорошая пища. Брат Иччилия, hd 5+5, hp 26, AC 5, thac0 14, 1x2d6 (bite), каждый укус может передать ликантропию, столько процентов вероятности, сколько было снято хитов. XP 1000. Новообращенные, hd 3+3, AC 5, thaco 17, 1d8, укус не заразен, XP 475. Ничего ценного у них нет, только если денег немного. Зачем все это хозяевам ночи?

17) **Здесь была Святая Инквизиция.** Перекресток, по центру вбито два столба, межу ними перекладина, на ней висят два женских тела. Повешенные за шею. Сбоку табличка – *«Они пособничали ведьме»*, чуть ниже *«не снимать 90 дней»*, и подпись, *«брат Инсигния, с божьей помощью»*. Трупам уже несколько недель, они смердят, воронье уже обобрало все вкусное. Эти женщины были повешены за дело, они

[5] Общий термин для перевертышей – lycanthrope, хотя более корректно было бы называть их theriantrope, от therios (животное) и antropos (человек).

действительно помогали ведьме (hag), жившей в лесу неподалеку, за обещание сварить приворотное зелье. В результате их действий погибла дочь старосты деревни, Сильвия. Брат Инсигния, это довольно известный борец с ведьмами из горного монастыря Саграда Ительма, что неподалеку.

18) **Падре Синсеро Пердоне и его свита.** Известный философ от религии, а также опытный политик, протоирей Синсеро Пердоне направляется на рыцарский турнир, у него есть дело к хозяину турнира, да и общество там обещается быть интересным. По пути он останавливается в селениях и городах с целью инспекции местной братии. С ним десять святых воинов и десять братьев в черных рясах – дознавателей-инквизиторов. Кортеж пышен, уступать дорогу не будет никому, партию просто затопчут, если она не сойдет с дороги. Богато украшенная карета, с большим миридийским крестом сверху, лошади в алых попонах. Сам падре – священник 8-ого уровня, воины – все второго уровня, в панцирях (plate mail) и с мечами. Братья – все священники 2-ого уровня, в кольчугах и с булавами.

19) **Трое каторжников** преследуют престарелого священника – миридийца. Цель их очевидна – замучить и убить. Каторжники все воины первого уровня, без особенного снаряжения. Священник – дьякон Освальд де Кантри, LG 3d level priest 80-и лет отроду. В заучке у него только всякое лечение, так что отбиться ему нечем. Спасение его будет однозначно хорошим актом, он, в свою очередь, с удовольствием поделиться с партией Словом Божьим. Каторжников попросит не убивать, эти «заблудшие души». Сам он странствует по миру, ищет, где кому можно помочь. Ну и Слово Божье трактует. Белая Ряса, да. Очень желательно, чтобы священника спасли, после чего он привяжется к партии и постарается обратить наименее упертых в свою веру.

20) **Брат-дознаватель Мнемоний**, два чернорясых и два святых воина преследуют еретика. Преследование образовалось внезапно, так что они пешком. От них бежит молодой парень, он уже совсем выдохся, и его вот-вот нагонят. Парня зовут Пол Финнеган, он помощник местного травника. Травника обвинили в пособничестве ведьме и арестовали, а Пол сбежал. Травника готовят к сожжению, улики против него убедительны – в хате найдены человеческий кости и череп, а также замечен сильно наклоненный крест, можно сказать, опасно наклоненный – еще чуть-чуть, и это уже был бы перевернутый крест. Понятно, что Мнемоний – черная ряса. Он с братией пришел в эти места недавно с тем, чтобы основать новый монастырь. Травник – это его первое серьезное дело. Он глубоко убежден в собственной правоте и сожжет обоих без колебаний. На самом деле, и травник, и его помощник невиновны. Мнемоний – священник 3-его уровня. Мудрость не бонусовая ☺. Hp 19, AC 5 (chain mail), thac0 19, 1d6+1 (mace), spells: command, detect evil, hold person. Все остальные – первого уровня. Кожа, булавы и мечи. Заклинания – cure light wounds и protection from evil. Тут важно не поссориться с миридийцами. Можно попробовать убедить Мнемония в невиновности травника и подмастерья.

21) **Агрессивное дикое животное.**
Roll 1d6:

1) Одинокий волк, AC 7, hd 2+2, hp 14, thac0 19, 1d4+1. XP 65.
2) Медведь – шатун. AC 7, hd 4+4, hp 28, thac0 17, 1d4/1d4/1d8. XP 270.
3) Рысь. 1d2 штуки. AC 6, hd 3+1, hp 16, thac0 17, 1d4/1d4/1d6. XP 270.
4) Гадюка. hd 1, ac 6, thac0 19, 1d2 (poison отек/обездвижен на 1d4 дней). XP 65.
5) Гигантский паук. 1d4 штук. Hd 2, AC 6, thac0 19, 1d6 (0/d10), XP 120.
6) Кабан. hd 3+3, AC 7, mv 15, thac0 17, 1x3d4, XP 175.

22) Blood hawks. В небе над партией кружит стая каких-то странных птиц, они яростно, пронзительно орут и накручивают круги. Еще немного, и они атакуют. Это Кровавые Ястребы! Их d12+3, AC 7, HD 1+1, thac0 19, 1d4/1d4/1d6, XP 120. В этих краях они появляются редко, и откуда они вообще берутся не очень понятно. Просто не повезло.

23) Монстры!
Roll 1d2. Неподходящих к местности монстров перекидываем. В центральной части империи эти встречи вообще мало возможна.
1) Giant rat (night or cave or underground), NA 2d10, HD 1, thac0 20, 1d4, AC 7. XP 35. 5% per bite to contact disease, con check to evade.
2) Ankheg. NA 1d2, HD 3-8, thac0 17-13, 3d6+1d4(acid damage), acid squirt 8d4 once per 5 hours, AC 2 (4 underbelly), 3-6 метров в длину, похож на огромного червя с щупальцами. XP 175-975.

24) Mad griffon. Полу-орел, полу-лев. Он совсем свихнулся после того, как горцы убили весь его выводок. Спустившись со скал, он атакует любого человека. AC 3, mv 12 (30 fl), hd 7, hp 41. Thac0 13, 1d4/1d4/2d8. XP 1200.

25) Troll bridge. Может произойти только где-то на отшибе, далеко от цивилизации. Вы подходите к речке, через которую переброшен каменный мост. Мост старый, весь заросший зеленым мхом, и под ним живет тролль. Местные хорошо знают, что через этот мост лучше не ходить. А до остальных им дела нет. Тролль этот необычный, умный и умеет говорить по-человечьи. Он потребует от партии заплатить за проход по десять золотых с человека, в случае отказа решит взять плату натурой – живым мясом. Хряк, troll, CE, int 7, hd 7+7, hp 44, AC 3, thac0 12, d4+4,d4+4,d8+4. Regenerates 4 hp per round. XP 3000. Трехпалые лапы, длинные, нескладные, болтаются по бокам, свешиваясь до земли. Он тощий, шкура зеленая, ростом метра два. На голове растет что-то вроде зеленой мочалки. Под мостом у него изрядно трэжи, видать ограбил кого-то богатого: 2131gp, кусок нефрита стоимостью 90gp, scroll of magic missile, ring of blinking (командное слово «моргай», выгравировано у него по внутренней стороне, собственно, это большая проблема этого кольца – слово-то распространенное, так что легко попасть в неприятную ситуацию, когда начинаешь блинковать посреди разговора).

26) Ankheg lair. Этим вечером темнота застала вас неподалеку от небольшого хутора. Жители Фермерской Слободки в трауре – маленькая дочка одного из фермеров провалилась в нору земляного червя. Безутешный отец думает, что она все еще может быть живой, но никто не рискует туда залезть. Отплатить им совершенно нечем, только если едой, хутор совсем бедный. Расскажут, как анкхеги уже съели группу искателей приключений. Если партия все же сунется в подземелья, то

девочка жива, она спряталась в самом дальнем их, подземелий, конце. В подземелье два обитателя, Ankheg HD 5, hp 15, 21. Thac0 15, 3d6+1d4 (acid), acid squirt 8d4 once per 5 hours, AC 2 (4 underbelly). В их логове хватает всякого мусора, в том числе немножко трэжи: сгнивший мешок с 4000sp, которые теперь рассыпаны по всему полу, кольчуга в плохом состоянии, длинный меч в хорошем состоянии, magical short sword +1, incense of meditation, magical throwing dagger +1. За спасение девочки – по 1000XP.

27) **Displacer beast.** Эта молодая самка не намерена вступать в бой, она просто идет опушкой леса, щупальца, растущие из ее плеч, извиваются в такт шагам, черная шкура матово блестит, и узлы мышц перекатываются под кожей, ее явно кошачья грация впечатляет, все ее шесть лап двигаются очень ловко. Она большая. Она чувствует себя хозяйкой в этих лесах. AC 4 (2 because of displacement), hd 6, hp 27, thac0 15, 2d4/2d4. Mv 15. Xp 975.

28) **Giant frog.** При попытке напиться из речки, кто-то один из партии атакован гигантской лягушкой. AC 7, HD3, hp 14, thac0 16, 1d8. 2 метра длиной. Первая атака – языком, максимум на 6 метров, с +4 to hit. Один раунд она затягивает жертву в огромную пасть. При попадании по языку лягуха жертву выпускает. Съеденного лягуха пережевывает, нанося максимальные повреждения каждый раунд. XP 270. Мораль невелика.

29) **Gremlin party.** Если эта встреча не произойдет раньше, то она непременно случится в Лардстауне. Итак, дом почтенного Бонифация Макродента атакован зловредными гоблинами! Бонифаций богат и предлагает все, что угодно, тому, кто сможет выжить эту мелкую нечисть из дома. Собственно, он не знает, что это гремлины, он считает, что это какая-то нечисть, но священника, а тем более инквизицию, призывать страшно, вдруг еще подумают что не то. Желающие были, но никто не преуспел, за два прошедших дня десяток добровольцев были побиты и выброшены вон, а один даже погиб, серебряная вилка воткнулась ему в глаз. Сейчас награда дошла уже до 500gp – невероятные деньги! Но и задача непроста. Всего гремлинов шесть штук. Int 12, AC 4, MV 6 (18 fl), hd 4, hp 19, 13, 21, 20, 20, 4. Thac0 16, 1d4. MR 35%, +1 weapon to hit. Invisibility at will. Способны делать самые странные вещи до тех пор, пока это весело. 35 см. высотой. Самый маленький из них и самый хлипкий заодно и самый умный, зовут его Сисика, и остальные о нем заботятся. Надо понимать, что они развлекаются, и в случае опасности просто сбегут, постаравшись напоследок поджечь дом.

30) **Earth elemental at loose!** Партия слышит страшный крик впереди и тяжелые удары. Подбежав ближе они увидят огромную ожившую кучу земли, отдаленно напоминающую формой человеческую фигуру. Да, это элементаль. Рядом с ней лежит тело мертвого мага. Заметив партию, элементаль бросается на нее. HD 8, hp 45. AC 2, MV 6, thac0 13, 4d8, +2 or better weapon to hit. XP 4000. Убить ее будет непросто, но это не требуется – через десять раундов магия иссякнет и элементаль рассыплется на куски. Молодой волшебник, несомненно, мертв. На нем нет ничего, что могло бы идентифицировать его личность, только тубус со свитками и кольцо. В тубусе лежат следующие свитки: monster summoning I, monster summoning II, conjure earth elemental. Кольцо – of protection +1. На самом

деле, этот волшебник – молодой ученик волшебницы Регины Адельвейс. Регина – известный маг-conjurer, однако еще более она известна своей развратностью. Александр Рецитон по кличке «красавчик» долго был ее фаворитом, но вот и он попал в немилость. Обиженный на свою хозяйку, и неспособный переносить присутствие нового фаворита он украл у Регины из студии, что плохо лежало, и отправился в бега. А вот сейчас он вдруг решил испробовать, что же это за заклинания…

31) **Giff mercenaries.** Этот отряд из 20 гиффов под руководством капитана Мачо выглядит впечатляюще. Каждый боец ростом под три метра, с огромной головой, покрытой костяными пластинками, но в остальном человекообразен. Цвет кожи – от серого до золотого. Огромные красочные татуировки со сценами побед. Куча оружия. У каждого как минимум по паре мечей, кинжалов, арбалет, палица и еще что-нибудь. Капитан в полном доспехе с кирасой, остальные в необычных, явно самодельных доспехах. Все оружие и доспехи в чудесном состоянии. Они идут строем и поют какую-то явно военную песню на непонятном языке. По-имперски говорит только капитан. Сейчас они без работы, и активно ее ищут. Квалифицированные наемники, любая работа. Оплата – 100gp в день за весь отряд. Лучше бы прямо оружием и доспехами, на самом деле. Giff mercenary, LN, int 6, AC 2, hd 4, thac0 17, damage by weapon +7. Head butt 2d6. MRA 10%. XP 650. Giff captain. LN, int 12, AC 0, hd 7, thac0 13, 2x damage by weapon +9, MRA 35%. XP 2000. Они с удовольствием наймутся на любую работу, не требующую самоубийственного риска.

32) **Лепрекон.** Острый нос, острые уши, полметра роста, борода, зеленая кожа, острые башмачки, и шапочка чулком. Кто же это такой, сидит на пригорке и играет на дудочке, позыркивая на партию? Это лепрекон, которому хочется повеселиться. Int 16, ac 8, hp 5, mv 15, 80% MR, can become invisible, polymorph non living objects, cast illusions, use ventriloquism. 75% на то, что он украдет у партии что-то ценное и убежит. Скорее всего, встреча произойдет на границе дня и ночи, леса и поля, зимы и лета.

33) **Логово лепрекона.** Вечер, время разжигать костер. Пень, который вы думали разрубить на щепки неожиданно раскололся и в нем обнаружился горшок с золотыми монетами. Их ровно тысяча. Это сокровище лепрекона из предыдущего пункта, и он очень-очень хочет его вернуть. Именно это, а ни какое-нибудь другое! Если это никак не будет получаться сделать, то он пойдет на последнюю меру – три желания (wish с некоторыми ограничениями, желать можно золото, драгоценности, магическое оружие, увеличение атрибута на единичку и так далее) в обмен на горшок. Горшок сначала. После трех желаний он начнет хвалить партию, мол, какие замечательные желания, как хорошо сформулировано, и предложит еще одно. Если партия согласится, то он, злобно ухмыльнувшись, обратит все предыдущие желания и телепортнет партию на 2d20 миль в случайном направлении.

34) **Лемминги.** Поток маленьких животных, похожих на мышей, но бегут на двух лапах. Их очень много, поток переливается через дорогу и исчезает в лесу с

другой стороны. Закончится через полчаса. Ничего особенного, просто сезонные миграции.

35) **Azmyth.** Раненая мышка отбивается от злого охотника, который ее мучает, готовясь убить. Мышка необычная, у нее костяной гребень на голове, изумрудно зеленая кожа, и белые глаза без зрачков. Если партия ее спасет, то есть приличный шанс, что мышка привяжется к кому-нибудь из партии. Это будет надежный друг и помощник. Int 9, CN, hp 18, thac0 19, 1/1d2, AC 2, mv 3, (24 fl), telepathy 20m, infravision 30m, питается насекомыми и растениями. Может использовать know alignment трижды в день, invisibility один раз, silence 15` один раз в день и shocking grasp на 1d8+6 один раз. В ярости пронзительно шипит, ласкаясь же мило мурлычет. Зовут ее Мурмуршесса и дружить она намерена с девчонками ☺

36) **Бард и его загадочные слушатели.** Возможно только ночью или поздно вечером. Партия видит одинокого путника, устроившего привал на полянке недалеко от дороги. Горит небольшой костерок, на котором булькает аппетитно пахнущий котелок. Сам путник сидит неподалеку и играет на флейте, играет замечательно хорошо. Но самое-то странное в том, что над ним в воздухе абсолютно бесшумно вьются темные тени. Похоже, что это огромные летучие мыши, размах их крыльев не меньше трех метров, и их там таких с десяток. Их движения противоречат всем правилам, они время от времени просто зависают в воздухе, и не издают абсолютно никаких звуков. Хотя мыши ли? Длинные хвосты, странная форма крыльев – это больше похоже на морского ската! Но они летают, и цветом они чернее ночи. Эти странные создания – это sinisters, прилетающие послушать игру эльфийского барда Ги-ла-монга каждую ночь, и изрядно его доставшие. Но если есть слушатели, то бард должен играть, таково его убеждение. К тому же эти мышки кажутся вполне разумными и замечательно танцуют. Sinister'ы фактически неуязвимы, обладают высоким интеллектом и барда, если что, защитят. Нападать на людей не будут.

37) **Кентавр Барристан Девифанте де Генья де Пьенте.** Он далеко он дома, ему обрыдла беззаботная жизнь на Веллире, и он ищет приключений. CG, он обходителен и церемонен, настаивает на обращении со всем титулами и прочая. Сейчас он думает прибыть на Рыцарский Турнир, о котором недавно услышал. Сам он воин 5-ого уровня, int 8, con 17, str 18/57. Hp 41. AC 1 (Plate mail barding + shield). Представьте, каково ему все это одевать! Thac0 13, 1.5x1d8+5(long sword)/1d6/1d6(hooves). Длинный лук.

38) **Засада гоблинов.** Увы, эти гады встречаются даже в Империи. Их два десятка, и они твердо намерены кого-то убить. Возможно только ночью, когда партия будет отдыхать. Hd 1-1, AC 6, thac0 20, 1d6. Xp 15. Поняв, что партия им не по зубам, они постараются убежать в ту нору, откуда вылезли.

39) И до **ста** – ничего особенного.

Глава вторая: прибытие

Итак, вспомним, на чем закончилась первая часть. Партия, преследуемая людьми Бьерна Ардо, спаслась с Варна. Здесь подробно расписан вариант, продолжающий побег с каменоломен на «Робертине». Если партия шла через Андердарк, то сюжет развивается аналогично – подземелья вывели партию на поверхность в горах в окрестностях Джизго. Если партия уплыла с Варна на украденном «Берегосте», то у неё полная свобода действий, и приключение, скорее всего, начнется в столице сценарий придется модифицировать соответствующим образом. Впрочем, никто не мешает устроить шторм, который выкинет полузатонувший корабль на скалы неподалеку от Джизго ☺

«Робертина» прибывает в Джизго и начинается разгрузка. Камень аккуратно складывают в огромный крытый склад с тем, чтобы затем отправить его на постройку крепости Ар Агош, закрывающей горный перевал в Красную Пустыню (что же там происходит, в Красной Пустыни, от чего надо защищаться такими методами?). Наступает ночь, самое время выбраться из трюма.

Портовый город Джизго

Для начала партии неплохо бы узнать, где она находится, какое сейчас число и что вообще делать было бы тоже неплохо понять. Например, посидеть и подумать. Денег нет, ничего нет, что вообще партия от жизни хочет?

Джизго – самый большой порт на северном побережье Империи. Население 20.000, большинство – рыбаки и матросы. Это крупнейший город провинции Фриланд. Фриланд был присоединен к Империи не так давно, лет сто назад, и до сих пор слабо заселен. Горы вокруг, небезопасно, мало хорошей земли, горцы, в общем, раем не назовешь. От Джизго начинается Эрбургская торговая дорога, которая ведет к торговому городу Эрбург во Фландрии.

Вообще, Фриланд, это самая дикая часть Империи, люди здесь простые, знают немного, и за информацией направляют в Эрбург или в Столицу. Никакого Такклы Азура (помним, что основная задача партии – найти ключ, который был во владении хорошего друга короля Фарды Фалье, волшебника Такклы) они не знают, – *«реестр волшебников ведет Инквизиция, но мы здесь не при чем, ищите в больших городах. Вот если с морем что связано, то это к нам»*. Кстати, в реестре порта Джизго отмечался и «Неутомимый», Акост даже не потрудился его переименовать.

Порт

Порт охраняется лишь номинально. Ну, перед складами стоят охранники. В общем, выбраться наружу будет несложно, экипаж весь на берегу, одинокий патрульный давно заснул. Да и почему бы не поспать, трап-то поднят.

Итак, порт, с обеих сторон его зажимают скалы, в самой гавани тихо, только вдалеке слышны пьяные крики; видны огни города. Каменный пирс. Причалов здесь очень много, и пришвартовано с десяток больших судов, не считая бесчисленных рыбацких посудин. Делать здесь нечего, если ты не моряк, так что путь лежит дальше в город…

Завязки в городе

Итак, главная задача сейчас у партии – найти волшебника Таккла Азура. Очевидные пути таковы: изучить реестр выпускников и практикующих магов в Сарварде (известный на всю Империю город-университет), поработать в Главном Имперском Архиве в столице, найти доступ к реестру лицензированных магов инквизиции, ну и последний – порасспрашивать отдельных магов. Волшебники в Джизго не слишком благожелательно настроены, и в любом случае они этого имени не знают. *«Двигайте в Лардстаун, там живет один кадр старой академической закалки, сир Фридл Манье, он вполне может знать».*

Вторая задача – добыть денег. Затем отдохнуть. Обзавестись предметами первой необходимости, помыться, иначе есть большие шансы быть схваченными стражей за запрещенное нищенство и быть выставленным за городские ворота. В таком виде вас пустят только в один трактир – «Веселый Роджер», что в порту. Собственно, отработать кормежку можно будет, работая вышибалами. Или кем похуже…

Деньги заработать не так просто. Честный труд их, увы, не принесет ☺ Лучшее, на что можно надеяться, это три золотых в месяц. Остаются пути бандитские и приключенческие. Первые скоро приведут в тюрьму или на эшафот, а другие надо ещё поискать.

Волшебники скоро узнают про лицензию на волшбу, которая выдается инквизицией и стоит около 200gp. Без нее за волшебство есть риск загреметь в тюрьму, а то и на костер. Влияние Миридийского Ордена в городе относительно невелико, в городе всего два десятка церквей, и инквизиция особенно не зверствует.

На оживленных перекрестках висят плакаты «разыскиваются». В списке значится сумасшедший Павло и его банда, за голову Павло 800gp, за остальных – по 30gp. Хеври Хеврон, за него (мертвого) – 200gp. Чезаре Панчоллиньо и его банда, желательно в живом виде, 100gp и по 10 за остальных. Это все заказы местного масштаба. Александр Рецитон, требуется живым, 100gp, обращаться к Регине Адельвейс в Порт Маж*и*к.

Показательное сожжение, которое устраивает местная инквизиция, чтобы люди боялись и знали свое место. Сжигают старого рыбака Вишко Мартенса, сжигают «*за зловредные козни, которые тот организовывал с помощью демонов и за публичное богохульство*». Происходит на главной площади перед дворцом, вход бесплатно ☺ Жест веры, да. В процессе казни в толпе будет много замаскированных шпионов инквизиции, которые будут задавать настроение и смотреть за подозрительно себя ведущими личностями.

<u>Местные дварфы</u>

Вполне удивительны. Человеческая мода проникла даже под землю – местные дварфы имеют длинные закрученные кверху усы и бритые подбородки. Сморится комично, а если учесть их манеры, напоминающие манеры благородных идальго, то становится вообще смешно. К людям относятся вполне хорошо, торговля процветает, и по-имперски большинство дварфов говорит хорошо. Торговля обычно осуществляется через торговые башни вроде тех, что партия встречала на Варне.

Дорога до Лардстауна

Занимает четыре дня пешком, или полтора дня на лошадях. Каждый день кидаем случайные встречи. По дороге встречаются хуторки, на них постоялые двора, не двигаясь налегке партия постоянно к вечеру уходит дальше, чем обычные путники, так что ночевать часто приходится в поле.

Лардстаун

Небольшой городок, выращивают свиней и овец, выделывают шкуры и экспортируют жир. В самом городе живет человек четыреста, еще около тысячи непосредственно рядом со стенами. Здесь живет вышеупомянутый волшебник (Фридл Манье), имя «Таккла Азур» он вспомнит, скажет, что точно помнит, что такой человек читал курс лекций по общей теории времени в Сарварде, но, к сожалению, уже лет двадцать он ничего о нем не слышал. Вам путь к столице, ребята. Волшебник стар, и рад интересным собеседникам. Он может поделиться заклинаниями и даже допустить в свою лабораторию.

Как раз в это время случается неприятность с гремлинами (см. случайные встречи), волшебник мог бы помочь, но не будет, так как с тем торговцем в плохих отношениях.

Кроме всего прочего, волшебник расскажет партии про предстоящий турнир, и попросит об услуге. В ответ он предлагает подарить одну их своих походных книг заклинаний, все равно они ему уже не нужны. Дело в том, что на турнире будет выступать один очень плохой человек, сир Тормес Мондуга, а он, волшебник, хочет ему вернуть небольшой должок. Вот эту вот коробочку надо будет открыть в тот момент, когда Тормес будет сражаться, но не раньше третьего круга турнира, если он до этого момента будет повержен, то можно ничего не делать. *А что будет? Ну, может лошадь его сбросит.* Ну, может и сбросит, только уже мертвого. Открытая коробочка выпустит на сира Тормеса phantasmal killer'a. Волшебник действительно оплатит эту услугу. Он уверен, что партия не рискнет сдать его инквизиции, ведь их, несомненно, сожгут за пособничество. Сир Тормес Мондуга действительно изрядная сволочь, но смерти он не заслуживает. Вся его вина перед Фридлом в том, что он когда-то давно, еще в студенческие годы отбил у Фридла любимую девушку, и это до сих пор жжет душу волшебника. Сладкая месть, ага.

Дальнейшая дорога, независимо от того, отправится партия на турнир, или нет, лежит через Эрбург.

Фридл Манье, human LE mage level 8. 56 лет. Сварливый и выглядящий куда старше своего возраста, этот волшебник бывает невыносим. Вместе с тем, за услуги он всегда честно платит. На пальце у него ring of protection +3, в руках staff +2, на поясе potion of invulnerability и potion of extra healing, в небольшом тубусе на поясе – scroll of stone skin, teleport, wraith form. Да, он отнюдь не дурак. Заучены следующие заклинания:
1 – [4] – MM, Charm, Color Spray, Burning Hands
2 – [3] – Melf's acid arrow, Invisibility, Mirror Image
3 – [3] – Fireball, Clairvoyance, Monster Summoning I
4 – [2] – Dimension Door, Polymorph Other

После (если вдруг) успешного выполнения партией миссии по доставке «подарка» Фридл пригласит партийных магов к себе в лабораторию, и предложит поиграть в игру, заключается игра в удерживании волшебного шарика силой мысли, тогда как сам волшебник пытается его силой мысли сдвинуть. После этой игры Фридл скажет – «*все понятно, вам могут быть интересны вот эта и эта книги, остальное вам еще рано*». Повинуясь жесту его пальца, нужные книги сами слетят с полок на подставки для чтения (самописка Фридла), и партия сможет переписывать заклинания. Подаренный spellbook полностью очищен. Список заклинаний в этих книгах таков:

1 Ступень	2 Ступень	3 Ступень
1) Magic Missile 2) Color Spray 3) Burning Hands 4) Alarm 5) Comprehend languages 6) Feather Fall 7) Wiz Mark 8) Armor 9) Mount 10) Shield 11) Wall of fog 12) Detect Magic 13) Identify 14) Read Magic	1) Melf's acid arrow 2) Flaming Sphere 3) Web 4) Alter Self 5) Levitate 6) Shatter	1) Fireball 2) Fly 3) Wraith Form 4) Flame Arrow 5) Clairvoyance

Вообще, надо мотивировать партийных волшебников заняться разработкой заклинаний. Фридл скажет следующее: «*господа, вы не задумывались о том, что вы – потребители от магии, вы пользуетесь чужим творчеством, возможно лишь с трудом понимая, что вы вообще делаете и не проникая в глубину магических процессов? Это не вызывает особенного уважения, господа! Так что рекомендую задуматься*». Фридл болезненно пристрастен к зеленому цвету, так что все его заклинания зеленого цвета, и огненный шар и волшебная стрела, все зеленое. Понятно, что это потребовало определенной переработки чар.

<u>Мост при Орбиго</u>

Путь преграждает небольшая речка Марва, через нее перекинут каменный мост, дальше по пути – небольшой городок Орбиго. Подъехав ближе к мосту, партия будет изрядно удивлена – что же там происходит? Слышны боевые выкрики, звуки битвы. Еще ближе, и вот, открывается следующий вид – перед мостом расположилось несколько рыцарей в доспехах, а на дороге, вокруг моста, стоит целый лагерь, множество лошадей, рыцарей и оруженосцев.

Дело в том, что десяток храбрых рыцарей решили показать свою храбрость и честь, и объявляли, что в честь своих Дам будут оборонять этот мост от всех желающих. Идет уже третья неделя, проведено более 500 боев, и, несмотря на то, что против них

68 рыцарей, смелая десятка все еще держится. Впрочем, к началу Турнира все уже закончится, и многие из этих рыцарей примут в нем участие.

Обоз пропустят, церемонно расспросив о цели проезда и раскланявшись перед девушками. Задача – дать партии прочувствовать дух рыцарства и некоторый идиотизм всего происходящего.

Государственный преступник Гис Фервак

Очередное пополнение доски «их разыскивают ***». На портрете – человек лет 30-и, квадратный подбородок, длинные усы, тяжелый взгляд. За поимку обещана серьезная награда, 1000gp. В пояснительном тексте указано, что этот человек разыскивается за тяжкое государственное преступление. Особые приметы – большое родимое пятно на правом плече.

На самом деле, Гис Фервак не такой уж и плохой человек. Разыскивают его за покушение на убийство барона Станислава де Аламбэ (обвинение ложно), имеющего отдаленное родство с Императором. Станислав – загадочная личность, любитель древней истории, поговаривают, что и древней черной магии тоже. Его дом – один из самых старых в столице. У партии есть некоторый шанс повстречаться с Гисом, который, возможно, расскажет, зачем он пытался убить Станислава. В столице эта нить тоже может продолжиться.

Станислав очень древен, ему уже больше тысячи лет. Жизнь свою он продолжает путем переноса своего разума все в новые и новые тела. Причем делает это не стандартными волшебными средствами, а с помощью древних ритуалов. Понятно, что имя он меняет. Под его домом можно найти много интересного. Гис же, по профессии наемный дознаватель (детектив), узнал кое-что про древнего барона. Клиент Гиса захотел доказательств, Гис с напарником полезли в подземелья дома, но были замечены, напарник погиб, Гис же спасся. Увидел он достаточно для того, чтобы стать опасным. Барон хочет его смерти.

Рыцарский турнир у замка Фалчидон

К этому событию партию надо направить, я хочу, чтобы она там присутствовала. Рыцарство – это суть провинции Лотингария, надо дать партии это почувствовать. Честь превыше всего, культ Прекрасной Дамы и прочие безумства, и на фоне всего этого – развитое средневековое общество, простые горожане, имеющие вполне современные морально-этические установки. Контраст разителен.

Если партия пропустит Фридла, или не соблазнится его предложением, то партии предложат работу – сопровождать небольшой торговый караван с пищей и спиртным на Турнир, дело, понятно, прибыльное, так что оплата будет неплохой. Кроме того, несколько месяцев до турнира все будут говорить о Турнире, так что партию это заинтригует, ну или хотя бы задолбает ☺

По пути партия должна встретить сира Мэйсобита. Сир Мэйсобит – кадр харизматичный, способен пробудить в партийцах немногие, еще оставшиеся у них светлые чувства, да и история его Прекрасной Дамы просто ранит сердце ☺ Сам сир Мэйсобит благодарен за свое спасение и считает себя должником, так что отделаться

от него будет непросто. В багаже его оруженосца (который вернется, как только минует опасность), турнирный доспех и прочее рыцарское барахло. В остальном Мэйсобит действительно смотрится бедно.

Итак, Большой Рыцарский Турнир. Продолжаться он будет две недели, планируется не менее ста участников, среди них многие именитые рыцари. Кроме собственно рыцарских боев будут и другие развлечения, такие, как соревнование стрелков, соревнование в метании наковальни, состязание наездников, и, конечно же, соревнование бардов. Гостей будет много, как благородных, так и простого люда. Устраивается каждый за свои деньги. Все спальные места в замке давно распределены, несколько гостиниц забиты до предела, так что, скорее всего, придется ночевать в походном варианте.

Геральдика

Рыцарь без герба – это нонсенс! Обязательная составляющая рыцарского доспеха треугольный щит с гербом рыцаря. Именно треугольный щит был утвержден его Императорским величеством для рыцарских турниров лет 800 назад, и с тех пор это настолько вошло в привычку, что никто даже не задается вопросом, почем щит должен быть именно таким. Исключения случаются редко и рыцарь со щитом другой формы вызовет пересуды, и, возможно, даже справедливые упреки в нарушении традиций. Так же, как и щиты рыцарей, попоны лошадей имеют геральдическую раскраску. У каждого рыцаря должен быть девиз, боевой клич и прозвище.

Выбор герба – очень важный и непростой процесс. Он требует консультации опытного герольдмейстера и, далее, утверждения в Имперском Геральдическом Совете. Важно не повторять чужой герб, так как такая ситуация обычно приводит к серьезным распрям.

Знающий человек может по гербу узнать довольно многое о рыцаре, например, количество его побед и основные факты его рыцарского пути. Рыцарь же, запятнавший себя в чем-то постыдном, получает себе в герб специальный символ – бризуру, который остается там навсегда. Этого любой рыцарь страшится, как огня. Зачастую бризуру называют червем (некоторое сходство есть), отсюда – червивые рыцари.

К участию в турнире допускаются только рыцари с безупречной репутацией.

Суд Любви и Красоты и Суд Чести

Суд Любви и Красоты образуется из Дам, сопровождающих участников турнира. Дамы выбирают одного рыцаря, Рыцаря Чести, который представляет Суд на турнире. Задачу Суда в том, чтобы блюсти дух турнира, именно Суд может оспорить результат боя, или счесть поведение рыцаря недостойным, так как путь рыцаря считается очевидным только богу, и судить его, рыцаря никто не в праве. Кроме Суда Любви и Красоты. В этот раз Рыцарем Чести выбрали престарелого сира Жевалье де Лебаннон – «голубого рыцаря».

Королева Турнира и награда победителю

Основная привилегия победителя турнира состоит в том, что он может назвать Даму, которая станет Королевой Турнира. Королевой Любви и Красоты. Это невероятная честь и предмет зависти всех остальных Дам на ближайший год.

Рыцари всегда выступают украшенные каким-нибудь значком, полученным от своих Дам. Иногда Дамы приводят своих рыцарей скованными цепью – цепь считается символом особой чести и достается лишь избранным. В каждом состязании последний удар наносится в честь Дамы, и здесь рыцари особенно стараются отличиться. После турнира Дамы ведут победителя в замок, где его разоружают и устраивают в его честь пир, на котором герой занимает самое почётное место. Имена победителей заносятся в особые списки, их подвиги передаются потомкам в песнях менестрелей. Победа в турнире приносит и материальные выгоды: триумфатор имеет право отобрать у противника лошадь и оружие, взять его в плен и требовать выкупа. Для многих бедных рыцарей это единственный способ добыть средства к существованию. Хотя на деле это используется не так часто.

Правила турнира

Главным лицом на турнире является Хозяин Турнира, имя и титулование которого объявляется в начале турнира. Хозяин турнира имеет право остановки любого боя. Распоряжается боем, и вообще является главным на ристалище Маршал Турнира. В нашем случае это младший брат Хозяина Турнира, сир Элдред Фантазье.

Коннетабль турнира распоряжается арсеналом и размещением участников. Сенешаль турнира ведает порядком проведения боев. Герольд может не допустить к турниру рыцарей, в чьем гербе он не уверен.

Рыцарские бои происходят в два этапа, первый – это стычка на турнирных копьях, до семи копий, или первого выбитого из седла. Если поверженный рыцарь способен продолжать бой, то бой продолжается на мечах. Несомненно, достойный рыцарь в таком случае тоже спешится, чтобы шансы были равны. Убийство лошади считается поступком крайне некрасивым, хотя такое неизбежно случается несколько раз за турнир. По договоренности можно переходить сразу же к пешему бою.

Одного из рыцарей выбирают Зачинщиком (кидается жребий), и этот рыцарь вызывает всех остальных. Любой имеет право ответить на вызов. Обычная форма вызова такова: *«Я, рыцарь такой-то, считаю Даму такую-то самой красивой и совершенной. Я готов сразиться с любым, кто хочет оспорить это!»*.

Нет никакой заранее расписанной системы боев. Зачинщик турнира вызывает всех остальных участников турнира. Любой рыцарь имеет право принять вызов и, как принявший вызов, навязывает зачинщику свое оружие. Победивший рыцарь остается на ристалище Зачинщиком.

За каждым участником турнира закреплено Право Двух Боев. Один раз он имеет право принять вызов Зачинщика и, тем самым, оспорить поле. Один раз он имеет право вызвать любого бойца, который в данный момент не стоит на месте

Зачинщика. Именные вызовы боец обязан принимать без ограничений. За назначенным Зачинщиком после первой потери поля сохраняется Право двух боев. Победитель турнира определяется на основании максимального числа побед, либо по удержанию поля.

То есть, проиграв, участник не может больше принимать вызов Зачинщика. Но, набрав определенное количество побед можно претендовать на главный приз, если у Зачинщика оставшегося на ристалище будет меньше побед, чем у него. Эта система оставляет простор для тактических ходов, в результате которых победить может не только сильнейший, но и достаточно умный человек.

Перед началом поединка, рыцарь обязан подойти к Маршалу, и предъявить свое оружие и доспехи для осмотра. Они могут быть сколь угодно качественными, но ни в коем случае не магическими.

Любой рыцарь может отказаться от поединка в случае если он:
а) тяжело травмирован,
б) смертельно устал (в этом случае можно также просить Маршала об отсрочке),
в) исполняя данный им обет, не может биться именно с данным противником.
Во всех иных случаях рыцарь снимается с турнира.

Состав участников

Реально на турнир приедет 103 рыцаря, так что боев хватит на все время. Подавляющее большинство – это рыцари из Лотингарии. Два десятка странствующих рыцарей. Десяток Рыцарей Креста из разных мест, и, как обычно, главная интрига, три рыцаря, которые скрывают лица. На этой троице остановимся подробнее.

Рыцарь в голубом (герб – летящий кречет со змеей в когтях, 5 уровень). Всегда в закрытом шлеме. На самом деле это Жюстина де Вишер (воин, уровень 5), девушка 23 лет отроду, красивая и умная дочь маркиза Мориса де Вишер из Брюэ ан Бордо. Единственная цель ее в том, чтобы отомстить сиру Ителю Улыбчивому (герб – сердце и незабудка), который ее, Жюстину, обесчестил и бросил. Да, бывают и такие рыцари (он на деле бард, уровень 7, кит gallant). Жюстина, в общем-то, сама виновата, ну да ладно, не до того. Жюстина будет драться с Ителем во втором своем бое (первый, с юным сиром Роже де Поммель, она выиграла с легкостью, так вышибив его из седла, что он уже не смог продолжать бой). Если Жюстина победит Ителя, то, негромко что-то сказав поверженному рыцарю, она покинет турнир. Пересуды, несомненно, пойдут, потому, как Итель тоже на следующий день покинет турнир; он неожиданно поймет, что любит Жюстину, и отправится за ней и ее сердцем. Если же Жюстина будет повержена, то Итель наклонится, чтобы откинуть забрало поверженного противника, и, сделав это, побледнеет, захлопнет забрало и унесет поверженную с поля боя. Далее они вместе уедут с турнира. И так и так – happy end. Но. Возможны варианты – шлем Жюстины сбит, все видят женщину, а не рыцаря; скандал; побежденный ею в первом бою юноша попытается совершить самоубийство. Кто-то погибает в бою. Скорбь и раскаяние оставшегося в живых…

Рыцарь в белом с красным (герб – красная звезда на белом фоне, 6). Еще одна девушка, Анна фон Шэдгер. Отец, простой рыцарь, всегда хотел сына, но у него была только дочь. И дочь он воспитал, как сына. Девушка симпатична, молода, и совсем не уверена, в том, что хочет притворяться мужиком ☺ Скорее всего, она потерпит поражение во втором-третьем круге.

Рыцарь в черном (герб пуст, пустое черное поле, 15 уровень). Этот загадочный кадр вызвал у всех самое пристальное внимание, в том числе и у инквизиции. Проверка на наличие демонических сил показала, что он к ним непричастен, после чего инквизиция отстала – право рыцаря скрывать свою личину на турнире священно. На самом деле, это полуэльф, представьте себе. Сын графа Цирика Лефье и эльфийской девы (да, граф был по молодости боек), отнюдь не пользуется всеобщей любовью, хотя воин он отменный. Ему под сорок лет, и особый интерес подставляет то, что он – второй человек в заговоре против Императора. Один из самых серьезный претендентов на победу.

Далее перечислю несколько других интересных участников турнира.

Сир Итель Улыбчивый (герб – сердце и незабудка, 7). См. выше.

Сир Мэйсебит Пустынный (герб – голубая капля воды на желтом, пустынном фоне, 7). См. выше. Он настойчив, ему нужна победа, так что он должен пройти достаточно далеко, хотя понятно, что победить ему не удастся.

Сир Меличи Фантазье (герб – перекрещенные миридийский крест и меч на белом фоне, 12). Организатор турнира, наместник Императора в Лотингарии. Немолод, ему под 60, но опытен, очень опытен, и некоторые шансы на победу у него есть.

Сир Герольд Фантазье (герб – красная комета на зеленом фоне, 9). Сын Меличи Фантазье, тоже многообещающий рыцарь. Благороден, вспыльчив и влюбчив.

Сир Тристам Бесстрашный (герб – голова дракона на красном фоне, 14). Страшен с виду, страшен изнутри. Герой многочисленных войн, убийца монстров. Некоторые считают, что он недостоин называться рыцарем, но такие предусмотрительно молчат. Очень может быть, что он победит.

Сир Ульрих Удачливый (герб – пара белых игральных костей на черном фоне, 11). Так же хорошо известный, как удачливый игрок, этот рыцарь не пропускает ни одного мероприятия, где можно повеселиться. Главное участие, а не победа!

Сир Амврозий Аспартамус (герб – белое солнце над синим морем на черном фоне, 12). Большую часть жизни проведший в колониальных компаниях, этот рыцарь вернулся, наконец, на родину. Это последний его турнир, ему уже за 70 лет… Но некоторые шансы есть и у него.

Сир Вильгельм фон Поммлер (герб – белый единорог на черном, 4). Один из самых молодых участников, ему всего 15, и это его первый турнир.

Сир Арнольд фон Шварц (герб – золотая звезда на голубом, 14). Крайне сильный человек, любящий церемонные театральные жесты. Один из серьезных претендентов на победу.

Сир Сильвестр Сильный (герб - красный феникс на черном, 13). Вечный соперник сира Арнольда, с переменным успехом пытается заткнуть того за пояс. Зато куда приятнее, как человек.

Сир Бертрам (герб – золотой крест на белом, 10). Рыцарь Церкви, заносчив и многоречив.

Интрига

Партия может лишь пассивно наблюдать за происходящим, стать рыцарем сложно, и если даже у кого-то такое желание возникнет, то удовлетворить его в рамках приключения не получится. Кроме всего прочего не надо забывать о том, что у партии отсутствуют необходимые навыки. Но, и не участвуя в самом турнире, партии скучать не придется.

Само зрелище очень познавательно (даже немножко экспы можно дать по воину), зрелищно и интересно, сопутствующие состязания для плебса, партию, несомненно, тоже развлекут. Все остальное будет происходить в фоне, и степень участия в этом игроков зависит только от них самих.

1) Жюстина и Итель. Просто необычный эпизод, в котором было бы интересно разобраться.
2) Таинственный рыцарь в черном, который, вероятно, выиграет турнир, но так и не откроет своего лица. Королевой Турнира он выберет жену Хозяина Турнира, что однозначно говорит о том, что он твердо намерен скрывать свою личность.
3) Соперничество Арнольда фон Шварц и Сильвестра Сильного. Комическая линия.
4) Сир Тормес Мондуга – задание Фридла Манье. Велика вероятность того, что присутствующие представители инквизиции увидят в случившимся бесовские козни, и круто возьмутся за дело с тем, чтобы найти виновных. Тут самое важное удачно избавится от коробочки. Турнир через некоторое время будет продолжен, хотя пересуды будут идти долго, событие все же из ряда вон выходящее.
5) Сир Мэйсебит. Интересно, будет ли судьба к нему благосклонна. Победить он не сможет, но партия может помочь ему в его душевных делах. Мария де Тристан даже не знает о его душевном порыве, и если партия поработает сводником, то вполне возможно, что Мария и соблаговолит :)
6) Бесчестный рыцарь. Сир Габриэль де Арманьяк «неистовый» всем хорош, кроме одного – он очень любит выпить, а выпивши, бузит. И вот, после первой своей победы он изрядно набрался, и, о ужас, оскорбил Даму другого рыцаря, молодого Агриппы де Абинье. Агриппа без промедления вызвал Габриэля на бой. Бой происходил при стечении народа, и закончился печально – Агриппа поскользнулся на гнилом яблоке, а Габриэль ударил упавшего рыцаря в спину. Действие однозначно несовместимое со званием рыцаря. Он, наверное, и не хотел, просто не успел остановиться… Габриэль, не дожидаясь Суда Чести, сбежал. Суд Чести состоялся, и Габриэль был с позором лишен достойного

звания рыцаря, после чего Хозяин турнира объявил награду за голову бесчестного. У партии есть шанс заработать 500gp. Сир Габриэль CN human fighter 6, str 18/27, wis 6, int 7. Hp 39. AC 1 (plate mail + medium shield). Thac0 13, 1.5x1d10+5 (two handed sword). С ним его боевой конь, Кирзач, о 24 hp и двух атаках по 1d8 с thac0 17. Габриэль страшится Суда Чести, и намерен бежать как можно дальше, с тем, чтобы никогда не возвращаться. Он будет драться до смерти, только бы не возвращаться к своему позору. Герб на щите грубо замазан.

Post Mortem 01/12/2002

Итак, очередная игра позади. Партия добралась до Империи, по пути вскрыв каморку Билли Крюка и присвоив как кусок зеленой бааторской стали, так и шпагу Билли. Выбравшись на берег, партия задумалась, а что же дальше? В конце концов, она добралась до Веселого Роджера, где хозяин принял их за своих и пристроил (рубцы от кандалов хороши заметно, и это вызывает уважение среди ворья). Дальше партия немного освоилась, посмотрела, что к чему и решила заработать денег. Сначала охрана торговца с грузом, потом Лардстаун и гремлины, невероятная добыча в 500gp, обратная дорога, Мика, Эстреллья и город. Закупка оружием, заказ лука под Джорджеву силу, отдача зеленой стали дварфам на трансформацию в длинный меч. Собственно, все. Было хорошо, хотя и не быстро. Четверка.

Кстати, тот парнишка, которого родила Мика, а приняла Миранда, думаю, что его ждет бурное будущее. Родиться под звуки битвы, быть отсеченным от матери магическим оружием, только что обтертым от крови… Да, тут есть, о чем подумать.

Post Mortem 13/12/2002

По сюжету партия все-таки немного продвинулась, и это успех! Торговый караван в Эрбург, дошли без особых происшествий, только что дом Макродента сожгла инквизиция, и самого его забрали непонятно куда (хотя почему, очень даже понятно). По пути партия успешно пропустила встречу с незадачливым элементалистом, так что масса ценных предметов прошла мимо. Ладно уж, если встреча накидается еще раз, то дам ее еще раз :) В Эрбурге партия погуляла, выслушала небольшую проповедь одного из священников (еще раньше, в Джизго, Миртур озаботился прочесть Пафлемонию). Собственно, встал вопрос – что делать дальше? Партия настойчиво не желала вспоминать о своей Большой Цели и о Таккла Азура, которого надо было бы найти. Нанявшись охранять одного торговца, партия отправляется назад. А Лардстауне происходит разговор с Фридлом Манье, путь дальше становится очевиден. Фридл делает свое предложение – Миртур принимает. Тут же Миранда разгадывает шифр (см. Загадочный Свиток). По пути в Джизго партия натыкается на Хеври Хеврона, тот выкидывает очень удачный огненный шар на 31 хит, никто не погиб только чудом. Дальше у Хеври пошли сплошные мискасты, но только меткая стрела Миртура помешала ему улететь. Проблемы с лошадью Лори, отдых, дорога на турнир, Барристан, Мэйсобит. Турнир, смерть Тормеса, все остальное. Дорога в Лардстаун и получение награды. На этом все, можно надеяться, что дальнейший путь партии лежит прямо в столицу… Хорошо, хотя и недостаточно активно. 4 с минусом.

Глава третья: в поисках Таккла Азура

Развлечения, конечно, развлечениями, но пора бы и делом заниматься! Партия уже приоделась, нашла себе оружие, так что смело можно приступать к поискам загадочного волшебника, ведь это единственная ниточка, которая осталась у наших героев. Первая попытка – через Хана Сингла (молодого волшебника-ловеласа в Джизго) ничего не дала, кроме имени Фридл Манье, волшебника, который мог быть в курсе. Фридл оказался личностью интересной, но информация его была однозначно устаревшей – ну и что из того, что Таккла преподавал в Сарварде? Похоже, что путь лежит в этот самый Сарвард, если кто-то и знает, где сейчас Таккла, то этот кто-то должен быть в Университете Высшей Магии.

Есть еще несколько путей – через архив отдела лицензирования чародеев инквизиции и через Главный Архив в столице, впрочем, все это рядом. Значит, в столицу! По пути партию ждут многочисленные приключения, это я обещаю :)

Самый удобный путь в столицу таков: Сен ле Нобль, Порт Мажик, Брюйе ан Бордо, Беньи, Парма, Бланка, Каса Лонга, и, наконец, Эспада. Это примерно 1500 километров, полтора месяца пешего хода, три недели на лошадях.

Второе задание Фридла Манье

Фридл готов дать партии еще одно задание, согласится ли она – это уж посмотрим. Задание следующее: в столице живет старый друг Фридла, волшебник Хуан-Адольф де ла Круз, личность безобидная, книжный червь, который так и не обзавелся семьей. Да что там, Фридл, похоже, был его единственным другом. Но так случилось, что вот уже месяц, как Хуан не отвечает на попытки Фридла связаться с ним (для связи у них была создана специальная магическая установка, обеспечивающая, соответственно, связь между башней Фридла и домом Хуана в столице). Фридл навел справки, но понятнее не стало, утверждается, что Хуан жив, но, как это ни странно, переселился в совершенно другой дом. Фридл хочет, чтобы партия узнала, в чем дело. Ему беспокойно за друга, да и скучно без него.

На самом деле, вечный барон Станислав де Аламбэ (см. выше, про Гиса Фервака) выбрал этого безобидного кадра, у которого, к тому же, явно не было друзей, в качестве следующего объекта свой цепочки реинкарнаций. Последние несколько месяцев они близко общались, после чего барон переселился в волшебника. Тело барона было предъявлено властям, барон Станислав был сочтен умершим, а завещание оказалось в пользу Хуана. Хуан, который на самом деле давно уже не Хуан, а барон де Аламбэ, с радостью переселился в тысячелетнюю резиденцию де Аламбэ. Как раз к моменту приезда партии в столицу состоится церемония смены фамилии, согласно завещанию де ла Круз должен принять имя Станислав де Аламбэ…

Еще небольшой момент. Дело в том, что Фридл еще до партии нанимал расследователя, да-да, того самого Гиса Фервака, которого сейчас разыскивают и за чью голову назначена награда 1000gp. Гис так и не успел ничего сообщить своему клиенту, и Фридл счел лучшим не сообщать партии про Гиса, чтобы не отвращать их от дела.

Итак, первая задача партии состоит в том, чтобы проникнуть в старый дом Хуана, обнаружить устройство связи и установить контакт с Фридлом. Адрес дан.

Дальше следует заняться сбором информации, причем партия, скорее всего, выяснит, что идет по следу некоего Гиса Фервака. Это наводит на размышления, не так ли? В любом случае, куда более разумно будет постараться найти Гиса, чем лезть в то же пекло самостоятельно.

<u>Приключения по пути к столице</u>

Странный свиток

Однажды Веселый Роджер (или любой другой знакомый авантюрного плана, если и Роджером партия не ужилась) попросит партию разобраться – его люди перехватили странное послание, совершенно непонятное. Ожидалось-то что-то совсем иное! А здесь ничего не понять. Послание от одного церковника …

«Услада моя желанная, глаза ежевичные, тело ладное, ногти топазовые, губы охряные, стан гибкий, волос океан! Пишу, драгоценная моя, радуясь, будто аскет перед креатурой божьей; окидываю тебя нутряным взором ангелическим; живу, преклоняясь пред одной тобой, дивнейшая! Отпусти право мне распутство мое абсолютное, жизнь вынуждает, дражайшая, огромно искушение Йоркское, пусть ладен покорный аспид, однако прямиком в преисподнюю отведет преподобного Йорка. Жизнь идет обыденно, щуренком поглядывает исподволь, обещает красоты небес разительные, звезд отдаленных упоение великое, сияний яшмовых благолепие несравненное! Однако уверить спешу Юлия Вас величайшее внимание алмазные огни ночных звезд непокоренных лишь увлекают, отвлечь тщась нутряных ручьев души исстрадавшейся моей мористое биение. Ежели убеждение требуется утвердить в размашистости любви абсолюта моей, умоляю коленопреклоненно, мирт взгляда алмазного обрати к литерам небесным, облаками дождевыми герметически предопределенным. Острейший чувственный катарсис прочтешь обрисованный яростным гелиотическим сиянием, трепещущее сердце явит тебе небо! Жди же меня, о чудо чудеснее Великого Вознесения!»

Шифр прост (значимы первые буквы каждого второго слова), текст зашифрован такой: «*У желтого дракона под правой лапой ищи кровяную ванну, три метра у малого когтя*».

Желтый Дракон – это гора в полутора днях пути от Джизго, любой охотник это расскажет. Действительно, у правой лапы есть небольшое озерцо с красной водой, цвет обусловлен составом почвы. При наличии определенного воображения, скалы, раскинувшиеся у дальнего края озерца, можно принять за когти дракона. У меньшего когтя, если пронырнуть на три метра, начинается туннель, который ведет в пещеру. Именно эту пещеру выбрал преступный архиерей Аммоний для того, чтобы передавать плату тем, кого он нанимает для определенного рода дел. Дела эти разные, бывают и убийства, бывает и похуже. Архиерей этот живет в Джизго, в богатом квартале. Сейчас в пещере 500gp, potion of invisibility, волшебный кинжал «Клык Феонора» [+2, one life stealer] и два javelins of lightning (90 yards, 1d6+20 damage, 30 feet lightning, others can save for half damage). Все это богатство лежит в аккуратном сундучке. Там же письмо: «*Цель – святоша Амидал, что из Эрбурга. Ждите, пока он не отправится в очередную инспекцию. Недалеко от города, когда они еще будут расслаблены, пусть твои подручные кинут в охрану эти волшебные копьеца-молнии, и отвлекают их другими способами. Сам же ты выпей эту бутыль, станешь невидимым, и, подобравшись к Амидалу, перережь ему горло. Кинжал оставь себе, это часть награды. Зови его «Клык Феонора», он верно тебе послужит*». В самом конце приписка – «*И да наступит ночь, брате! Бей Миридийскую гадину в самое сердце!*».

Все это – очень хитрая схема, цель которой – либо очернить еще одного священника, пресвитера Чернавию (отличается яростью и неумеренностью в вере, докапывается

ко всем, а пуще всех к свои братьям в боге), либо убить Амидала. Первая схема сработает в том случае, если гонца перехватят (все устроено так, чтобы подумали, что это гонец Чернавии, собственно, это действительно человек Чернавии, только что купленный) и письмо расшифруют. Вторая схема – если гонец прибудет туда, куда следует. Если же письмо не будет расшифровано, то Аммоний переждет несколько месяцев, и придумает что-нибудь еще.

Приписка про миридийскую гадину – не более, чем еще одна попытка запутать следы. Амидал честен и внимателен, и уже не раз порицал Аммония, что тому совсем не нравится. Скорее всего, партия не станет дальше копать, а если станет, то ей предстоит изобличить или убить хитрого Аммония, что не просто. Убедиться же в невиновности Чернавии относительно просто.

Ульрих, профессиональный искатель приключений … в отставке

Эта встреча произойдет во время остановки в одном из многочисленных постоялых дворов, которые ждут партию на пути. Ульрих, немолодой северянин, доживает свои последние недели – он болен редкой и неизлечимой болезнью. И ничто не может ему помочь, ему, совершившему в своей жизни больше геройств, чем можно вообразить. Сейчас у Ульриха только и осталось, что его старый верный меч «Драконье Жало» [long sword +3, +5 if used for disarm; wielder is protected from fear]. У него уже вовсе нет денег, он слаб. Он пришел сюда умирать. Но хозяина это совершенно не устраивает, зачем ему больной постоялец, который, к тому же, еще и не платит? И вот, близится финал. Ульрих сидит в своей комнате, сжимая в дрожащей руке меч (где же его сила, где 14-ый уровень?), за дверью стоит хозяин и всячески его поносит «Убирайся, оборванец, не мешай честным людям!». Партия это слышит. Если они не заинтересуются, то, спустя несколько минут, хозяин попросит «молодых господ» помочь ему выкинуть злостного неплательщика.

Тут несколько вариантов – партия выкидывает Ульриха на улицу, где тот скоро умирает в каком-нибудь темном переулке. Партия убеждает хозяина оставить Ульриха (вероятно вызнав его историю), Ульрих спокойно умирает через несколько недель, если партия все еще там, то его меч достается партии. И, последний вариант в том, что партия излечивает Ульриха. На самом деле, основная его проблема в том, что он не верит в людей, у него просто не осталось смысла в жизни. Если партия (молодая и горячая) сможет убедить его, что смысл есть, то полдела уже будет сделано. Ну и вторая половина – это лекарство, которое можно будет добыть у одного из местных святых. В этом случае партия приобретет хорошего друга, который, правда, совсем уйдет на покой, но мастером меча он быть не перестанет. Партия получит много экспы, и вообще это будет очень хорошим поступком.

Братство Волка

Братство Волка, сообщество вервольфов, сильно во Фландрии, а именно через нее лежит начало пути партии. Сейчас оборотни сильны, как никогда, их много, среди них множество важных персон, даже церковных, никто еще не дал им адекватного отпора, и наглость их часто выходит за все пределы. Эта встреча должна лишь приоткрыть перед партией завесу тайны, показать кусочек огромного, опасного, злого, ненавистного любому нормальному человеку тайного, ночного мира. Серьезные столкновения впереди, если судьба так положит.

Итак, один из городов Фландрии, ночь. Полная луна. По небу несутся небольшие облака с удивительно четкими контурами – всадники воинства тьмы. В переулках воют собаки, в щелях свищет ветер, ночь необычно холодная. По мощеным камнем мостовым лишь изредка проходят люди, закутанные в плащи; они тревожно оглядываются по сторонам, стараются как можно быстрее добраться до дома, где тепло и безопасно. Стражи не видно, будто и не было никогда. Узкие улочки, темные дома, эта ночь несет в себе зло…

Постоялый двор, партия только добралась до города, все устали, хочется, наконец, отряхнуть дорожную пыль, поесть и завалиться спать. Хозяин зовет вниз – ужин поспел. Уже совсем поздно, и кроме партии внизу никого нет. Ветер хлопает ставней дома напротив – никто ее не закроет. Что там, померли все? Одинокий фонарь около дверей приютившего вас дома освещает улицу, дикие тени мечутся по мостовой, звуков множество, но как же безжизненно… И тут из тени появляется фигура, и, да, уже видно, что направляется она к постоялому двору. Медленно приоткрывается дверь, петли пронзительно скрипят, и бочком в залу просачивается кто-то в длинном плаще, надвинутом на лицо. Этот некто оглядывает зал, на мгновенье задерживает взгляд на партии, и садится в дальнем уголке. Хозяин услужливо подбегает, и они шепчутся о чем-то (detect noise, можно услышать «они вышли на охоту»). Хозяин беспокойно смотрит на улицу, запирает дверь и уходит. Вскоре он возвращается с вином и большим куском холодного мяса. Видно, что хозяину не по себе, при первой возможности он уходит к себе наверх. И вот вы одни в обеденном зале, вы и фигура в плаще, откуда-то из стойл слышно беспокойное ржание…

Сейчас самая полная луна, и Марио Солане никак не может удержаться – из пальцев у него лезут когти, тело покрывается серебристым пухом, и глаза зажигаются красным огнем. Его тянет на улицу, ему хочется носиться и выть на луну, ему хочется горячей крови. Но он знает, что это нельзя, лидер прайда запретил. Он неприкаянно ходит по городу, и вот впереди замечает постоялый двор, может быть вино и мясо утолят его жажду? Хозяин этого места тоже из *них*, он не подведет, не откроет его тайну. Группка замученных путешественников устроилась за столом, будто во́роны. Еда? Нет, он не станет, он точно не станет…

Если кто-то из партии подойдет поближе, то все признаки ликантропа в начале трансформации станут очевидны. Это завораживает. Клыки отрастают и тут же укорачиваются, кожа полосами покрывается шерстью и тут же лысеет. Но огонь из глаз никуда не уходит… Долго Марио не продержится, он перейдет в форму человеко-волка и набросится на *пищу*. Хозяин и его старший сын не упустят возможность присоединиться к *охоте*.

Вы видите, как по лестнице сбегает хозяин, за ним бежит слуга, в руках у них оружие – длинные мечи. Спешат на помощь постояльцам? Но… с каждым шагом они изменяются, становятся выше, лица вытягиваются, когти на ногах прорывают башмаки! И вот разросшиеся тела разрывают одежду, и покрытые густым серебристым мехом бестии прыгают в гущу боя!

Марио Солане, вервольф, 2 категория (Str 17). HP 20, AC5, MV 15, thac0 15, 2d4+2 (bite). Silver or magical +1 weapon needed to hit. Укус не заразен, XP 420.

Джузеппе Верди, вервольф, 4 категория (хозяин заведения) (Str 19). HP 41, AC 4, MV 15, thac0 13 1d8+7 (меч) or 2d4+4 (bite) + 2x1d4+4 (claws). Silver or magical +1 weapon needed to hit. Укус заразен, XP 1200.

Петруччо, вервольф, 3 категория (слуга) (Str 18/51). HP 26, AC 5, MV 15, thac0 14 1d8+3 (меч) or 2d4+2 (bite) + 2x1d4 (claws). Silver or magical +1 weapon needed to hit. Укус не заразен, XP 650.

И вот, все закончено. Три человеческих тела лежат на полу, кровь всюду. Столы и стулья разбросаны и порублены. И никого. Никто не спустился сверху, никто не пришел с улицы. Неужели никто не слышал? Или просто никому нет дела? Или все бояться? Ветер пронзительно свистит в щелях, издалека слышен вой, полная луна, темные контуры облаков несутся по небу…

Самое время уйти. Наутро уже ничто не будет напоминать о ночном событии. Хозяин? Он уехал по делам. Нет, ничего ночью не случилось, все было спокойно… Большие силы стоят за оборотнями, и если партия не совсем сдурела, то к следующей ночи она будет так далеко от этого города, как только возможно. Но еще долго ее будет преследовать волчий вой по ночам…

Note: если партия будет совсем погибать, то «те, кто вышел на охоту» придут на шум битвы, после чего перевес в силу будет на стороне «хороших». Эта пара рыцарей дала обет очистить город от оборотней. Это замечательно, но, увы, невыполнимо. Они смогут помочь партии, но кто поможет им?

Note: все, кого укусил Хозяин, имеют шанс заразится ликантропией, 1% за каждую единицу повреждений. Съевший несколько цветков белладонны не позже, чем через час после укуса, имеет шанс излечиться – 25% (в любом случае на 1d4 дней персонаж будет выведен из рабочей формы). Если это не подействовало, то единственное, что может помочь – это remove curse в полнолуние, если игрок выкинет бросок от полиморфа, то болезнь уйдет.

Post Mortem 29/12/2002

В этот раз приключение носило бытовой характер, партия путешествовала, разговаривала, смотрела, думала, немножко дралась. Собственно, было все так: партия отправилась к Желтому Дракону, по пути убила грифона, нашла клад, умудрилась отказаться от выгодного предложения Роджера, посему выпустила из своих цепких лап один javelin of lightning и кинжал Клык Феонора. Дальше партия запасалась магическими компонентами, ловила гадюк и занималась всякой фигней, типа спасения маленьких мальчиков. Наконец Миртур забрал свой меч из бааторской стали у дварфов, и партия отправилась в путь. По пути пообщалась с Фридлом Манье и приняла его задание. Дальше было столкновение с группой мародеров-гноллей, отдых в Эрбурге, путь до Шали, зловещая ночь в полнолунье, партия, впрочем, ни во что не ввязалась. Крюк до Брюе ан Бордо чтобы узнать про родственников из фамилии Эспинья, неделя ожидания, спасение священника от беглых каторжников. Закончилось приключение в Парме, по пути партия встретила гордую аристократку с кортежем и не менее гордого епископа со свитой. Было скучновато, так что три с плюсом.

Заметки:
1) Надо дать партии понять, что неплохо бы все же найти союзников, в гордом одиночестве осуществить задуманное будет сложно. Может быть, Освальд де Кантри расскажет, если вдруг Миртур расскажет ему о сути проблемы. Собственно, узнав о том, что есть такой большой остров полный некрещеных людей, Освальд тут же загорится идеей принести туда Слово Божье. На дело это, как он говорит, весь его монастырь отправится с радостью. Вот и первый союзник :) Надеюсь, что партия поймет, насколько полезной может быть церковь в том, что они собираются совершить!
2) Окрестить Миртура, придумать церемонию.
3) Свести с Ульрихом, желательно где-то на небольшом постоялом дворе. Освальда надо бы на это время удалить для чистоты эксперимента. Еще один потенциальный союзник.
4) Пока с партий Освальд, вся нечисть от партии разбегается, никаких лепреконов.
5) Не забываем про планы Акоста. Сейчас он в столице, корабль стоит в гавани, сам же Акост активно участвует в подготовке переворота, старый Император послал его куда подальше, что нимало не умерило его прыти. Он все еще скрывает свое имя. Новый Император обещал Акосту Варн, и каждую ночь бедняге снятся победоносные Имперские полки, и он, Акост, в их главе. Не говоря уже о голове Бьерна Ардо, которую он везет на наконечнике своего копья.
6) Надо четко дать партии понять, что делать дальше и в какую сторону идти.

Post Mortem 26/01/2003

Ура, после большого промежутка мы опять играли! Сперва Лори обретала своих имперских родственников, счастливое воссоединение и подготовка к оному заняла три часа игрового времени, причем получилось очень хорошо, у меня получилось адекватно передать всех Алькорта. Потом партия встретила Ульриха и потащила его к столпнику Нитрию, где Ульрих и излечился. Притом в душе его наступил новый рассвет, и он отправился вместе с Освальдом де Кантри на поиски душевного совершенства. Дальше партия решила срезать часть пути, и ушла с дороги. Начались неприятности. Анкхег, который жестоко обжег Джорджа кислотным плевком. Чиса, и ее просьба о помощи, закончившаяся безобразной сценой убийства пана Пронича. Да, проблему партия решила, и Чисе помогла, только вот может, лучше было и не помогать вовсе? Когда партия выехала в ближайший город, то плакаты с их описаниями были развешены по всем столбам. Опять вне закона… К счастью, столица была далеко, и там никому не было дела до пограничного пана. А в столице у Джорджа украли лошадь. Но это же Джордж. А вообще было хорошо. Четверка.

- ✓ Освальд постепенно попадет под влияние Ульриха, и наоборот. Они совершат большое паломничество по святым местам, по дороге творя добро словом и мечом. Экспа делится пополам, так что Освальд очень скоро поднимется до внушительного уровня. Забавно, говорит он, я столько лет молился, но за это время, что путешествую с Ульрихом, приблизился к нему (богу) куда больше, чем за все прошедшее время (кастинг-то растет!).
- ✓ Волшба без лицензии до добра не доведет. Инквизиция не дремлет. Вообще, пора дать партии понять, что имперская служба безопасности не зря свой хлеб ест. Может быть в высшей политике и раздрай, но оперативники работают хорошо.

<u>План на следующую сессию:</u>
1) Партия некоторое время проводит в столице (интересно же!).
    a. Партия наблюдает небольшой рэкет.
    b. Возможно, случается еще одна кража (если кто-нибудь подставится).
    c. Дом Хуана.
    d. Станислав и Хуан.
2) Сарвард.
    a. Университет и кабинет Такклы.
    b. Загадка Такклы.
    c. В столицу за депозитом.
3) Столица еще раз.
    a. Депозитарий.
    b. Где же дом Такклы?
    c. Красные Шакалы.
        i. Сбор информации.

ii. Разведка.
iii. Внедрение или прямая атака.
iv. Подземелья.

4) Свободное время.
   a. Джордж – учеба у мастера меча (6 месяцев).
   b. Покупка лицензии!
   c. Миртур и Миранда – учеба в Сарварде.
   d. Лори? Возможно, проведет это время у сира Шарля Алькорта.
   e. Идентификация магических предметов.
   f. Выпускные экзамены.
5) Полночный театр.
6) Государственный переворот!
   a. Переворот, труба зовет!
   b. Акост в фаворе, достоверно известно, что через полгода начнется новая Варнийская компания. Надо торопиться.

Post Mortem 02/02/2003

Партия в столице. Денег мало. Перспективы неясные. Столкновение с бандитами. Расследование дела о Хуане. Обыск дома, сбор информации, слежка, выводы. Учеба в Сарварде в награду. Понятно, что награда несоизмеримо велика, но тут надо учитывать хорошее отношение Фридла к Миртуру и Миранде. Можно считать, что это подарок. Джордж находит учителя, учится, проходит испытание (бой с медведем), еле выживает. Зато теперь он достиг невероятного уровня осознания своего тела и оружия. Постиг тайны дзена :) Почти разгадана загадка Такклы. Надо бы занять чем-нибудь интересным Лори. На самом-то деле я не думал, что партия так сразу ломанется учиться, забыв про все. Это еще аукнется. И Акост успеет развернутся вовсю, и с Шакалами придется разбираться в самый разгар переворота. В целом было скучновато, поставим 3+. Плюс за Зеленое Яблоко – учителя Джорджа.

На следующую сессию:
1) Джордж становится мастером меча в этом загадочном стиле.
2) Миртур и Миранда заканчивают обучения, пора сдавать экзамены. Не забыть расписать все прелести студенческой жизни.
3) Что-нибудь хорошее сделать с Лори.
4) Партия опять собирается вместе.
5) За ключом.
6) Переворот и новости от Акоста.

Post Mortem 09/02/2003

Партия закончила учиться, волшебники успешно завалили теорию в Сарварде. Доразгадали шифр, забрали шкатулку из депозитария, узнали, что на месте дома ТА находится штаб квартира Шакалов. На этом партия забуксовала, и весть остаток сессии довольно странными методами пыталась определить, где же находится проход в подземелье. Безуспешно. По сути ничего не было сделано, и вообще было все как-то безрадостно. 3-.

Сарвард

Все пути ведут в Сарвард. Или же не ведут? Черт с ним, партия с этот городок заглянет всенепременно! Зеленые холмы, березовые рощи, берег, круто обрывающийся в море, местечко симпатичное, так что ничего странного, что какие-то древние ученые волшебники выбрали это место для Магического Университета Империи. И от столицы недалеко, и опасные эксперименты проводить можно! Сам университет скорее похож на замок, он окружен высокой стеной, сложенной из красного кирпича, хотя вход на территорию свободный. Снаружи – множество симпатичных домиков, там живут слуги, некоторые преподаватели и прочие. Студенты ходят в коротких плащах поверх камзолов, на голове у них береты или

треугольные шапочки с кисточками, зачастую со шпагой на боку. Почти все студенты мужчины, исключения редки, и только на факультете ритуальной магии девушек больше, чем парней. Да, возраст студентов очень разный, есть там и почтенные джентльмены с окладистыми бородами, лет под пятьдесят, пожалуй.

На территории Сарварда множество зданий, вмещающих самые разные кафедры и факультеты, изучающие всевозможные магические дисциплины. Доступ на кафедру общей теории времени (она занимает отдельное здание, перед входом висит табличка, на которой это здание именуется в честь основателя кафедры, великого магистра Таккла Азура) закрыт, судя по слухам, там ведутся некие важные исследования государственного значения (действительно, там разрабатывают чару остановки времени, и уже почти преуспели). Пройти туда не получится, однако вежливый служащий предложит партии посетить музей Таккла Азура, если уж партия так им интересуется. Согласно завещанию Магистра, его личный кабинет был открыт для посещения публики, и, надо признать, посетителей хватает, пусть даже вход и стоит пятнадцать золотых. Что с Магистром? А Магистр уже четырнадцать лет, как отбыл исследовать другие уровни существования, и до сих пор не вернулся.

Почтенный Магистр Таккла Азур и его загадки

Да, действительно, цель нашего поиска отбыла так далеко, как только можно себе представить. Однако, волшебник отлично помнил о спящем короле (уже не говоря о его дружеских чувствах), и подготовил все для того, чтобы те, кому положено, могли найти ключ. Для этого он потребовал устроить музей в своем кабинете, именно там скрыт ключ к тайне.

Итак, кабинет: огромное помещение, занимающее два этажа здания и добрых двадцать метров фасада. В центре помещения в воздухе висит сложная схема множественных вселенных, включая астрал, эфир, внутренние и внешние уровни существования и Сигил с внешними землями. Струи золотистого света пульсируют, овивая элементы модели, образуя уплотнения и разрежения. Сопровождающий партию гид расскажет, что это и есть та самая всемирно известная модель временных потоков, которую разработал Таккла. Путь экскурсии лежит по периметру кабинета, вокруг модели. Вдоль стен стоят столы и шкафчики, полные всяких занимательных штуковин. Это и шкатулка, переносящая любой помещенный в нее предмет на пять минут назад во времени, и стекло, через которое можно увидеть человека так, как он будет выглядеть через четверть века. Шкаф, время в котором идет на 50% быстрее, граница зоны другого времени различима, кажется, что свет чуть меняется, проходя через нее; волшебные зеркала, которые искажают отражение, заставляют его оживать. Книга, в которой картинки движутся и много других интересных предметов – картины других миров, других времен, странные предметы и чучела странных созданий, есть на что посмотреть!

<u>Загадка</u>

Тому, кто знает, что ищет, сразу же бросится в глаза одна из картин – она запечатана в глыбу голубого стекла, и намертво приделана к дальней стене. На ней – множество золотистых тетраэдров витают в черной пустоте, источая яркое сияние. Это, несомненно, те самые магические ключи, которые ищет партия. Надо понимать, что

партию сопровождает внимательный гид, так что очень много времени у картины провести не получится. Да и не понятно, каков смысл? Никаких скрытых механизмов обнаружить не получается. Может быть, ключ в том тексте, который занимает всю нижнюю часть картины? *«Да, вы сейчас смотрите на известнейшую загадку Магистра, многие пытались решить ее, однако, безуспешно. Думаю, что и вам нет толка пытаться, так как мастер прогност (diviner) Жиль Дебюсси доказал, что загадка решения не имеет, так как условия недостаточны!»*

Альфа начинает путь, омега его заканчивает, бете же суждено всегда быть на втором месте.

Наша сила в A
Наше право B
Наш путь X Y Z

Атлас Империи Богославского, издание A+Z, страница X*6+Y, строка Y считая от верха, содержит концепт. X*A+Y*B+Z*(эта-ита) добавит акцент. Если третья – гамма, то Вэтая составит последний штрих.

Осталось отгадать, так?

Отгадка: буквы нумеруем начиная с 1, собственно, именно на это делается намек в первой строке. Переменным присваиваем номера первых букв соответствующих слов. Очевидно, что, не зная искомой фразы, найти ответ будет непросто.

A="е" (6)
B="н" (15)
X="о" (16)
Y="с" (19)
Z="в" (3)

Далее, высчитываем выражения в ключевой фразе. Множитель (эта-ита) тождественно равен нулю, так как эта и ита – это разные названия одной и той же буквы греческого (по игре следует назвать его как-то иначе) алфавита. Если 3-я – гамма, то 15-ая – омикрон.

Итак, расшифровка такова: Атлас Империи Богославского, издание 9, страница 115, строка 19 считая от верха, содержит концепт. 381 добавит акцент. Если третья – гамма, то омикрон составит последний штрих.

По следам загадки

Вышеупомянутый атлас найти несложно, однако сейчас в ходу 17-ое издание, упомянутому девятому уже больше двухсот лет, и он сохранился лишь в немногих библиотеках. Например, в библиотеке Сарварда; заплатив сто золотых, партия может приобрести право пользоваться несекретными архивами в течение месяца.

На 115-ой странице перечисляются различные заведения в столице, и на 19-ой строке находится ссылка на некий «депозитарий Ро-Шазона». Депозитарий сохранился до сих пор, дело ведут праправнуки Ро-Шазона, Че-Шазон и Ма-Шазон. Странные, очень тощие люди с несколько вытянутыми ушами, на эльфов при этом совершенно не похожи (на самом деле это гидзераи, по каким-то загадочным причинам сбежавшие на прайм, а депозитарий – их семейный бизнес, каким образом они докатились до lawful состояния – отдельная история).

Трехэтажное здание из серого камня с первого взгляда убеждает в собственной надежности. Тяжелая, окованная железом дверь. За дверью – длинный коридор, заканчивающийся еще одной дверью, за которой стоят два хорошо вооруженных охранника. Еще дальше – окошко, за которым виднеется лысый череп и острые уши Че-Шазона. *«Положить или забрать?»* - монотонно протягивает он, - *«номер депозита?»*, продолжает гидзерай после ответа партии *«забрать»*. И, наконец, - *«Ключ?»*. Если все верно, то он уходит куда-то вглубь здания, и через двадцать или около того минут выносит небольшую деревянную шкатулку, которую молча передает партии. И только уже уходя, партия услышит монотонное – *«благодарю за использование нашего депозитария»*. Если ответ был неверным, то следующая попытка будет разрешена только через неделю.

Содержимое шкатулки

В шкатулке лежит свиток и перстень. Перстень волшебный, светится магией школы alteration. Печатка – стилизованные буквы Т и А. Кроме ключевой своей функции, содержит еще два заклинания dispel magic. Свиток содержит следующий текст:

«Приветствую вас, о неведомые мне потомки лучшего из королей!

Увы, я не дождался искомого срока, и, похоже, сгинул в пучине множественных вселенных. Прошу прощения за все эти загадки, но я не мог открыть эту тайну никому из ныне живущих, сейчас, впрочем, от отгадки вас отделяет всего один шаг. Ключ спрятан глубоко в подземелье под моим домом в столице, это место защищено надежнее остальных, и упомянутый артефакт будет там в безопасности. Кольцо откроет вам дорогу, оно же отопрет Хранилище.

Удачи, и передавайте мои лучшие пожелания Королю в Кристалле,
Т.А.»

Столица

И все-таки все пути ведут в столицу… Огромный, шумный город, шок для наших провинциальных аристократов. Успешно разгадав загадку Такклы Азура, теперь осталось добыть ключ из тайника. Хочется надеяться, что проблем не возникнет.

Красные Шакалы

Красные Шакалы – это одна из серьезных (хотя далеко не самая) преступных группировок. Лет пятнадцать назад эта банда наводила ужас на пригороды столицы, отличалась дикостью и жестокостью, и руководил этой бандой Билл «Pinto» Форсман – главный Шакал. Разбогатев, Шакалы осели в столице и занялись более прибыльными делами – разного рода рэкетом и подпольными развлечениями. Сейчас они крепко держат свою часть города – улицы по верхнему течению реки Арансаль и часть Белого Квартала.

Штаб-квартира Шакалов расположена в заведении, которое называется «69 наслаждений», это здание было построено по специальному проекту, и укрывает многочисленные тайны. Рядовые бандиты шныряют по городу, делая свои бандитские дела, и вмешиваясь во всё, что их командир считает для того подходящим.

Ещё в первое посещение партий столицы надо будет познакомить ее с Красными Шакалами, так как в будущем им предстоит очень тесное «сотрудничество». Знакомство пока пусть будет поверхностным и не очень опасным.

Уличная кража

Пара карманников мастера Линча обратит внимание на что-то ценное из того, что есть у партии. Карманники хорошо обучены (хотя большинство из них первого уровня) и работают в парах. Пока один отвлекает, другой ворует. Pick Pockets – 60%. Почти все это девчонки и мальчишки лет 13-15. Типичная схема – милое белокурое создание подходит и предлагает купить букетик цветов за грошик, расхваливает дам, убеждает джентльменов подарить букетик дамам. Пока партия отвлечена, напарник (напарница) незаметно срезает кошелек. Если их поймают – начинают отнекиваться, клясть жестокую судьбу и так далее. Можно их сдать в стражу, но можно не сомневаться, что их выпустят. Наиболее вероятно то, что кража будет успешна. В этом случае партия только может узнать, что в этом районе заправляют Билли и его Шакалы, и что все незаконное происходит только с их подачи.

Небольшой рэкет

Партия будет делать покупки, как раз в это время и случится эта встреча. Зайдя в портновскую лавку, партия наткнется на нелицеприятную сцену – два громилы угрожают молодой хозяйке, требуя денег за право торговли. Партию очень невежливо попросят убраться с глаз долой. Партия, понятно, не уберется :) Женщина, которую зовут Люси, будет упорствовать, и один из громил ударит ее по лицу. На крик из внутренних комнат выбежит полуодетый молодой мужчина с коротким мечом – «*не смейте трогать Люси!*». «*Нет, Жоспен, не надо, они убьют тебя!*», – Люси явно куда больше боится за своего мужа, чем за себя. Самое время вмешаться, если партия просто уйдет – с каждого минус 1000XP. Громилы вытаскивают короткие дубинки, и «*Пора проучить этих пижонов, Пепе? Да, Пабло, этот ножик меня нервирует!*», – с нехорошими ухмылками начинают крушить все подряд, включая хозяйку и Жоспена.

Пепе, NE bandit level 2, клан Красных Шакалов. Нервный бугай с усами и бородой. Str 17, Con 16, Int 9. HP 20, thac0 18, 1x1d6+1. XP 120.

Пабло, CE bandit level 2, клан Красных Шакалов. Огромный тупой парень, бритый налысо. Str 18/54, Con 17, Int 5. HP 23, thac0 17, 1x1d6+3. XP 175.

Встретив серьезный отпор, они ретируются, успев, однако, крикнуть вслед – «*вы еще пожалеете, что связались с Красными Шакалам! А вашу хибару мы спалим к черту!*».

Возможно, Люси попросит помощи, ей страшно, бандиты такого оскорбления не стерпят и наверняка ещё вернутся. Впрочем, сейчас у партии дела, и разбираться с целой бандой ей рано. Зато чуть позже станет в самый раз…

Ключ Таккла Азура

Найти дом Такклы просто. Вернее будет сказать, то место, где *был* дом Такклы. Уже десять лет, как на этом месте было построено очень сомнительно заведение под не менее сомнительной вывеской «69 наслаждений». От дома Такклы не осталось ни

камня. Какое расстройство, неужели все усилия насмарку?! А вдруг подземелья уцелели? Надо проверить!

Подземелья действительно целы, но пробраться к ним непросто, ведь вход в них из подвала «69 наслаждений», а это самое сердце логова Красных Шакалов! Похоже, предстоит серьезная драка. Или партия придумает какой-нибудь изящный изворот? Возможно, но Шакалы осторожны, и никому не верят, им проще убить человека, и концы в воду.

Так, или иначе, но надо пробраться в подземелья. Там партию ждет долгожданный приз.

«69 Наслаждений»

Большое каменное здание, три надземных этажа и еще две башенки. Вероятно, несколько подземных этажей. Главный вход всегда открыт, хотя днем гостей здесь немного. Ночью начинается веселье, люди и нелюди снуют во все стороны под светом красных фонарей… Внешне это вполне обычное заведение, у него даже есть хозяин, собственная охрана, и все остальное – как положено. Обычные люди и не догадываются, что половина «постояльцев» – это Шакалы, и что под зданием лежат подземелья, в которых бог знает что происходит.

<u>Силы Красных Шакалов</u>

Шакалы богаты. 50.000 золотых непосредственно в деньгах и ценностях, еще 100.000 в недвижимости – веселые дома, ресторанчики, подпольные тотализаторы.

Босс – **Билли «Pinto»**, ему уже под шестьдесят, он жутко подозрителен, и сейчас на публике появляется редко. Занимает южную башенку резиденции. LE half elven fighter/thief 5/5. Str 11, Dex 18, Con 8, Int 14, Wis 13, Cha 12. HP 30. Leather shirt +2 (не ухудшает воровские процентали, никто не скажет, что это доспех, стильная кожаная куртка – пожалуй). AC 2. Thac0 11, 2x1d6+2 (short sword +2). Он очень ловок, и использует свою ловкость в бою в полной мере (finesse). HIS 80%, CW 80%, DN 50%, FRT 25%, OL 45%. Potion of extra healing. Potion of regeneration. Пара кинжалов в сапогах, пара на теле. Короткий лук и пачка +2 стрел в шкафчике около кровати. Он всегда готов бежать, и значительная доля его богатства припрятана в надежном месте. XP 1.400. И еще по 2.000 каждому участнику его устранения – просто за хорошее дело.

Людские ресурсы: 24 вора первого уровня (уличные карманники), 20 бандитов первого уровня – уличные громилы. 10 воров второго уровня (домушники и прочие опытные кадры), 12 бандитов второго уровня. 4 вора третьего уровня, 3 – четвертого, 5 бандитов третьего уровня, 4 – четвертого (элита и особо блатные кадры). Всех остальных перечислим поименно.

Личный телохранитель Билли, **Джером «носатый»**, единственный человек, которому босс доверят до конца… почти. Тихий, невзрачный человечек в сером, с большим отвислым носом, покрытым глубокими порами, кустистыми бровями и небольшим животиком. LE fighter 8. Str 16, Dex 11, Con 16, Int 7, Wis 13, Cha 7. HP 62. Под серым бесформенным плащиком (cloak of protection +1) у него качественная

кольчуга (+1q), что дает ему AC 3. За спиной – пара хороших скимитаров (+1q), что дает ему три атаки в раунд с thac0 11 на 1d8+4. На поясе пара potion of extra healing, кинжал. Он всегда рядом с боссом, никто уже не обращает внимания. Ночует в башенке босса, снизу. До смерти предан Билли, и будет стараться его спасти во что бы то ни стало. На остальных ему наплевать. XP 5.000.

Мастер **Линч «лопата»**. Самый опытный карманник, сейчас уже только обучает молодых воров, сам на дело никогда не ходит. Сморщенный, ссохшийся, с виду совсем древний. Бездомное прошлое приучило его к грязи, мыться он так и не привык. Его основная фишка в том, что он патологический трус. Halfling thief 6 level. Str 8, Dex 19, Con 8, Int 13, Wis 8, Cha 12. HP 25. AC 3 (leather coat). У него за поясом заткнут кинжал, но чтобы он напал… вряд ли, для этого он должен быть поставлен в совершенно безвыходную ситуацию. Постарается убежать незамеченным. PP 95%, HIS 90%, MS 90%. XP 650.

«Тощий» Ли. Жестокий и бездушный (взаправду?) человек с далекого Каваласто, он невероятно толст. Это, впрочем, не мешает ему быть сильным и умным, самым удачливым головорезом Шакалов. Его боятся даже свои воры, что уж говорить о жертвах. Глядя сквозь щелочки-глаза, он цедит слова медленно, его выговор ужасен, но смешно не становится – вместо этого хочется убежать и спрятаться куда подальше. LE fighter 6, Str 18/00, Dex 10, Con 17, Int 13, Wis 11, Cha 10. HP 56. Ходит обычно без оружия, в шелковом халате, знает, что все его боятся, да и голыми руками он кого хочешь задушит. Наиболее вероятная тактика Ли такова: разбежавшись с максимально доступного расстояния эта яростная желтая туша попытается сбить с ног противника (при этом он не считается безоружным, как и любой martial artist), для этого он пишет обычную атаку по AC противника с учетом только ловкости. После этого кидаются оппозитные проверки силы, причем жертва кидает этот бросок с таким минусом, с каким запасом попал Ли. Эта атака снимает 2d8 хитов временных повреждений, и требуется полный раунд для того, чтобы подняться. Вдобавок Ли может попробовать выхватить меч противника, и если ему это удастся – сломает его о колено. Если же у него будет время подготовиться к бою, то он наденет свою гигантскую кольчугу и возьмет двуручный ятаган. В этом случае у него будет AC 5 и полторы атаки с thac0 11 на 2d6+8. XP 1.400.

«Ангел» Лорис. Сногсшибательно красивая девушка с черной душой. Она смела, жестока и безжалостна. За ее плечами не одно убийство, которые она почти всегда организовывала, очаровав жертву. Она мастер сложных комбинаций и на данный момент, пожалуй, это самый прибыльный из Шакалов. Half elven (а с виду так совсем и человек) NE thief 7. Str 9, Dex 18, Con 15, Int 15, Wis 11, Cha 17. HP 37. HIS 95%, MS 95%, CW 80%, OL 60%. AC 5 (no armor). Ring of blinking 3 charges (blink with initiative 2d8, 10 feet, random direction). Backstab x 3. Rapier +1q, dagger +1q, thac0 15, 2x1d6+4, 1d4+1. XP 2.000. Вполне возможно, что Лорис обратит внимание на кого-то наших героев, попытается прощупать почву, заиграть, посмотреть, чем можно поживится. Если наши девушки это стерпят, то я съем свой котелок! :)

«Милашка» Марго. Штатный волшебник Шакалов, эта девчонка страшна, как смерть, и любимое её развлечение – очаровать кого-нибудь, добиться всего, чего она хочет, а потом снять чару. Её это веселит. Трудное детство, безжалостная жизнь, все

это сделало из нее монстра. Итак, CE Halfling mage 7, Str 7, Dex 17, Con 15, Int 15, Wiz 11, Cha 3. HP 23. AC 3 (armor). Thac0 17.1d4+1 (Dagger +1) (впрочем, банальной драки она постарается избежать). А вот магия – это её сильная сторона. Spells: [4][3][2][1]: charm person, 2 x magic missile (4 шт.), jump, melf's acid arrow, invisibility, mirror image, lightning bolt, hold person (1d4 humans for 14 rounds), stoneskin. Magical items: ring of feather falling, 2 potions of healing, scroll of monster summoning II, dimension door, polymorph other.

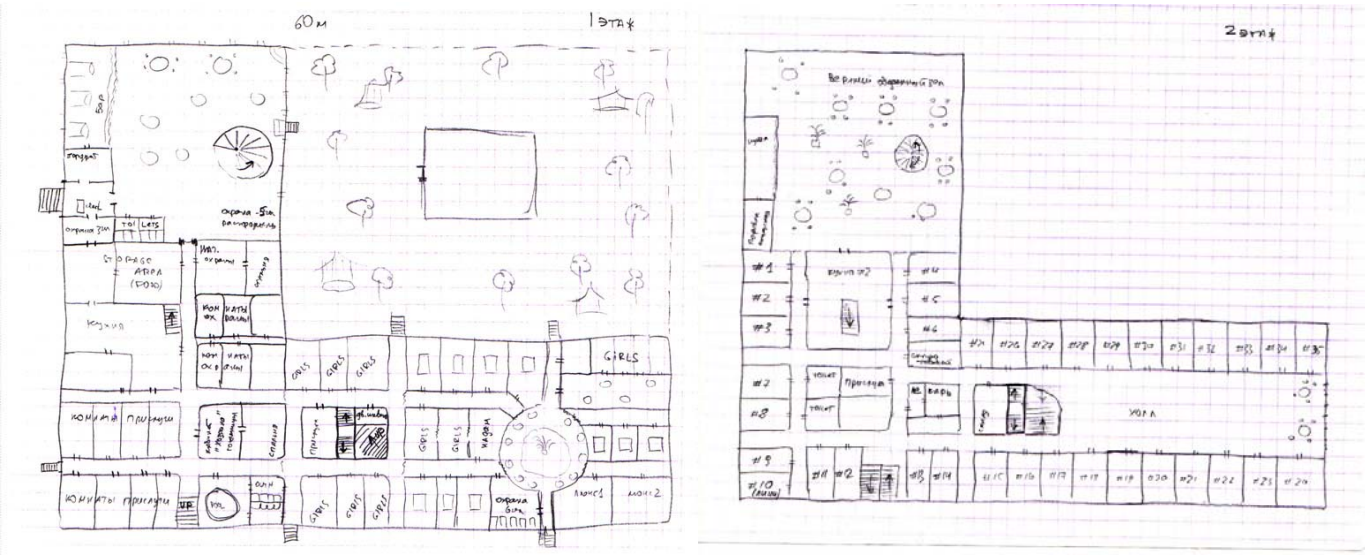
Наемный убийца на контракте

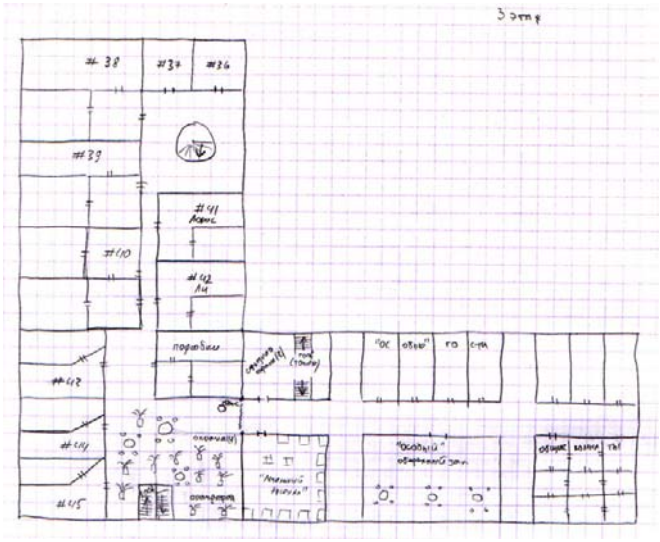
Эта встреча возможна только в том случае, если партия «засветится» и ее «закажут». Никто не знает, кто он, как его зовут и где он живет. Только кличка – «тень». Работа его стоит дорого – обычно от 500 до 1000 gp за одну голову, и еще не разу не было осечек. Есть надежный метод передачи ему заказов и платы, исключающий все личные контакты.

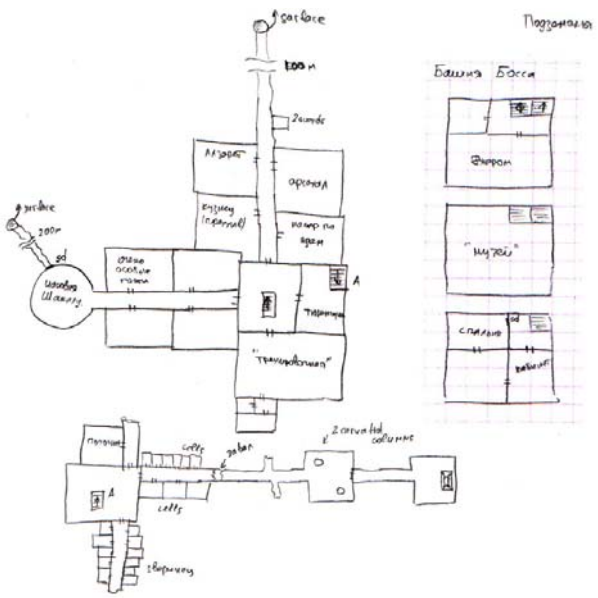
«Тень» LE elf, 300 years old. Fighter/thief/mage 7/6/6. Str 12, Dex 18, Con 16, Int 14, Wis 12, Cha 13. HP 40. AC 0 (Shadow armor, +30% HIS, 10% chance of miscast). HIS 95%, MS 90%, CW 70%. Long sword of darkness +2 (cast darkness 30` twice per day, owner of the sword sees perfectly in this artificial darkness). Thac0 11, 2x1d8+4. Backstab x 3. Spells: [5] [3] [2]: Affect normal fires, ventriloquism, charm person, hold portal, spider climb, alter self, improved phantasmal force, invisibility, fireball, fly. Magical items: potion of extra healing, potion of gaseous form, scroll of teleport without error. XP 8.000.

Тень опытен (опытна?), и шансы убить его у партии очень невелики. Увидев, что дела плохи, он не станет геройствовать, а просто свалит и заляжет на дно. Через год-другой опять возьмется за работу. Времени ему не жалко…

План здания и подземелий







{первый, второй, третий этажи, два уровня подземелья и башня}

<u>Путь через старые подземелья</u>

Как только партия спустится в подвал, перстень «оживет», в камне появится хорошо видимый лучик света, который указывает на то место, где спрятан ключ. Путь лежит вниз, к камерам. Дальше перстень поведет партию в самый конец коридора, в который выходят двери камер, к старому завалу. Хорошо видно, что стены старые и это подземелье лишь приспособлено для нужд банды Шакалов. Завал можно расчистить где-то за пару часов напряженной работы кирками и ломами. За завалом коридор продолжается, расширяясь, наконец, в большую прямоугольную залу. Обломки камня, слой пыли, пол, выложенный плитами белого и черного мрамора, цвета перемежаются в шахматном порядке. Затхлый, старый воздух. Две искусно вырезанные колонны подпирают потолок. Одна из белого мрамора, другая – из черного. Девушка и юноша, в левой руке у каждой длинный меч. Перстень указывает на дальнюю стену. Но стоит только кому-то ступить на пол залы, или приблизиться к статуям, как они оживают! Мечи загораются синим огнем, и обе фигуры спрыгивают с постаментов.

Белая колонна (юноша). AC 5. HP 30. Thac0 15, 2d6 (sword). ½ damage from non magical weapon, magical weapon pluses do not apply. 25% weapon will be broken on successful hit (-5% per weapon plus). XP 975.

Черная колонна (девушка). AC 0. HP 20. Thac0 16, 2x1d8 (sword). ½ damage from non magical weapon, magical weapon pluses do not apply. 25% weapon will be broken on successful hit (-5% per weapon plus). XP 975.

Они не должны были атаковать тех, кто принес с собой перстень, но что-то разладилось со временем, и это условие не сработало.

В дальней стене обнаруживается светящийся проход, судя по всему, без перстня партия увидела бы там только камень. За проемом открывается еще один коридор,

который заканчивается еще одной залой. У дальней стены на постаменте стоит ларец, излучающий янтарное сияние, сквозь прозрачную крышку видно ключ! Он без оправы, лежит на атласной подушечке. Прикосновения перстня достаточно для того, чтобы ларец открылся, и вот, ключ у вас! По стенам комнаты стоят шкафы и сундуки, большая часть их пуста, но и то, что осталось, впечатляет:

- ✓ Хрустальная баночка с алмазной пылью на 1000gp (хватит на две чары stoneskin).
- ✓ Scroll of stoneskin.
- ✓ Scroll of levitate, dig, passwall.
- ✓ Dagger +2 (magical).
- ✓ Staff +1 (magical).
- ✓ Чистая книга заклинаний (лабораторный вариант, 100 страниц, in folio[6], 60x90см, 20 кг).
- ✓ Книга «Искусство обитателей бездны» (на всеобщем).
- ✓ Книга «Квазиэлементальный уровень излучения, девиации в магии школы изменения» (на древне-имперском).
- ✓ Ветхий трактат «Что демоны едят на обед» (на всеобщем).
- ✓ Свиток в тубусе «Определитель нечеловеческих рас». У него две ноги? Если да, то пункт 123, если нет, то 3232, и так далее :)
- ✓ Толстый фолиант на неизвестном языке, на окладе написано на древне-имперском «Состав трансцендентального сообщества, состояние на 1032 год».

Это все. Осталось выбраться на поверхность…

Независимые события

Ситуация на Варне

На данный момент на Варне всё примерно так же, как и год назад. Полномасштабная война с орками так и не началась, Империя все еще чего-то ждет. В Риошере все по-старому, только вот все, кто владел тайной Фалье, загадочным образом исчезли (Ансельм и Артур). Оставшиеся Фалье до сих пор не могут прийти в себя – исчезновение Джорджа и Миранды, потом Ансельма и Артура, не говоря уже об убийстве Луизы и о Викторе, который так и не пришел в себя, со всем этим непросто смириться. Семья Миртура отнеслась к пропаже сына довольно спокойно – отец уверен, что сын просто отправился по делам, и вернется тогда, когда придет время. С Анри ситуация похожа, отец уверен, что сын отправился выполнять повеление их бога. Лорины братцы погоревали немного, но уже почти забыли, разве что только иногда вспоминают. Они уверены, что Лори нет в живых. Дядю Лори наконец отпустили, он провел в заточении чуть больше полугода. Больше необдуманных поступков он совершать не собирается…

Итак, результаты clairvoyance для разных локаций:

---

[6] In folio - (лат.-«в полный лист»), книжный размер, первоначально определяемый размером вдвое сложенного пергаменного листа. То есть, при выделке шкуры получался лист пергамента, сложив его вдвое, вы получаете 4 страницы формата in folio. Размер страницы in folio обычно лежит в пределах от 0.5 до 0.9 м^2. Соответственно, при дальнейшем сворачивании листа получаем формат in duo folio, in quarto, in octavo. In octavo примерно соответствует современным словарям и прочим книгам большого формата.

- ✓ Дом Джорджа и Миранды: неизменный Берримор, родители ходят грустные, тихо как-то, чувствуется, что в доме давно никто не смеялся. Деда Ансельма нигде не видно.
- ✓ Дом Анри: все обычно, только что комната Анри пустует.
- ✓ Дом Миртура: дом пуст, родители уехали в небольшое путешествие по Варну, через пару недель вернутся.
- ✓ Дом Лори: дом пуст.
- ✓ Дом дяди Лори: все совершенно обычно, братцы весело носятся, а вот и сам дядя, только вот, кажется, раньше не было в его волосах столько седины…
- ✓ Форт Клемент: в форте кипит работа, вместо частокола его окружает каменная стена, внутри строится каменный донжон. Много знакомых лиц, но еще больше незнакомых. А это кто? Да это же Джайлз! Судя по нашивкам на одежде и по тому, что он руководит отрядом солдат, он теперь лейтенант. Лейтенант Джайлз – звучит хорошо, на поясе у него хорошо знакомый меч, с плеч ниспадает хорошо знакомый плащ.
- ✓ Жилище Лейи, каменоломни, подземелья КСБ: доступ блокирован.

Развитие ситуации на Варне

Почти одновременно с государственным переворотом в Империи (ориентировочно в начале осени) на Варне началась Вторая Война за Территории. Орки и краснокожие собрались отомстить ненавистным белокожим и забрать свои земли обратно. Первая атака пришлась на форт Клемент. Как это не удивительно, но с наскока взять его не удалось, форт был взят в осаду. Основное войско орков двинулось дальше, к фортам Аскет и Бертран. Один из отрядов попытался пройти через рощу Лейи, в результате последовавшей битвы половина рощи сгорела и один из треантов погиб, но атакующие, в конце концов, отказались от этой затеи, потеряв почти сотню орков убитыми. Варнийское королевство объявило мобилизацию, и в районе реки Серемыш состоялась большая битва, которая закончилась обоюдным отступлением. Более пятисот убитых со стороны людей и почти тысяча – со стороны орков. На некоторое время наступило затишье.

Империя никак не воспользовалась моментом, там было не до Варна – собственные политические перипетии достаточно занимательны. Однако, скоро все утрясется, и Акост потребует у нового Императора обещанную награду…

Братан вывел своих людей на поверхность и захватил всю долину. Корабли, матросы, охрана – либо убиты, либо присоединились к новообразовавшейся «республике». Братан провозгласил некое загадочное «демократическое» государственное устройство, а себя назначил «первым из принимающих решения», остальных назначили голосованием. Из Братана он, наконец, переименовался обратно в Мендавара Витрио, чему несказанно рад. Возможности воплотить некоторые свои смелые идеи о государственном устройстве он рад лишь чуть менее. Долину защищать очень просто, туда ведет единственный вход. Постепенно в «республику» потянулся недовольный народ – бедняки, бандиты и прочая. Накопилось до пятисот человек.

Теория заговора и загадочный Акост

Смерть старшего сына Императора на турнире от руки таинственного Черного Рыцаря, попытки магического оживления не дают результата. Этот слух пройдет по Империи в самое ближайшее время (правда). У Императора остался единственный наследник. Император стар, и власть не задержится в его руках.

Это значит, что если последний сын настоящего Императора Шаддама десятого погибнет, то в Империи не останется больше чистокровных Фалье с правом престолонаследования. В этой ситуации партийные Фалье становятся реальными претендентами на престол, а их жизнь подвергается серьезной опасности.

Если кто-то интересуется Акостом, если кто-то наймет частного сыскаря для слежки за Акостом, то станет очевидно, что Акост проводит все время в разъездах по столице и окрестностям. Несколько раз он посещает резиденцию графа Цирика Лефье. И, главное, можно узнать о предложении, которое Акост сделал Императору. Самое время озаботиться.

На следующее утро после успешной добычи очередного ключа случится переворот – Император «мирно умер во сне», его последний сын пропал. Вместе с тем, некоторым образом появляется новый Император, и церковь ничего не имеет против. Дальний родственник Шаддама, граф Жан-Пьер д'Англэ, скоро будет введен в правление, и именовать его будут Император Гэршем Первый. Цивик Лефье теперь его самый приближенный придворный.

Родственники Лори Алькорта

Без сомнения, на большой земле у партии остались родственники – в нашем случае это остатки рода Алькорта. Если партия озаботится поисками своих родственников, то можно использовать эту, соответствующим образом модифицированную историю.

Когда сто лет назад (1551 год) одна из ветвей рода Алькорта была сослана на Варн, в Парме оставалось еще предостаточно представителей этой достойной семьи. Жизнь продолжалась, с потерей скоро смирились, да и спокойнее стало без сосланного правдолюбца. В 1602 году по Парме прошла черная чума, болезнь страшная, читай неизлечимая, только если с божьей воли кто и поправлялся. Город закрыли, и чуму наружу не выпустили, но в самой Парме умерли многие, город остался как скелет, без мяса и крови. Из Алькорта выжили всего только двое, и это из почти трех десятков! Барон Шарль Алькорта и его трехлетний сын Леон неожиданно остались последними Алькорта… Потрясение было велико, Шарль не мог больше оставаться в этом городе, и, продав всю собственность Алькорта в Парме, купил большой участок земли в двух часах езды от города. Замок Кэвр стал их новым домом. Вторично Шарль так и не женился. В возрасте 23-ех лет его сын, Леон, сочетался браком с леди Сессилией д'Орандж. Новобрачные остались жить в замке Кэвр. Через несколько лет у них родился первый ребенок – Шарлотта, еще через два года – второй, Маргарита, и, наконец, еще спустя два года родилась третья дочка – Габриэль. Сыновей долго не было, однако же старание вознаграждается, и 1639-ом родился четвертый, и, вероятно, последний ребенок Леона и Сессилии, которого назвали Рони.

Итак, на данный момент в замке Кэвр живет старый барон Шарль (ему 93), его сын Леон (ему 54) и жена Леона Сессилия, а также младшее поколение Алькорта – Шарлотта (21), Маргарита (19), Габриэль (17) и Рони (14). Девушки замечательно красивы, и все еще не замужем. Также в замке живет десять слуг, четыре немолодых стражника (Шарль приютил у себя нескольких старых солдат, которыми он когда-то командовал) и молодой рыцарь Пин де Кош, младший сын вассала Алькорта, служащий у своего сюзерена.

Замок Кэвр стоит в аккуратной рощице, не небольшом зеленом холме, и рассчитан скорее на удобство житья, чем для обороны. Рва давно уже нет, наружная стена частично разрушена, но разрушения эти художественно объединены с парком, который окружает замок. На земле Алькорта есть три небольшие деревни, суммарное население около двух сотен человек, они расположены далеко от замка. Финансовое состояние Алькорта замечательно, на данный момент потрачена лишь небольшая часть золота, оставшегося после черной чумы.

Если поспрашивать в Парме на улицах, то о Алькорта знают только старики. Детали можно узнать либо в мэрии, либо как-то расспросив старых ноблей, которые Алькорта хорошо помнят. В общем, это не проблема. Не надо забывать, что партия не вызывает особенного доверия; а если уж шрамы от кандалов заметят, то немедленно задержат до выяснения, кто такие.

В замке Кэвр сейчас только Шарль, Габриэль и два стражника, все остальные на охоте. Места благодатные, безлюдно, деревья, птицы, холмы. Вот, наконец, и замок. Ворота внешней стены распахнуты, их так давно не закрывали, что они вросли в землю. Внутри замечательный «дикий» сад, ручейки звонко переливаются по каменистым руслам. Сам замок сложен из камня, стены снизу заросли изумрудным мхом, выше – виноградными лозами. Высокие стрельчатые окна, три этажа, откуда-то сбоку слышны звуки арфы и пение. Под окнами Габриэль стоит коленопреклоненный юноша и играет на арфе. Габриэль украдкой посматривает в окно. Увидев незваных слушателей, воздыхатель удалится.

Габриэль – милая девушка, ей все интересно. Шарль как-то сразу поверит, что Лори тоже Алькорта, и очень этому рад. Но вот вернувшиеся с охоты рады будут куда меньше, ведь кто знает, возможны проблемы с правами наследования.

Мастер меча – учитель для Джорджа Фалье

Партийные воины, к этому моменту достигшие шестого уровня, и, соответственно, имеющие некоторые шансы получить mastery в том или ином оружии, могут начинать искать мастера себе в учителя. Если большинству классических стилей можно обучиться в столице (в среднем, полгода учебы с мастером стоит около трех тысяч золотых), то мастера редкого стиля придется поискать. Вот один из вариантов – такого мастера нашел себе Джордж Фалье.

Город Фуэго дель Мар всегда славился своими традициями в обучении владению мечом. Город небольшой, но в нем не меньше десятка фехтовальных школ. Основной источник доходов – обучение молодых аристократов (или просто сыновей

богатых родителей) на полном пансионе. Детей отдают учиться с шести лет, однако и взрослого примут с удовольствием. Срок обучения самый разный, обычно до 15 лет. Стоит такое обучение где-то 300 золотых в год. Понято, что никому из партии это не надо, их уровень намного выше.

Джорджу нужен очень опытный фехтовальщик, который возьмет на себя труд обучить Джорджа так, чтобы вывести его на принципиально новый уровень. Такое обучение предполагает полную вовлеченность в процесс как ученика, так и учителя и потребует шесть месяцев напряженной работы. Мастеров подобного уровня в городе человек двадцать, а учитывая экзотический стиль боя Джорджа, подходят ему только двое. Осталось убедить мастера…

Итак, первый вариант, на который проще всего выйти, это известнейший фехтовальщик, мастер меча, сир Джованни Хитпонте. Организатор собственной школы фехтования, человек крайне властный и заносчивый, он согласен обучить Джорджа, хотя и видно, что для него это просто работа, Джорджу это обойдется в 3000 золотых.

Джованни Хитпонте предлагает стиль своей собственной разработки, который он назвал «укус кобры». Этот стиль предполагает бой мечем и кинжалом, причем акцент идет на финты и поражающие удары вспомогательным оружием (кинжалом). Освоив этот стиль на уровне мастера, Джордж получит +3 to hit и +3 to damage к атакам кинжалом. Более высоких уровней развития стиля не существует.

Скорее всего, Джордж не сможет оплатить услуги г-на Хитпонте, да и заниматься у этого заносчивого и тяжелого человека навряд ли было бы приятно. Если Джордж не додумается сам, то к нему подвалит нищий, который предложит немного полезной информации за золотой. Он расскажет, что в городе, а вернее неподалеку от города, живет еще один большой мастер боя с мечом и кинжалом, которого Джордж может попробовать. А еще за монету он расскажет про этого мастера кое-что интересное. Дело в том, что этот предполагаемый учитель – полуэльф, к тому же очень немолодой. Учеников у него сейчас нет, его зажимают местные школы, да и то, что своего последнего ученика он убил на тренировке, тоже не слишком способствует его популярности. Собственно, это неплохой шанс для Джорджа получить искомое.

Небольшой яблоневый сад, деревянный домик в его центре, стрик с длинными ушами, изрезанными шрамами (сколько раз их пытались укоротить!), спутанные черные волосы, земля под ногтями. «*Меня зовут Зеленое Яблоко*», – представится старик и улыбнется. «*Последний ученик был уж очень нерадивым, и платил плохо*», – улыбнется еще раз. Сперва он посмотрит на навыки Джорджа, останется им очень доволен – «*видно большой опыт, это замечательно, хотя техники все же маловато, есть чему поучить*». Учить он согласен за столько денег, сколько у Джорджа есть. Гонять его будет жестоко, день и ночь.

Стиль свой он называет каждый раз по-новому, всегда шутливо. То «дубовая ветвь … по морде», то «танец камыша и косаря», то еще как-то. И только по окончании обучения он расскажет, что это за стиль, расскажет про его эльфийские корни, как

он называется, и где искать мастера, если Джордж захочет повысить свой класс еще выше.

Сам стиль в первую очередь акцентирован на защите, эффект таков: +1/+1 на offhand и одна дополнительная атака кинжалом, которую можно использовать только на парирование. В дополнение к этому, Джордж теперь может отбивать стрелы и болты (максимум столько, сколько у него атак), для этого используются обычные правила блокирования. Блокирующий пишет атаку против AC 4, атакующий – против нормального AC блокирующего. Если блокирующий попадает с тем же или большим запасом, то стрела отбита.

Лига женского превосходства и Лори Алькорта

Лори – девушка-воин – вся в расстройстве: никто не хочет учить девушку бою на мечах, а уж найти большого мастера, как ей требуется, оказалось совсем невозможно. Но разве это дело, когда девушка в расстройстве? Конечно же, нет! Особенно в моем мире, где все возможно.

Итак, о мытарствах Лори проведала Лига Женского Превосходства (ЛЖП), и представитель Лиги попытается войти с Лори в контакт. Сама ЛЖП представляет собой небольшой клуб, членами которого являются богатые женщины, в большинстве своем благородного происхождения. Они недовольны «приниженным» положением женщин в обществе, и, по сути, представляют собой худший вариант современного феминизма. Женские жители Империи. Итак, узнав о женщине, которая замечательно владеет мечом, и совсем не прочь утереть нос этим отвратительным мужчинам, Лига решает помочь Лори достичь еще большего мастерства. Совершенно бесплатно, с той лишь целью, чтобы она доходчиво пояснила этой вонючей и, несомненно, худшей части человечества, что женщины лучше их во всем! Лори приглашают на сборище местных суфражисток, и по результатам беседы принимают решение о помощи родственной женской сущности. Если что, то лидер движения и глава Лиги – графиня Фемм де Суфражи, женщина третьей молодости и, по слухам, все еще девственница, скажет свое веское слово. Учитель, которого предложат Лори, очень забавен. Женщины говорят, что он, конечно, мужчина, но лишь по недоразумению, и в душе он такая же женщина, как и они все. Ну что ж, все так, сир Мерциф фон Айншанс – пассивный гомосексуалист. Как бы там ни было, он замечательно владеет мечом и сможет сделать Лори мастером в длинном мече. Это обычный вариант mastery, который доводит бонуса на оружие до +3/+3.

Хуан-Адольф де ла Круз и Станислав де Аламбэ

Итак, партия добралась до столицы, и, соответственно, до этой загадки (помним, Фридл Манье попросил узнать, что случилось с его другом Хуаном). Дадим необходимые детали.

<u>Дом Хуана</u>

Белый квартал, одна из набережных. Высокий старый дом зажат между двумя другими. Пять этажей, но всего шесть окон в ширину. Несколько ступеней до тяжелой дубовой двери. Медное кольцо, зеленоватое от старости и отсутствия ухода. Свет на третьем этаже. Никакого движения. На стук никто не отвечает…

На самом деле, уже несколько месяцев никто в дом не заглядывал. Это можно выяснить через соседей (один из соседних домов «многоквартирный»). Свет горит в библиотеке, это эффект чары continuous light. Служанка, которая бессменно служила Хуану лет двадцать, уволена. Ее можно найти и поговорить (хозяин так изменился, даже говорить стал иначе). Если тщательно присмотреться, то на замке видны следы взлома (работа Гиса).

Итак, первый этаж – прихожая, гостиная, комнаты для гостей. Второй – столовая и кухня. Третий – библиотека, четвертый – спальни. Пятый – студия. Именно на пятом этаже стоит агрегат для связи с Фридлом Манье. В подвале кое-какие запасы и небольшая лаборатория для опасных экспериментов. Видно, что все особенно ценное увезено, включая большую часть библиотеки (Станислав обожает книги и просто не мог их оставить).

В результате тщательного поиска обнаруживаются: тайник под половицей 101gp (странно, почему же Хуан не забрал деньги?), две potions of healing в небольшом ящичке стола в подвальной лаборатории. В студии, среди пустых пузырьков ещё одна странность – небольшая баночка с мелким белым порошком. Надпись – «обезвоженная вода, перед употреблением добавить воды». При контакте с обычной водой этот порошок превращается в чистую воду. Количество воды-инициатора не играет роли, всего порошка здесь на 500.000 литров. В библиотеке, в современном авантюрном романе (только такие книги здесь и остались) свиток с заклинанием Detect Scrying.

Больше в доме нет ничего интересного. Но все это очень странно, не так ли?

Machina Audiotoca, или что сказал Фридл Манье

Контакт с Фридлом устанавливается сразу, машина работает, инструкции были восприняты верно. Выслушав отчет партии, Фридл приходит в большое возбуждение, и просит продолжить расследование, так как здесь, несомненно, что-то нечисто. В случае отказа предлагает оплатить услуги в размере 25gp в день + оплата всех расходов (а не поработать ли нам частными детективами?). У Фридла в столице есть знакомый адвокат, который осуществит выплаты по предъявлению кодового слова. Кроме того, он предложит устроить так, что партийных магов примут на обучение в Сарвард. Уж от этого-то они не смогут отказаться?

Имя Станислав де Аламбэ волшебнику знакомо. Фридл взволнован, он несколько раз видел Станислава, и тот ему очень не понравился. Что-то в нем было такое… демоническое. И был какой-то скандал, где фигурировало это имя… Давно, лет сорок назад, деталей Фридл уже не помнит.

Станислав де Аламбэ, на что же он был похож… Высокий, длинные седые волосы, изящные усы, прямой нос, голубые, почти прозрачные глаза. Дурацкая привычка смотреть прямо в глаза, не отрываясь и не мигая. Всегда абсолютно прямая спина и длинная трость в правой руке. Жуткая консервативность в одежде – старомодный фрак, черный плащ с оторочкой из какого-то меха.

Если разговор зайдет о Гисе, то Фридл сознается, что да, это он нанимал его. Гис исчез, и попытки магического обнаружения ничего не дали. Да, он видел объявления о розыске, но ничего не знает. Не говорил для того, чтобы не пугать понапрасну.

Дальнейшие расследования, след Гиса Фервака

Партия будет постоянно натыкаться в своих расспросах на упоминания о некоем молодом мужчине с усами и в круглом котелке, который расспрашивал примерно о том же несколько месяцев назад. Если кто-то попытается сопоставить описание с портретом Гиса, то сходство станет очевидно. Если партия совсем никак не сможет сопоставить факты, то один из свидетелей вспомнит, что парня того, кажется, звали Гис.

Также многие вспомнят, что к затворнику Хуану в то время зачастил некий господин. Служанка знает, как его зовут. Запрос в архивы с необходимой смазкой вернет новое место жительство Хуана – «резиденция де Аламбэ». Загадочно. Не пришло ли время встретится с Хуаном лично? А тут еще подоспеет информация о том, что Хуан собирается взять имя и фамилию своего друга Станислава, оставившего ему приличное наследство, кстати.

Первое, на что стоит обратить внимание при встрече с Хуаном, это то, что он стал совершенно иначе одеваться. Несколько архаично, пожалуй… Хуан вежлив, постоянно ссылается на завещание своего «хорошего друга» и спешит отделаться от партии (однако же, делает заметку и о партии и о Фридле). На рассказ о Фридле, который беспокоится, он попросит передать тому, что у него, Хуана, все замечательно, но в его, Фридла, внимании он больше не нуждается.

Дом Станислава де Аламбэ

В качестве базы буду использовать дом главного злодея из Post Mortem, включая подземелья и все остальное. Ворота постоянно заперты, и кажется, что никого нет дома. Отловить обитателей будет сложно. Кроме собственно Хуана там обитает семья слуг, которые на удивление немногословны и неподкупны.

Собственно, до этого дома может и не дойти. На самом деле, что уж поделаешь, партия выяснила, что могла, и вроде бы все ясно – Хуан получил наследство, изменил образ жизни, и ему не до старых друзей. Да, что-то тут плохо пахнет, масса странностей, но партия-то тут причем? Вполне может быть, что партия решит закончить с этим заданием. Фридл сделает, что обещал, хотя до конца все равно не поверит в то, что ему сказали, и вскоре наведается в столицу сам.

В доме много ценных картин и статуй, некоторое количество денег, однако же, все действительно ценное скрыто в подземельях, войти в которые можно через секретный проход в библиотеке. Чтобы открыть путь, потребуется решить сложную астрономическую головоломку.

Станислав не маг в классическом смысле этого слова, так что магических принадлежностей у него нет. Однако сложные алхимические устройства и загадочные приборы для ритуальной магии присутствуют в количестве.

Гис Фервак

Гис скрывается неподалеку от столицы, у своей матушки. Он сбрил усы и отпустил длинные волосы, от волшебного слежения его скрывает amulet of non detection. Найти его сложно, это потребует тщательного расследования. Зато Гис может рассказать массу всего интересного про подземелья под домом Станислава де Аламбэ.

Барон Станислав де Аламбэ

До прямой конфронтации с ним почти наверняка не дойдет, если же потребуется, то Станислава следует расписывать, как демона, человеческого в нем осталось немного. Он могущественен и почти бессмертен. Можно ввести какой-либо артефакт, с которым будет связано его существование («head of baphomet»).

Все это расследование не принесет никаких материальных плодов, кроме того, что заплатит Фридл. Следует показать партии, что есть в этом мире странные силы, которые непонятны и, несомненно, могущественны.

Учеба в Сарварде

Миртур и Миранда добыли себе право обучаться в Сарварде, или, если совсем уж точно, право на полугодичное обучение на дипломированного чародея 3-его уровня посвящения. Третий уровень – это очень неплохо, учиться можно (и надо) будет у маститых мэтров, причем большая часть учебы будет проходить в режиме один на один. Сложные эксперименты, редкие компоненты – все это за счет университета. Если бы не Фридл Манье, то такое обучение обошлось бы каждому из партийных магов в четыре тысячи золотых.

Впереди шесть месяцев напряженной учебы, и, конечно же, выпускные экзамены! Сарвард весь просто пропитан духом высокой магии, по университету просто так (можно потрогать ☺) гуляют настоящие великие волшебники высших уровней посвящения. Атмосфера располагает к учебе, влияние церкви здесь минимально, на весь Сарвард всего одна церквушка. В процессе учебы каждый волшебник получит доступ в Великое Хранилище Заклятий с правом переписи трех любых заклинаний первой ступени, двух второй и одного третьей. За все большее придется платить по 200gp за уровень заклинания. Успешна была попытка или нет – неважно. В наличие есть все заклинания из phb.

Для того, чтобы иметь право называться «дипломированным чародеем 3-его уровня посвящения» необходимо сдать экзамен. Экзамен состоит из двух частей: теоретической, заключающейся в длительной беседе с ученой комиссией, и практической, заключающейся в разработке собственной чары. Сдача теоретического экзамена моделируется броском по spellcraft (возможны модификаторы в зависимости от прилежания), заклинание разрабатывается обычным образом, с учетом использования лаборатории высокого класса. Сдавшему все экзамены выдается специальный нагрудный знак, удостоверяющий право волшебника на преподавание и службу в государственных учреждениях. Знак зачарован и защищен от подделки. Представляет собой лазурный треугольник на фиолетовом фоне и слегка светится в темноте. Диплом (свиток), понятно, тоже

выдают. Завалившему выдают только справку о том, что был прослушаны такие-то курсы и все, до свиданья :) За разработку чары, как положено, 500XP/level.

Где-то ближе к концу обучения случится событие, на которое партия, несомненно, обратит внимание. Вообще, в Сарварде не так редко вывешивают портреты в черных рамках и зачитывают некрологи, но на сей раз дело будет обставлено пышно, так как погиб не кто-то, а волшебник пятого ранга, Фридл Манье. Его тело было выловлено в реке, следы насильственной смерти были очевидны, ровно, как и следы energy drain. Партия знает, что Фридл собирался в столицу – разобрать дело Хуана самостоятельно. Видимо, смерть Фридла была этим самым нездоровым интересом и обусловлена. Возможно, у партии возникнет желание донести свои подозрение о причастности к смерти к делу Станислава де Аламбэ. И в городской страже и в представительстве черного братства их внимательно выслушают. Но делать ничего не станут, так как Станислав – персона из тех, кого лучше не трогать. Если партия проявит настойчивость, то очень вероятны проблемы. И Станислав тоже узнает. Теперь о хорошем. На самом деле Фридл жив. Да, он прибыл в столицу. Да, он понял, что к чему. Единственной его ошибкой было то, что он не поехал после этого домой. При попытке обнаружить в подвалах резиденции де Аламбэ душу своего друга, он был замечен, успев, правда, телепортироваться наружу. Станислав послал по Фридлову душу демона-убийцу. Фридл же, будучи крут и везуч, замочил гада. Понимая, что следующий убийца вполне может быть более удачлив, он решил инсценировать свою смерть. Добыл тело, подогнал под свои размеры, сделал ему свое лицо и выкинул в реку так, чтобы тело непременно нашли. Так что сейчас Фридл на нелегальном положении, от нечего делать он наблюдает за партией, и, вполне возможно, позже к ней присоединится, когда та будет возвращаться на Варн – в Империи ему жизни больше не будет.

Глава четвертая: время не ждет

Спокойная жизнь для партии заканчивается, надо торопиться – родной Варн в опасности! Надо срочно искать остальные ключи! Таккла Азур отбыл, на его помощь рассчитывать не приходится, но хоть ключ получилось достать – и то хорошо.

<u>Примерная последовательность событий</u>

1) Нежданный заработок.
2) Первый ключ.
3) Сразу же после обретения ключа, ночью, переворот.
4) В эту же ночь – первое знамение. Пусть партия думает, что оно связано с убийством Императора. Собственно, оно на самом деле связано, пусть и косвенно. *Алое сияние заливает улицы, светло, как днем. На улицах тишина, никого нет, даже нищие и кошки куда-то делись. Ставни закрыты и заперты на все запоры, но все равно кажется, будто из-за каждой двери в тебя впивается внимательный, изучающий взгляд – «кто рискнул выйти на улицы города в эту дьявольскую ночь?». Четкие, невероятно насыщенные тени, кажется, что они вылеплены из загустевшей крови, страшно ступать. Чего боится этот город, что случилось, что вы пропустили? Вы подходите к площади 13-ого апреля, и слышите приглушенный человеческий голос – кто-то что-то говорит, то и дело срываясь на визг. Еще один поворот, и перед вами открывается площадь. В центре площади, на конной статуе Императора Шаддама Второго, сидит старик в старом халате, клочковатая борода дергается в такт его*

словам, пророчествует. Кажется, что он один, и говорит в пустоту, однако же, скоро вы замечаете несколько человеческих фигур, они прячутся в тени и молча внемлют…

5) Константин Ардо – генерал Имперской Армии. Партия узнает о планах Акоста на Варн. Либо из газет, либо слухи дойдут. Сейчас он в крепости Аламбра неподалеку от Бел Алькасара, где постепенно собираются войска. Точной даты начала операции «Возвращенный Варн» не известно, но знающие люди говорят, что еще как минимум полгода продлиться подготовка. Акост в крепости почти неуязвим – время упущено. «*Новый Император провозглашает новую агрессивную колониальную политику! Вторая Варнийская компания! Генералом второй специальной армии назначен Константин Ардо!*». «*Итак, напомним нашим читателям, что далеко к юго-западу от Эспады, глубоко в Мировом Океане расположен остров Варн, место со сказочным климатом, и, что гораздо важнее, сказочно богатыми недрами. Это райское местечко было открыто несколько сотен лет назад нашими доблестными мореплавателями. За последующие годы на острове было основано несколько поселений. Однако же, около полувека назад, под разлагающим влиянием некоторых недостойных аристократов, остров взбунтовался, и отверг законную власть Императора. До сих пор на острове остаются верные Империи люди, согласно сведениям, предоставленным нашим ученым консультантом, они укрываются в поселке Санта-Иниус. И вот, пришло время помочь нашим братьям на Варне, опрокинуть узурпировавших власть разбойников и вернуть остров в лоно Империи!*»
6) Возвращение Ульриха и Освальда. Планы на будущее.
7) Экспресс-крещение Миртура Шали.
8) (возможно) Встреча с группой искателей приключений.
9) (возможно) Сбор информации по Акосту.
10) (возможно) Ульриха вводят в курс дела, тот советует поднабраться опыта и магических предметов.
11) (возможно) Поиск Тора Веллунга и его напарника.
12) (возможно) Поход за опытом и трэжей. Старые замки, эльфийские кладбища и все дела.
13) (возможно) Сбор информации о первом Темном Периоде.
14) Второе знамение.
15) (возможно) Письмо от Шарля.
16) (возможно) «Встреча» с Анри.
17) Третье знамение.
18) Поиск возможности добраться до Варна.
19) (возможно) За сокровищами Билли Крюка.

<u>Завершение столичных дел</u>

Нежданный заработок

Тяжелый день, партия возвращается в свою коморку. К их удивлению, на первом этаже они видят старого знакомого – душеприказчика Фридла Манье (того самого человека, через которого партия получала от него деньги и прочие блага), который о чем-то беседует с консьержкой. Зовут его, кстати, Проктор Лоумонгер. Увидев наших героев, он радостно вскакивает, - «*Ну наконец-то!*». Как минимум десять минут он жалуется на то, как сложно было их найти, рассказывает, как сперва нашел гостиницу, где партия когда-то гостила, и как выцарапал у хозяина их адрес. Наконец, он переходит к делу. Оказывается, у него для партии есть работа.

Борис Филлерман, владелец театра «Чудотворец», готов заплатить 50 золотых за небольшую услугу, которая потребует от партии всего один вечер времени. Ведь вы, господа, не откажетесь? Я очень на вас рассчитываю! Это срочно, я прямо сейчас представлю вас заказчику, дело намечено на завтрашний вечер.

Дальнейший путь лежал в центр столицы. Роскошное белокаменное здание, портик с мраморными колоннами, богатые витражи, богатые кареты перед входом и замечательно красивая, переливающаяся золотом (магия?) надпись «Театр «Чудотворец»». Проктор проводит партию в театр, судя по звукам, идет представление. Фойе, слуга в экзотическом наряде принимает верхнюю одежду, после чего Проктор ведет партию в хозяйскую ложу. Борис смотрит на представление, похлопывая стеком по своему изящному сапожку из кожи буллеты, и отпускает неодобрительные комментарии. Видно, что он не в духе. С виду Борису лет пятьдесят, он толст, на голове парик, светлые завитые волосы спускаются до плеч. Наконец он «замечает» новоприбывших, и обращает на них свое внимание. *«Вы слышали что-нибудь о Полночном Театре?»*.

«Ну что ж, значит, мне придется вам о нем рассказать. Но, для начала, я бы хотел узнать, на что вы способны. Это правда, что среди вас два дипломированных чародея 3-ей степени посвящения?». Проктор заверяет, что да, самые, что ни на есть дипломированные, только что из Сарварда. Бенедикт продолжает, - *«Итак, Полночный театр – это старое заведение, ему уже несколько сотен лет. Ничего особенного, театр на отшибе, никогда не был особенно популярен. Но вот последнее время… В общем, они портят мне бизнес, и изрядно. В те дни, когда в Полночном играют, у меня зал полупустой. Рассказывают всякие байки про их спектакли. В общем, я решил сходить сам, посмотреть на их спектакль, хочется понять, что же так привлекает публику. Зачем мне вы? Ну, вы же слышали, что там случилось несколько месяцев назад? Нет? Как странно. Ну, слушайте. Тогда театром владел Кейран Мист, молодой и очень талантливый парень. С него и начался подъем театра. Кейран поставил несколько очень удачных спектаклей, все больше готического толка. Затем он заявил о готовящейся грандиозной премьере. Ну, полгода рекламы, все билеты ушли за хорошие деньги. Спектакль назывался «Вызывающий Демона». Нда. В общем, деталей я не знаю, но, говорят, какой-то маньяк начал всех там убивать, много людей погибло. Кейрану вчинили неслабый иск, посмертно. Хотя тела-то его не нашли. Нда. Театр недолго простаивал, его купил какой-то кадр из провинции. Удивительно, но у него получается не хуже, чем у Кейрана. В общем, я рисковать не хочу, но и с полком стражи тоже не хочу идти – засмеют же. Так что мне надо, чтобы вы со мной там побыли, и, если что, то незаметненько так мне помогли, ведь никто же не удивится, что хорошему человеку помогать вздумали? Билеты есть уже, соглашайтесь. Завтра ночью все будет. Спектакль называется «Гурман пирует»».*

Дальше, наконец, запускаем приключение «Полночный Театр». Слаада усилить. После разборки Борис попросит партию о еще одной услуге, которую он, понятно, хорошо оплатит. Он, Борис, решил по дешевке купить Полночный. Но для начала он хочет разобраться, в чем здесь дело. И кто же этот Кейран, и умер он или как, и будет такое еще, или нет? Даст сто золотых, и пожитки Кейрана партии отойдут.

Сразу же после случая со слаадом прибудет городская стража, чуть спустя – черные братья. Партию опросят – *«а вас попросим остаться»*, но задерживать в результате не будут. Если что, Борис объяснит, что нанял эту группу бойцов для личной охраны.

Главный из Братьев шепчет про себя, – «демоны в центре столицы, что-то не так, что-то грядет, что-то сгущается, что-то…». Простой путь расследования – через последнего официального владельца театра. Сам, без Кейрана, он не сможет поставить даже сказку о сереньком бычке, и больше всего мечтает продать театр. Если он поймет, что от его откровенности зависит, купят ли его театр, то скрывать он не будет ничего. Назовет и место, где жил Кейран – это мансарда над цветочным магазином в пяти минутах ходьбы от театра. В общем, здесь проблем быть не должно. Зовут нового владельца Сенсавио Рихтер.

В мансарде Кейрана, под кроватью, партию дожидается трэжа:

- ✓ Походная книга с заклинаниями, 50 страниц. Change self, conjure spell component, ventriloquism, blur, improved phantasmal force, spectral force, hallucinatory terrain.
- ✓ Ring of Chameleon Power.
- ✓ Wand of Metamorphose Liquids. 34 charges.
- ✓ Dagger of Light +1. Магический +1 кинжал, по произнесении магической формулы лезвие начинает светиться аналогично эффекту чары Light. Кодовая фраза определяется в процессе идентификации, и звучит следующим образом: «chath ssussun». Произносить фразу надо вслух, и громко. Странно в этом кинжале следующее – кодовая фраза на языке drow, перевести ее можно примерно, как «свет, зажгись!», однако же зачем дровам мог понадобиться свет? И сам этот кинжал лучи солнца отлично переносит.
- ✓ Old shoe of infinite stones. Старый сапог, найти его, скорее всего, партии придется в поклаже какого-либо мага (уже странно). Внутри болтается небольшой (три сантиметра диаметром) круглый камушек (мрамор?). Через секунду после того, как камушек извлечен из сапога, там зарождается новый. Если сапог перевернуть, то через час под ним образуется горка из 60*60=3600 камушков. Светится на магию (conjuration). По большому счету просто магический курьез, хотя можно придумать и дельное применение. Повесить над пропастью, вернуться через сто лет. Можно продать, в Сарварде за него дадут никак не меньше пяти сотен золотых, отличный экспонат для музея. Да, понятно, что камушки не появляются из ничего, люди, плотно работающие с камнем, хорошо знают о «дырчатой болезни», которая поражает мрамор, будь то природный пласт или колонна королевского дворца. Партия имеет все шансы устроить эпидемию этой самой болезни :)
- ✓ 70 pp, black opal (550 gp worth).

Переворот

Партии не по уровню вмешиваться в события такого уровня, так что государственный переворот будет для них лишь фоном, на котором буду происходить другие события.

Итак, как это происходит:

1) Поздно вечером старый город запирает все свои ворота, никто не может ни выйти, ни войти. В городе неспокойно, разносятся самые разные слухи, в том числе и тот, что Император Шаддам 10-ый умер. Кстати, в почтенном возрасте 84 лет.
2) Ночью восходит красная луна. Стража бездействует, творятся страшные дела. Императора «умирают» во сне, младший сын его, однако, умудряется сбежать

через старые подземные ходы дворца. Проводятся чистки среди аристократии, льется кровь.

3) Наступает утро, старый город все также закрыт. Волнение нарастает, все чаще звучат слова о смерти Императора.
4) В полдень, когда напряжение достигает пика, к толпе, собравшейся перед Арансальскими воротами, выходит митрополит Эспадский Чевисий I, и объявляет, что Император Шаддам X умер во сне в возрасте 84 лет, и сын его, не выдержав горя, умер от разрыва сердца, оставив тем несчастную Империю без Императора и без наследников. Однако же Бог, который свет, не оставил Империю в этот тяжелый момент, и путем неоспоримых знамений указал на нового Императора, который и был немедленно миропомазан, как Гэршем Первый. Красная луна объясняется, как скорбь самого неба по почившему Императору.
5) Старый город открывают, однако на улицах множество стражи и любые кривотолки пресекаются. Распространяются слухи о множестве убитых аристократов и влиятельных людей, многие аристократы бегут из города.

Партийные Фалье должны осознать, что со смертью Императора и его сына, у Джорджа появляются определенные, и вполне реальные права на трон. Таким образом, жизнь их в опасности, никто не должен узнать их настоящие имена.

Постепенно расходятся слухи о том, что сын почившего Императора жив, и прячется где-то на северо-востоке страны. Он собирает верных ему людей, однако же, положение его кажется на данный момент безнадежным. Церковь и власть сразу же объявляют его самозванцем, и назначают большую награду за голову.

С приходом нового Императора для обычного жителя Империи мало что изменилось. Верхушка общества была перетасована, после чего все также успокоилось. Церковь явно стала сильнее, причем у митрополита Эспады появились приличные шансы возглавить церковь. Начался новый виток антиэльфийской пропаганды, из чего многие делают вывод о скорой войне. Наращивается армия. Организуется ряд исследовательских морских экспедиций.

Bad Omens

Грядет второй Темный Период. Люди размякли, забыли о Зле. Даже клирики не замечают того, что заметить были должны. Только сумасшедшие да животные чувствуют, что ткань мира истончается, и демоны вот-вот прорвутся в благодатные просторы непорочного прайма. Впрочем, не так все быстро, год в запасе еще есть. Знамения всё более очевидны, и скоро начнется такое, что не оставит никаких сомнений – Зло уже близко. И не простое зло, а хаотичное. Пахнет Бездной. Предзнаменования должны застать партию в самые драматические моменты – для подкрепления впечатлений и создания нужного ощущения – что-то большое грядет...

«И окрасилась луна кровью, и с неба низверглись гады, яко дождь, и мертвые поднялись из могил», - так говорит хроника Темных Времен. Но кто сейчас знает древние труды? А если и знает, то кто же верит?

Примера. Кроваво-красная луна, кровавые тени, бордовые отсветы на коже. Странно, страшно, что это за мир, разве возможно такое в Благословенной Империи? Старик в рваном халате, босой, волосы торчат клочьями, кричит в толпу «*Первое знамение! Демоны идут, Демоны! Нет нам спасения, мы грешили! Осталось недолго! Готовьте саваны для себя и своих друзей! Демоны идут! Грядут Темные Времена!*». Его слушают, и никто не решается стащить его с конной статуи его Имперского Величества Шаддама второго. Но ночь проходит, проходит полнолуние, и луна желтеет. Люди забывают. Но спустя месяц луна будет опять полной … и кроваво-красной.

Сегунда. Этот день сложно отличить от ночи, густые тучи и струи дождя. Горожане отсиживаются по домам, распивают чаи и слушают страшные истории. Но что-то в воздухе не так, что-то неспокойно. Хочется укрыться, но не понять куда, и от чего. Зябко, и будто ветер поддувает под одежду. «*С самого утра небо было затянуто тучами, нездоровой, серо-зеленой, донельзя отвратительной массой, и вот, похоже, пришло время тому, что копилось в небе, пролиться. Где-то вдалеке, за лесом, сверкает молния, спустя несколько секунд накатывает глухой, ватный удар грома, и в тоже мгновение первые, редкие капли дождя падают на дорожную пыль. Ты подставляешь ладонь, и ловишь каплю дождя – крупную, тягучую, неестественно теплую. Мгновенье ты фокусируешь взгляд на капле, успеваешь разглядеть какую-то мерзкую тварюшку, копошащуюся внутри зеленой жижи, и тут…*» И тут небо будто прорывает – к земле устремляются струи зловонной зеленой жижи, как только небеса могли такие в себе удержать! Но хуже того, эти струи несут в себе полчища гадов – всевозможных жаб, змей, жуков и пауков! Склизкой массой они все текут по улицам, жаля и кусая себе подобных и тех несчастных, что попадаются на пути. Через час все заканчивается. А на улицы выползают все новые проповедники, – «*Внемлите поступи очищающего Зла! Демоны идут, и полчища мертвых идут за ними! Забудьте про мирское, готовьте душу к вечному! Впустите в себя Зло, и вам найдется место в полчищах тьмы! Встаньте на пути Его, и будете уничтожены!*». Церковь тоже проповедует, но как-то неубедительно. Никто не хочет признать, что грядет Зло. Нет, все списывается на козни ведьм. Горят костры. Сжигают и сумасшедших проповедников, но те множатся быстрее.

Терсера. Вечер, серое небо, сполохи багрянца, город. Почему же улицы так пусты? Где веселые торговки, где влюбленные парочки? Нет, никого нет, тишина. Все забились в самые надежные комнаты, двери на засовах. Даже стража не выходит на улицы. А на улице – сухой шорох, мягкое постукивание, влажное чавканье – мертвые гуляют по городу. Они поднялись с кладбища, из тайных могилок, из речной тины. И теперь они – хозяева города! По крайней мере, до утра, когда с лучами солнца что-то уйдет из них, и они распадутся сухими кучками костей, пыли или липкой, полусгнившей плоти (но не все, нет; об этом дальше). Мертвые не ищут смерти живым, у них нет цели, но если вдруг какой светлый священник вздумает противостоять им, вся нежить валит валом, чтобы задавить, изорвать, затушить этот пламень веры, чтобы опять наступила тишина, темнота и покой.

После этих трех классических знамений наступит передышка, почти год. Но потом все начнется опять, с тем, чтобы не завершиться, обосноваться здесь, добавить к бесконечному числу слоев бездны еще один. Власть не желает осознавать угрозу, новому Императору невероятно обидно, как же, он узурпировал власть, и что-то мешает ему этой властью насладиться! Он отказывается видеть очевидное, и так же

ведут себя все его приближенные. Но не все слепы, многие понимают, что грядет. И готовятся встретить опасность. Черное Братство мобилизует все силы. Белое Братство истово молится. Герои оставляют драконов в покое. Эльфы уходят в свои самые святые леса. Дварфы зарываются еще глубже в землю. Ось Мира начинает поскрипывать, а антиподы удивленно помаргивать своими огромными центральными глазами и многочисленными eyestalk'ами.

Миссия Акоста становится важней – Император думает использовать Варн в качестве безопасной резиденции. Если вдруг потребуется…

Возвращение Ульриха и Освальда

«Я же говорил тебе, что бог приведет меня к ним!», - воскликнул Освальд де Кантри при виде партии. С ним Ульрих, оба при конях и вооружены. Освальд в кольчуге, поверх кольчуги ярко белый плащ с золотым миридийским крестом, поверх плаща – тяжелый нательный крест, на поясе у него шипастый моргенштерн, к седлу приторочен легкий арбалет. Ульрих в латах, как и его конь, на поясе знакомый меч, к седлу приторочены три легких копья в колчане, длинный лук, щит за спиной. *«Формально Ульрих сопровождает меня, и имеет право носить оружие. А, все ж таки, я худо-бедно архиерей. Да, я отринул свое монашество! Да и негоже приличным людям без оружия ходить в такие времена, когда мир заливает алый дьявольский свет!»* Встреча, рассказ о путешествии, душевных терзаниях, приключениях и удивительному приближению Освальда к его богу. И про плохие предзнаменования, конечно. Освальд уверен, что грядет новая Тьма.

Во время своих странствий, расскажет Освальд, они повстречали двух рыцарей с загадочного острова Варн, где, судя по их рассказам, наблюдается полное безверие. Освальд загорелся, он мечтает окрестить эти дикие земли. Однако же, знамения однозначно указывают на грядущие проблемы, и Освальд не может решить, имеет ли он право оставить Империю в такие тяжелые времена. Эти два рыцаря, как несложно догадаться, были Тор Веллунг и Джордж Барр. Встреча произошла в провинции Тар.

Учитывая грядущие проблемы с глобальным злом, Освальд предлагает созревшим до того членам партии немедленно окреститься, причем сделать это как менее пышно и официозно. За последние полгода Освальд еще больше разочаровался в официальных представителях своей религии, и считает их всех сплошь лицемерами.

На данный момент желательно, чтобы партия посвятила Ульриха и Освальда в свои планы. Партии нужны наставники, сама она без вопросов погрязнет в бесчисленных возможностях. Ульриху вся эта история придется по душе, и он прочитает небольшую лекцию о Великих Приключениях (а также о силе Предназначения), о том, как редко они встречаются, и как их надо ценить, и, конечно же, не оставлять! Сам он уже очень давно не участвовал в таких делах, и искренне скучает по ним. Однако же, это Великое Приключение принадлежит партии, он может только помогать по мере сил – таково мироустройство, вы уж поверьте бывалому приключенцу! Ульрих считает, что надо возвращаться на Варн, но не прямо сейчас, так как на Варне, по его мнению, ждет развязка приключения, к которой надо быть готовым на все сто процентов, а то можно и не пережить. По мнению Ульриха

партия не готова – ей надо собрать как можно больше союзников, надо накопить опыта и заполучить экипировку высокого класса. Освальд считает, что свет Истинной Веры – это как раз то, что поможет партии в их Приключении. Несомненно, что в условиях полного отсутствия душевного утешения Варнийцы будут рады принять веру!

Освальд горит желанием выполнить функции миссионера, да что там, он уверен, что сможет привести с собой несколько десятков белых братьев из своего монастыря, только дайте ему два месяца сроку.

Ульрих предлагает заняться кораблем, у него есть старые хорошие знакомые, но это тоже потребует времени. Пока же он занимается кораблем, партии предлагается пойти накопить опыта, поискать союзников и разграбить пару закопушек. Более того, Ульрих готов подсказать конкретные адреса :) У него хранится карта, где он отмечал все интересное, о чем слышал, и где сам бывал. Кое-что из этого, как он считает, вполне может принести хороший хабар. Но вот все эти знамения… Что-то грядет, и в Империи уже хорошо видны изменения. Все больше лихих людей встречается на дорогах, нечисть лезет отовсюду – черные братья не справляются. Порядка все меньше и меньше, стража то ли ленится, то ли боится вылезать наружу. Так что приключения обеспечены. К эльфам пока лучше не соваться, но Ульрих уверен, что когда запахнет жареным, эти длинноухие попрячутся по своим самым непроходимым лесам, и граница откроется. А там, в Автократии, до чертиков еще не разграбленных подземелий, гробниц и прочая. Эльфы-то сами не грабят и другим не дают.

Экспресс-крещение Миртура Шали

Миртур!, - проникновенно вещал Освальд, - я думаю, что пришло время, больше медлить негоже, надо формально зафиксировать твое отношение к богу. Пора окреститься! Будь времена поспокойнее, я бы еще подождал, но, боюсь, сейчас ждать просто нет времени. Грядет зло, и нет лучшего оружия против зла, нежели чем истинная вера. Я не хочу крестить тебя так, как это делают сейчас, сын мой. Церковь прогнила, я очень хорошо это понял за пошедшие полгода. Вместе же с тем крещение должно остаться в твоей памяти, как самое в твоей жизни важное событие. Я хочу окрестить тебя по старому обряду, так, как это делалось в самом начале, много столетий назад, когда свет веры был абсолютно чист. В этом мне помогут мои белые братья. Церемонию проведем завтра, в полдень. Отбросим всю шелуху, ненужные экивоки и поклоны мирским властям. Все это неважно, и только загораживает свет истинны. Миртур! Мы стоим перед бездной, Зло и Тьма уже изготовились в прыжке, чтобы поглотить, пожрать наш мир и души всех тех, кто живет. Нет задачи более важной, чем борьба с этой угрозой, страшнейшей из того, что может быть. Формула этого ритуала мало похожа на современную, но она куда более уместна сейчас и для тебя. Незачем призывать тебя к нестяжательству и смирению, это все мелочи, до которых каждый должен дойти сам. Эта формула коротка, ибо ей пользовались на поле боя, посвящая делу света воинов, паладинов света в Великой Битве с Тьмой.

Свет, Миртур, это наш Мир. Тьма, это мир демонический, дьявольский, невероятно огромный по сравнению с нашим. Мы – бастион света на пути нескончаемой Тьмы.

Вера – это вопрос выживания. Вера – это фокус на главном, мелочные мирские проблемы как мозаика могут вплетаться в общую цель, но по сути своей все вторичны. Главное, проникнись этим. Смотри на все происходящее под этим углом. Не следует отрекаться от мирского, в конце концов, именно его мы должны защитить, но, пойми, что, погрязнув в мирском, ты навряд ли увидишь истинный свет. Тьму невозможно уничтожить до тех пор, пока есть мир, но отбросить ее мы должны.

[Миридийская церковь не признает первородного греха, крещение представляет символическое рождение в Миридийской вере]

Миртур! Я буду твоим Крестным Поручителем. Для обряда потребуется два поручителя. Поручителем может быть любой взрослый крещеный человек. Кого ты попросишь быть твоим вторым Крестным Поручителем? (подразумевается Ульрих, который с радостью согласится). Хорошо. Мы с Ульрихом будем твоими Крестными Поручителями. Свидетелями церемонии будут твои друзья. Для церемонии мне потребуется твой меч, - Освальд протягивает руку.

И вот приходит время для крещения. Зрители стоят вокруг алтарной части. Поднимается полог, Миртур входит из глубины храма, с обеих сторон идут Поручители, они одеты в простую белую одежду. У алтаря их ждет священник в белом облачении. В торжественном молчании Миртур поднимается на приступку, поручители остаются чуть позади. Сейчас между Миртуром и священником только алтарь. Яркие солнечные лучи падают через высокие витражные окна на алтарь и на Миртура, кажется, что и сам он светится изнутри.

Священник, лицом к солнцу, - «*Пред ликом твоим, боже, наши души отверсты в этот торжественный момент!*». Он оборачивается к Миртуру, - «*Каждый мужчина и каждая женщина – свет. Каждый рожден без греха. Каждый свободен выбирать свой путь*». «*Это написано в Великой Книге Мироздания: и наступит час, и вернется Великая Благодать, или же все поглотит Великая Тьма*», голос священника поднимается и опускается, отражаясь от свода и стен храма, многократно усиливается и проникает, кажется, в самое сердце.

«*Происхождение Обряда Крещения утеряно в веках, но его значение столь же ясно, как и живой свет: он символизирует рождение души в Свете, души, отринувшей Тьму. Цель этого Обряда состоит в том, чтобы привести этого человека через символическое второе рождение к знанию, братству и святости нашей Церкви*».

«*Тьма сильна, знамения очевидны, близится время великих испытаний! Посему крещение этого человека будет совершено по старому обряду, обряду тех времен, когда судьба мира была под угрозой, и воины Света встали непреодолимым щитом на пути полчищ Тьмы*», - на этом священник делает паузу, и на несколько мгновений храм погружается в тишину.

«*Желаете ли вы принять, защищать и помогать этому человеку, как если бы это был ваш собственный ребенок?*», - обращается он к Поручителям.

«*Да*», - отвечает Освальд. «*Без сомнений*», - неожиданно тихо говорит Ульрих.

«Тогда назовите ваши Крестильные Имена», - священник поднимает руки, алтарь на мгновение укрывает полог света, и имена, произнесенные Ульрихом и Освальдом, слышны только Миртуру.

«Повторяй за мной, Миртур: Я осознаю происходящее. Я познаю мою собственную Волю. Я познаю Божественную Волю. Я выполню, что познаю», - пришла пора говорить Миртуру.

«Предаешь ли ты свою душу Свету, отвергая Тьму и Зло, будь тот Свет жгуч и пронзителен в своей справедливости или мягок и нежен в сострадании, будь та Тьма тягуча и сладостна в коварстве или неистова и открыта в ярости. Мечом, огнем, телом своим и жизнью берешься ли ты защищать этот мир от посягательств, как Тьмы самой, так и от эмиссаров Зла, будь они из бездны либо ада, либо откуда еще?», - судя по всему, дело дошло до старинной формулировки. Все напряженно смотрят на Миртура.

«Под каким именем ты крестишься?», - опять алтарь окутывает свет, и ответ Миртура слышен только его Поручителям.

«Я крещу тебя под названным именем, во имя Света! Преклони колено перед алтарем, брат!», - напряжение обряда достигает максимума, голос священника мощным потоком вымывает все сторонние помыслы, сердце подрагивает, внемля величию происходящего, и странное, непередаваемое ощущение переполняет всех присутствующих, неописуемое никак иначе, как божественное присутствие.

Священник берет небольшую золотую чашу и роняет несколько кристально чистых капель воды на макушку Миртура. Затем он достает из изукрашенного футляра кисточку, смачивает ее в маслянистой жидкости, и совершает несколько мазков по лицу и груди Миртура, намечая форму Миридийского креста. Воздух заполняет свежий, мятный запах. *«Поручители, пришло время выполнить ваше первое обязательство»*.

Освальд подходит к Миртуру, снимает с шеи свои крест и вешает его на шею Миртуру, - *«Носи этот символ с честью, Миртур, но не позволяй ему быть твоей честью»*.

Затем к Миртуру подходит Ульрих, - *«Встань, воин Света, и не склоняйся более не перед кем, кроме Бога!»*, - с этими словами он вкладывает Миртуру в руку меч.

«Обряд завершен, брат», уже совсем другим, обычным голосом произнес священник, - *«и пусть этот день останется в твоей памяти навсегда, обращай свою память к этим мгновеньям тогда, когда тебе будет тяжело. А теперь прощай»*. [7]

Священник незаметно удалился куда-то в глубину левого нефа и исчез из вида. Освальд, не скрывая радости, расцеловал Миртура, умудрившись раз десять его назвать своим духовным сыном; Ульрих дружески ударил его по плечу и пошутил,

[7] Формула ритуала частично заимствована из обряда крещения в Гностической Католической Церкви.

что Миртуру теперь положено, как воину Света, умерщвлять по демону каждое утро. Ну а потом до Миртура добрались все остальные друзья…

Старый бард – «*поговаривают, будто в столице окрестили по древнему обряду Паладина Света, первого за последние триста лет, а значит не все еще потеряно, есть еще надежда!*».

Post Mortem 02/03/2003

После (как обычно, да) большого перерыва игра все же состоялась. Играли где-то с 16 до 22, впрочем, успели довольно много. Прошли приключение про полночный театр, волшебники продали дегидратированную воду и купили себе лицензии, разграбили пожитки Кейрана Миста. В целом все было мило и довольно динамично, можно поставить четверку :)

Post Mortem 09/03/2003

Ура!!! Наконец-то партия разделалась с приключением о ключе Такклы Азура! Ну, или почти разделалась, осталось только выбраться на поверхность… Не хочу больше этого затягивать, так что за одним из завалов обнаружится удобный ход, ведущий на поверхность. Собственно, на данный момент партия засела на самом глубоком уровне подземелий, на уровень выше собрались чуть ли не все Шакалы, до невероятности злые и жаждущие партийной крови. Вполне может быть, что с Шакалами партии еще придется встретиться. Вообще же большая часть приключения ушла на оптимизацию заклинаний в книгах партийных волшебников и попытки проникнуть в подземелья. Партия просто позорно трусила, хотя, надо отдать ей должное, в конце концов нашла хороший, и, как оказалось, вполне удачный путь вовнутрь. Поставим четыре с минусом.

Прощальная прогулка

После крещения Миртура и счастливого воссоединения с блудным священником партию в столице больше ничего не держит. Похоже, кончается спокойная (хотя еще вопрос, где было спокойнее!) жизнь в большом городе, пришла пора вернуться на дорогу.

Что предлагают Ульрих и Освальд

Хочется думать, что к этому моменту партия все же посвятила Ульриха и Освальда в свои планы, а то, как же они без совета?

Fellow adventurers

Мир полон возможностей, и, конечно же, тех, кто эти возможности хочет раскрутить на полную катушку. Сейчас я говорю об искателях приключений, для которых смутные времена – самое раздолье. Далеко не только наши герои зарабатывают себе на жизнь этим опасным делом…

Итак, спустя несколько дней после выезда из столицы, в каком-нибудь провинциальном городке, в лучшей (и единственной) гостинице, состоится эта встреча. Вечер, наши герои устали и мечтают о горячей еде и удобной постели, и вот, наконец, перед ними место, где можно все эти мечты реализовать – гостиница «Мирабель». Лошадей принимает мальчишка-слуга, за открытыми дверьми, как обычно, обеденная зала. В самом центре залы, сдвинув два стола вместе, расположилась небольшая, но очень шумная компания, оба стола заставлены едой и выпивкой, несколько других постояльцев жмутся по углам, явно стараясь как можно быстрее съесть свой ужин и убраться в свои комнаты. Подходит хозяин, не сказать, чтобы он был особенно счастлив новым постояльцам, принимает заказ, и сразу

предупреждает, что свободных комнат нет (поглядывает на столик с шумной компанией), есть только места в общей комнате.

Шумная компания, называющая себя «Винные Вороны», хорошо известна в узких кругах. Это типичная группа искателей приключений, не брезгующая заданиями, как бы плохо те не пахли. Типичная LE группа. Важны деньги, важны обязательства перед заказчиком, методы значения не имеют. Сейчас у ребят некоторые проблемы с финансами, после последнего мероприятия (разграбили гробницу) прошло уже два месяца, и денег у них осталось всего ничего. Партия сразу же привлечет их внимание своей выдающейся экипировкой (местами), и в голове у Ворона зародятся нехорошие мысли, - «*Зачем им такое хорошее оружие? Зачем им столько денег?*». На следующий день «вороны» выедут вскоре после партии и аккуратно двинутся по следу, в конюшне у них стоят восемь лошадей, по две на каждого. При удобном случае они атакуют (а если у них будет подозрение, что партия идет по следу чего-нибудь прибыльного, то они обождут, пока это «прибыльное» состоится).

Пока же партии предстоит провести с ними ночь в таверне. Тревору интересно прощупать странную компанию, так что конфликт вполне возможен.

Тревор «Ворон» Басков. Невысокий мужичок, довольно плотный, густые черные курчавые волосы, коротко подрезаны. С виду – лет 25. Веселые, живые глаза, мясистое вытянутое лицо, недельная щетина. «Ворон» он потому, что смеется, будто каркает. А смеется он часто, по любому поводу. Балагур, любит повеселиться, однако никогда не расслабляется и не теряет контроля над ситуацией, действует крайне решительно, человеческую жизнь ценит низко, но ради друзей пойдет на многое, никогда никого не предавал. Одет в изысканную куртку из желтой кожи, поверх нее обычно носит алый плащ (с черной подкладкой), на ногах сапоги из кожи какой-то крупной рептилии (черного дракона). На поясе – два коротких меча. За спиной короткий лук и колчан со стрелами. Тревор – главный в этой компании, он задает тон во всем, и все его безоговорочно слушаются. Тревор прекрасно понимает, что он не самый умный в группе, и прислушивается к тому, что говорят волшебник и священник. Общее мировоззрение группы определяет именно он.

Human thief, 7 level. LE.
Str – 11 Dex – 18 Con – 15 Int – 11 Wis – 9 Cha – 13.
HP 38. AC 2 (0, если оба меча в руках).
Short bow thac0 15, 2x1d8.
Short swords thac0 15, 3x1d6+2.
PP 45%, OL 75%, FRT 40%, MS 80%, HIS 75%, DN 25%, CW 70%, RL 0%. Backstab x3.

Ценная собственность:

- ✓ Два коротких магических меча: Larkspur и Sausalito, особенные тем, что их основные магические свойства проявляются только в том случае, если ими драться вместе. По раздельности это просто обычные магические мечи +1, если же оба меча используются одновременно, то бонуса увеличиваются до +2 и класс защищенности и все броски улучшается на 2. Кроме этого, Larkspur один раз в день может творить чару Cure Light Wounds, а Sausalito чару Sanctuary.
- ✓ 2 potions of healing.

- ✓ Fine yellow dragon leather armor (non magical, provides base AC 6, thieving skills penalties as for normal leather armor, +4 saving throw vs. fire).
- ✓ Black dragon leather boots (non magical, invulnerable to acid).
- ✓ 10 arrows +1.

Рейка «Дубина» Макквайет. Огромный, волосатый, бородатый, загорелый до черноты, весь покрытый шрамами, в безумной одежде из шкур и меха самолично убиенных зверей, в общем, сразу видно, что это варвар-горец. Громогласен и прост, как ребенок. Хлещет пиво в невероятных количествах, расходует все деньги на женщин, еду, и прочие незамысловатые развлечения. Тревор как-то спас Макквайета, и с тех пор они вместе. Впрочем, их мировоззрения слишком сильно различаются, так что скоро их пути разойдутся. За спиной носит двуручный меч, отлично стреляет из длинного лука, доспехов не признает и никогда не носит.

Human ranger, 7 level. CG.
Str – 18/87 Dex – 12 Con – 17 Int – 8 Wis – 11 Cha – 10
HP 77. AC 7.
Two handed sword thac0 10, 2x1d10+7.
Long bow thac0 14, 2x1d8+4.

Ценная собственность:
- ✓ Качественный двуручный меч +1 «Секач».
- ✓ Длинный лук, сделанный под силу 18/87 (+4 to damage).
- ✓ Potion of extra healing.
- ✓ Improvised armor, дает базовый уровень защиты 7.

Григорий «не спеши» Медведев. Нет, ну кто бы мог подумать, что этот бородатый мужик неопределенного среднего возраста с соломенного цвета бородой, изрядным животиком, и поведением типичного скоростного финского парня – волшебник? Или, тем более, что он – полуэльф? А ушки-то острые. То-то. Многие на этом погорели. Григорий никогда не торопится (-3 на инициативу), иначе он не может. Где-то в мешке у него валяется лицензия на волшбу, паленая, понятное дело. Уши свои он то и дело выставляет наружу, а потом с удовольствием делает больно тем, кто решает по этому поводу сказать что-нибудь нехорошее. Доспехов никаких не носит, из оружия у него шест-праща да меч на поясе.

Half elven invoker, 6 level. LE.
Str – 13 Dex – 9 Con – 16 Int – 15 Wis – 11 Cha – 8.
HP 23. AC 4 (armor).
Staff-sling thac0 19, 1x1d4+2.
Long sword thac0 18, 1x1d8+1.
Spells [5/3/3] / (opposite schools enchantment/charm and conjuration/summoning):
Magic missile x 2, wall of fog, spook, burning hands/feather fall; invisibility, blindness, stinking cloud/web; dispel magic, fireball, lightning bolt/fly.

Ценная собственность:
- ✓ Качественный длинный меч +1
- ✓ 20 +1 камней для пращи.

- ✓ 20 +2 камней для пращи.
- ✓ Cloak of protection +2.
- ✓ Potion of extra healing.
- ✓ Potion of etherealness.
- ✓ Scroll of: magic missile, identify, melf's minute meteors, protection from normal missiles.

Отец Антоний «шутник». Священник миридиец, лет 30-40, точнее не скажешь. Узкое аскетическое лицо, длинный нос с горбинкой, чуть ввалившиеся щеки, на правой пересекаются два старых шрама, светлые брови, абсолютно лысая голова. Он единственный не участвует в шумном веселье, сидит чуть дальше от стола и спокойно улыбается чему-то своему. Одет в обычную походную одежду, кожаная куртка, потертая кольчугой, сама кольчуга свалена под столом, вместе со щитом, шестопером, несколько кинжалами и легким арбалетом. Этот достойнейший сын своей церкви почитает величайшей своей целью поиск и возвращение миру древних церковных святынь, на этой почве и познакомился с остальной компанией. Он лоялен своей группе, и отступит только в том случае, когда поражение будет очевидно, в этом случае он попытается спасти свою шкуру.

Human cleric, 6-th level, LE.
Str 12 Dex 14 Con 14 Int 11 Wis 15 Cha 8.
HP 28. AC 2 (chain mail + medium shield +1). Thac0 18. Mace 1.5 x 1d6+1. Crossbow 1x1d6+2.
Spells [4/4/2]: 2xCLW, command/call upon faith, entangle/pass without trace; heat metal, hold person, obscurement, resist fire; tree/miscast magic, snare/dispel magic, random casualty.

Ценная собственность:
- ✓ Магический щит +1 с большим миридийским крестом.
- ✓ 2 potions of healing.
- ✓ Scroll of animate dead (written on 9th level).
- ✓ Scroll of raise dead.
- ✓ Scroll of cure light wounds x 10.

Гори, Анри, гори!

Если кто-то из игроков завершил игру, или ещё каким-либо образом образовался свободный персонаж, то можно с пользой его применить. Если подходящего персонажа игрока нет, то можно использовать какого-либо хорошо знакомого и дорогого партии NPC. В нашем случае жертвой стал незадачливый Анри де Сильвар.

Драматическая страница в истории партии. Анри уже год, как скитается по Империи в одиночестве (так, по крайней мере, думала партия). На самом же деле он этот год провел в казематах Черного Братства, а сейчас, когда времена стали тяжелыми, а нравы простыми, Анри решили сжечь, как пособника демонов и предателя дела света. Именно так классифицирует миридийская церковь священников другого, непонятного бога. А де Сильвар, увы, в конце концов, все же раскололся.

Итак, партия проходит через очередной город, все говорят о предстоящем сожжении какого-то демонопоклонника, ужасающего некроманта, убившего сотни людей, совратившего множество девственниц и совершившего массу других преступлений против бога и человечества. Скорее всего, партия не обратит на это внимания, обычное же дело, ну, сжигают кого-то, подумаешь. Только вот утром, когда они уже совсем соберутся отправляться дальше в путь, они столкнуться с процессией, в центре которой повозка с крестом, на котором распят де Сильвар. А везут его на главную площадь, где уже готов костер. Что делать?! Надо спасти друга, но как, ведь придется прорваться через сплошное кольцо охраны! Как быть? Рискнуть жизнью, положением в этом обществе, и попытаться спасти де Сильвара? Но как же Миртур (или прочие члены партии, принявшие миридийскую веру), их обязательства? Как трактовать происходящее? Противоречит ли это сути религии? Может быть, хотя бы помочь умереть ему без мучений, спокойно? Или просто пройти мимо? Это очень сложное решение, а времени на него почти нет…

Церемония сожжения обставлена очень пышно, в этих местах давно уже никого не жгли, вся центральная площадь забита народом, жаждущим зрелища. В центре площади каменное возвышение метров десять диаметром, полметра высотой. Оно окружено вооруженной городской гвардией (f1, AC 4 (chain mail + shield), thac0 20, 1x1d8), под началом капитана Остера (f4, hp 30, AC 1 (plate mail + shield), long sword thac0 16, 1.5x1d8+3), всего около 30-и человек. В центре возвышения стоит специальный постамент для костра, еще около метра высотой и около трех метров диаметром, в центре его – железный столб, к которому привязывают жертв. Там же лежат вязанки дров. Рядом стоят два палача в красных балахонах с капюшонами, скрывающими лица. Чуть поодаль, но внутри круга стражи, стоит главный инквизитор этого города, Лютер Грингольц (c5, hp 24, AC 10, no weapon, clw, detect evil, pfe, command, hold, aid, enthrall, flame blade, dispel magic, invisibility purge, wand of flame strike), и его свита, состоящая из трех черных братьев (c3, hp 16, 23, 18, AC 10, thac0 19, mace 1x1d6+1, clw, pfe, call upon faith, draw upon holy might, hold person) и трех святых воинов (f3, hp 16, 16, 17, AC 5, long sword thac0 17, 1.5x1d8+2). Демонстративно отвернувшись от черных, стоит местный архиерей (c6) и три священника (c2) его свиты, им явно здесь неуютно, и вообще не слишком-то нравится происходящее.

Перед телегой с Анри едут девять стражников (f1, AC5, thac0 20, 1x1d8) в кольчугах, с мечами и короткими копьями, три ряда по три стражника. За ними едет черный брат сопровождающий (c3, con 16, hp 26, AC5, thac0 20, 1x1d6+1, detect evil, protection from evil, bless, hold person, zone of truth) в кольчуге и с шестопером на поясе. Дальше едет повозка, по бокам справа и слева по одному стражнику, дальше едут три священника (c1, clw, pfe). Замыкают процессию еще шесть стражников, два ряда по три человека. Освободить Анри во время перевозки будет проще, чем выковыривать его с костра. Надо понимать, что действовать надо быстро, подмога поспеет спустя несколько минут после нападения. Да и до площади от гостиницы совсем недалеко.

Толпа расступается, пропуская процессию. Стражники отъезжают в сторону, священники, черный брат и повозка с Анри оказывается внутри оцепления. Анри

снимают с креста и перевязывают на столб. Он пытается вырываться, даже вырывается на мгновение, но инквизитор краткой молитвой обездвиживает его (hold person). Анри привязывают к столбу, и Лютер начинает зачитывать обвинение. Палачи обкладывают Анри дровами. Для действия остается совсем мало времени, еще несколько минут, и костер запылает. С этого момента и до смерти Анри пройдет всего несколько минут…

«Добропорядочные жители нашего города! Посмотрите на этого приспешника темных сил, убийцу детей, растлителя женщин и осквернителя всего, что нам дорого! Своими богопротивными ритуалами он призывал демонов, и только благодаря нашему своевременному вмешательству в нашем городе не разразился настоящий ад! И теперь этот, нет, я не назову его человеком!, этот монстр, будет наказан по заслугам! Приговор – сожжение на костре! И такая же участь ждет всех прочих ведьм и служителей тьмы! Я, Лютер Грингольц, главный инквизитор этого города, властью, возложенной на меня богом и людьми, повелеваю привести приговор в исполнение немедленно!»

Толпа, несомненно, будет настроена против тех, кто попытается спасти «еретика», и упавшего им под ноги просто разорвут. С другой стороны мораль толпы низка, и один единственный огненный шар станет причиной паники. Кольцо оцепления – это обычная городская стража, мораль тоже невысока, если капитан Остер погибнет, то гвардейцы побегут. Архиерей со свитой постараются как можно быстрее покинуть опасное место, и в битве участвовать не намерены. А вот черные братья и святые воины будут воевать всерьез. Партия имеет приличные шансы на победу, а если у нее будет время на подготовку, то и подавляющие. Но вот будет ли она спасть Анри, это вопрос открытый…

После атаки и спасения Анри придется делать ноги очень быстро, и после этого не показываться в людных местах еще много времени. Хотя, учитывая смутность времен, довольно скоро станет не до того, слишком много будет у власти и церкви проблем. Если кто-то попадет в плен, то, после пыток, ему грозит костер.

Post Mortem 30/03/2003

Мощное продвижение по сюжету. Партия выкапывается на поверхность, наблюдает первое знамение, наблюдает некоторые внешние проявления государственного переворота, узнает про Акоста и предстоящую Вторую Варнийскую Компанию. Отправляется в Сарвард, где меняет лабораторный спеллбук на походный и загадочный сапог на ring of protection +1. На выезде из столицы встречают Ульриха и Освальда, общаются. Миртура крестят. Ульрих рассказывает про замок Азур. Дальше Ульрих отправляется добывать корабль, а Освальд – собирать монахов в крестовый поход на Варн. Партия направляется за трэжей и Тором Веллунгом. На первой же ночевке происходит встреча с черной «лошадью» Лори, она убивает казуальную лошадь Лори, после чего Лори безуспешно пытается ее прогнать. В конце концов, Миртур решает уничтожить это демоническое отродье, все кончается тем, что сильно израненная лошадь убегает. Партия движется дальше. Встречается с группой искателей приключений Ворона, расходятся миром только потому, что Воронам не хочется драться. Второе знамение. Несколько дней вынужденного отдыха. Опасные леса, твари. Приход в портовый город, там включается сюжет про сожжение Анри. Лори и Джордж бросаются спасать старого товарища, Миртур долго не может решить, надо ли ему вмешиваться, Миранда тоже не горит желанием спасть Анри. Лори под чарами полета и невидимости пытается срезать Анри с креста, ее замечают, немного бьют, все кончается чарой flame strike и hold person, в результате костер с Анри загорается, а Лори, обездвиженная, пытается сгореть вместе с ним. В последний момент Лори спасает ее «лошадь» Эстрелья, прошедшая третью ступень Погружения, и отрастившая крылья. Спустя несколько секунд Джордж под чарой полета пытается все же вытащить Анри, но и он попадает под действие останавливающего заклинания. Миранда и Миртур кидают несколько

повреждающих чар в местного главного инквизитора, после чего убегают, слившись с толпой, посчитав, что шансов на победу нет. Спустя несколько секунд Джордж обретает контроль над своим телом, оказывается, что это был банальный command, а не hold person. Он разрубает путы Анри и улетает с ним за пределы города, умудрившись по пути поймать только один кинжал. В результате, из-за неслаженных действий, партия была близка к провалу, и, как всегда, ее спасло очередное счастливое стечение обстоятельств. Все кончается на том, что партия разбита на три группы, в первой из которых Миранда и Миртур, во второй Джордж и Анри, а в третьей Лори, которую тащат куда-то далеко в горы. В целом мне понравилось, можно поставить пять с минусом. Только Марина, ~~как всегда, была чем-то недовольна, и постоянно бурчала~~ изредка позволяла себе вставить мягкие критические замечания. А во время церемонии крещения еще и смеялась, сбивая всю атмосферу. Миранда была несколько непоследовательна. Поведение Миртура во время спасения Анри сомнительно.

Post Mortem 06/04/2003

Джордж и спасенный Анри встречаются с Миртуром и Мирандой, Анри решает, что ему хватит приключений, и направляется своим ходом на Тортугу, искать возможность вернуться на Варн. Партия же отправляется разыскивать Лори, которую унесла Черная Лошадь. Встреча с гигантскими жуками заканчивается гибелью лошадей (в который раз!). Партия ищет чего-нибудь необычного, находит башню, немножко трэжи и Mimica внутри. Покупают пони взамен погибших лошадей (на большее нет денег) и направляются к пограничью. Добираются до реки, пока готовят плот, мимо проплывает плот с Лори и эльфами, захватившими ее в плен. Напряженная битва, Лори спасают. Несколько дней отдыха, и партия направляется дальше. Встреча с лепреконом заканчивается для партии довольно печально. Дальше партия успешно минует логово василиска, разбивается с vampiric mist'ами, убивает виверну и поднимается на fly'е к замку. В целом игра была динамичной, и хоть по сюжету продвижений, считай, не было, но четверку вполне можно поставить.

Ребята собираются лезть под землю, однако совершенно к этому не готовы. А Ульрих-то их предупреждал. Ну, посмотрим, как они без факелов, веревок и всего прочего.

Post Mortem 13/04/2003

Как всегда, партия зарылась на ровном месте. Долго охотились, собирали еду и искали травку для гербализма. Потом исследовали замок, нашли mirror of opposition, разбили его, в конце концов. Убили грифона-папашу, завладели большинством трэжи. Ночевали, ночь была беспокойной, Джордж попробовал на ощупь привидение, постарел на четыре года и поседел. Убили кучу всякой нежити, потом полезли в подземный ход и почти померли на банальном black pudding'е. Долго лечились. Потом вернули нетленное тело в часовню, получили ценные зелья. Стали искать вход в подземелья. Долго искали. Час, наверное. Наконец, нашли дырень под крылом дракона, заползли вовнутрь. Осмотрели пару комнат, после чего сессия закончилась. В общем, ничего не успели. Три, максимум.

Развалины замка Азур

Высоко в горах, в территориях, приграничных Эльфийской Автократии, мирно зарастают плющом развалины старого замка. Людские крепости остались позади, до эльфийских еще довольно далеко. Патрули в эти края не заходят, ни эльфийские, ни людские. Во время войны здесь становится жарко, но война, она бывает не так часто, и последние десять лет в приграничье спокойно. Пока же здесь спокойно живут всякие твари, которых давно бы вырезали в более цивилизованных местах, здесь же устроены скрытые бандитские логовища, сюда бегут преступники, как от людей, так и от эльфов. Тут опасно, что и говорить, и по собственной воле в приграничье идут только лихие люди, за которыми, бывает, идут охотники за наградами да искатели приключений, которых в такие места тянет, будто мух на мед. А что замок? А замок стоит скрытно, и так высоко, что очень немногие о нем

знают, да и те, что знают, наведываются к нему нечасто, да и зачем, что интересного в старых развалинах?

История замка Азур

Лет двадцать назад, когда его приключенческая карьера была на самом подъеме, Ульрих с компанией наведался в замок Азур с самой, что ни на есть, благородной целью – убить красного дракона, который поселился в развалинах. Дракон оказался сильнее, чем думалось, и победа далась большой кровью, партийный волшебник отдал богу душу, даже пепла от него толком не осталось, остальные были сильно изранены. Захватив с собой самое ценное из драконьей кучи сокровищ, искатели приключений отправились восвояси, зализывать раны. Потом были другие приключения, и про Азур все забыли, человечья память не держит плохих воспоминаний. Однако же Ульрих до сих пор помнит замок, и помнит то, что другие могли и не заметить, помнит проход вниз, в подземелья, который открылся, когда волшебник промахнулся своей чарой дезинтеграции. Он успел тогда спуститься вниз, и побродил там несколько минут. Внизу обнаружилось обширное подземелье, сохранившееся на удивление хорошо, казалось, что там жили еще совсем недавно. Активировав хитрую ловушку, Ульрих получил арбалетный болт в спину пониже пояса и ретировался. Чтобы никогда не вернуться.

Много лет спустя, разбирая архивы воровской гильдии города Эсперанза, Ульрих наткнулся на документ, проливший немного света на происхождение замка Азур и подземелий под ним. Сам замок был построен около трехсот лет назад, в период относительно крепкого мира между эльфами и людьми, жил там какой-то знатный полуэльф, большой любитель искусств, как художественных, так и магических. Потом началась очередная война, сведений о судьбе замка с тех пор не поступало, можно думать, что он был разрушен, а хозяин его погиб. Как бы там ни было, но около ста лет назад развалины замка были найдены разведчиками гильдии, исследованы и частично разграблены. Вскоре докопались до подземелий, оказалось, что они отлично сохранились. Ввиду скрытного расположения, было решено устроить в этих подземельях сокровищницу гильдии, а со временем перенести туда и основные функции управления. Это и было сделано за последовавшие десять лет. Еще лет двадцать подземелья замка служили штаб-квартирой гильдии, и были несколько расширены за это время. Потом прилетел дракон, решил устроить в замке себе логово. Довольно долго он не замечал присутствия гильдии, гильдию такая ситуация вполне устраивала, дракон обеспечивал дополнительную защиту, люди пользовались подземным ходом, который выходил на поверхность далеко от замка. Заметив же людишек, копошащихся прямо под его сокровищами, дракон расстроился, и, убедившись, что в подземелья ему не прокопаться, решил есть тех, кто выходил наружу или входил вовнутрь. Как это часто бывает с драконами, он был крайне последователен, и выбраться из подземелий стало почти невозможно. Штатный волшебник гильдии эвакуировал наиболее ценных представителей гильдии и часть сокровищ, однако же, на третьей ходке телепортация не удалась, и волшебник погиб, навеки запечатанный в скале. Как раз в это время у гильдии начались большие неприятности с официальными властями, часть членов гильдии погибла, часть была посажена в тюрьмы, а оставшиеся уже и не вспоминали о замке Азур. Прошло несколько лет, в замок наведался Ульрих со своими друзьями и дракон умер. С тех пор прошло еще двадцать лет, что случилось за это время?

В подземельях под замком оставалось около шестидесяти человек, дракон завалил основной выход наружу, и постоянно осматривал окрестности с воздуха. Было решено прокопать новый туннель на поверхность, который бы вышел подальше от глаз дракона. Инструмента и пищи было в достатке, взялись за работу. Буквально через несколько дней кирка одного из работавших пробила стенку туннеля, и исчезла в открывшейся за ней темноте. Замок Азур оказался не так прост, похоже, что под основными подземельями находилось еще одно, до сих пор не открытое. Некоторые тайны лучше бы никогда не были открыты…

Подход к замку

Уже много дней вы скитаетесь по приграничью, и вот, наконец, судя по приметам, вы добрались подножья Шершавой Горы. Дальше путь лежит наверх. Еще день непростого подъема, и вы натыкаетесь на старую дорогу, серпантином поднимающуюся вверх, она заросла каким-то колючим кустарником, но идти по ней все же легче, чем лезть по склону. Еще пара часов и, и вы подбираетесь совсем близко к вершине этого отрога, дорога поворачивает, и, неожиданно, упирается в мощную крепостную стену, оранжевый камень, большие щели, куда ветер нанес пыли, в щелях прижились колючки, сейчас они цветут и одуряющее пряно пахнут. Через минуту становится понятно, что это небольшое укрепление, закрывающее дальнейшую дорогу на плато, открывающееся выше. Тяжелая заржавленная решетка поднята примерно наполовину, от ворот, которые навешены с другой стороны прохода в стене, осталась только одна створка, вторая, расколотая, лежит в зарослях ковыля внутри. Узкая высокая лесенка с плато ведет внутрь одной из башенок укрепления, башенка о трех этажах, деревянные перекрытия в хорошем состоянии, ровно, как и лесенки с этажа на этаж. По вершине стены можно перейти во вторую башенку, точно такую же, как и первую. Внутри только мусор, старые, полуистлевшие обрывки материи, остатки полога с гербом (синий крылатый тигр с мечом в одной лапе и волшебной палочкой в другой), пара стоек с изъеденными ржавчиной мечами да насколько вязанок стрел для баллисты, рассыпающихся от прикосновения. На первом этаже – тяжелый люк, обитый медью, ведет в неглубокий подземный ход. Судя по всему, ход ведет в сторону замка занимающего центр плато.

Собственно, да, за воротами открывается небольшое плато, по краям обрамленное острыми пиками скал. Оно совершенно ровное, без какого-либо уклона, не иначе, как было выровнено человеческой рукой. В центре плато стоит старый замок, сразу же видно, что он сильно пострадал от времени. По плато разбросаны редкие деревья, в большей своей части сухие, еще больше там старых, обгоревших пней. Хозяйственные строения почти все не дожили до этого времени, и сейчас представляют собой просто груды деревянной трухи, только пара каменных строений за замком, кажется, неплохо сохранились.

Наземные строения

Каменное здание с башенкой, судя по всему, было обиталищем части стражи и, вероятно, гауптвахтой. Два этажа, несущие деревянные стены первого этажа подгнили, и часть потолка обвалилась, среди трухи иногда мелькают медные монеты, какие-то пуговицы, пряжки, наконечники стрел и прочая мелочевка. Зато башня сохранилась вполне хорошо, она пронизывает все этажи здания и

возвышается еще на два уровня над ним. В ней же лестница вниз, в подвальное помещение. На третьем и четвертом этаже башни, похоже, жил кто-то из командного состава, по крайней мере, такие богатые койки обычным рядовым иметь не положено. Ничего ценного, похоже, что все вынесли, то ли хозяева, то ли кто-то после них. Пара чуть ржавых копий, сгнившая баллиста на крыше, пара бочонков вина (в одном вино было крепленое, и оно в полном порядке). На первом этаже башни, на полу, старые следы крови, в одном месте в крови отпечаток голой ноги. В подвале несколько небольших комнаток с решетками вместо дверей, все они открыты. Густой запах старой мертвечины. А еще там пара сухих зомби. Когда-то этих кадров оставили умирать в камерах, потом они сотни лет лежали и сохли, и вот, несколько месяцев назад ожили, когда усилилось влияние негативного энергетического уровня. У них наличествуют простейшие инстинкты, в первую очередь – ненависть ко всему живому. Несчастного гнолля, забредшего сюда с месяц назад, они убили, его изуродованные останки валяются где-то в дальнем уголке подвала. 2 zombies. HD3, hp 22, 17. AC 5. Int 1. Thac0 18, 1x1d8+1. XP 120. От гнолля в подвале осталась качественная +1 алебарда и десяток золотых.

Г-образное одноэтажное каменное здание. Судя по всему, здесь была кузня. Здание хорошо сохранилось, внутри несколько комнат, в одной из них стоят две тяжелые наковальни, печь, остов мехов. Ничего сколько-нибудь ценного в этом здании нет.

Замок. Когда-то величественное строение, сейчас он наполовину разрушен. Первое, что бросается глаза, это огромная дыра, в которой когда-то устроил себе логово дракон. На эту дыру приходится одна из несущих угловых башен, так что, фактически, этой четверти замка не существует. Груда обломков и камней навалена вокруг частично расчищенного места, где дракон размещал свою тушу. Сейчас как раз на этой насыпи лежит его метровая голова и грустно смотрит прямо на вход на плато. К голове приделано огромное тело, или, вернее, скелет, обтянутый шкурой. Хорошо видно, что часть шкуры была вырублена и унесена. В самом углу разрушенной части хранились сокровища дракона, над этой частью логова сохранился потолок. Сейчас там осталось очень немного ценного, кто-то явно добрался до этой кучи до вас. Там осталось лишь 9000cp, 800sp, 50gp и 10pp. Все это перемешано, и заросло медной патиной, так что отличить одну монету от другой будет не так просто. Среди всего этого безобразия завалялась пара ценных предметов: ring or protection +2 и potion of extra healing в серебряной коробочке. Дыры, ведущей вниз, не видно. Она обнаруживается под правым крылом бестии, поднять его совсем не просто, удобнее отрубить и оттащить. Внизу – темнота.

Можно исследовать то, что осталось от самого замка.
Ворота сорваны с петель. За ними длинный узкий коридор, бойницы в стенах. Дальше главный зал высотой в два этажа. Мраморные колонны, разбитые статуи, жидкие кустики, пробивающиеся из-под плит пола. Расписывать замок по комнатам не будем, скучно. В целом он похож на все старые, заброшенные крепости. Все давно сгнило, развалилось, заросло пылью и грязью, обрушилось и проржавело насквозь. Однако же, кое-что интересное в замке можно найти:

1) На северо-восточной башне живет **семейство грифонов**. Папаша-грифон AC 3, MV 12 (30 fl), HD 7, hp 40. Thac0 13, 1d4/1d4/2d8. XP 1200. Мамаша-грифон AC 3, MV 12 (30 fl), HD 6, hp 28. Thac0 14, 1d4/1d4/2d6. XP 975. Сын-грифон AC 5, MV 9

(20 fl), HD 4, hp 18. Thac0 16, 1d4/1d4/1d8. XP 270. На лошадей нападут однозначно, с людьми, скорее всего, предпочтут не связываться. В логове можно найти два золотых кольца, золотые наручи, 23 золотых монеты и прочую мелочь. Кроме этого в самом грязном углу валяется заигранная молодым грифоном сумочка, в которой лежат два кусочка incense of meditation и очень красивый, изукрашенный рубинами миридийский крест (1500gp за золото и камни). Этот крест напитался святостью и формирует вокруг себя область защиты от зла (для этого он должен оставаться на одном месте не меньше суток).

2) **Лестница в северо-западной башне** изрядно подгнила, и проломится на уровне 3-его этажа. Те, кто выкинет бросок по ловкости, умудряются уцепиться за остатки лестницы, остальные падают вместе с ней, получая 2d6 повреждений.
3) На третьем этаже северо-западной башни одна **большая комната**, судя по всему, когда-то очень давно в ней жили. Остатки деревянной кровати, неплохо сохранившийся дубовый сундук, внутри какая-то труха, хорошо сохранившийся дубовый стол. На внутренней крышке сундука все еще можно прочесть надпись «Уолдо Пешкинс». Под крышкой стола спрятаны 150 платиновых и 564 золотых монеты. Уолдо был казначеем в Азуре, но погиб за несколько дней до того, как хозяин «удалился от мира». Тогда в замке было неспокойно. Если монеты забирают, то 50% на то, что его призрак навестит вора ближайшей ночью. Ghost of Waldo Peshkins. Полупрозрачная, чуть светящаяся фигура мужчины лет этак 60-и в богатой, но архаичной одежде (широкое жабо, пухлые рукава). На поясе у него большой ключ и маленький кинжал. AC 2, MV 15 (30 fl), HD 7+3, HP 39, thac0 13, 1x2d8 + strength drain (heals one point per day), +1 or better weapon to hit. XP 3000. «Отдайте мои деньги!». Если быстро отдать, то он не будет атаковать, и даже может пообщаться с партией. Есть шансы уговорить его показать место, где он спрятал свою копию ключа от сокровищницы. Иначе он атакует.
4) **Лестница вниз**, капитально заложена кирпичом. Это был спуск в подземелья, его заложили, когда оборудовали штаб-квартиру гильдии.
5) На втором этаже восточной башни еще одна **жилая комната**. Несколько больших столов с мраморными столешницами,
6) **Часовенка.** Высотой в два этажа, неплохо сохранилась. Через два высоких стрельчатых окна на пол падает свет, но по углам темно. На стенах висят тяжелые красные вымпелы с золотым шитьем, на них пасторальные сцены сельской жизни. Алтарь вырезан из целого куска дуба, он почернел от времени, по самому центру идет широкая трещина. Покров расползся и валяется на земле, рядом лежат две древние каменные чаши, видно, что раньше они стояли на алтаре. С каждым шагом вы поднимаете облачка золотистой деревянной трухи. Здесь на удивление приятно пахнет, будто бы до сих пор чувствуется запах благовоний. По виду часовни можно совершенно четко сказать, что она не имеет никакого отношения к миридийцам. Доминирующий в рисунках символ – молот с овитой плющом рукоятью. Ничего ценного здесь нет. Небольшая дверца ведет в келью, видимо, там жил тот, кто заботился о часовне. Среди прочей рухляди можно найти небольшой шкафчик, в котором висят пять серебряных и пять золотых медальонов на цепочках, копирующих символику с вымпелов. Если кто-то озаботится тем, чтобы привести в порядок алтарь и поставить на место чаши, то он почувствует мощный душевный подъем (эффект чары bless) на 24 часа. Кроме того, часовня станет надежным убежищем от всякой нежити, где можно будет спокойно переночевать. Вода, налитая в чаши, обретает свойства святой воды.

7) **Нетленные мощи.** В подвале под тем, что, судя по всему, было кухней, лежит человеческое тело. Оно покрыто пылью и паутиной, и, что самое странное, совершенно цело, запаха разложения не чувствуется. Присмотревшись, можно увидеть, что на одеждах та же символика, что и в храме. Если перевернуть тело, то видно, что в спине у него кинжал, настолько древний, что от него уже мало, что осталось, сплошная ржавчина. В этом подвале чувствуется зло. Если дело происходит ночью, то от тела отделяется полупрозрачная тень, видно, что это тот самый человек. Его лицо искажено страданием, он протягивает к пришедшим руки, явно прося о помощи, все это молча. Возможно, что он явится партии, даже если те не найдут тело. Это будет ночью, и сценарий будет тот же. На самом деле это священник из той самой часовенки, его убили за несколько дней до Исхода. Дело в том, что он был против того, чтобы Хозяин уходил, он искренне верил, что его еще можно спасти. Священника убили те, кто хотел наложить руку на оставшееся от Хозяина богатство, впрочем, они прожили после этого совсем недолго… Останки должно поместить в часовню, только тогда священник сможет вознестись, и именно этого хочет призрак. Однако же, его убийцы неподалеку, они уже триста лет, как стерегут свою жертву. Как только тело пытаются поднять, из углов подвала появляются четыре тени. 4xShadow. AC7, MV12, HD3+3, HP 27, 20, 17, 14. Thac0 17, 1d4+1. Strength drain (for 2d4 turns). +1 or better weapon to hit. XP 420. Если тело все же успешно доставлено в часовенку, то буквально за несколько мгновений оно рассыпается в прах, и дух освобождается. Перед тем, как отбыть куда уж ему положено, он указывает на камень в стене, за которым хранится коробочка с тремя священными напитками (2 x Restoration, 1 x Heal).
8) **Подземный ход.** Ведет в башенку укрепления при входе не плато, заложен тяжелой решеткой. Внутри этого подземного хода живет black pudding. AC6, MV6, HD10, HP 57, Thac0 11, 1x3d8. Dissolves wood and metal, chain mail in 1 round. Immune to acid, cold, and poison. Lightning bolts and blows from weapons divide them into smaller puddings, each able to attack exactly as the original pudding. Fire causes normal damage, as do *magic missiles*. Medium sized. XP 2000.
9) **Проход в никуда.** Этот коридор обрывается в пустоту. Когда-то за ним была спальня хозяина замка, сейчас за ним нет ничего, это, однако, не мешает волшебному стражу и поныне охранять этот проход. «Никто не пройдет», – вот и все, что он говорит. Обсидиановое тело, ржавый пластинчатый доспех, ржавый боевой двуручный топор в руках. Guardian golem. AC -2, MV9, HD 8, HP 45, Thac0 13, 1x1d10+6. ½ damage from slashing weapons. XP 3000.
10) **Секретная комната.** Когда-то эта комната была надежно запрятана в самой глубине замка, но за прошедшие века секретная дверь пришла в негодность, металлические детали съела ржавчина. Любой, идущий по этому коридору имеет 20% заметить выступающий прямоугольник осевшей двери в секретную комнату. Мощным рывком вы распахиваете дверь, за ней открывается совершенно пустая комната, хранящая единственное свое сокровище - Mirror of opposition. Это зеркало в полный человеческий рост в серебряной оправе смотрит прямо на вошедшего. Когда-то оно было прикрыто шелковой тканью, но эта ткань давно уже истлела и сейчас лежит бесформенной кучей на земле. Отражение наливается жизнью и выходит из зеркала точной копией того, кто посмел посмотреть в зеркало. Выходит только с одной целью – убить. Это точная копия, включая все магические предметы. После смерти оригинала или отражения отражение и все скопированные предметы исчезают.

Случайные встречи на плато Азур

Ночью здесь неспокойно. Слишком много погибло людей за все эти годы, да еще и близость к negative material plane… Каждый час ночью бросаем случайные встречи:
1d10:

1-3	Все спокойно.
4	Начинается дождь, молнии, гром, все по полной программе. Да, почти каждую ночь над замком Азур висит тяжелая туча, такое вот несчастное место.
5	Беспокоящий звук (скрежет когтей или костей, отдаленный плач, жалобные крики).
6	Громкий звук будит партию (крики агонии, оглушающее, низкое, дрожащее тяжелое дыхание, скрежет драконьих когтей по камням).
7	Безобидная некорпореальная андедь. Скорее всего, просто беспорядочно мечущиеся тени, противоестественный холод.
8	Skeletons! 2d6 скелетов обретают «жизнь» учуяв живое мясо поблизости.
9	Zombies! 2d6 зомби обретают «жизнь» учуяв живое мясо поблизости.
10	Что-то больше. Roll 1d6.

1d6:

1	1d4 shadows. AC7, MV12, HD3+3. Thac0 17, 1d4+1. Strength drain (for 2d4 turns). +1 or better weapon to hit. XP 420.
2	Wight. AC5, MV12, HD4+2, HP 25, thac0 15, 1d4. Energy drain (1 experience level). Hit only by silver or +1 weapon. Hates light. XP 1400.
3	Wraith. AC4, MV12, HD5+3, HP 33, thac0 15, 1d6. Energy drain (1 experience level). Hit only by silver or +1 weapon. XP 2000.
4	1d3 juju zombies. AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 1x3d4. Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975.
5	Ghast and 1d6 ghouls. Ghast AC4, MV15, HD4, thac0 17, 1d4/1d4/1d8. Rotting stench (10`) causes -2 to hit unless save is made. Touch causes paralysis for 4+1d6 rounds unless save is made. XP 650. Ghoul AC6, MV9, HD2, thac0 19, 1d3/1d3/1d6. Touch causes paralysis for 2+1d6 rounds unless save is made. XP 175.
6	DM's choice :)

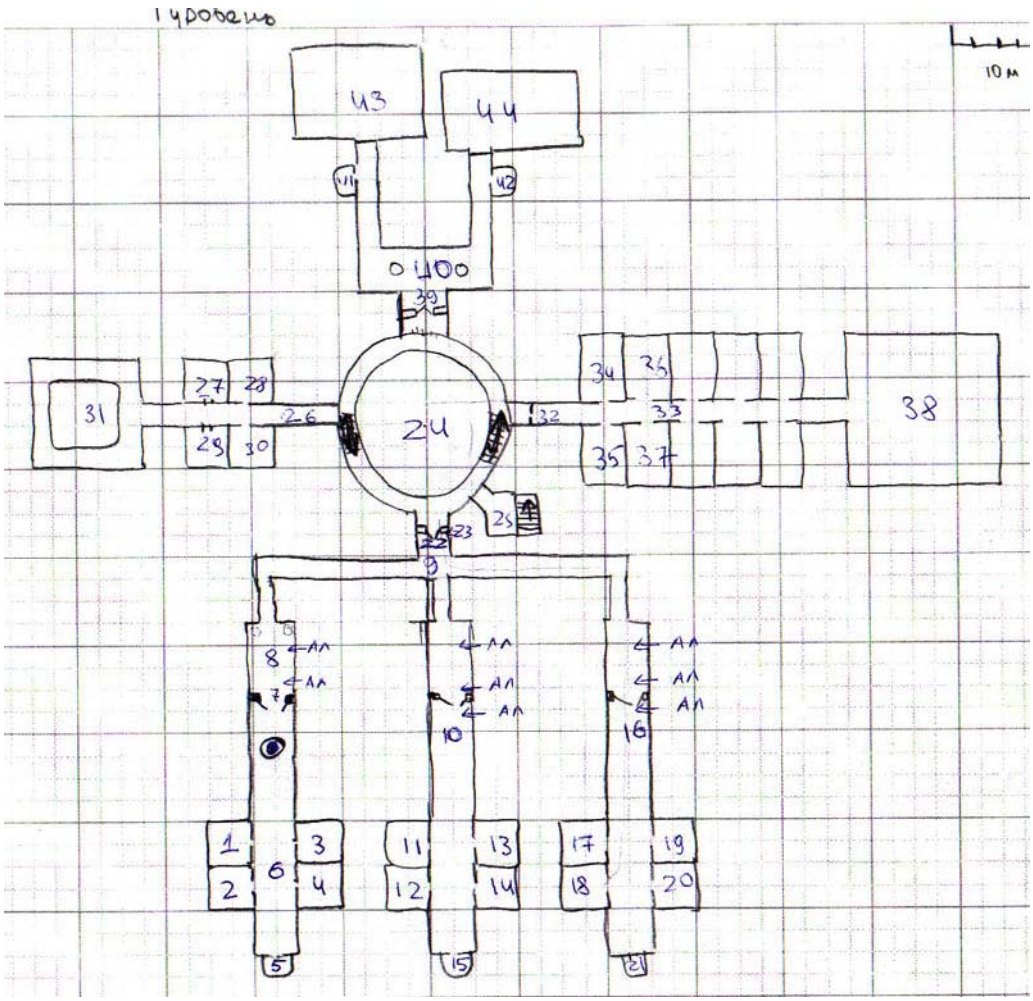
Днем на поверхности относительно безопасно. Дважды кидаем d20, утром и вечером.
1d20

1-10	Все спокойно.
11	В небе над партией кружит стая каких-то странных птиц, они дико пронзительно орут и накручивают круги. Еще немного, и они атакуют. Это Кровавые Ястребы! Их d12+3, AC 7, HD 1+1, thac0 19, 1d4/1d4/1d6, XP 120.
12	В небе кружит гигантский орел (размах крыльев 10 метров). Он нападет только в том случае, если кто-то уйдет подальше от основной партии или как-то иначе подставится. Он постарается схватить и побыстрее унести свою жертву. AC7, MV3 (fl48), thac0 17, 1d6/1d6/2d6. XP 420.
13	2d4 грифонов. AC 3, MV 12 (30 fl), HD 7. Thac0 13, 1d4/1d4/2d8. XP 1200. Устоять перед вкусным лошадиным мясом точно не смогут, а людей могут и

	не тронуть.
14	Виверна (wyvern) накручивает круги над замком. Надо отметить, что местные виверны ведут дневной образ жизни. Если будет голодная (50%/50%), то нападет. AC3, MV6(fl 24), HD 7+7, thac0 13, 2d8/1d6. Poisoned sting, save vs. poison or die. Can dive, 2 attacks for 1d6, if any of these hit, then victim is snatched and lifted in the air. XP 4000.
15	Гигантский шмель. AC5, FL 24, HD6+4, thac0 13, 1d6 (poison, save with -2 or take additional 1d6 damage). XP 650.
16	Дождь.
17	Мощный ветер.
18	Камнепад неподалеку.
19	Снегопад. С ближайшей вершины нанесло, не иначе.
20	Вариант сработает только в том случае, если партия в Азуре уже несколько дней, иначе перекидываем. Живущая на соседнем плато семья огров-магов заметила, что в Азуре кто-то «завелся» и пришла подчистить свою территорию. К людям они относятся крайне недоброжелательно. Светло-голубая кожа, небольшие белые рожки, зеленая шевелюра, 3 метра ростом, ориентальные одежда и доспехи. AC4, MV 9 (FL15), HD5+2, HP 28, 34. Thac0 15, 1x1d12 (нагината). Regenerates 1hp/round. Very intelligent! Magical abilities: fly, invisibility, darkness 10`, polymorph self. Once per day: cone of cold (8d8, save for half), charm person, sleep, gaseous form. XP 2000.

Подземные уровни

<u>Первый подземный уровень:</u>



0. Выход на поверхность. Четырехугольная в сечении дыра четырех метров глубиной идет в сплошной скальной породе, и оканчивается в широком коридоре. Коридор высотой около четырех метров, так что падать придется восемь метров. Под дырой на полу коридора грязные потеки, если присмотреться, то в грязи видны многочисленные странные следы – круглые, идущие с шагом в 3-4 сантиметра (это следы стаи creeping claw). Странно, но пол удивительно чистый для такого древнего подземелья, даже пыли почти нет. С одной стороны коридор упирается в мощные дубовые двери, обитые медью, с другой идет ряд дверей, теряющихся в темноте. В этой части подземелья расположены комнаты для важных гостей и прочих значительных персон, прибывших в штаб-квартиру на время.
1. Тяжелая деревянная дверь, медная ручка, скважина для ключа. Дверь чуть приоткрыта. На 2/3 высоты к ней привинчена медная пластина, на которой выгравировано имя – «Егор Далёкий»[8]. Чуть ниже на двери мелом выведено - «весь вышел». За дверь открывается комната примерно 5х5 метров, в ней

[8] Здесь и в дальнейшим все эти таблички и прочая появились благодаря усилиям главного дворецкого гильдии, невероятно задвинутого на порядке, так что даже временным посетителям делались такие вот таблички. Собственно, дворецкий до сих пор присматривает за подземельями…

роскошная кровать, она аккуратно застелена, ни единой складки, только вот пылью покрылась; у стены сундук, мишень для метания кинжалов, стойка для доспеха и стойка для оружия; стол и стул. В сундуке хранится аккуратно свернутая, тщательно промазанная маслом кольчуга, клепаный кожаный доспех, отличный набор по уходу за оружием и запас мужской одежды большого размера. Стойка для доспеха пуста, в оружейной стойке стоят двуручный меч, алебарда и двуручный топор. Все это хорошей ковки, но совершенно обычное по качествам. Прямо на столешнице выведено «*мне не страшно*», рука писавшего явно дрожала, рядом на столе лежит перо. Тридцать лет тому назад Егор Далекий надел свой доспех, взял меч, и пошел на нижние уровни разведать, что же там на самом деле происходит. Он не вернулся. Но партия с ним еще встретится…

2. Точно такая же дверь, табличка «Александр Жнец». Мелом снизу приписано «с ним покончено, будь осторожнее, он в зеркальном холле». Дверь заперта на ключ. Она достаточно прочная (open doors с -4). За дверью открывается почти такая же, как и у Егора, комната. Всю стену занимает богатый ковер с какой-то батальной сценой. На ковре аккуратно висят три арбалета, видно, что четвертый крюк пуст. Под арбалетами висят две плоские серебряные коробки, видно, что еще два места пустуют. Два арбалета просто очень хорошего качества (один +1 to hit, другой +1 to damage), третий очень странный, у него ложе под три болта (три болта за раз, но каждый с -4 to hit). Тетивы сняты, аккуратно свернуты, лежат в сундуке. В коробках аккуратнейшим образом упаковано по 10 арбалетных болтов, каждый завернут в кусок бархата. В первой коробке у болтов красные острия (+1d6 fire damage), во второй – синие (+1d6 cold damage). На столе лежит частично исписанный свиток бумаги. «*Не повезло нам с чародеем. Сука, ведь себя угробил, а заодно, считай, и нас всех. Интересно, кто это орал сейчас? Хотя нет, совсем не интересно. Утверждают, что Келлиг кончился. Без него все развалится. Хотя чему разваливаться? Все, надоело, скучно. Раз два три четыре пять, Жнец идет искать*». Жнец ушел «искать» спустя сутки после Егора, не выдержав неизвестности. Он нашел.
3. Точно такая же дверь, табличка «Валерия Синь». Мелом снизу приписано «милая и пушистая», и чуть ниже «не беспокоить». Дверь не заперта. Тот, кто открывает дверь, кидает wis check с -4, если да, то успевает заметить арбалет, смотрящий ему прямо в грудь. Дальше dex check, успел ли отпрыгнуть. Иначе получает болт на 1d6+2 повреждений. Первое, что обращает на себя внимание – это тело, висящее в воздухе. Его шею охватывает веревка, привязанная к крюку в потолке. Судя по одежде, это женщина, судя по росту, халфлинг. Ее тело ссохлось, скрюченные руки все еще держатся за шею. На шее видно бриллиантовое колье (500gp). Лицо ужасно, оно серо-коричневое, все в складках, а глаза, кажется, подмигивают. Розовое платьице с кружевами кажется здесь совсем неуместным… Под ногами – опрокинутая табуретка. Около кровати стоит изящный столик со всякими косметическими средствами, там же лежит кусок мела. На спинке кровати висит перевязь с коротким мечом (magical, +2) и длинный черный плащ с капюшоном. Перед дверью стоит небольшой шкаф, к нему приделан арбалет. Внутри шкафа несколько симпатичных платьиц, в выдвижном шкафчике лежит жемчужное ожерелье и 200 золотых монет. Именно Валерия писала мелом на дверях и стенах. Именно Валерия продержалась дольше всех. Но, в конце концов, и она не выдержала, ей стало очевидно, что

выхода нет, так что она переоделась в свое лучшее платье, заготовила последний сюрприз гостям и повесилась. Чувство юмора ей так и не изменило.

4. Точно такая же дверь, табличка «Юлия Хмель». Приписка мелом «пропала с концами». Дверь заперта (open doors с -4). Внутри, как положено, роскошная кровать, шкаф с кучей одежды, однако никаких признаков оружия. На столе лежит книга, она заложена закладкой примерно посередине. На первой странице название - «Семь искушений дона Ансельма». Содержание в меру неприличное. В одном из ящиков стола лежит шкатулка, в которой лежат две серебряные и две золотые цепочки, пара кулонов, несколько колец, один перстень с небольшим изумрудом. Все вместе примерно на 190gp. Юлия была на нижних уровнях, когда старые уровни были распечатаны. Забавы с молодыми учениками закончились не так, как ожидалось.
5. Эта дверь находится в самом конце коридора. Она приоткрыта, и, подойдя к ней достаточно близко, можно заметить, что из щели, из темноты, на вас смотрит чей-то белый, блестящий глаз. Когда вы подходите совсем близко, становится понятно, почему этот некто не отвечал – фарфоровый глаз стоит на подставке из гнутой медной проволоки и пялится в темноту. На двери табличка «Тас-Фан-Чу». За дверью небольшая комнатка с узкой кроватью, целой стойкой швабр, ведер и щеток. Тут же стопка умывальных тазов и кувшинов для воды. В шкафу стопка свежего постельного белья и полотенец. Учитывая то, что шкаф был закрыт, они до сих пор совершенно чистые. В самом центре комнаты, на полу, валяется белое полотенце. На нем кровавый отпечаток лица, на месте правого глаза крови запеклось больше всего. Надо отметить, что крысы его не съели. Да и вообще, как-то не видно здесь крыс (crawling claws всех передушили).
6. Сам коридор. Около сорока метров в длину, упирается в тяжелые двери.
7. Тяжелые дубовые двери, обитые медью. Такие голыми руками не возьмешь. Впрочем, это и не потребуется. Двери закрываются ключ и на засов изнутри. Засов (деревянный брус сантиметров 10 в толщину) сейчас вынут из пазов и прислонен к стене. Тут же на земле валяется арбалетный болт со следами крови на нем. В стене обнаруживается дырочка, откуда этот болт, вероятно, вылетел. Именно до этого места дошел Ульрих. Он успел снять засов, но не успел пройти дальше.
8. За дверьми широкий коридор продолжается. В нем стоят несколько стульев и круглый стол. На столе стоит изукрашенный золотой кубок (40gp) и веером рассыпана колода карт. В кубке видны следы чего-то красного, давно высохшего. На столе нет пыли, будто бы его недавно вытирали. По ночам сюда приходят две тени, пытаются доиграть свою игру. Бесконечную игру. 2 shadows. AC7, MV12, HD3+3. HP 18, 18 Thac0 17, 1d4+1. Strength drain (for 2d4 turns). +1 or better weapon to hit. XP 420. Дальше коридор резко сужается, примерно до двух метров. По пути есть шансы наступить на две плиты, активирующие арбалеты в стенах. Стрелы из ловушек летят с thac0 10, 1d8+3 damage[9].
9. Длинный коридор, в которых выходят все три гостевых крыла. Высокий проход в центре ведет к Круглой Зале.
10. Точно такой же длинный коридор, как и 6. Только нет стульев и стола с картами.

---

[9] Такого типа ловушки были понатыканы по подземелью уже во времена Гильдии, в процессе штатного улучшения защищенности помещений. По большому счету это делалось для галочки, была поставлена задача устроить определенное количество ловушек, и они были устроены.

11. Остатки двери висят на петлях, судя по всему, дверь была разбита сильнейшим ударом (подумав, понимаете, что били изнутри). На табличке имя – «Микула Козлюк». На стене мелом нарисована стрелка, указывающая на дверь, и подпись – «далеко не утек». Внутри все порушено, кто-то очень неслабо бушевал. В груде щепок обнаруживается тяжелый боевой молот. Ничего больше ценного тут не видно. Микула сперва пытался драться с тенями, но, убедившись, что ничего с ними сделать не может, в ужасе бежал. Убежал он действительно недалеко – до Круглой Залы, где кувырнулся через оградку и сломал себе шею.
12. Дверь, табличка «Мустафа Гасим». Дверь заперта, (open doors с -4). Надпись мелом «и гасима загасили» зачеркнута, ниже подпись «нет, слышали его на четвертом». Внутри все стены в коврах, вместо кровати на полу лежит жесткий матрац. Шелковые одеяла, пуфик в ногах, все еще ощутимый запах сандала и благовоний. На ковре висят два перекрещенных скимитара (+1q) и круглый щит. В сундуке обнаруживается куча шелковой одежды, золотые украшения (100gp), potion of healing, scroll of flame arrow (записан на 10-ом уровне, две стрелы) в небольшом тубусе из слоновой кости и ring of magic missiles (2 заряда, 5 лучей). На полу лежит полный комплект одежды, перед ним в пол воткнут красивый меч, в рукояти большой прозрачный камень (меч имеет сугубо художественную ценность (500gp), драться им тяжело). Мустафа, в некотором роде, спасся. Он несколько недель медитировал, после чего потерял материальность, частично провалившись в эфир. Однако он не смог выйти за пределы подземелья, так что он до сих пор гуляет по коридорам, обретая по ночам частичную материальность.
13. Дверь, табличка «Рейвен Кроу». Дверь заперта, (open doors с -4). Мелом на двери нарисован большой вопросительный знак. Внутри все довольно обычно, никакого оружия нет. Зато резные шкафчики, изящная, и какая-то странная одежда, книги на незнакомом языке (эльфийском). Рэйвен – полуэльф-блэйдсингер, изящное существо, благоговейно любящее эльфов. При этом путь в Автократию ему заказан, там полуэльфов не любят. Его, как эксперта, позвали вниз сразу же после того, как открылся новый проход. Внизу он и остался. Валерия про него ничего узнать не смогла.
14. Дверь, табличка «Финч Бэллоуз». Дверь заперта, причем замок явно отличается от остальных, да и сама дверь усилена (open doors с -7, OL -25%). Мелом на двери нарисована веселая рожица, пускающая пузыри, и подпись «буль-буль». Внутри комнаты обычный набор мебели, вся одежда в шкафах сделана как будто бы на мальчика лет 12-и. Зато стол огромен, он весь завален всяким металлическим хламом и инструментом, среди которого валяется приличный комплект отмычек. Среди прочих бутылочек на столе стоит sovereign glue (1 доза) и oil of slipperiness (2 дозы). Найти их получится только с помощью detect magic, так как среди сотни с лишним бутылочек они совершенно неотличимы. Кроме этого там стоит бутылочка с oil of fiery burning (алхимической природы, на магию не светится, 5d6 как только соприкасается с воздухом) и флакон smoke powder (примерно литр, 15d2 если поджечь). В шкафу висит клепаный кожаный доспех, тоже сделанный на рост ребенка. Финч – гном, и, как большинство гномов, невероятно уверен в себе. Был. Как только он услышал, что снизу случилось что-то интересное, он сразу же забросил свои опыты по производству взрывчатки для ускорения проходки туннеля, нацепил кольчугу, взял, что под руку попалось, и отправился изучать вопрос. Сейчас он плавает в фонтане на 2-ом уровне, плавает

кругами, неутомимо двигая руками. Именно так, как и положено плавать зомби. По дну.

15. Дверь, табличка «Сунь-Фас-Чу». Дверь заперта, (open doors с -4). Внутри аккуратная клетушка с хозяйственными принадлежностями. На койке лежит мумифицированное тело обитателя, завернутое в простыню. Сунь-Фас-Чу так и не рискнул выйти наружу и умер от жажды.
16. Точно такой же длинный коридор, как и 6. Только нет стульев и стола с картами. Вообще, в этой части подземелья пол меньше истерт, вообще такое ощущение, что пользовались этими помещениями реже. По полу тянется длинный грязный след, как будто бы что-то тащили. С одной стороны он ведет в проход к Круглой Зале, с другой стороны заходит в дверь 18.
17. Дверь, табличка «Гош Хип». Мелом подписано «докопался». Дверь заперта, (open doors с -4). Внутри стоит простая деревянная кровать, застеленная грубой серой простыней и прикрытая шерстяным одеялом, мощный сундук и стойка для доспеха, на которой сейчас висит пластинчатый доспех (+1q), сработанный, без сомнения, на дварфа. В сундуке лежит мифриловая кольчуга (+1q) (это вам не Варнийская ковка, когда кольчуга полностью из мифрила, здесь его максимум треть) легкий арбалет и 10 болтов к нему. Гош руководил раскопками, и именно его кирка пробила первую дыру в старое подземелье. Он же первый вошел внутрь, все же видит в темноте, да и опыта с подземельями у него побольше. Он довольно далеко успел зайти, прежде чем обитатели успели расчухать, что к чему, и даже некоторое время успешно отбивался. В результате он просто умер, успешно отбыв в Вальгаллу, так что встретить нам предстоит только его мертвое, разложившееся тело.
18. Дверь широко распахнута, любопытному взору открывается неприглядное зрелище внутри. Снаружи к двери привинчена стандартная табличка, на ней имя – «Максим Везерспун». Сбоку на стене приписка – «ползает, жалко». Первое, что обращает на себя внимание в этой комнате, это изрубленные останки чего-то, напоминающего мумию небольшого медведя. Вся комната забрызгана кровью, черные капли россыпью покрывают простыни и зеркало, висящее на стене. К полу прилипло несколько засохших ошметков того, что когда-то было человеческими внутренностями. Черный, грязный след начинается как раз из центра комнаты, неподалеку от изрубленного усохшего тела. В ящике стола лежит мешочек с 23gp и 54sp, potion of plant control, potion of fly (delusion). К Максиму в гости зашел один из juju zombies Хозяина; это был своеобразный зомби, материала для работы под землей не было, так что ему приходилось доставать то живое, что было в пределах досягаемости магии. И этот зомби был сделан из молодого медведя. Максим отмахался, но сам был смертельно ранен в процессе. Уже еле живой, он отправился спасать свою возлюбленную Марго, жившую на четвертом уровне. Так он полз, теряя внутренности, и, наконец, дополз. На пороге умер, не перенеся того, что увидел. Так он теперь и ползает, дорога у него занимает два полных дня. Приползает к тому, во что превратилась возлюбленная, пугается, и возвращается обратно. Потом ползет спасать ее опять. И каждые 48 часов по подземелью разносится дикий, полный боли вопль баньши. На поясе того полусгнившего, высохшего тела, волочащего за собой высохшие веревки кишок, до сих пор висят ножны, в которых надежно хранится длинный меч «ящерка» +1m, +5 vs. reptiles.
19. Дверь заперта. Табличка без надписи. Внутри комнаты мебель в чехлах.

20. Дверь заперта. Табличка без надписи. Внутри комнаты мебель в чехлах.
21. Дверь, табличка «Хунь-Мань-Чу». Дверь заперта, (open doors с -4). Внутри идеальный порядок, на столе лежит небольшой лист бумаги, на котором кистью нарисован иероглиф. Его линии безупречны. Рядом на столе лежит длинная шелковая лента. В мусорном ведре под столом лежат еще двадцать таких иероглифов, первый ни на что не похож, последний почти совершенен. Хунь был стар и мудр, но, увидев, что случилось с Максимом, даже он испугался. Восстановив свою смелость, он осознал, что его бусидо состоит в том, чтобы помочь хозяину, если тот в этом нуждается, что представлялось очень вероятным, учитывая обстоятельства. Хозяином он считал господина главного дворецкого. Так что он вытащил из шкафа свою старую катану, собрался с Ки и отправился в неизвестность.
22. Pit trap. Партия подходит к высокой двустворчатой двери, явно ведущей вглубь подземелья. И тут одна из плит пола исчезает. Это происходит мгновенно, без каких либо предупреждающих звуков. У жертвы есть только очень небольшие шансы ухватиться за край открывшейся дыры (dex check с -10). Если этот бросок запорот, то остальная партия ошарашено наблюдает, как их товарищ проваливается прямо в пол. Ловушка закрывается сразу же за жертвой, и автоматически взведется через 24 часа. Это чудо сохранилось еще с тех времен, когда Хозяин использовал это подземелье в обыденной жизни. Эта ловушка была одной из его любимых шуток. Под дырой в полу начинается пологий, но очень сколький коридор, по которому жертва скатывается прямо в приемную к Хозяину. Это совершенно безопасно. Гильдия с радостью переоборудовала эту ловушку для своих нужд.
23. Высокая, двустворчатая дверь. Она открыта ровно настолько, чтобы в нее мог пройти один человек. По полу в проход тянется черная полоса, как будто бы кто-то тащил здесь что-то грязное. Дверь закрывается на засов со стороны гостевых комнат, кроме этого в нее врезан замок, которой можно закрыть с обоих сторон.
24. Круглая Зала. Здесь темно, как и в большей части подземелья, так что свет факелов (волшебных источников света) вырывает из тьмы только часть открывшегося пространства. Зала действительно круглая, около 20 метров диаметром. По периметру идет проход, примерно трех метров шириной, ограниченный невысокой каменной оградкой. За оградкой провал, он занимает всю центральную часть залы, свет не достигает его дня. Собственно, зала представляет собой высокий цилиндр, к внутренней поверхности которого прилеплены три уровня круговых дорожек и лестниц, соединяющих эти уровни. Между уровнями примерно десять метров. На потолке висит огромная люстра, собранная из тысяч кристаллов горного хрусталя. Грязный след уползает вниз по правой лестнице. Эта зала находится в центре жилой части подземелья, соединяет уровни и обеспечивает удобное сообщение. В круговом проходе стоят стулья и несколько круглых столов, на некоторых до сих пор стоят приборы (серебряные, между прочим) с остатками пищи. На первом же обследованном столе обнаруживается листок бумаги, на котором пытались (безуспешно) срифмовать несколько строк – «если снизу ждет беда, а вверху еще одна, что нам делать, мать их так, если только …». Зачеркнуто. Дальше еще одна попытка – «если жопа нам пришла, да еще и не одна, то не надо ль нам соснуть, кокаинчику нюхнуть?». Это получилось немногим лучше. Дальше идет просто несколько строчек, похоже, что автор пытался собраться с мыслями – «Наверх пути нет.

Вниз страшно. Что там старый хадерач болтал о могуществе, которое нам и не снилось? Белфаст – сука. Кажется, мне конец!».

25. Очередная тяжелая, хорошо укрепленная дверь, на сей раз запертая на ключ. За ней квадратная комната с лестницей наверх. Впрочем, ход наверх тщательно заложен кирпичом, заложен накрепко. На стенке нарисована руна, чем-то напоминающая букву «Н», она светится бледно-зеленым светом. Вообще это основная лестница на поверхность, она была заложена гильдией, когда убежище было обустроено. Руна обеспечивает сохранность и непроницаемость преграды.
26. Длинный коридор, четыре двери, по две справа и слева, и полусгнивший полог в торце. За пологом открывается зала с бассейном, за дверьми роскошные уборные. Следует отметить, что в стенах укрыты довольно широкие туннели, по которым можно пробраться до подземной речки, откуда и берется вода. Потребуется довольно много долбить, однако ж.
27. Такого роскошного места для отправления естественных потребностей вы еще не видели. Это комната примерно пять на пять, вся отделанная мрамором, с небольшим бассейном с проточной водой, серебряным очком и зеркалом во всю стену. Что странно, зеркало мутное, и в нем ничего толком не отражается. Даже кажется, что там что-то движется внутри, какая-то тень. Если долго на него смотреть, то тень начинает сгущаться, и, спустя минуту, из зеркала, растягивая его, как резину, выныривает рука, которая пытается схватить несчастную жертву. У руки thac0 15 и Str 16. Схватив, пытается затащить внутрь зеркала. Попавшие в зеркало персонажи отчетливо видны, как фигуры на поверхности зеркала, но постепенно начинают растворяться и теряться в глубине зеркала. Если зеркало разбито, то все находящиеся внутри погибают (выкинувшие бросок от смерти вываливаются в обычный мир, получив 4d6 единиц повреждения). Однако разбить его непросто, для этого потребуется удар чем-то вроде боевого молота, который нанесет не меньше 10 единиц повреждения. Если убедить засосанного в зеркало персонажа (а у него остается только одно желание – затащить в зеркало кого-то еще) высунуть руку наружу, то можно попытаться вытащить его наружу всего целиком. Первичного обитателя вытащить из зеркала нельзя, в самый последний момент зеркало лопнет.
28. Как 27, только обычное зеркало.
29. Как 27, только обычное зеркало.
30. Как 27, только в бассейне лежит аккуратный, белый человеческий скелет, скорее всего, женский.
31. Большую часть этой комнаты занимает бассейн, он примерно в метр глубиной и 10 на 10 метров размером. Сейчас воды там осталось около половины, она жутко воняет, сквозь нее ничего не видно, настолько она загнила. В центре бассейна плавает хрустальная тонкостенная чаша, внутри нее лежит мумифицированная рука (левая). На указательном пальце руки кольцо (ring of water walking). Под водой того, кто попробует достать чашу, поджидают шесть злобных мертвяков, очень с виду свежих, с толстыми, распухшими, бледными конечностями и белесыми глазами. Статсы, как у лацедонов. 6 x evil drowned dead. AC6, MV6 (SW9), HD2, HP 13, 13, 13, 12, 12, 12. Thac0 19, 1d3/1d3/1d6. Save vs. paralysis or become rigid for 2+1d6 rounds. XP 175.
32. Мощная дверь. Открыта, засов валяется неподалеку. На наружной поверхности видны следы того, что ее рубили топором. Без особого успеха.

33. Длинный коридор, по пять дверей с каждой стороны, еще одна в торце коридора. Эта часть подземелья использовалась штатно расквартированными оперативными работниками. Все они были согнаны на нижние уровни сразу же после первых инцидентов, и все без исключения полегли. Капитан протянул несколько дольше, но через несколько дней за ним пришли его собственные солдаты. Мертвые.
34. Оружейная. Медная табличка «оружейная». Тяжелая металлическая дверь, заперта (вышибить нет шансов, три замка, так что одного knock'a не хватит, на верхнем замке (-15% OL) ловушка – отравленная игла, dex check, save vs. poison or be paralyzed for 1d4 days). Внутри 15 длинных мечей, 10 кольчуг, 10 легких арбалетов, 5 тяжелых арбалетов, 500 легких болтов, 200 тяжелых, 10 средних щитов, 5 potions of healing, масса перевязочного материала.
35. Комната капитана. Табличка «капитан». Подпись мелом – «геройски погиб на своем посту». Дверь распахнута, внутри койка, несколько шкафов со всякой бухгалтерией, стол и растерзанные останки капитана. На столе лежит журнал, поверх него – перо. Это список личного состава, всего 24 имени. Напротив каждого стоит пометка о гибели. Все погибли за 4 дня, начиная с 2 января 1621 года. Из общего ряда ровных строчек выделяется одна, корявая и смазанная. Напротив имени капитан Шелдон написано одно слово «сдох». На поясе изуродованного трупа капитана (высохшего, а не сгнившего, как и почти все тела здесь) висит связка ключей (ключи от собственной комнаты, оружейной, комнат солдат и тренировочной). На капитане остатки кирасы (magical +1, но сильно повреждена), неподалеку валяется меч (+1q).
36. Дверь не заперта. Табличка «секция А». Комната солдат, всего 10 коек, в два яруса. Сундучки в ногах каждой койки. Все койки идеально заправлены, на них нет ни пылинки. На стуле около входа сидит сержант Рассел, подтянутый и аккуратный, насколько уж это возможно для зомби. *«Честь имею, капрал Рассел!»*. Он в доспехе, кираса блестит, на поясе висит боевой топор. *«За время моего дежурства происшествий места не имело, сэр!»*. Он уверен, что солдаты спят, что капитан занят, но в остальном от него нет никакого толка, он знает только, что на нижних уровнях происходит что-то не то, и первый взвод отправили разобраться, выдав боевое оружие. Если партия займется мародерством, то он атакует без предупреждения. Взлом оружейной комнаты к мародерству относится. Corporal Russell. AC 2, HD 4, HP 29. Thac0 15, 1.5 x 1d8+3. XP 420.
37. Все секции казармы заперты и пусты, личные вещи солдат на месте, но ничего ценного там нет.
38. Дверь, табличка «тренировочная комната». Заперта (open doors -4). Внутри то, что и положено – мишени, куклы для отработки ударов, деревянные мечи. В самом углу комнаты дрожит маленькая фигурка, и вы слышите всхлипы «я спрятался, я спрятался, меня не видно». Действительно, через фигурку просвечивает стена… Если показать, что её на самом деле видно, то она вскрикивает и с хлопком исчезает.
39. Очередные двери, на сей раз изукрашенные фигурными медными накладками. Широко распахнуты. Рядом на стене мелом выведено «стерегут, осторожнее».
40. Зала, разветвляющаяся на два прохода. На полу валяются изрубленные останки нескольких зомби и скелетов. Две колонны подирают потолок. 2 x Caryatid column. AC 2. HP 20, 20. Thac0 16, 2x1d8 (sword). ½ damage from non magical weapon, magical weapon pluses do not apply. 25% weapon will be broken on

successful hit (-5% per weapon plus). XP 975. «пароль». Если ответ не тот, что ожидается («закрой хлебало»), то они атакуют, не пропуская дальше. В Круглую Залу не выходят.

41. Комнатка личного слуги старейшины гильдии. Табличка «Жан-Пу-Чу». Закрыта. На столе лежит лист бумаги «не забыть захватить любимый плащ господина, он будет сердиться».
42. Комнатка личного слуги женщины старейшины гильдии. Табличка «Чир-Фун-Чу». Дверь открыта, на стенке висит мишень для дротиков, на нее приделано замечательно качественное изображение какого-то мужчины с завитыми усами. Похоже, что просто выдран кусок из картины.
43. Мощная, хорошо укрепленная дверь. Без таблички. Заперта. Скважина. Это комната старейшины гильдии Джузеппе Маркони. Дверь абсолютно надежна, может быть открыта только соответствующим ключом, который сейчас висит на поясе слуги по имени Жан-Пу-Чу. Слуга бродит где-то на нижних уровнях, смотри в случайных встречах. Внутри все роскошно до безобразия, но видно, что все ценное забрали. Дело в том, что старейшина успешно отбыл первым телепортом, и все ценное забрал с собой. Ну, не все, на самом деле. Он забыл свой любимый плащ, который так и висит в шкафу с десятком других плащей. Этот плащ – Cloak of Displacement. Все не так просто, так как рядом с ним висит еще одни плащ, тоже волшебный. Это Cloak of Strangulation. Предмет, понятно, проклятый, снять его можно только через remove curse, и сам он сжимает свою жертву, затрудняя дыхание и движение (-4 to hit, cannot run at all) (мама, кофточка меня душит!). Одна из картин на стене изуродована – у человека, изображенного на этом портрете, вырезано лицо.
44. Мощная, хорошо укрепленная дверь. Без таблички. Заперта. Скважина. Это комната женщины старейшины гильдии. Внутри полно платьев и бижутерии, но все ценное опять же отсутствует (женщина отбыла в ту же ходку). В шкафчике завалялось золотое кольцо с бриллиантом (800gp).

Общее по этажу:

- ✓ Все помещения освещались зачарованными чарой nearly continuous light мраморными полусферами. За прошедшее время чары выветрились, так что света нигде нет. Партия может долго гадать, что же это за загадочные полусферы разбросаны там и сям по подземелью.
- ✓ Ловушки были активированы неугомонным Главным Дворецким, который отлично запомнил, что в случае угрозы Гильдии он обязан это сделать.
- ✓ Вообще этот этаж спокоен, ничто партии не угрожает. Пока. Пусть они почувствуют загадку, пусть покопаются, попытаются что-то понять. Со временем, когда партия растревожит подземелье, Валерия вылезет из своей петли и закроет все двери, так что наружу выбраться будет непросто.
- ✓ Несколько раз на грани видимости чувствуется какое-то движение, слышен топоток, похоже, что это крысы. На самом-то деле это вовсе не крысы, это crawling claws бродят, слушают и выжидают.

Случайные встречи по этажу:

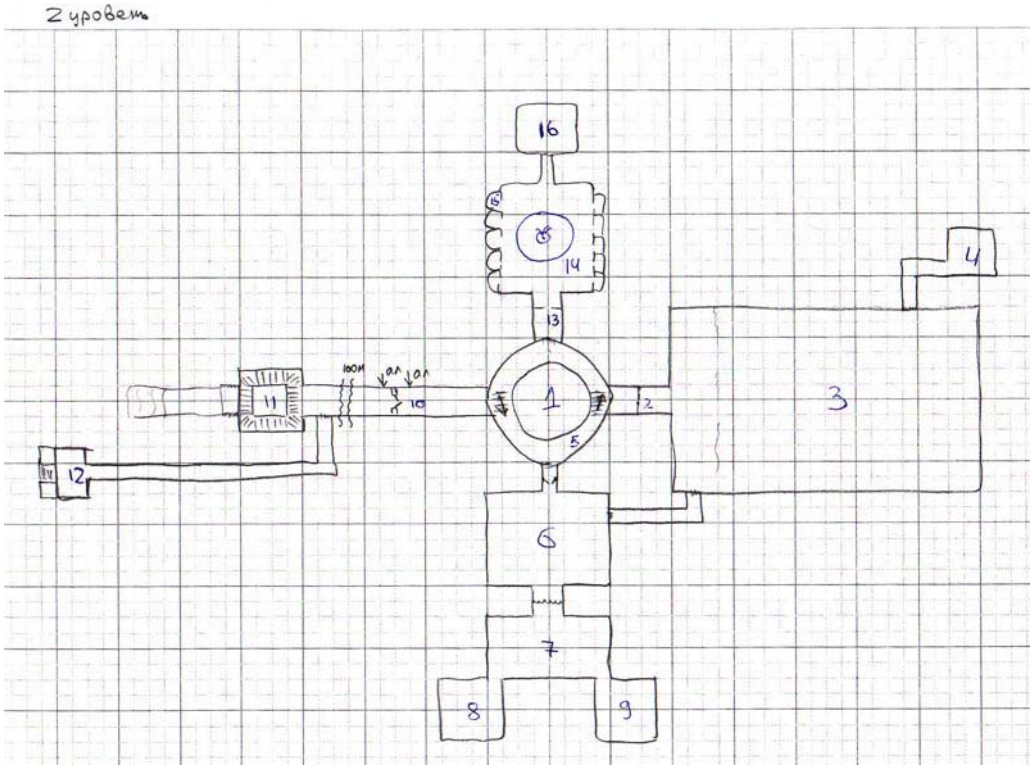
Один раз в день (тут спокойно).

1d10

1-4	Все спокойно.

5	1d6 crawling claws. Они быстро прошмыгивают мимо, не атакуя.
6	«Они похитили мою душу!». Пронзительный, обиженный стон. Медленно покачиваясь, навстречу вам идет подсохшее человеческое тело. На поясе болтаются пустые ножны, и нападать оно не собирается. «Верните мою душу!», вот и все, чего он хочет.
7	1d4 «каменных» скелетов. Хозяин от недостатка настоящих костей был вынужден строить из того, материала, который был. Анатомически точные копии человеческого скелета из антрацитово-черного камня. Они обладают некоторой самостоятельностью, и вполне могут забрести на этот уровень. В руках у них такие же каменные мечи. AC 5, half damage from slashing, 1 point of damage from piercing. HD2+2. Thac0 19, 1d8. XP 120.
8	1d4 зомби. Вполне обычных. AC 10, HD 2, HP 13, always attacks last, thac0 20, 1d8. XP 35.
9	Жан-Пу-Чу с ключом от комнаты старейшины. Классический зомби, тащится медленно, распространяя зловоние и атакуя все живое. AC 10, HD 2, HP 13, always attacks last, thac0 20, 1d8. XP 35. Ключ примерно грамм на 300 весом, чистое серебро.
10	Чир-Фун-Чу с ключом от комнаты жены старейшины. Juju zombie, AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 3x1d4+2 (+2 дротики). Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975. Ключ примерно грамм на 300 весом, чистое серебро.

<u>Второй подземный уровень:</u>



1. Круглый зал, второй этаж. Здесь уже видно дно зала, где-то далеко и нечетко. Почти все столики и стулья здесь перевернуты, кроме одного. На нем стоит бокал со следами красной жидкости и бутылка вина, полная примерно на половину. А еще лежит лист бумаги, где тем же подчерком, что и этажом выше. Типа каваластское трехстишье - «На этаж спустился, выпил вина, рука устала, пора и

отдохнуть». Рядом лежат останки нескольких «каменных» скелетов, так что можно думать, что рука устала по делу. Дальше еще одно - «Рука не пишет стихи, мимо чаши льет вино, видно драться ей нравится больше». Дальше, как и положено, список пунктов - «Сломал меч, нашел шестопер. Сломаю шестопер, найду кинжал, не иначе. Нежить идет толпами, и это минус. Вино еще есть, и это плюс. Народа живого еще хватает, мертвого тоже. Ниже хуже, но интересно. Вино выпито, песня спета, герой идет вниз. Оркестр играет туш».

2. Мощная дверь, закрыта, но не заперта. Надпись мелом «черное безмолвие».
3. Жилой сектор. Когда-то этот огромный зал был разделен перегородками на десятки комнат, сейчас же остались только обугленные стены и десятки круглых колонн, подпирающих свод. Похоже, что здесь бушевал страшный пожар. Под ногами толстый слой пепла и головешек, иногда в пепле встречаются кости. Ближе к дальней стене пещеры стоит серебряная жаровня, в которой лежит человеческая рука (правая), на всех пальцах перстни (4 общей стоимостью 1200gp и ring of melf's acid arrow (6 charges, 12 lvl)). На жаровню наложено заклинание вечного света, так что не заметить ее сложно. Ну а пока что на партию неторопливо плывет шарообразный, с центральным глазом и маленькими глазами-стебельками во все стороны, бехольдер. Бехольдер?! Ну, на самом-то деле gas spore. AC 9, HP1. При любом попадании взрывается на 6d6 хитов (save for half). При касании заражает, через 24 часа из зараженного вылупляется 2d4 аналогичных спор, а сам он умирает. Необходим cure disease. Если кто-то пытается взять руку с жаровни, то из перла выкапываются 20 обгорелых скелетов и нападают. 20 skeletons, AC 7, HD1, thac0 19, 1x1d6. Half damage from slashing, 1 point of damage from piercing. XP 65.
4. Лаборатория Арчибальда «Арчи» Шокинга. За иллюзорной стеной начинается коридор, который ведет в лабораторию волшебника. Когда-то он начинался из шкафа пресловутого волшебника, однако шкафа давно уже нет, ровно, как и комнаты волшебника. Коридор загибается, так что огонь в лабораторию не забрался. Внутри куча пыли, которая покрывает все, что можно. Шкаф набит бутылочками (среди них 3 potions of healing, 1 potion of speed (4d5 rounds, recipient ages one year)), пол усыпан осколками каких-то алхимических причиндалов, в шкафу стоят книги, явно метафизического содержания. Около стеночки стоит сундук. В пыли копошится голодный Phase Spider. AC7, MV6, HD 5+5, HP 26. Thac0 15, 1d1d6 + poison type D (save with -2, onset d2 rounds, 5d6/2d6). They phase in, attack, and phase out, all in a single round. This gives them a -3 modifier on initiative rolls; if a phase spider wins initiative by more than 4, it attacks and phases out before its opponent has a chance to strike back. Then too, a phase spider usually phases into existence behind its chosen victim, so they get a +4 modifier for attacking from behind. XP 1400. Этот паук не так уж велик, всего по пояс человеку. У него приподнятая головогрудь и гротескно напоминающая человеческую голова. Сундук заперт. На него даже не наложен fire trap. Внутри лежит походная волшебная книга, содержащая чары alarm, magic missile, unseen servant, knock, mirror image, web, extension 1, illusionary wall. На первой странице – sepia snake sigil (thac0 13, 1d4+9 days in shimmering amber force field).
5. Волшебник, по пояс вросший в камень. Тот самый, который эвакуировал гильдсмэнов, и неудачно телепортировался. Его ноги торчат с другой стороны дорожки (видно, только если подлететь на fly с первого этажа), на ногах Boots of

Levitation. Там, где плоть совместилась с камнем, сейчас жуткое месиво, волшебник умер быстро.

6. Обеденный зал. Несколько люстр, одна из них все еще светится, заливая зал зеленым мертвенным светом. Аккуратные столики, стулья, серебряные приборы, салфетки «домиком». Все в полном ажуре, пыли почти нет. На ближайшем столе лежит листик бумаги, на нем золотая монета – «Взял одну бутылку красного Муфли из бара, Шантье де Шанти. А вообще, что за безобразие, меня не обслужили! Стыдно, г-да официанты, где ваша профессиональная этика!». По залу дефилируют две официантки в аккуратных фартуках, игнорируя все происходящее. Они – juju zombies, если партия начнет вырезать поваров, то они присоединятся к буче.
7. Кухня. Огромная плита раскалена докрасна, из нее пышет пламя. На столе лежит бесформенная груда мяса, определить, что это, совершенно невозможно. Мясник с тесаком отрубает от нее куски и швыряет паре поваров, которые по быстрому жарят его и выдают в зубы очередному зомби из очереди. Заметно, что груда мяса регенерирует, отращивая то, что только что было отрублено. Повара и мясник – juju zombies. AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 3d4 (тесаки). Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975. В очереди стоят гули и зомби, всего около десятка. Увидев парию, все они с воплем «живое мясо» бросаются в атаку. Повара атакуют только в том случае, если их атакуют. Если им становится очевидно, что бой проигран, то один из них кричит «Еще шаг вперед, и я выполню директиву альфа!». И выпускает огненную элементаль, уже долгие столетия греющую эту печь. Fire elemental AC2, HD8, HP33. Thac0 13, 3d8. +2 or better weapon to hit. XP 2000. За несколько раундов туша на столе регенерат в жуткого монстра (голое мясо с парой лап, и огромной пастью), который тоже присоединяется к битве. Fleshy aberration. AC 9, HD 12, HP 66, thac0 10, 3d10. Regenerates 5 hp per round. XP 5000. Самым лучшим вариантом здесь будет оставить элементаль наедине с этой ужастью.
8. Кладовка. Бочки с вином, застарелые окорока и все прочее.
9. Кладовка. Ледник, волшебным образом поддерживающий минусовую температуру. В нем лежат несколько человеческих тел. То самое место, куда надо запихать неугомонных зомби, чтобы больше не оживали.
10. Совершенно неприступные ворота, сантиметров 40 толщиной. Засов со стороны Круглого Зала. Раскрыты ровно на столько, чтобы мог пройти человек.
11. Бесконечные пролеты лестницы идут вниз. Факел, брошенный вниз, гаснет, не долетев до дна. Лестница вьется вокруг пустого центра (именно по нему обычно летали волшебники и те, кого они тащили). В потолке видно мощный блок, с его помощью поднимали грузы. Ступени лестницы сделаны из какого-то нержавеющего металла. До дна больше трехсот метров, кажется, что лестница бесконечна. Наконец, дно. Широкий коридор продолжается. Через сто метров он упирается в завал. Видно, что стены и камни оплавились. Это главный вход в подземелья, который использовала Гильдия. Дракон нашел его и надежно запечатал.
12. Glasteel outpost. Длиннющий и тонкий, как кишка, коридор приводит в небольшую комнатку, у которой дальняя стена прозрачна. Через нее видно кусок леса и немножко гор. Прозрачная стена это, конечно, не стекло, это три метра качественнейшего glasteel'a. Абсолютно непреодолимая преграда. На треножнике стоит подзорная труба.

13. Очередная межсекционая дверь. Открыта.
14. Большой зал с фонтаном. По краям, справа и слева от входа, по пять дверей. Проход ведет дальше. В фонтане есть вода, собственно, даже более того, она худобедно бьет из статуи в центре. Статуя – umber hulk, воздевший клешни у потолку. Из каждой клешни льется вода. Подойдя поближе, вы видите, что по дну фонтана методично ползает небольшой, сильно разложившийся человечек. Это неугомонный гном Финч Бэллоуз, на поясе у него до сих пор болтается short sword +2m. Кольчугу совсем уже съела ржавчина, не смотря на то, что она была +1. А меч ничего, в порядке.
15. На каждой из дверей в зале 14 висят таблички с именами, кончающимися на «Чу». Это комнаты слуг. Все двери закрыты. Внутри ничего интересного, чисто, прибрано.
16. Короткий коридорчик упирается в очередную дверь. Она не заперта. Не табличка написано «Чу-Сан-Чу Келлиг». Снизу мелом приписано – «старая перечница». За дверью открывается большая комната, она ярко освещена множеством свечей, в центре комнаты стоит стол, на нем стоит открытый гроб, в гробу лежит благовидный старец с длиной седой бородой. Лицо его гладко, кажется, что он только что умер. Его руки перекрещены на груди, в каждой руке у него по волшебной палочке (wand of command (10 charges) и wand of unseen servant (10 charges)). Это главный дворецкий подземелий, выполнявший все основные функции управления, г-н Келлиг. Это именно он настоял, чтобы все слуги откликались на однообразные имена восточного толка, хотя на деле из всех слуг единственным восточным человеком был Хунь-Мань-Чу. Собственно, вот он тут стоит, перед столом, лицом к вошедшим. В его руках катана (+1q), его желтое, сухое лицо, судя по всему, мало изменилось с тех пор, как он умер. На груди у него табличка с именем. «Не беспокойте сон хозяина!». Вокруг стола стоят десять слуг, их разлагающиеся лица разительно отличаются от лица главного слуги. Их глухие голоса сливаются в жутковатую траурную песнь. Если кто-то входит в комнату, то Хунь-Мань-Чу его атакует, а за ним и все остальные зомби. Хунь-Мань-Чу. AC 4, +1 or better weapon to hit, HD 6, HP 29. Thac0 15, 1d10+3. XP 975. 10 zombie servants. Slow. AC 10. HD 3. HP 18, 15, 15, 16, 13, 16, 11, 10, 10, 4. Thac0 19, 1d8. XP 65. В столе лежит план первых трех этажей подземелья. В сундуке хранятся 3 зелья исцеления, scroll of raise dead, restoration. Г-н Келлиг вставать не будет, по крайней мере до тех пор, пока не убедится, что опасность далеко.

Общее по этажу:

- ✓ На этом этаже значительно опаснее. Всякая андедь частенько посещает столовую.
- ✓ Ловушек здесь почти нет, а то, что было, давно уже отработало по нежити.

Случайные встречи по этажу:

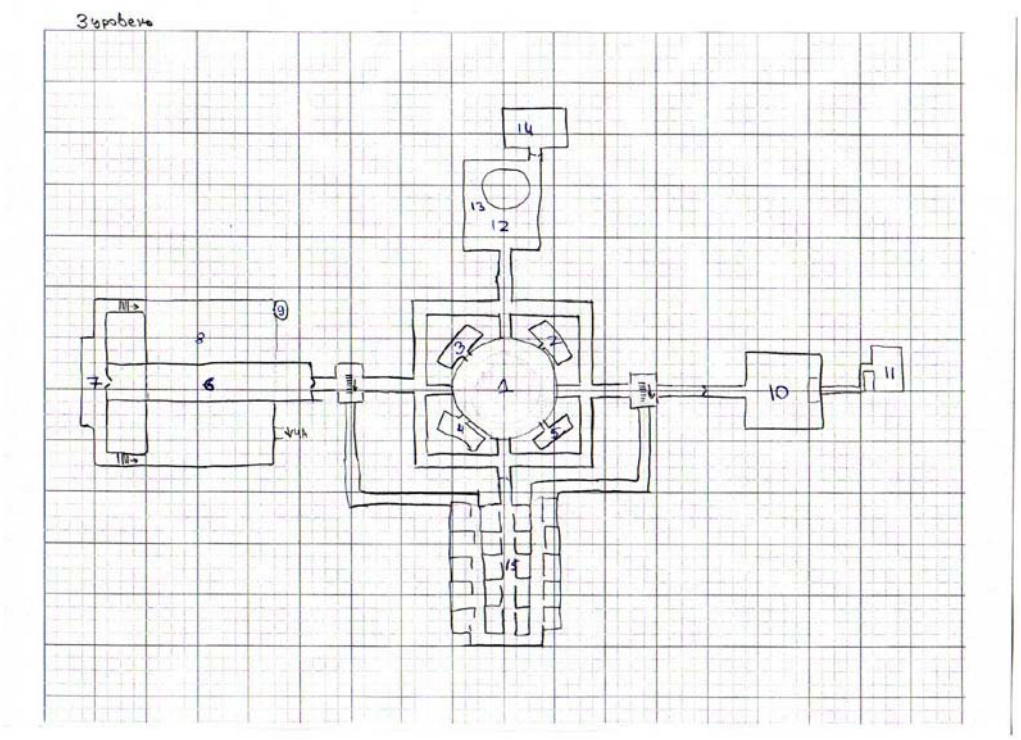
Один раз в день.

1d20

1-8	Все спокойно.
9	1d6 crawling claws. Они быстро прошмыгивают мимо, не атакуя.
10	«Они похитили мою душу!». Пронзительный, обиженный стон. Медленно покачиваясь, навстречу вам идет подсохшее человеческое тело. На поясе болтаются пустые ножны, и нападать оно не собирается. «Верните мою душу!», вот и все, чего он хочет.

11	1d6 «каменных» скелетов. Хозяин от недостатка настоящих костей был вынужден строить из того, материала, который был. Анатомически точные копии человеческого скелета из антрацитово-черного камня. Они обладают некоторой самостоятельностью, и вполне могут забрести на этот уровень. В руках у них такие же каменные мечи. AC 5, half damage from slashing, 1 point of damage from piercing. HD2+2. Thac0 19, 1d8. XP 120.
12	1d6 зомби. Вполне обычных. AC 10, HD 2, HP 13, always attacks last, thac0 20, 1d8. XP 35.
13	Жан-Пу-Чу с ключом от комнаты старейшины. Классический зомби, тащится медленно, распространяя зловоние и атакуя все живое. AC 10, HD 2, HP 13, always attacks last, thac0 20, 1d8. XP 35. Ключ примерно грамм на 300 весом, чистое серебро.
14	Чир-Фун-Чу с ключом от комнаты жены старейшины. Juju zombie, AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 3x1d4+2 (+2 дротики). Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975. Ключ примерно грамм на 300 весом, чистое серебро.
15	Ползущий Максим Везерспун. Отобрать у него меч труда не составит, он только жалобно стонет и порывается ползти дальше. Как же партии недостает священника! Ничем ему не помочь, только если решить его проблему с «любимой».
16	1d3 shadows. AC7, MV12, HD3+3. Thac0 17, 1d4+1. Strength drain (for 2d4 turns). +1 or better weapon to hit. XP 420.
17	1d4 ghouls +1d2-1 ghasts. Ghast AC4, MV15, HD4, thac0 17, 1d4/1d4/1d8. Rotting stench (10`) causes -2 to hit unless save is made. Touch causes paralysis for 4+1d6 rounds unless save is made. XP 650. Ghoul AC6, MV9, HD2, thac0 19, 1d3/1d3/1d6. Touch causes paralysis for 2+1d6 rounds unless save is made. XP 175.
18	«Свежий» остов зомби. Кто-то его загрыз. Выживает сильнейший, да. Впрочем, ничего страшного, оживет обратно.
19	Дворецкий Келлиг с тряпочкой. Прикрывает двери, протирает пыль, и от любой опасности прячется обратно к себе в гроб.
20	Undead patrol. Группа из четырех зомби в кольчугах и одного в плите. «Кто такие, почему не знаю?» спрашивает тот, что в плите. Он туп, так что заговорить его ничто не помешает. Если что, то они атакуют. Zombie leader. AC3, HD 4, HP 31. Thaco 17, 1d8+2. 4 zombie guards. AC5, HD3, HP 11, 8, 13, 15. Thac0 18, 1x1d8.

Третий подземный уровень:



1. Круглая Зала, низ. Пол вымощен цветной плиткой, в изображении довольно просто узнается umber hulk с задранными к небу клешнями. Никакой мебели здесь нет. Четыре коридора расходятся под прямыми углами друг к другу и четыре двери преграждают дорогу в какие-то комнаты. В центре залы засохшая лужа крови с осколками кости. Неподалеку стоит Микула Козлюк. Замечательной мощи мужик. Был. Теперь огромный зомби без головы. «*Потерял голову, ваши мне подойдут*». После чего атакует. Атакует довольно резво, не как ординарный зомби. AC 7, HD 7, HP 45. Thac0 13, 1x1d10+6 (двуручный меч). XP 1400. Можно надолго занять его, выдав любую ненужную голову. Он удаляется с ней в 2, где несколько дней примеряет.
2. Похоже, что здесь был склад постельного белья. Табличка «бельевая» на двери это подтверждает. Когда-то. Теперь г-н Козлюк хранит здесь свою коллекцию голов, всего 6 штук. Две головы – женские. У одной золотые сережки (30gp), у другой сережка только одна, но непростая. Earring of utter beautification. Дает владельцу +2 к харизме. В том случае, если ее надевает мужчина, то он резко становится объектом внимания определенных меньшинств, то есть увеличивается скорее женственность, а не харизма, как таковая.
3. Дверь закрыта, но не заперта. Табличка «Дежурный офицер». Мелом приписано – «И где? Сбежал с поста, гад!». За дверью небольшая комнатка, со столом и парой шкафов. На столе лежит незаконченный документ следующего вида - «Сим приказываю капитану Шелдону получить в архиве схему жилого сектора и провести тщательное обследование комнат погибшего Арчибальда Шокинга, найденные волшебные книги и прочие магические препараты надлежит сдать в сокровищницу. Дежурный офицер, Серго Бежев». Дальше идут буквы PS, но текст постскриптума отсутствует. Похоже, что приказ так и не дошел по назначению.
4. Дверь, заперта, табличка «Столяр». Внутри действительно столярная мастерская.

5. Дверь, заперта, табличка «Архив». Мелом подписано «директива альфа – в случае непосредственной угрозы архив должен быть уничтожен». Пол на двадцать сантиметров покрыт мелко изорванной бумагой. Полки пусты, только на самом верху одной полки лежит небольшая книжка. Старый архивариус бродит по комнатке, выискивает кусочки бумаги покрупнее и рвет их пополам, мечтает добраться до книжки сверху, но ему никак. Никакой информации здесь не раздобыть. Архивариус безобиден, зомби с единственной функцией. Однако, если помочь ему достать книгу, лежащую сверху, то он ответит на несколько конкретных вопросов касающихся несекретных архивов.
6. Зеркальный холл. Длинный холл, примерно пять метров шириной и столько же в высоту. Сложно точно определить его длину, отражения отражаются в отражениях, так что конец зала теряется в хаосе углов и искаженных отражений самой партии. Стены, потолок, и пол сплошь покрыты зеркальными пластинами, они стоят под разными углами, что странным образом искажает перспективу. Похоже, что зеркальные пластины сделаны из какого-то металла, по крайней мере, они не хрупкие, как стекло. Свет факелов (или что уж там есть у партии), преломляется и, усиленный в десятки раз, возвращается, слепя. И тут из глубины холла прилетает молния, отраженная и усиленная вспышка так ярка, что на несколько мгновений полностью ослепляет (save vs. paralysis, or be blinded for 1d4+1 rounds). В противоположном конце коридора залег Александр Жнец, он твердо намерен сдержать врага, кто бы он ни был. Alexander Znech (Reaper), juju archer. AC 4, +1 or better weapon to hit. HD5, HP 26. Thac0 12, 2x1d6+3+ (1d6 lightning damage or 1d4 rounds stunned). С ним его верный crossbow of speed (+1m, twice as fast). 7 bolts of lightning (+1d6 damage, +6 if victim is heavily armed), 6 bolts of stunning, 10 bolts +1.
7. Узкая зала с тремя креслами и четырьмя картинами. На картинах лес, река и прочая природа.
8. Музей. Под зеркальной залой, большой, почти квадратный зал. По стенам висят картины, стоят стеклянные глыбы с чучелами зверей, стоят кресла и столики. В центре в аналогичном стеклянном кубе хранится голова, под экспонатом подпись «вредные мысли». По залу ходит хранитель музея, высохший и кожистый. AC3, +3 or better weapon to hit. HD2, HP12. Thac0 14 (ignore armor), save vs. poison or fall asleep for 24 hours (его тряпка скопила в себе столько специфической, волшебной пыли). Он нападает только в том случае, если целостности музея что-то угрожает. Между экспонатами бродит полупрозрачная, призрачная фигура, в головах отдается «они украли мое тело, верните мое тело». Если доставить сюда тело, которое бродит где-то в подземелье, то случится счастливое объединение, получится новый, веселый зомби, который и расскажет о том, что тут есть еще множество неуспокоенных духов, в том числе одна дама, которая периодически очень злобно кричит. И что не надо к ней лезть абы как (а лезть надо, иначе Максим не успокоится), а надо лезть сразу после того, как она откричалась, потому как часто она кричать не может. Кроме этого он что-то бормочет о том, что чем ниже, тем ближе к силе, выдает potion of extra healing и рекомендует наведаться в церквушку на этом этаже и поискать за алтарем, мол, поможет, если из вас жизнь повысасывали. В стене хорошо замаскированная секретная дверь, которая ведет в коридор, дальше лестница вниз, еще небольшой коридор, и, наконец, секретная дверь, ведущая в угловую клетку зверинца на четвертом уровне.

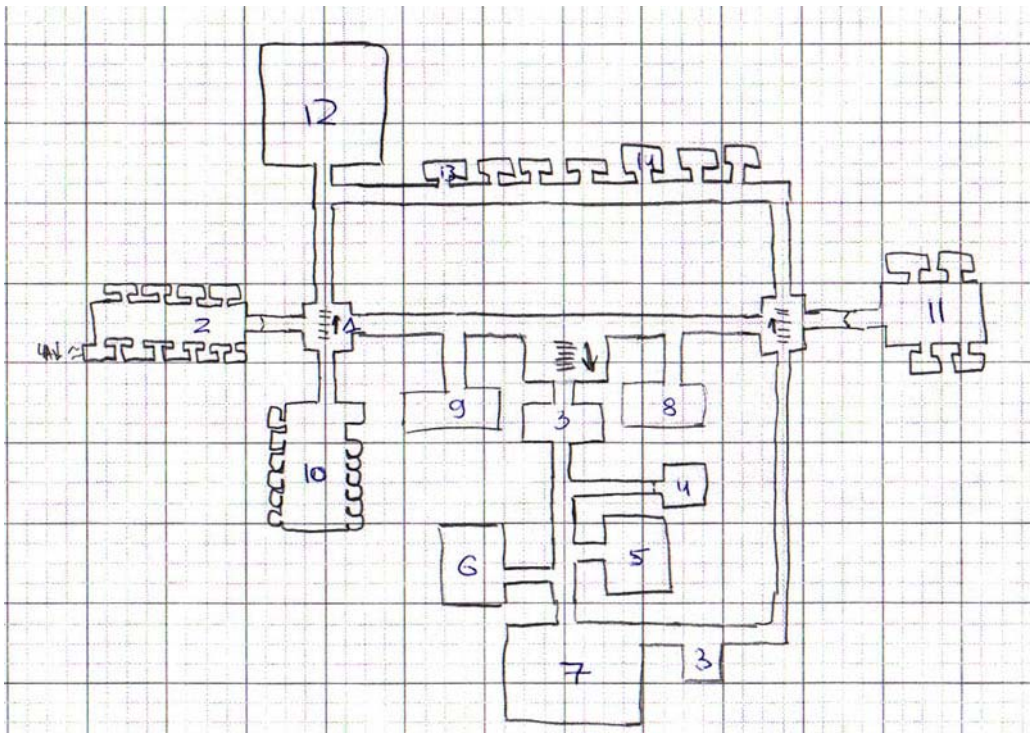
9. Комнатка хранителя, табличка «смотритель музея». На столе лежит старый том, исписана только часть первой страницы, называется это все – «хроники кошмара». «Копали наружу, а докопались до ада. Никто не знает, что это такое, очевидно, что Зло, причем именно с большой буквы. Бойцы уже почти все полегли, только отец Синий как-то их сдерживает. Что будет дальше, никто не знает. По ночам никто не спит, по углам тени бродят сами по себе и что-то шепчут о Хозяине, который скоро проснется. Обо мне, слава богу, никто не вспоминает, так что я пока жив. Слава Неназываемому, у нас тут достаточно запасов, хватит надолго. Надеюсь, что справимся, магическая поддержка у нас хорошая».
10. Церквушка. Была переоборудована Гильдией под своего бога, бога темных делишек. Высокий зал с колоннами, алтарь у дальней стены, 10 «каменных» скелетов бьют поклоны, стоя на коленях в два ряда. У алтаря стоит священник, полупрозрачный, размытый и переливающийся. «В какого бога вы верите, дети мои?». Если ответ неверный, то он обращается к своим костяным прихожанам – «посвятите их в нашу веру, дети мои». 10 stone skeletons, AC 5, half damage from slashing, 1 point of damage from piercing. HD2+2. Thac0 19, 1d8. XP 120. Spectral Priest. AC2, MV15 (FL30), HD7+3, HP 31, Thac0 13, 1d8, energy drain (1 experience level), +1 or better weapon to hit. XP 4000. Лучший вариант разобраться со спектром – стравить его с призраком Гасима, они на несколько месяцев погрузятся в глубокий спор о смысле и природе медитации.
11. Тайный проход за алтарем ведет в комнату для жертвоприношений. Мраморный алтарь, золотая чаша и жуткого вида кинжал (magical dagger +2, Int 8, NE, s/a protection from good once per day, cause medium wounds once per day). В шкафчике хранятся 4 potions of restoration и 2 potions of healing. Рычаг. Если рычаг повернуть, то в одной из ниш в задней поверхности алтаря появляются волшебные четки, позволяющие заучить на один больше чудес первой, второй и третьей ступени (Eye of Beholder forever!).
12. Зал собеседований. Кресла, большой круглый стол.
13. Человеческое тело, высохшее, но на лице до сих пор видно крайнее удивление. Рядом лежит сломанный шестопер и бутылка вина. В руке у трупа зажат кинжал (+1q). На плече до сих пор висит лютня, на поясе – пустые ножны от меча. На столе лежит очередная бумажка «Что-то грустно все, не слышно пения птиц, будто бы я под землей». Нет, не прет его сегодня, не прет. «Кто-то идет, пойду и я, надо встречать».
14. Комната для особых совещаний. Огромная карта Империи во всю стену. Пара гигантских пауков свила здесь свои сети, все просто заросло паутиной. 2 huge spiders. AC4, HD 2+2, HP 12, 14. Thac0 19, 1x1d6. Poison. Their venom has an onset time of 1-2 rounds and causes paralysis for 2d4 turns, unless the victim makes a successful saving throw vs. poison (with a +1 on the roll).
15. Жилая секция, все комнаты выжжены, будто бы кто-то прошелся и в каждую дверь метнул fireball. Собственно, так оно и было. На двери жилой секции мелом «огонь очищает, особенно, когда он в правильных руках».

Случайные встречи по этажу:
Дважды в день.
1d20

1-2	Все спокойно.
3-6	Призрак Гасима. Добродушен, расположен к спорам о трансцендентальной природе медитации.
7-9	Призрак Шаньте де Шанти. Он играет на несуществующей лютне и размахивает несуществующей бутылью. Совершенно безопасен, если не прикасаться. Ищет лютню и свое потерянное имя. Если принести ему лютню и напомнить, как его зовут (что за бард без имени!), то может показать что-нибудь полезное. И сыграет милую песенку, которая зарастит десять хитов каждому. Споет песенку про волшебный меч Максима Везерспуна, и про сокровищницу, полную богатств.
9	1d6 crawling claws. Они быстро прошмыгивают мимо, не атакуя.
10	«Они похитили мою душу!». Пронзительный, обиженный стон. Медленно покачиваясь, навстречу вам идет подсохшее человеческое тело. На поясе болтаются пустые ножны, и нападать оно не собирается. «Верните мою душу!», вот и все, чего он хочет.
11	1d6 «каменных» скелетов. Хозяин от недостатка настоящих костей был вынужден строить из того, материала, который был. Анатомически точные копии человеческого скелета из антрацитово-черного камня. Они обладают некоторой самостоятельностью, и вполне могут забрести на этот уровень. В руках у них такие же каменные мечи. AC 5, half damage from slashing, 1 point of damage from piercing. HD2+2. Thac0 19, 1d8. XP 120.
12	1d6 juju зомби. AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 1x3d4. Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975.
13	Жан-Пу-Чу с ключом от комнаты старейшины. Классический зомби, тащится медленно, распространяя зловоние и атакуя все живое. AC 10, HD 2, HP 13, always attacks last, thac0 20, 1d8. XP 35. Ключ примерно грамм на 300 весом, чистое серебро.
14	Чир-Фун-Чу с ключом от комнаты жены старейшины. Juju zombie, AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 3x1d4+2 (+2 дротики). Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975. Ключ примерно грамм на 300 весом, чистое серебро.
15	Ползущий Максим Везерспун. Отобрать у него меч труда не составит, он только жалобно стонет и порывается ползти дальше. Как же партии недостает священника! Ничем ему не помочь, только если решить его проблему с «любимой».
16	1d3 shadows. AC7, MV12, HD3+3. Thac0 17, 1d4+1. Strength drain (for 2d4 turns). +1 or better weapon to hit. XP 420.
17	1d4 ghouls +1d2-1 ghasts. Ghast AC4, MV15, HD4, thac0 17, 1d4/1d4/1d8. Rotting stench (10`) causes -2 to hit unless save is made. Touch causes paralysis for 4+1d6 rounds unless save is made. XP 650. Ghoul AC6, MV9, HD2, thac0 19, 1d3/1d3/1d6. Touch causes paralysis for 2+1d6 rounds unless save is made. XP 175.
18	«Свежий» остов зомби. Кто-то его загрыз. Выживает сильнейший, да. Впрочем, ничего страшного, оживет обратно.
19	Дворецкий Келлиг с тряпочкой. Прикрывает двери, протирает пыль, и от любой опасности прячется обратно к себе в гроб.
20	Undead patrol. Группа из четырех зомби в кольчугах и одного в плите. «Кто такие, почему не знаю?» спрашивает тот, что в плите. Он туп, так что заговорить его ничто не помешает. Если что, то они атакуют. Zombie leader.

	AC3, HD 4, HP 31. Thaco 17, 1d8+2. 4 zombie guards. AC5, HD3, HP 11, 8, 13, 15. Thac0 18, 1x1d8.

Четвертый подземный уровень:



1. Лестница наверх. Четыре хода во все стороны.
2. Экспозиция монстров. Тяжелая решетка, сейчас открыта. Внутри гуль кормит монстров в клетках. Увидев партию, бросается к рычагу, открывающему все клетки, если успевает, то вылезают 3 hook horrors AC3, MV5, HD5, HP 21, 23, 21. Thac0 15, 1d8/1d8/2d6. Гуля съедают первым. XP 650.
3. Предбанник перед бывшими апартаментами Хозяина. Два скелета в доспехах с алебардами твердо намерены преградить партии путь. 2 armored skeletons, AC 3, HD 5, HP 33, 18. Thac0 16, 1x1d12. XP 270.
4. Выход ловушки с первого этажа. Жертва падает на острые копья, 4d8 повреждений, save vs. death for ½ damage. Рядом лежат два «каменных» скелета, насаженных на копья, шевелятся, но не могут слезть. Выход из комнаты закрывает решетка, тяжелая, но поднять можно. Не заперта.
5. Комната с пентаграммой, в центре пентаграммы стоит каменная плита, на которой лежит тело человека, руки, ноги, и голова, выступающие за пределы плиты, обрублены. На их месте стоят металлические подставки, в одну из них вставлена правая нога. Остальные пусты. Если кто-то озаботиться вернуть несчастному все конечности, то он с криком «ты гнида, учитель!» вскакивает, оглядывается вокруг. Быстро выплевывает - «пароль к большой двери – “катоблепас”, осторожнее там, все ваше, только не трогайте Хозяина, он мой!», после чего исчезает (teleport). Как не сложно догадаться, это ученик Хозяина, которого тот тоже решил приспособить к делу, когда отбывал в Ад. Ученик ринулся вниз, думая, что еще застанет Хозяина. Он экипируется у себя в комнатах и бежит дальше. Расправляется с кучей нежити, тем самым избавляя партию от необходимости делать это. В процессе лишается своих уровней и погибает (или, как вариант, добирается до самого низа, понимает, что опоздал

этак лет на тридцать, активизирует портал на баатор, через который свалил Хозяин и смело в него шагает). Момент пробуждения Ученика, или, если партия на это забивает, открытия двери с паролем сюжетно важен. Именно в этот момент все подземелье «просыпается», нежить активизируется, Валерия запирает все двери и так далее.

6. Бывшая лаборатория Хозяина, все ценное давно «спасено» Гильдией, сейчас это просто пустая комната, они предпочитали ее не использовать, как-то нездорово тут.
7. Бывшая спальня Хозяина. Разорение и пыль везде.
8. Дверь, табличка «главный казначей, Марго Тараскон». Именно к этой двери ведет грязный след. Внутри Марго. Вернее то, что ей когда-то было. Теперь это баньши, очень надеюсь, что партия поостережется туда лезть прямо так, а дождется, когда она откричится. Margo the banshee. AC0, HD 7, HP 32, +1 or better weapon to hit. Thac0 13, 1d8. Death wail once per day. XP 4000. Светящееся подобие того, чем она была. Убить. В комнате сундук, в нем 400gp. На столе расписка «забрал ключ от сокровищницы, Метцнер».
9. «Майк Метцнер, финансовый аналитик». Внутри пустота и паутина. Они обороняются.
10. Тюремные камеры. Стол со списком заключенных. Их всего трое, все сидят за трусость, проявленную в бою. Собственно, три скелета копошатся в своих камерах, они закрыты.
11. Комнаты high-ups. Выжжены. На двери, ведущий в секцию, надпись мелом «осторожно, огонь очищает сбрендил». Внутри поджидает зомби старого волшебника, в руках у него wand of fire с 14 зарядами, который он не преминет применить. AC 9, HP 12. XP 12.
12. Оранжерея, ярко освещена continual light`ами.
13. Комната, табличка «Александра Бикс». Под дверью стоит маленький человечек и подсматривает в скважину. Увидев чужих он с криками «я не подсматривал» убегает. Вместо правого глаза у него зияет кровавая дыра, так что действительно, не подсматривал, нечем (можно догадаться, кто это, а?). Внутри сидит молодая девушка, красит глазки. Все замечательно, одно плохо – мертвая она.
14. Серия безликих комнат.

Случайные встречи по этажу:

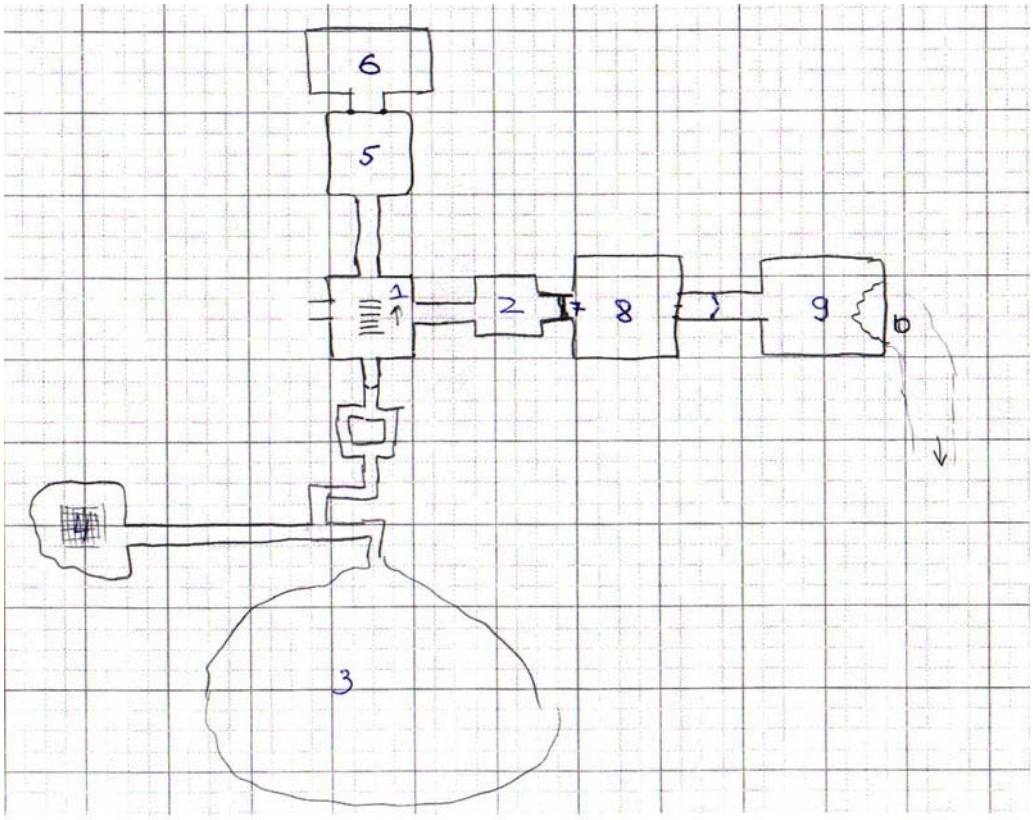
Дважды в день.

1d20

1-2	Призрак ученика Хозяина, Тима Локорна. Эта встреча рано или поздно должна произойти. «Верните мне все мои части, и я открою вам дорогу в глубину»
3-6	Призрак Гасима. Добродушен, расположен к спорам о трансцендентальной природе медитации.
7-9	Призрак Шаньте де Шанти. Он играет на несуществующей лютне и размахивает несуществующей бутылью. Совершенно безопасен, если не прикасаться. Ищет лютню и свое потерянное имя. Если принести ему лютню и напомнить, как его зовут (что за бард без имени!), то может показать что-нибудь полезное. И сыграет милую песенку, которая зарастит 10 хитов каждому. Споет песенку про волшебный меч Максима Везерспун, и про Сокровищницу, полную богатств.

9	1d6 crawling claws. Они быстро прошмыгивают мимо, не атакуя.
10	«Они похитили мою душу!». Пронзительный, обиженный стон. Медленно покачиваясь, навстречу вам идет подсохшее человеческое тело. На поясе болтаются пустые ножны, и нападать оно не собирается. «Верните мою душу!», вот и все, чего он хочет.
11	1d6 «каменных» скелетов. Хозяин от недостатка настоящих костей был вынужден строить из того, материала, который был. Анатомически точные копии человеческого скелета из антрацитово-черного камня. Они обладают некоторой самостоятельностью, и вполне могут забрести на этот уровень. В руках у них такие же каменные мечи. AC 5, half damage from slashing, 1 point of damage from piercing. HD2+2. Thac0 19, 1d8. XP 120.
12	1d6 juju зомби. AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 1x3d4. Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975.
13	Жан-Пу-Чу с ключом от комнаты старейшины. Классический зомби, тащится медленно, распространяя зловоние и атакуя все живое. AC 10, HD 2, HP 13, always attacks last, thac0 20, 1d8. XP 35. Ключ примерно грамм на 300 весом, чистое серебро.
14	Чир-Фун-Чу с ключом от комнаты жены старейшины. Juju zombie, AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 3x1d4+2 (+2 дротики). Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975. Ключ примерно грамм на 300 весом, чистое серебро.
15	Ползущий Максим Везерспун. Отобрать у него меч труда не составит, он только жалобно стонет и порывается ползти дальше. Как же партии недостает священника! Ничем ему не помочь, только если решить его проблему с «любимой».
16	1d3 shadows. AC7, MV12, HD3+3. Thac0 17, 1d4+1. Strength drain (for 2d4 turns). +1 or better weapon to hit. XP 420.
17	1d4 ghouls +1d2 ghasts. Ghast AC4, MV15, HD4, thac0 17, 1d4/1d4/1d8. Rotting stench (10`) causes -2 to hit unless save is made. Touch causes paralysis for 4+1d6 rounds unless save is made. XP 650. Ghoul AC6, MV9, HD2, thac0 19, 1d3/1d3/1d6. Touch causes paralysis for 2+1d6 rounds unless save is made. XP 175.
18	«Свежий» остов зомби. Кто-то его загрыз. Выживает сильнейший, да. Впрочем, ничего страшного, оживет обратно.
19	Дворецкий Келлиг с тряпочкой. Прикрывает двери, протирает пыль, и от любой опасности прячется обратно к себе в гроб.
20	Undead patrol. Группа из четырех зомби в кольчугах и одного в плите. «Кто такие, почему не знаю?» спрашивает тот, что в плите. Он туп, так что заговорить его ничто не помешает. Если что, то они атакуют. Zombie leader. AC3, HD 4, HP 31. Thaco 17, 1d8+2. 4 zombie guards. AC5, HD3, HP 11, 8, 13, 15. Thac0 18, 1x1d8.

Пятый подземный уровень:



1. Лестница наверх.
2. Два скелета в доспехах, «*За этой дверью героически защищается Майк Метцнер, мы же защищаем его! Нет, мы не струсили, мы защищает его тыл!*». Непроницаемая дверь без видимого замка. При приближении на ней вырисовываются контуры рта, который вопрошает «пароль?». Дверь откроет ученик Хозяина, если и когда его соберут. Если этого так и не случится, то надо дать партии какую-нибудь подсказку, которая поможет им этот пароль угадать.
3. Плантация грибов. Перед входом стойка с масками, защищающими от пыли (и спор миконидов!). Внутри грибы. В центре плантации стоит постамент, на нем – недостающая левая нога. Среди прочих гигантских грибов растут 4 violet fungus. AC7, MV1, HD3, HP 10, 16, 19, 20. Thac0 17, 2 attacks, rots flesh, save vs. poison. XP 175.
4. Dump. Небольшая комнатка, в центре пола дыра. На дыре решетка, однако за прошедшие столетия она проржавела, и половина прутьев отсутствует. За решеткой осклизлый туннель, ведущий вниз, в темноту, под углом примерно 45%. В 20 метрах снизу подземная речка, куда и сваливается весь мусор. Через эту же дыру в подземелья забрались и немногочисленные монстры. До сих пор на полу лежит груда гниющего мусора.
5. Предбанник перед сокровищницей. На поле валяются осколки четырех caryatid columns, на противоположной стене могучая металлическая дверь. Дверь зачарована, так что магией ее не проймешь, вор тоже фиг вскроет, нужен ключ. Рядом с дверью стоит бородатый мужик в пластинчатом доспехе (plate mail +1q) и с красивым двуручным топором (magical great axe of ice +2, +1d6 cold damage) в руках. Это зомби Егора Далекого - «Господа, нам нужен ключ, иначе сокровищницу не открыть. Я посторожу здесь, а вы пойдете добывать ключ. Добычу делим пополам, идет? Ключ должен быть у главного казначея, Марго,

это на этаж выше. Я жду». Если ключ добыт, сокровищница открыта, и никто ему не мешает, то он нагружает на себя половину золота и отправляется к себе в комнату на первый уровень, где принимается пересчитывать это богатство. Ничто кроме золота он брать не будет. Если кто-то ему помешает, то он атакует. Egor Dalekiy, zombie. AC 2, HD 8, HP 67, Thac0 12, 2x1d10+4+1d6 cold damage. XP 4000.

6. Сокровищница! Дверь в сокровищницу, похоже, весит не меньше тонны, но петли ходят так мягко, что дверь движется совсем бесшумно. Медленно, очень медленно она распахивается. Внутри светло – мягко светится потолок. По правую руку стоят три больших сундука. Все они закрыты, но замки проблемы не представляют. Ко всем предметам приделаны бирки с номерами, рядом с входом стоит полочка с надписью «каталог», однако каталога там нет, вместо него лежит записка. «Любые усилия заслуживают вознаграждения. Владейте». Подписано – «До встречи, X». Добра много, так много, что все его не унести.
   - ✓ В первом сундуке хранится серебро, всего 96.000sp, суммарным весом 846 килограмм.
   - ✓ Во втором сундуке – золото, всего 21.300gp, суммарным весом 191 килограмм.
   - ✓ В третьем лежат три ларца поменьше. Внутри лежат лишь пожелтевшие от времени бумажки – «321 платины, 101 электрума и драгоценные камни изъяты с целью эвакуации, 25 декабря 1621 года, Джузеппе Маркони».
   - ✓ В углу стоят девять аккуратно упакованных картин в рамах. Рамы богатые, можно думать, что и картины представляют значительную художественную ценность (суммарная ценность картин – 12.200gp, но продать их надо еще постараться).
   - ✓ Два явно старинных мраморных бюста неких узкоглазых кадров в натуральный размер (можно очень хорошо продать на Каваласто, до 10.000gp, в Империи дай боже, если за 1000).
   - ✓ Прямо по центру стоит высокий шкаф, внутри, на полочках, лежат аккуратно укутанные в ткань красивости. Это какие-то фигурки из слоновой кости, костяные кубки с золотой инкрустацией, браслеты, кольца, ожерелья. Всего на 16.000gp, 8.000 только за материал.
   - ✓ Чуть левее стоит окованный железом сундук, внутри две секции, одна пуста, там лежит бумажка «Волшебные напитки изъяты с целью эвакуации, 25 декабря 1621 года, Джузеппе Маркони». Во второй секции аккуратно, каждая в своей ячейке, каждая завернута в небольшой лоскуток кашемира, лежат 20 бутылочек. Все они однородного красного цвета, да, вы угадали, это potions of healing.
   - ✓ Слева стоит шкаф для оружия, судя по всему, там было не меньше десятка предметов. Сейчас там пусто, и лежит мятая бумажка «Временно позаимствовал для защиты Убежища, Майк Метцнер, 2 января 1621». Явно выделяется одна, очень специальная подставка с отдельным замком.
   - ✓ Большой свинцовый сундук. Внутри множество ячеек разного размера, все они пустуют, как положено, бумажка «магические побрякушки изъяты с целью эвакуации, 25 декабря 1621 года, Джузеппе Маркони». При внимательном изучении оказывается, что часть ячеек прикрыта отдельной свинцовой пластиной, и их, похоже, просто не заметили во время эвакуации. Это scroll of raise dead, scroll of cure poison x 2, scroll of cure critical wounds x 2. Scroll of delayed blast fireball, scroll of monster summoning III, scroll of flame

arrow x 2. В отдельной ячейке лежит Periapt of Proof Against Poison +2. Gauntlets of Fumbling (seem to be Gauntlets of Dexterity). Green sphere ioun stone (+1 charisma), dull gray ioun stone (burned out), pale blue rhomboid ioun stone (+1 strength). Horseshoes of Speed.

7. Дверь, открывается только соответствующим волшебным словом. Волшебники гильдии за несколько лет сломали код и переделали под свои нужды.
8. За дверью открывается комната, заваленная старыми трупами, оружием (два магических меча +1, один магический шестопер +2, 3 potions of healing) и костями. Вы видите жалкого, иссохшего зомби, который рвется наружу «не хочу, не хочу, пустите меня наружу!». Это Майк Метцнер, который оказался не столь доблестен, как можно было думать. На поясе у него висит большой ключ (от сокровищницы) и удивительно красивый длинный меч. Это тот самый особенный меч из сокровищницы. Intelligent neutral good (совместим с хозяином любого гудового алигмента) long sword +1. Int 11, speaks common. Abilities: detect magic in 10` radius, detect evil/good in 10` radius, accelerate healing on owner (naturally heals twice as fast). Меч отличается веселым нравом и неуемным любопытством, и за годы пребывания на поясе скучного зомби ужасно соскучился. Функции по обнаружению магии и мировоззрения у меча работают мощно, волшебные вещи начинают ярко сиять белым, злые существа – алым, добрые – синим.
9. Большая зала, здесь начинается туннель вниз, тот самый, который должен был вывести куда-то наружу. Валяются кирки, еще тела, жуткие останки составных скелетов, собранных из частей разных животных зомби и тому подобного. Среди костей можно найти волшебную +1 кольчугу, два волшебных +1 топора, два волшебных +1 кинжала, +2 алебарда и два javelin of lightning на спиной у одного из скелетов. Впрочем, до всего этого еще надо добраться, так как прямо сейчас часть костей приходит в движение, и прямо на ваших глазах кости вщелкиваются одна в другую, образуя что-то огромное, и, несомненно, ужасающее. За два раунда «гигантский и крайне ужасный скелет» (tm) собирается со всеми своими костьми, и атакует. У него 8 ног, 5 рук и лап, два медвежьих черепа на длинных кусках позвоночника и еще один человеческий приделан где-то сверху. Large, AC7, half damage from slashing, 1 point of damage from piercing, HD 13, HP 71, Thac0 10, 1d8/1d8/1d8/1d8/1d8 (claw) + 2d6/2d6 (bite). Не больше 3 рук и 1 укуса не человека. XP 9000.
10. Туннель грубо вырублен в скале, ведет вниз.

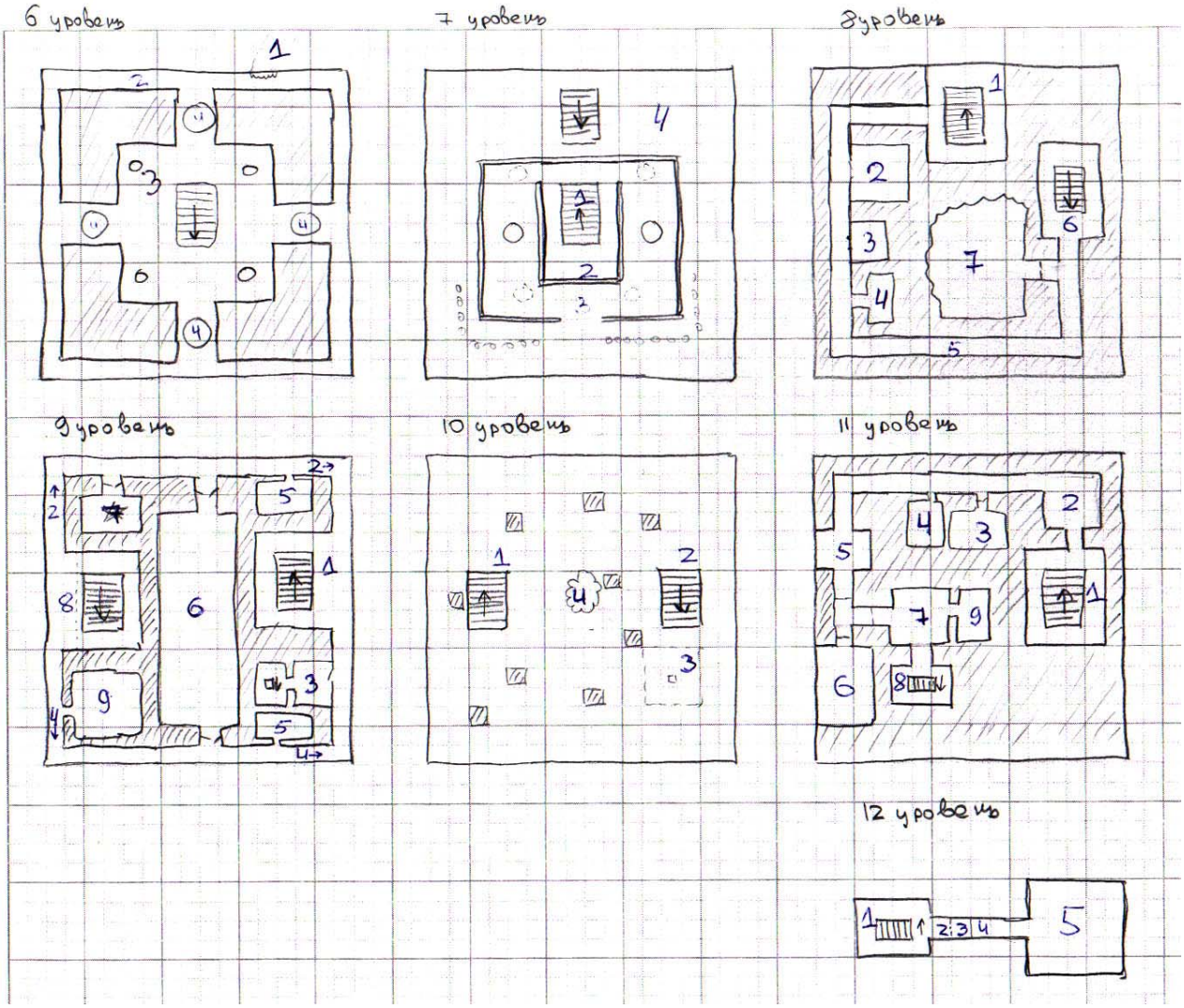
Общие заметки по этажу:

- ✓ На пятый уровень (и ниже), обитатели верхних уровней не забредают. Так что встречи здесь совсем другие. Хорошо видно, что здесь никто не пытался следить за порядком.

Случайные встречи по этажу:
Дважды в день (и не спрашивайте меня, откуда они берутся!).
1d20

1-2	Violet fungus. AC7, MV1, HD3, HP 10, 16, 19, 20. Thac0 17, 2 attacks, rots flesh, save vs. poison. XP 175.
3-6	1d6 Carrion Crawlers. AC3 (head) /7. MV 12, HD3+1. Thac0 17, 8 or 1. (save vs. paralysis or be paralyzed for 2d6 turns) or 1d2. XP 420.
7-9	
9	1d6 crawling claws. Они быстро прошмыгивают мимо, не атакуя.
10	
11	
12	1d6 juju зомби. AC6, MV9, HD3+12, thac0 15, 1x3d4. Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975.
13	
14	
15	
16	1d3 shadows. AC7, MV12, HD3+3. Thac0 17, 1d4+1. Strength drain (for 2d4 turns). +1 or better weapon to hit. XP 420.
17	1d4 ghouls +1d2 ghasts. Ghast AC4, MV15, HD4, thac0 17, 1d4/1d4/1d8. Rotting stench (10`) causes -2 to hit unless save is made. Touch causes paralysis for 4+1d6 rounds unless save is made. XP 650. Ghoul AC6, MV9, HD2, thac0 19, 1d3/1d3/1d6. Touch causes paralysis for 2+1d6 rounds unless save is made. XP 175.
18	
19	
20	

Шестой подземный уровень:



1. Буквально через двадцать метров штольня неожиданно заканчивается, дальше виднеется коридор, явно рукотворной природы.
2. Длинный, узкий коридор огибает по периметру всю внутреннюю часть этого уровня. Коридор вымощен черным мрамором, под ногами шуршит на удивление хорошо сохранившаяся ковровая дорожка, и только кости, то и дело встречающиеся на пути, портят картину. На стенах висят картины, почти все изображают что-то связанное со смертью. Их художественные качества сомнительны, хотя так сразу не скажешь. Присмотревшись можно понять, что все они – одного автора. Учитывая то, что картин не меньше двух сотен – его плодовитости можно только позавидовать. На самом деле картины нарисовал Сам за столетия затворничества. Тут совсем нет пыли.
3. Центральная зала оформлена в том же стиле, что и коридор. По центру широкая лестница, ведущая вниз. В углах залы стоят четыре статуи, тоже из черного камня, пугающие своей причудливостью. Можно думать, что эти крылатые, совершенно невозможные бестии – демоны. В каждой статуе есть элемент, который можно повернуть (палец, ухо, коготь, зуб), что закроет одну из дыр-ловушек в полу.

4. Дыра в полу, замаскированная чарой illusionary wall. Можно обойти по узкому бортику, прижавшись к стене. Падение стоит 2d6 повреждения, оказываетесь на этаж ниже.

Седьмой подземный уровень:

1. Лестница наверх, на шестой уровень.
2. Лестница оканчивается в прямоугольной зале, на стене, на которую вы сейчас смотрите, вниз головой распят человек. Это удивительно, но его кровь до сих пор капает из его разрубленной шеи в золотую лохань (иначе не назовешь!), стоящую на полу. Куда из нее девается кровь – загадка. Это пресловутый отец Синий, «успешно сдерживающий» орды нежити. Он прибит к стене металлическими костылями, которые вручную совершенно невозможно выломать. Признаков сознания не наблюдается. Даже если содрать тело со стены, то ничего толком не изменится.
3. О-образное помещение, сюда падают те, кому не повезло провалиться в дыру на 6-ом уровне. Тут стоят еще две статуи – одна baatezu (pit fiend), другая – tanar'ri (balor). В них никаких подвохов. Глаза пит финда – рубины (по 500gp штука), глаза балора – изумруды (по 600gp штука).
4. Широкий коридор опоясывает центральные комнаты. Два ряда колонн поддерживают потолок. Примерно половина колонн вырезана в виде человеческих фигур, видно, что часть работ мастеру не удалась, и они были заброшены. Часть колонн просто нетронута. Центр коридора выложен красным мрамором. В противоположном конце коридора лестница, ведущая вниз. Около лестницы лежит мертвый, истлевший до скелета дварф, на нем кольчуга, явно не подходящая по размеру, в руках – двуручный топор (magical great axe +2, giant slayer (double damage vs. giants)), он так его и не выпустил. Это Гош Хип, тот самый дварф, который «докопался». Вокруг лежит с десяток изрубленных скелетов и иссохших трупов.

Восьмой подземный уровень:

1. Лестница наверх. Зала. Из нее выходит единственный коридор.
2. Распахнутая дверь, по следам на полу видно, что недавно кто-то вышел из нее, следов же, ведущих вовнутрь нет. Внутри типичное жилище волшебника, спальня, скрещенная с лабораторией. Видны следы спешных сборов. На пюпитре стоит тяжелая лабораторная книга заклятий, на первой странице, как положено, sepia snake sigil. Чары от первой до пятой ступени. В избытке различных волшебных компонент, у партии есть шанс пополнить свой запас.
3. Просто старая, пыльная, пустая комната.
4. Комната с волшебным фонтаном. Небольшой фонтанчик, струйка воды, удобная ванная, пара зеркал, crystal ball на подставке. Можно удобно устроиться и попрорицать. Рядом с хрустальным шаром лежит аккуратный лист пергамента с изукрашенными полями, на нем каллиграфическим подчерком написано – «Уважаемые искатели приключений, я впечатлен вашим прогрессом, вы продвинулись на удивление далеко! Смею вам сообщить, что до искомого осталось уже совсем недалеко». Подписано – «Х».
5. В коридоре на стенах и потолке масса копоти, хорошо чувствуется запах гари. На полу лежат старые, желтые кости. От одного человека, максимум (очень большого, надо отметить). Здесь прошел Ученик, снес одного Giant Skeleton' a.

6. Лестница вниз, все здорово, только вот дорогу преграждает второй, уцелевший Giant Skeleton. AC 4, MV 12, HD 4+4, HP 22. Thac0 15, 1x1d12. Large (12` tall). Once per hour can reach into his chest and draw forth a sphere of fire from the flames that burn within its rib cage. This flaming sphere can be hurled as if it were a *fireball* that delivers 8d6 points of damage. XP 1200.
7. От основного коридора налево отходит коридор поуже, дальше дверь, за которой открывается здоровенная пещера. Ближе к входу стоит несколько столов, лежит инструмент для работы по камню. На столах лежат части человеческих скелетов, по внимательному изучению становится очевидно, что они вырезаны из камня. На одном из столов лежит мешочек с полудрагоценными камнями (кровавики, яшма, циркон, оникс), предназначавшимися на глаза скелетам, всего 34 камня на 1200gp. Похоже, что камень добывался прямо здесь же, дальняя стена пещеры носит все следы этой добычи. Внутри множество «каменных» скелетов разной степени завершенности, из них девять штук анимированы, они атакуют, как только видят партию. AC 5, half damage from slashing, 1 point of damage from piercing. HD2+2, HP 11, 7, 12, 16, 6, 13, 15, 11, 16. Thac0 19, 1d8. XP 120.

<u>Девятый подземный уровень:</u>

1. Лестница наверх, два коридора ведут куда-то в темноту. Тщательно изучив следы (бросок по tracking/trailing) можно определить, что Ученик пошел налево.
2. Обожженный остов тяжелого счетверенного арбалета на подставке, забитый каким-то тупым предметом juju zombie, да, здесь прошел г-н Ученик, расчистив путь.
3. Кухня, еще одна «вечная» плита с трехкостной fire elemental внутри, куча шкафчиков с самыми разными кухонными причиндалами. Сундуки с пряностями, в общем, все дела. За кухней небольшая комнатка, в ней шкафы с богатой посудой (золотой на 3000gp). В центре комнаты механический лифт вниз, судя по всему, на нем спускали приготовленную и сервированную пищу. Сейчас платформа поднята наверх. В принципе, человека на лифте спустить можно.
4. Тяжелый счетверенный арбалет на подставке, за ним juju zombie. Первый же появившийся в коридоре получает все эти 4 болта одновременно. Промахнуться здесь сложно, так что все выстрелы с thac0 10, повреждения 1d8+3. После залпа зомби бросается в атаку. AC6, MV9, HD3+12, HP 23 thac0 15, 1x3d4. Half damage from fire, half damage from blunt and piercing, +1 weapon to hit. XP 975.
5. Большая, пыльная комната. Судя по всему, давно забытая (и забитая всяким хламом) кладовая.
6. Длинный зал с двумя входами, весь заставлен полками с книгами, пюпитрами с раскрытыми томами in-folio и так далее. В общем, библиотека. Книги самого разного толка, здесь тысячи томов, и это, пожалуй, самая богатая частная коллекция из всего, что вы видели. Оклады некоторых самых ценных книг украшены драгоценными камнями, так что, постаравшись, можно наковырять где-то на 2000gp. Как только кто-то входит в библиотеку, как туда вызывается invisible stalker с задачей убить непрошеных гостей. Invisible Stalker. Int 14. AC 3, MV 12 (fl), HD 8, HP 28. Thac0 13, 1x4d4. MR 30%. Man sized. XP 3000. Его почти не видно, только что свет внутри чуть иначе преломляется. Первая атака почти наверняка будет неожиданной (-6 to surprise). Далее все, кто не обладает навыком blind fighting или не умеет видеть невидимых атакуют с -2.

7. Совершенно пустая комната, по полу из белого камня аккуратно выложена черная пентаграмма. Именно здесь Хозяин вызывал себе «материал» и еду с поверхности, и, иногда, кое-что издалека… В вершинах пентаграммы стоят высокие свечи, странные, разноцветные но готовые к тому, чтобы их подожгли. Собственно, все готово для вызова демона, осталось только поджечь свечи и прочитать формулу. На столике лежит свиток с формулой, он написан все тем же каллиграфическим подчерком и озаглавлен «Баал-зе-буп, адъютант Баал-зе-фона». Дальше приписка другими чернилами, но тем же подчерком – «Читать инкантацию напевно! X». На деле это классический cornugon (see mc:op). Формула отлично работает, только вот если вся партия не будет защищена чарой protection from evil, то демон атакует вместо того, чтобы вежливо выполнить приказ.
8. Лестница вниз. До сих пор здесь пахнет гарью, что довольно странно, так как комнату перегораживает стена льда (изрядно уже подтаявшая). Стена прозрачна, где-то метр толщиной. Ближе к потолку в стене льда сквозное отверстие странной формы (круглое тело диаметром чуть больше метра и 8 глазок на стебельках). Прорубиться через стену (а лестница за ней) можно где-то за час. Лестница, ведущая вниз, обожжена, судя по всему, там разорвалось несколько огненных шаров, в стене виден выжженный кислотой участок (Ученик промахнулся мельфовской ацидной). Ближе к концу спуска на ступенях в луже желто-красной «крови» лежит шарообразное тело с восемью хищными пастями на гибких шейках, death kiss безнадежно мертв (теперь понятно, куда же шла кровь из лохани на седьмом уровне :)). Дальше на ступенях видны следы обычной, красной крови (бедный ученик еле это пережил). Тут же валяется использованный скролл.
9. Кузня. Громадная печь, powered by one more fire elemental, наковальни, кувалды, молотки, клещи, всякий прочий инструмент. Художественные пристрастия Хозяина были всеобъемлющи, кузнечное дело в этот список тоже входило. В углу стоит огромная человекообразная фигура из металла (steel golem, оживление провалилось). Стойка с разным необычным оружием, ажурные лезвия, замечательная работа, красиво, но совершенно нефункционально. Среди всего прочего обнаруживаются два действительно хороших длинных меча (long sword +1q) и три топора (battle axe +1q), необыкновенной красоты, выдержанных в «скелетном» стиле – гарда в форме костей, яблоко в форме черепа и так далее. На одной из полок лежит связка из 4 javelin of piercing (when a command word is spoken, the *javelin of piercing* launches itself. Range is 180 feet, all distances considered as short range. The javelin has a +6 bonus to attack rolls and inflicts 1d6+6 points of damage), detect magic однозначно их показывает, без этой чары шансы найти их всего 20 процентов. В сундуке лежит куча дротиков, из которых одна вязанка (10 штук) волшебных, +3.

<u>Десятый подземный уровень:</u>

1. Лестница наверх. Спустившись, партия видит огромный подземный сад, тускло освещенный красным светом, льющимся с потолка. Здесь влажно и жарко. Растения какие-то странные, непривычные, да еще и грибы везде растут в человеческий рост. Несколько беспорядочно разбросанных мощных колонн поддерживают потолок.
2. Лестница вниз.

3. Мраморная площадка, окруженная аккуратной оградкой. На ней стоит стол, за столом – два стула. Именно сюда спускается подъемник из кухни.
4. Четыре куста thorn slingers. AC8, MV 0, HD 4, HP 11, 17, 18, 20. Damage 2d4 (no need to roll to hit, shower of thorns automatically hits). The leaves and central stem of a thornslinger are covered with a strong adhesive sap. Those who touch it are held fast if they have Strength 13 or less, until they are freed or digested. Characters with Strength 13 or greater can break free in 1d4 rounds. Once a victim is caught by the dew, the thornslinger secretes digestive acids, causing 1-3 hp damage per round. XP 270.

Одиннадцатый подземный уровень:

1. Лестница наверх.
2. Когда-то это был аккуратный холл с громадными зеркалами по стенам, сейчас здесь все перебито, под ногами хрустит толстый слой стекла, а навстречу неторопливо плывет единственный выживший в недавней битве с Учеником spectre. AC2, MV 30 (fl), HD 7+3, HP 20 (из 38), thac0 13, 1x1d8 (successful hit drains 2 experience levels). +1 or better weapon to hit. XP 3000. Полупрозрачная, размытая фигура.
3. Гимнастический зал (о да, даже очень злой и очень крутой маг может быть озабочен своей физической формой).
4. Абсолютно пустая комната, черный стены, и только в центре комнаты в воздухе висит блестящий металлический шарик (электриум, где-то на 2500gp весом). Любой неподготовленный наблюдатель, внимательно всматривающийся в шарик более 30 секунд, впадает в глубокий транс (wiz check with -5 to withstand). Транс закончится только со смертью жертвы от истощения или если предмет концентрации будет убран. В этом случае сознание к впавшему в транс вернется через 2d4 дней. Проснувшемуся будет казаться, что в трансе ему открылись величайшие истины, только одна проблема – ничего не вспомнить. А истин-то хочется. Зависимость вырабатывается с первого же раза.
5. Комната с фонтаном. Аккуратная струйка воды взлетает в воздух на два метра и с легким шелестом падает обратно. Здесь влажно и прохладно. На самом деле в бассейне нет обычной воды – все это тело водной элементали, магически заключенной в этот фонтан. Любое прикосновение к воде освобождает ее, и она атакует, чтобы хоть как-то отомстить за столетия унижения перед тем, как вернуться на родной уровень существования. Water elemental, AC 2, HD 8, HP 44. Thac0 12, 1x5d6. +2 or better weapon to hit. XP 4000.
6. Лаборатория. Похоже, что здесь кто-то выместил свою ярость, все разбито, книги свалены в кучу и залиты химикалиями, похоже, что что-то здесь горело. Пронзительно воняет чем-то непонятным, с каждым вдохом воздух жжет горло, глаза слезятся, и хочется убраться куда подальше. В каменном полу лаборатории проделан глубокий желоб, его абсолютно гладкие стенки блестят в свете факелов. В самом конце желоба лежит нечто – шаровидный сгусток тьмы, где-то с метр диаметром. Хорошо чувствуются волны холода, которые он излучает. Это sphere of annihilation (see DMG).
7. Спальня. Кровать изрублена кем-то (понятно, кем) в припадке дикой ярости. Мощный дубовый стол сразу же привлекает внимание, на столе лежит аккуратный лист пергамента, он пришпилен парой дротиков. «Поздравляю, уважаемые, вы дошли до самого конца! Надеюсь, что мой скромный паноптикум

пришелся Вам по вкусу. Увидимся в аду, Х., властитель Азур». Ниже на листе нарисованы две стрелочки, симпатичные такие, с виньетками, они подписаны: «ад» и «трэжа». Указывают, соответственно, на две двери, которые ведут из спальни.

8. Узкая лестница вниз, во тьму.
9. Сокровищница. Двери распахнуты, внутри бардак, видно, что кто-то совсем недавно там глобально покопался и вытащил, что пришлось ему по вкусу. Итак, внимательное изучение содержимого комнаты обнаруживает следующее:
   1) Сундук с золотом в слитках, всего около 100 килограмм (11100gp).
   2) Сундук с серебром в слитках, всего около 200 килограмм (2200gp).
   3) Набор красивейших метательных кинжалов из 13 штук. Лезвия отличной ковки (+2q), рукояти в виде стилизованных морд разных зверей. Основной материал – мифрил. Весь набор потянет где-то на 3000gp. Кинжалы завернуты в тигровую шкуру, под каждый сделан аккуратный кармашек.
   4) Два узких металлических футляра около метра толщиной, содержимое светится на магию. Футляры заперты. Сломав замочек, можно добраться до содержимого. В каждом футляре лежит по одной стреле, стрелы без каких либо излишеств, абсолютно черные, хищные, изящные, совершенные. Острие каждой заперто в футляр из странного, розоватого металла (адамантит). В отдельной выемке лежат ключики от футляров. Одна стрела – of slaying mages, другая – of slaying arachnids. Каждый футляр можно продать за 250gp.
   5) Wand of lightning с 20 зарядами. Эбонитовый жезл с большим опалом. В металлическом футляре. This wand has two functions that closely resemble wizard spells: • *Shock:* This does 1-10 hit points of damage to a target struck in melee combat, with no saving throw. Characters wearing metal armor and/or shields are treated as armor class 10. Plain leather and wood work normally. Magical bonuses on metal armor do not affect Armor Class, but a *ring of protection* does. The shock uses one charge. • *Lightning Bolt:* The possessor of the wand can discharge a bolt of lightning. The stroke can be either a forked or straight bolt (see wizard spell, *lightning bolt*). Damage is 12-36 (6d6, treating 1s as 2s), but a saving throw is applicable. This function uses two charges and has an initiate modifier of +2.
   6) Wand of Magic Missiles с 19 зарядами. Жезл из берцовой кости человека, сверху к нему приделан небольшой череп (летучей мыши). В металлическом футляре. This wand discharges magic missiles similar to those of the 1st-level wizard spell of the same name. The missile causes 1d4+1 points of damage. It always hits its target when the wand is wielded by a wizard, otherwise an attack roll is required. The wand has an initiative modifier of +3, and each missile costs one charge. A maximum of two may be expended in one round. The wand may be recharged.
   7) Тяжелый том in-folio в металлическом окладе. Оклад заперт на ключ, книга перевязана цепью, которая тоже заперта на замок. Все это лежит в металлическом сундуке, тоже запертом на замок. Это Vacuous Grimoire. Любой, кто попытается читать эту книгу, имеет шансы потерять 1 единицу интеллекта и 2 единицы мудрости (от каждого эффекта полагается бросок vs. spell).
   8) Wizardly Manual of Flesh Golems. If a priest reads a work for wizards, he will lose 10,000-60,000 experience points. Any other class of character will suffer 6d6 hit

points of damage from opening the work. Том in quarto folio завернут в кожу и перевязан бечевкой.

9) Deck of illusions в футляре из слоновой кости с 6 картами – джокер (иллюзия владельца), червовый король (рыцарь и 4 оруженосца), червовая девятка (эттин), двойка пик (гоблин), десятка треф (гигант с холмов), бубновый туз (бехольдер).
10) 10 potions of strong healing (4d4+4) в серебряных флаконах.
11) Potion of polymorph self (mouse).
12) Potion of fire breath.
13) Magical chain mail +3. Красивая кольчуга, однако, у нее есть особенность – она всегда ярко светится фиолетовым светом. Это видно даже днем на солнце, а ночью владелец отлично виден, как бы он не пытался этот свет приглушить.
14) Плоский чемодан с драгоценными камнями, каждый в своей выемке в бархатном нутре. Всего 40 камней, всякая мелочь на 5600gp и пять камней особенной ценности: черный опал стоимостью 2900gp, бриллиант на 3000gp, изумруд на 1900gp, рубин на 4300gp и сапфир на 1000gp.
15) Scroll of cone of cold (все свитки написаны на 18-ом уровне).
16) Scroll of animate dead, finger of death.
17) Scroll of death spell.

<u>Двенадцатый подземный уровень:</u>

1. Лестница спускается глубоко вниз, где-то на 200 ступеней и заканчивается, наконец, небольшой каменной залой.
2. Тяжелая металлическая решетка. Пара прутьев разогнуты, в проем может пройти человек.
3. Мощная дверь с металлическими накладками. Замок выжжен и дверь распахнута.
4. Еще одна решетка, несколько прутьев расколоты, будто они были стеклянные, и лежат кучкой блестящих металлических обломков на полу.
5. Зала с порталом. Пустая, высокая зала, в центре стоит арка, которая никуда не ведет. Арка вырезана из черного камня, из нее торчат кости, обломки позвоночников с остатками ребер, черепа людей, зверей и нелюдей. Проход затянут радужно переливающейся пленкой. Здесь ничего нет, вместе с тем очень неспокойно, холодно, будто бы что-то тянет войти в арку, посмотреть, что же там с другой стороны… В воздухе чувствуется запах мяты. Портал односторонний и ведет на 9ый лэйер nine hells. Очень надеюсь, что партия туда не пойдет.

Truth behind the story

Тесла Азур родился около четырехсот лет назад, вскоре после Темных Времен. Замечательный мальчик, только что кожа странного золотистого оттенка и хищные клыки; инквизиция тогда бушевала - дай боже, так что его, скорее всего, сожгли бы, не будь он сыном одного из самых именитых аристократических родов Империи. Ходили, конечно, кривотолки, мол, не обошлось тут без демонической крови, ну ходили, и что с ними – все пустой треп. Тесла получил лучшее возможное образование, с раннего детства выказал отличные способности, у него отлично получалось все, за что он брался, будь то живопись, скульптура или литература. Ну и магия, конечно. Жил долго. Получил высшую степень посвящения в Сарварде. Стал легендой среди волшебников Империи. Совершил массу спорных поступков. В

общем, все было замечательно. Ему было мало. Поступки из спорных превратились в злые, а потом и просто в жуткие. Из Сарварда его с позором выгнали, столицу тоже пришлось покинуть. С группой учеников и друзей он переселился в приграничье, построив себе удобный замок на труднодоступной вершине. Под замком были вырыты обширные подземелья, значительно больших размеров, чем сам замок. Прошло еще несколько десятков лет, и стало очевидно, что Тесла привлек внимание определенных сил. Перспектива полного Погружения Теслу совсем не радовала, и он стал искать способы обратить процесс. Массовая благотворительность, истовые молитвы, пожертвования церкви, все, что угодно. Он даже приютил у себя в замке священников какого-то гонимого культа плодородия (помним часовенку?). Но всё без толку, процесс обратить не удалось. Все чаще он поддавался растущей в его душе Тьме. Тогда он решился на крайнюю меру – подготовил себе небольшое подземелье глубоко под основным комплексом, защитил его всеми возможными способами с тем, чтобы исключить возможность выбраться наружу, и приказал замуровать там себя со своим лучшим учеником. Что и было сделано. Оставшиеся на поверхности передрались из-за оставшихся от Теслы сокровищ, и полегли почти в полном составе. Как раз в это время началась очередная большая война с Эльфийской Автократией, и стало не до замка Азур. Так шли столетия, Ученик учился, Тесла творил и учил. Оба достигли высочайшего уровня мастерства. Оба были на третьей ступени Погружения, оба перестали погружаться. В общем, жизнь была не так плоха, творчество ради творчества, искусство ради искусства. И тут подземелье раскупорили. Какая-то жалкая воровская гильдия, какой-то дракон сверху, в общем, реальная, бурлящая жизнь, запахи, звуки, кровь адреналин. И понеслось. За неделю все гильдсмены были умерщвлены. В высшей степени артистично, было сделано все, чтобы им было как можно страшнее. Тесла почти сразу же провалился до пятой ступени, понял, что здесь ему больше делать нечего и стал готовиться отбыть в ад. Портал был уже давно готов, активировать его теперь, когда подземелье было раскупорено, проблем не составило. Перед тем, как отбыть, Тесла потратил месяц на то, чтобы приготовить несколько интересных сюрпризов искателям приключений, которые, в чем он совершенно не сомневался, рано или поздно явятся. Построил внутри подземелий своеобразную пищевую цепочку, анимировал тех, кто не поднялся сам, расчленил Ученика, чтобы не мешался, и отбыл на Баатор, где его уже давно ждали. В общем, повеселился на прощание. Потом дракона убили. А потом пришла партия…

Сходство фамилий Теслы и Такклы не случайно. Таккла – прямой потомок Теслы. О своем инфернальном деде он знает довольно мало, вся информация о Тесле была тщательно уничтожена еще в стародавние времена. Как раз ближе к отбытию на другие уровни существования Таккла серьезно изучал все, что касалось его дальнего предка. Вполне возможно, что цель его путешествия была как-то с этим связана.

Post Mortem 02/05/2003

Весь этот день партия исследовала подземелья замка Азур. Для начала изучили все гостевые комнаты, собрали, что ценного попалось на глаза. Упустили не так уж много. Отправились дальше, Джордж попал в ловушку и вывалился на четвертом уровне. Партия осталась без света. С помощью wand of metamorphose liquids превратили половину бочонка вина в масло, соорудили факела и отправились искать Джорджа. Он, в свою очередь, с трудом стащил себя с копья, на которое накололся внутри и с помощью незаурядных махинаций с веревкой, которой у него на самом деле не было, открыл решетку. Быстро пробежался по старым комнатам Хозяина, нашел распятого Ученика, нашел дорогу

наверх. Партия тем временем спустилась вниз, наткнулась на gas spore в выгоревших living quarters, Миртур огреб полный комплект спор, а потом вся партия огребла положенные 6d6 повреждений, когда спора взорвалась от болта Лори. Некоторое время партия и Джордж гуляли на разных этажах, но, в конце концов, счастливое воссоединение таки состоялось. Миртуру стало худо – споры начали прорастать. Несколько часов партия исследовала подземелья, стараясь ни во что не вмешиваться. Нашли пару конечностей, но трогать их не стали. Миртуру стало совсем плохо, решили выбираться на поверхность. Выбрались, на fly спустились к подножью горы, где Миранда переквалифицировалась в хирурга и вырезала из Миртура растущие споры, к тому моменту уже разросшиеся до десяти сантиметров диаметра. Миртур выжил, Миранда хорошо кидала чеки, более того, последовавшая перевязка с лечебными травами вернула Миртуру чуть ли не все потерянные хиты. Несколько дней все отлеживались и заращивали раны. Потом вернулись в Азур. Исследовали столовую, добрались до кухни, убили зомби и гулей, потом Миртур решил убить еще и поваров, в конце концов, последний из них выпустил из печи огненную элементаль. Партия ретировалась, оставив элементаль наедине с регенерящим мясным монстром. Добрались до комнаты Келлига, входить внутрь побоялись. Финча на дне фонтана трогать не стали, оставив ему его +2 меч. Нашли мага, застрявшего в перегородке. Даже додумались посмотреть на его ноги, торчащие с другой стороны, рассмотрели сапоги, однако же, не додумались, что они могут представлять ценность. Так что не будет у них boots of levitation. Спустились ниже, убили безголового Микулу. Быстро пробежались по этажу, наткнулись на Визерспуна, Миртур прирезал его из жалости и забрал его волшебный меч. На этом игра закончилась. В целом получилось хорошо, на четыре. Чуть скучновато было, когда партия разделилась на две части, ну да это и понятно.

Post Mortem 07/06/2003

Большие перерывы делать вредно, это аксиома. Все забылось, пропал настрой, испарилась загадочность, в общем, начинаем с самого начала. Вся сессия ушла на попытки вспомнить как вообще себя надо вести в замке Азур. Лори, до сих пор не нашедшая средства избавиться от проклятых наручей, никак не может привыкнуть к тому, что очень уязвима, и постоянно подставляется. В результате боя со спектром она потеряла три уровня. А potions of restoration у партии было только две штуки. Разведать получилось очень немного, зато в немногочисленных разведанных локациях партия несколько раз была близка к гибели. Ничего особенного, в общем-то, тройка hook horrors, потом specter и десять скелетов. Очень не хватает священника, хитов тоже не густо. Все potions of healing выпиты, так что приходится после каждой битвы выбираться на поверхность (а чем глубже зарывается партия в подземелье, тем сложнее это делать) и там отдыхать по нескольку дней. А время-то поджимает, два месяца до отплытия корабля, надо еще найти Тора Веллунга и компанию, а потом через всю Империю двигать на Тортугу. В общем, поставим троечку и порулим, что это была просто разминка перед великими свершениями.

Post Mortem 12/06/2003

Димка спал, остальные тоже не лучше, играли мало. В общем, даже вспоминать не хочется.

Post Mortem 15/06/2003

Ура, наконец-то мы разыгрались! Обследовали почти все закутки всех пяти этажей основного подземелья, зашли в гости к баньши, Лори завалила бросок и умерла, Миртур героически ее реанимировал путем непрямого массажа сердца и искусственного дыхания (Лори навсегда потеряла одну единицу выносливости). Убили огонь, который очищает, отобрали wand of fire, в процессе отбирания Миртур попал в жезл колд шотом мельфовской ацидной, но тот выкинул бросок, и функционировать не перестал, только обуглился, и командное слово растворилось :) Добыли руки и ноги Лакорна, приставили их на место. Долго искали голову. Нашли сокровищницу, и г-на Егора Далекого, но никаких признаков ключа. Нашли дверь с magic mouth, командного слова тоже нет. Долго разбирали Жнеца в Зеркальной Зале, тот даже сложил неуязвимого Джорджа в какие-то минуса. Нашли тайник за часовней, Лори отпилась ресторационными потионами и вернула себе недостающий уровень. Дернули за рычаг, но посмотреть в нишу не догадались, четки остались там. Пообщались с призраком Шантье де Шанти, помогли ему, получили массу полезной информации. Нашли тайную лабораторию местного мага, Миртур чудом выжил после укуса phase spider, после чего все долго отлеживались. Потом вернулись, на сей раз под чарой полета, и затыкали паука сверху разнообразными колющими предметами, так что он вынужден был сбежать, чуть живой. Нашли

причитающуюся трэжу, Миранда стала читать книгу заклинаний и попалась на sepia snake sigil. У партии появилось время отдохнуть. Вернулись, разобрали Жнеца. Добрались до музея, нашли голову, обидели хранителя музея. Приставили недостающую голову, Ученик ожил и дал ценные указания. На это игра закончилась. Мне понравилось, поставим четыре.

Post Mortem ??/06/2003

Забыл записать. Если вкратце, то партия спускается до самого дна Азура, находит остатки трэжи, и, изрядно израненная, вырезает себе дорогу на поверхность с помощью sphere of annihilation. Партия ловит самый болезненный в своей истории fireball – в сумме на 120, кажется, хитов. Впрочем, все остаются живы – на самой границе.

Post Mortem 13/07/2003

Партия выбралась на поверхность, обрадовалась и расслабилась. И зря. Сперва Джорджа, полетевшего на разведку в нескольких хитах, чуть не съел гигантский орел, потом партия не озаботилась охраной и банда Ворона захватила их с необычайной легкостью. По просьбе Рейко наших героев пощадили, просто забрали все оружие, ценности и волшебные предметы (вот это был улов!). Лори и Джордж остались в большом минусе. Миртур и Миранда, чуть живые и без оружия, но с заучкой и полные решимости все исправить, отправляются в преследование. Как раз в это время Ворон окончательно ссорится с Рейко, и Рейко уходит из группы Ворона, задача партии упрощается. Нагоняют Рейко, «уговаривают» его отдать вторую лошадь и его единственный potion, реанимируют Джорджа, выясняется, что Джордж ничего не видит – на нем висит blindness, так что никакой пользы от него нет. Оставляют его защищать Лори, которая так и валяется без сознания, и отправляются в преследование. Засада на скале, ловушка в пещере, масса разной магии. Волшебник из группы Ворона погибает, Миртур и Миранда еле живы. Снимают с волшебника потионы и скролл, чуть приходят в себя и бросаются завершать задуманное. Успевают как раз к тому моменту, когда священник готовится оживить почившего волшебника, прячущийся неподалеку Ворон бьет Миртура в спину, начинается битва. Миранда читает со скролла Monster Summoning III, Миртур катастрофически плохо кидает to hit и погибает. Миранда остается в одном хите, но успевает убежать, к счастью, успев захватить с собой пару волшебных бутылочек и свою собственную рапиру. Чудом добивает-таки Ворона, который ведет себя не самым разумным образом. Священник чуть жив, Миранда заставляет его прочитать raise dead (со скролла, который тот собирался прочитать на волшебника) на Миртура, тот выкидывает свой шанс на оживление и оживает. Еще пара дней и вся партия собирается вместе. Решают не убивать Ворона и команду, раз уж те в свое время пощадили их. Заключают пакт о ненападении и расходятся. А потом долго идентифицируют свои предметы – наконец-то у партии есть правильный жемчуг! Почти всю экспу получила Миранда, еще немножко – Миртур, и совсем ничего – Лори и Джордж. Я водил изрядно больным, игра вышла из-под контроля, но, как это ни странно, получилось интересно. Четыре.

Post Mortem 17/08/2003

Все опять в городе, получилось собраться. Партия долго разбирается с трэжей, волшебники оптимизируют свои книги заклинаний. Без приключений добираются до реки (Арьеж), строят плот, переправляются, в процессе переправы попадают под обстрел одинокого эльфийского лучника. Лечат лошадей и отравляются в Арт Веллир. В степях твориться что-то странное, не видно никого живого, ни единого кентавра. Ночью кентавры приходят – мертвые. Впрочем, даже мертвые кентавры придерживаются каких-то ритуалов или правил, и при каждой встрече выставляют своего бойца против одного бойца из партии, и, после поражения своего воина, оставляют партию в покое. Что случилось за то время, пока партия копалась в Азуре? Похоже, что это было то самое третье знамение. Дорога лежит недалеко от горы, на которой обитает святой столпник, и партия решает туда заглянуть – было бы неплохо снять проклятые наручи с Лори. На месте хорошо знакомого места, где уже многие десятилетия собирались паломники со всей Империи, их ждал неприятный сюрприз – полное разрушение и старые трупы, частью разодранные на куски и частью сожженные магией. Что же случилось? Еще день пути по Веллиру, наконец, живые кентавры. Большие военные отряды проносятся мимо, и им нет никого дела до партии. Лес. Первая человеческая деревня – она брошена больше месяца назад, брошена спешно, и опять много мертвых, которых никто не позаботился убрать с улиц. Кладбище разрыто, могилы были раскопаны изнутри. Еще несколько дней и партия добирается до большого города, Лус дель Монте. На входе патруль из Святых Воинов и Черных

Братьев, они тщательно проверяют всех, кто входит. Возникли проблемы со злым кинжалом, который несла Миранда, к счастью, командир патруля в тот день был не слишком уперт и удовлетворился его, кинжала, конфискацией. Город. Много людей, много вооруженных людей, много священников. Неспокойно, все чего-то ждут. Партия одевается, продает немножко сокровищ, покупает еще два жемчужины (с ними проблема – давно не было поставок, и, пока что, больше не предвидится). В процессе она светит ценностями в сомнительных местах, так что ночью в гостиницу к беспечным искателям приключений приходят гости. Джордж просыпается вовремя, так что ущерб не так велик, украсть успели только набор мифриловых кинжалов. Впрочем, вор успел разглядеть, _сколько_ всего еще осталось в этой куче, и, конечно, вскоре об этом знал весь город. Лори отправилась в ближайшую церковь снимать проклятые наручи, расплатилась красивым крестом, который партия нашла пару месяцев назад. Крест оказался давно потерянной реликвией, и партия стала первой темой для застольных разговоров в городе. Благодарные церковники делают Лори подарок – 3 potions of cure disease, 3 potions of neutralize poison, 4 potions of extra healing. Все воры и бандиты города обсуждают, как бы поудобнее обобрать партию, партия беспечна и даже не думает о том, что кто-то чем-то может ей угрожать. Предусмотрительный капитан городской стражи проводит разъяснительную беседу и ставит охрану. Определив все оставшиеся предметы, партия собирает вещи, и отправляется на поиски Тора с Барром, тщательно путая следы. Кристальная Сфера помогает им узнать много нового о том, что происходит в мире (но о том, что можно бы попытаться увидеть и Тора с Барром, партия не задумывается). И что это за слухи о демонах?! Минимум действия, но все остались довольны. 3+.

В поисках Тора Веллунга и Джорджа Барра

Времени до отплытия остается совсем мало, не зря Ульрих советовал им договариваться на весну. Найти за это время своих старых товарищей представляется очень непростой задачей, особенно учитывая то, что они, судя по всему, скрываются от шпионов инквизиции. Единственная информация, которой располагает партия, полугодичной давности. Никто не может гарантировать, что они все еще в провинции Тар, да даже если и так, то обыскать 20.000 квадратных километров дремучих лесов – задача не для слабаков. Остается только надеяться, что Тор с Джорджем по каким-то причинам остались в тех же краях, где были полгода назад.

Итак, путь лежит в деревеньку Драники, это примерно 700 километров, если по прямой. Эх, если бы можно было сплавиться по Арьежи, а потом по Бургоу, как раз на место бы приплыли. Но течение, увы, в другую сторону. Или господа маги что-нибудь придумают? Сомневаюсь, наши маги хорошо только огненные шары кидают. Можно, конечно, пойти напролом, вдоль реки, но это плохая идея, на пути болота и дикие леса, лошади будут скорее обузой (эй, какие лошади?), чем помощью. Быстрее будет добраться до Лус дель Монте и дальше двинуться по торговому тракту.

Как бы там ни было, но последние сто или около того километров придется делать по старым, заросшим дорогам, а кое-где и прямо по лесу. И вот, наконец, Драники. Двадцать бревенчатых домов, чуть больше сотни человек. Вполне себе приличное село. Дома окружены мощным частоколом, хорошо видно, что он совсем недавно построен, на белых, свежих отрубах еще блестят капли смолы. Частокол выстроен умело, ворота хорошо укреплены, в общем, на ваш опытный взгляд, все сделано почти безупречно.

На подходах к селению замечаете столб, к нему прибита доска, на которой выжжено – «Черной Братии проход запрещен, стреляем без предупреждения!».

Осмотревшись, вы понимаете, что на полях никого нет, похоже, что о вашем приближении селян кто-то известил, и все укрылись за частоколом. Да, так и есть, из-за частокола, как по команде, поднимается два десятка лучников. Один из них кричит, – *«кто такие, что надо?»*. *«Не знаем никаких Торов, и Боровов тоже не знаем, идите, откудова пришли, лихие люди!»*. Ну, уговорить их можно, пустят, в конце концов, пусть мертвые гуляют и лягушки с неба валятся, а гостей встречать надо. Про Тора и Барра никто не колется. В центре деревни стоит большой новый дом, кто это в нем живет, интересно?

На самом-то деле, конечно, без наших знакомых здесь не обошлось. Именно с их подачи и под их руководством построили частокол, именно они обучили селян началам военного дела, и научили, как себя вести с всякими разными. Тору здесь девушки понравились, Барр просто устал, в общем, решили осесть, отдохнуть. Вот уже год, как не могут с места сняться. У Тора сын родился, второй на подходе. Дело, конечно, хорошее, но скучно же! Тор спит и видит, как валит подальше от своей ненаглядной и всех ее родственников. Живот себе отрастил, руки мозолями от инструмента на сантиметр заросли. Хочется приключений.

Как раз сегодня друзья (а это именно так, они крепко подружились за последние три года) отправились прокатиться по окрестностям, посмотреть, что к чему. На них, скорее всего, партия и наткнется.

«Эй, я тебе говорю, мифрил дварфийской ковки крепче, чем адамантит!», - раздается мощным басом на весь лес.
«Ты не прав, дружище», - отвечает ему спокойный, бесцветный голос, - *«независимо от ковки, мифрил мягче адамантита. Если, конечно, материал не зачарован»*.
«А ну-ка, давай проверим!», - голос первого спорщика просто источает оптимизм.
Второй собеседник только вздыхает, после чего слышится шелест и звяканье вынимаемого оружия, и, наконец, громкий лязг столкнувшихся клинков. На мгновение наступает тишина.
«Черт», - оптимизма в голосе басовитого собеседника поубавилось, - *«не меньше недели придется зашлифовывать»*.
«А ты займись, может, спорить по пустякам перестанешь», - резюмирует спокойный.

Собственно, на небольшой полянке стоят две боевые лошади в легких кожаных (черт, забыл, как по-русски будет barding) доспехах. Рядом стоят два человека в полном вооружении, весьма впечатляющих человека, надо сказать. И вы все хорошо их знаете. Да, они повзрослели, у них прибавилось шрамов, морщин и жесткости во взгляде, но это, несомненно, Тор Веллунг и Джордж Барр.

Они очень рады встрече, перспектива вернуться на Варн и восстановить справедливость (или просто поучаствовать в буче) их привлекает, они готовы выйти прямо сейчас. По пути к деревне Тор рассказывает, как они пришли в эту деревню, разобрались с разбойниками, решили прочие проблемы и обосновались. Тем больше он хочет отсюда свалить.

О своих приключениях Тор рассказывает охотно, но только о том, что было на поверхности. Об их долгом пути под землей он предпочитает не говорить, хотя, похоже, что именно там они добыли большую часть своего волшебного снаряжения.

Тор Веллунг три года спустя

Human NG fighter 7. HP 70. AC 1.
Str – 18/29 (+1/+3) Dex – 13 Con – 17 (+3) Int – 9 Wis – 11 Cha – 13.
Great axe «Vindicator» (mastery). Thac0 7, 2x1d10+9.
Axe of hurling. Thac0 10, 1x2d6+6.

- ✓ Great axe «Vindicator». Или, как его называет сам Тор, «право налево». Волшебное оружие дуэргарского происхождения, +3. Владелец полностью защищен от воздействия электричества.
- ✓ Mithril battle axe of quality +2.
- ✓ Axe of hurling. Magical weapon +3, returns to wielder. Throwing distance – 180`.
- ✓ Duergar mithril plate mail. Не волшебная, но замечательной работы, красивая (если, конечно, отвлечься от тематики изображений; все они так или иначе связаны со смертью в самых разных ее проявлениях), отливает синевой на солнце. Base AC 1.
- ✓ Potion of extra healing.

Чалый – его боевой конь. MV 18, HP 40, AC 2 (plate mail barding) or 5 (leather barding), thac0 13, 2x1d8+2. Int 5. Все еще жив, как ни странно.

Джордж Барр три года спустя

Human LE cleric 7. HP 50. AC -1 (plate mail + medium shield + ring of protection).
Str – 16 (+1) Dex – 10 Con – 15 Int – 11 Wis – 16 (+2/+2) Cha – 14.
Morning star thac0 14, 2x2d4+4.
Crossbow thac0 16, 1x1d6+2.

- ✓ Morning star (magical, +2), special ability – invisibility purge, 3 times per day. Барр не склонен давать оружию имена, так что для него это просто боевой цеп.
- ✓ Adamantite long sword, +3 of quality.
- ✓ Exquisite plate mail (base AC 3).
- ✓ Ring of protection +2.
- ✓ Medium shield.
- ✓ Crossbow + 20 bolts (+1m).
- ✓ Potion of extra healing, potion of gaseous form.
- ✓ Robe of Blending.

[5: CLWx3, command, detect magic]
[5: hold person (1d4 persons), silence 15`, draw upon holy might (+2 str +10 hp)/d6+7 rounds, lighten load, zone of truth]
[3: dispel magic, create campsite, random causality]
[2: tanglefoot, free action]

Коня Барра зовут просто – «конь». MV 15, HP 22, AC 2 (plate mail barding) or 5 (leather barding), thac0 17, 2x1d8. Int 2. Заурядный, но все же боевой, конь.

Последние сборы и отправление

Воссоединившись со старыми боевыми товарищами, партия должна спешить на Тортугу, как бы не опоздать на корабль. Все сделано, все концы подвязаны, ничто (ну, почти) их больше не держит в Империи. Никаких приключений по пути до Бре не планируется, надо только передать гнетущее ожидание чего-то темного, которым сейчас живет большинство людей в Империи. Знамения, бестолковая суета церковников, военные приготовления. Все это заслуживает внимания, возможно, что партия еще вернется, потом, когда решит свои проблемы на родине.

Тортуга, королевство благородных корсаров и подлых пиратов

До Тортуги день ходу по морю, если, конечно, ветер будет попутным. Желающих подвезти партию в порту Бре предостаточно, почти все они все те же пираты. Есть корабли поприличнее, есть совсем уж жуткие развалины. Дорога будет стоить от 1 до 5 gp на человека или лошадь, хотя торговля будет начинаться с сумм раза в три больше.

Итак, Тортуга. Один из самых оживленных портов Империи, жизнь здесь бурлит, люди здесь все непривычно загорелые, с обветренными лицами, покрытые с ног до головы татуировками, даже говорок у них свой, морской. Красный платок на шее, белая рубаха, черные бархатные штаны, высокие сапоги со шпорами, черная шляпа с гнутыми полями, шпага на поясе – вот вам типичный моряк на берегу. Споры перерастают в мордобой, а потом и в поножовщину. Конфликты пиратов посерьезнее почти всегда кончаются дуэлями. Глинобитные домики, запах рыбы, между домов растянуты сети. И там же роскошные мраморные дворцы, дамы в драгоценностях, одетые по последнему писку моды. В общем, веселое место, где живут нескучные люди.

В обозначенной таверне вас ждет Ульрих, как и было обещано. Он нашел того человека, о котором говорил, и тот согласен. Как раз сейчас на корабль грузят запасы для дальнего путешествия.

«Ригороса» и капитан Джонни «Шторм» Веласкес

Своего корабля партии стыдиться не придется, не покривив душой можно сказать, что это самое красивое судно из всех, что стоят в этой гавани. Этот пятимачтовый барк несет на себе паруса огромной площади. Вот силуэт судна и его парусного вооружения:

Капитан Джонни Веласкес по кличке «Шторм» вполне подстать своему кораблю, мощный мужик лет под сорок в неизменной треуголке. Джонни – старый друг Ульриха, они вместе немало поплавали. Сплавать на Варн он согласился сразу, по его меркам это совсем безопасный поход, он-то чаще ходит на другой конец мира, в Каваласто и Торсунг. К тому же на Варне он ни разу не был. Веласкес больше исследователь, чем пират. Он давно уже заработал себе на старость и может себе позволить плавать туда, куда интересно. Может потребовать пару тысяч золотых в качестве оплаты, если увидит, что у партии слишком много денег.

Экипаж судна – чуть больше ста человек. На борт можно взять еще пару сотен пассажиров, если тем не очень-то важны условия путешествия.

Фридл Манье – «не ждали?»

За пару дней до отправления, когда партия уже расположилась на «Ригоросе», у трапа появился древний, согбенный старичок в черном плащике и с котомкой за плечами. Он опирается на узловатый посох, и похоже, что ни шагу без этой третьей ноги не способен ступить. «*Эй, матросик*», - шамкает он, - «*можно на кораблик взойти, а?*». «*А ну-ка позови мне пассажиров, которых загрузили вчерась*». К своему великому удивлению матрос разворачивается на 180 градусов и спешит позвать партию, - «*вас там какой-то старик в плаще и с посохом требует!*».

Интересно, испугается ли наша героическая партия? Старичок загадочно подмигивает, после чего обиженно говорит, - «*Что ж за дела, и года не прошло, а ужо не узнают!*». Говорит вполне обычным своим голосом, после чего становится очевидно, что это же, черт побери, Фридл Манье! «*Что, друзья, не ждали?*»

Фридл хочет отправиться на Варн вместе с партией, он вкратце рассказывает о своих проблемах с демоническим бароном. В Империи становится слишком опасно, да и надоело все, единственный друг погиб. Может тряхнуть стариной, поискать приключений? К тому же партия ему симпатична, он бы хотел помочь в предстоящих разборках. В ответ он ожидает определенных поблажек и государственной поддержки его исследований.

Как только корабль отплывет от Тортуги, Фридл избавится от своей маскировки, и предстанет перед восхищенными (или не очень) взорами во всей красе своего магического прикида. Надо понимать, что Фридл преследует свои собственные цели, и не очень-то настроен тратить свои ресурсы на чужие проблемы. Бросаться в особенно опасные места он не намерен, хотя польза он него, несомненно, будет.

<u>Фридл Манье, волшебник</u>

Фридл Манье, human LE mage level 10. 58 лет.
Str 12, Dex 13, Con 16, Int 18, Wis 13, Cha 13.
AC 0. HP 46.
Staff of striking thac0 14, 1.5x1d6+3 (or more).

- ✓ Bracers of defense AC 3.
- ✓ Ring of protection +3.

- ✓ Staff of striking (49 charges).
- ✓ Robe of Stars.
- ✓ Girdle of many pouches (64 кармашка, в каждый можно положить предмет весом не более 15 килограмм, независимо от линейных размеров, по принципам аналогично bag of holding). Фридл обожает удивлять непосвященных, вынимая из маленького кармашка громадную книгу заклятий или еще что-нибудь.
- ✓ Potion of invulnerability, 2 x potion of extra healing.
- ✓ В специальном тубусе – scroll of stone skin, teleport, wraith form. Scroll of magic missile x 5. Scroll of fireball x 5. Scroll of mount, unseen servant. Scroll of dispel magic, globe of invulnerability, true seeing, prismatic spray. Scroll of spell turning.

1 – [4] – MM, Charm, Color Spray, Burning Hands
2 – [4] – Melf's acid arrow, Invisibility, Mirror Image, Hypnotic Pattern
3 – [4] – Fireball, Protection from Normal Missiles, Monster Summoning I, Fly
4 – [3] – Dimension Door, Polymorph Other, Wall of Fire
5 – [2] – Cloudkill, Conjure Elemental

«Уж не обессудьте, но я тут за вами немножко следил, так что более-менее в курсе ваших планов и задач. Я с удовольствием окажу вам пару услуг в счет вашего будущего благорасположения». «Как следил? Хех-хех. Ну, у вас ведь есть кое-что мое, так?»

Освальд де Кантри и святая братия

К самому отправлению корабля прибудет и Освальд, а с ним десять монахов, белых братьев. Они намерены нести свет истинной веры на Варн в преддверии великой войны со злом, перед лицом которой безбожный Варн остается без защиты. Монахи все в высшей степени приятные старички, здесь нет никого младше пятидесяти лет. На деле все они священники 2-4 уровня.

Освальд де Кантри, священник

Освальд де Кантри, human LG priest level 8. 82 года.
Str 11, Dex 9, Con 9, Int 15, Wis 19, Cha 16.
AC 5 (chain mail), HP 49.
Mace of disruption thac0 16, 2x2d4+3 (destroys undead, evil creatures, double damage, see dmg). Light crossbow thac0 17, 1x1d6+1.

Освальд в кольчуге, поверх кольчуги ярко белый плащ с золотым миридийским крестом, поверх плаща – тяжелый нательный крест, на поясе у него шипастый моргенштерн, за спиной – легкий арбалет.

1 – [6] – bless, combine, detect evil, detect magic, protection from evil, purify food and drink.
2 – [5] – chant, hold person, silence 15`, slow poison, detect charm.
3 – [4] – create food and water, cure blindness, cure disease, prayer.
4 – [4] – abjure, free action, neutralize poison, protection from evil, 10'.

Ульрих, как он есть

Итак, посмотрим на Ульриха, страшного и ужасного. На данный момент детали его накидки становятся важными.

Ульрих, human NG fighter level 14. 64 года.
Str 17, Dex 17, Con 17, Int 13, Wis 12, Cha 11.
AC -6. HP 111.
Long sword (high master) thac0 0, 3x1d8+7. Critical hits on 16 and greater.
Long bow. Thac0 2, 2x1d8+2.

- ✓ «Драконье Жало» [long sword +3, +5 if used for disarm; wielder is protected from fear, Int 14, NG].
- ✓ Field plate mail +2.
- ✓ Medium shield +1.
- ✓ 3 potions of extra healing.
- ✓ Long bow +1. 20 arrows +2.

Наемники на Тортуге

Сейчас самое время набрать себе отряд, если у партии есть такое желание, конечно. На острове хватает смелых людей, готовых за хорошее вознаграждение отправиться хоть на край света. Несколько опытных и заслуживающих доверия ребят порекомендует капитан Веласкес, если этого не хватит, то придется искать людей самостоятельно. Наемники понятного сорта – бывшие пираты, пираты в настоящим или будущие пираты. До тех пор, пока им платят и работа не очень опасна, они достаточно надежны. Всего найдется 10d10 наемников первого уровня (30gp задаток, 1 gp в день), 4d10 наемников второго уровня (60gp задаток, 2 gp в день), 2d10 наемников третьего уровня (100gp задаток, 4 gp в день), 2d6 наемников четвертого уровня (150gp задаток, 6 gp в день) и 1d6 наемников пятого уровня (200gp задаток, 8 gp в день).

В нашем случае партия решила, что ей не требуется пушечное мясо, а вот опытный вор не помешал бы, сама партия в этом смысле ни на что не годиться. По рекомендации Веласкеса они вышли на халфлига по имени Сэм Хоббинс, которого и наняли, выдав 300gp в качестве задатка и пообещав пять процентов от всего награбленного. Вором Сэма называть никто не хотел, так что, в конце концов, за ним закрепился титул «взломщик».

Сэм Хоббинс, halfling NG rogue level 7. 60 лет. Не скажешь, чтобы он был стар, но и молодым не назовешь. В обычных условиях почти незаметен, ходит бесшумно, кутается в серый плащик и целыми днями пропадает незнамо где. Но почему-то всегда оказывается там, где происходят самые важные события. Самостоятелен, даже слишком. Получив задание, исчезает на несколько дней (или сколько уж там требуется времени), вернувшись, докалывает о результатах, после чего исчезает опять. Частенько случается так, что задачу он трактует очень по-своему. Сэм почти наверняка подружится с партией, если та будет к нему по-человечески относиться, на него можно положиться. К тому же он планирует уйти на покой, и если представится возможность закрепиться на Варне где-нибудь в хорошем местечке, то он этой возможностью воспользуется.
Str 9, Dex 18, Con 11, Int 13, Wis 14, Cha 14. HP 27, AC 6 (dexterity). Short sword +2m, thac0 15, 2x1d6+2. Short bow, thac0 13, 2x1d8+2 (10 arrows +2m). Pick Pockets 60%, Open Locks 70%, Find/Remove Traps 55%, Move Silently 40%, Hide in Shadows 40%, Detect

Noise 75%, Climb Walls 70%, Read Languages 0%. Backstab damage x 3. Cloak of elvenkind, potion of healing, potion of gaseous form.

Итоги

Итак, под началом партии собралась значительная сила, некоторые из их друзей опытнее и сильнее самих персонажей игроков. Это совершенно необходимо, так как предстоящая задача очень сложна и потребует адекватных сил, вместе с тем это не должно умалить роль самой партии в предстоящих событиях. Для этого они должны заниматься в первую очередь приемом основополагающих решений, союзники же должны выполнять поставленные перед ними задачи, желательно сами по себе, без участия PC. Они могут служить посланниками, парламентерами, могут командовать отрядами и так далее. Партия же будет лично заниматься наиболее важными в сюжетном смысле делами.

Post Mortem 07/09/2003

Партия поднимается по Бургоу и отправляется в деревеньку Драники, где последний раз видели Тора Веллунга и Джорджа Барра. Находят своих старых друзей, после чего отправляются в Бре. Скоро зима, погода портится. Втридорога платят за переправу до Тортуги, получают письмо Ульриха, находят Анри. Опоздали! Осенние штормы, навигация прекращается. Следующий шанс отправиться на Варн представится только весной, в запасе больше трех месяцев. Партия решает идти в Сарвард. Партийных лошадей пытаются съесть вервольфы, Джордж с Тором отбивают атаку, но Джордж заражается ликантропией, к счастью, в самой легкой форме. Партия проходит через Бел Алькасар (все успешно забыли, что именно здесь крепость Аламбра, в которой Акост собирает свою армию вторжения). Наконец, Сарвард. Попасть внутрь не удается, его тщательно охраняют, военное положение, особые меры безопасности и все такое. Вежливо отказавшись от варианта пополнения собой стройных рядов имперского войска партия отправляется обратно. Встречают гонца от Шарля Алькорта (долго же тот их искал!), тот сообщает пренеприятную новость – партия опять в розыске. Задворками пробираются в замок Кэвр, где и проводят время, оставшееся до отплытия. Ужасно! 3-

<u>Ситуация в Империи</u>

Новый Император восстановил и даже улучшил управленческую систему Империи, сейчас, в условиях тотального военного положения это проще. Чистки и перестановки в армейском командовании пошли на пользу, приказы доходят вдесятеро быстрее и некомпетентность на местах более не терпят. Более сотни казненных офицеров. Теперь жесткая дисциплина.

Как правитель Гэршем Первый явно состоятелен, и уж несравненно более активен, чем был старый Шаддам. Он жесток, умен, быстр и беспощаден; эффективен. Вместе с тем, он верен своему слову и не забывает о старых друзьях. Подходящий Император для наступающих темных времен. Эйфория от факта захвата престола давно прошла, начались серые рабочие будни.

На данный момент ему очевидно, что повторяется сюжет пятивековой давности, и скоро стоит ждать полномасштабного вторжения из ада и бездны. Эльфы сейчас особенной угрозы не представляют, попрятавшись в самые свои надежные убежища. Подготовка в войне идет полным ходом, официальный ожидаемый враг все еще эльфы, зачем лишний раз пугать население, но любому сведущему в военном деле будет очевидно, что основная подготовка идет к другой войне. Изучаются старые материалы, разрабатываются стратегии борьбы с нежитью и демонами. Пока что

Император более чем уверен в победе. А затем разогнавшуюся военную машину можно будет направить и на эльфов.

Операция «Свободный Варн» некоторое время была под угрозой. Явной необходимости в атаке на Варн не наблюдалось, а распылять силы перед большой войной было бы глупо. Сейчас ситуация опять изменилась. Варн перестал поставлять антимагический камень, важнейший стратегический ресурс, один из козырей в предстоящей высокомагической войне. Дипломатическими методами поставки восстановить не удалось – Варн слишком занят своими собственными внутренними и внешними проблемами, и восстановление контроля над шахтой в ближайших планах не значится. Имперский посол предложил компромиссный вариант – Империя отбивает шахты своими силами; поначалу вариант был принят, действительно, это позволило бы снять угрозу Имперского вторжения, но Бьерн неожиданно отказывается, более того, посла заключают под стражу. Бьерн уверен в том, что это какой-то подвох, он отлично знает, кто собирает силы в Аламбре, и для чего. Так что на данный момент подготовка к операции «Свободный Варн» идет полным ходом, Акост счастлив, он делает все, чтобы состоялось полномасштабное вторжение. Имперская специальная служба организует два покушения на Бьерна, оба проваливаются, Варнийская специальная служба по праву считается лучшей. Одновременно пытаются устранить Акоста, и это тоже не удается.

Митрополит Эспады готовится к производству в патриархи, это случится совсем уже скоро.

Столкновения с Танар'ри случаются все чаще, активно действует специальный корпус, занимающийся поиском и уничтожением демонов, было две значительные битвы, о которых, впрочем, никто толком не знает. Пока все складывается успешно, пока что силы танар'ри слишком незначительны. Как и положено, они развращают и искушают, сумасшедшие проповедники на улицах, это, в большинстве, их работа.

Баатезу никак себя не проявляют, обосновавшись на небольшом архипелаге, далеко от морских путей. Действуют аккуратно, и уже далеко не одни десяток душ куплен и склонен к злу, причем в большинстве своем это значительные люди. Несколько обитаемых островов «обращено» в новую веру, и поток молитв питает баатезу дополнительными силами.

Партия уже почти девятого уровня, а это время, когда приходит известность. Да, партия не афиширует свои дела, но что-то просачивается. Барды поют новые песни, и некоторые из них очень занятны.

- ✓ Разухабистая песенка о том, как некий искатель приключений бандитского толка по кличке Ворон повстречал других искателей приключений, не менее бандитского толка. Несколько куплетов певец издевается над тем, что двое на проверку оказались девушками, потом поет о том, как две группы бегают друг за другом и отбирают сокровища. Еще одно приключение Ворона, наши герои здесь вторичны.

- ✓ Песенка о больших неприятностях в некоем столичном доме терпимости, название переврано, но события узнаются. Как оказывается, герои песни рвались в заповедные подвалы, где предавались совсем уж невероятным наслаждениям.
- ✓ Песня о несчастном Макроденте, и забавных попытках освободить его дом.
- ✓ Героическая песня о еретическом Варне и героических солдатах, которые его освободят. Явно пропагандистского толка. Государственный заказ.
- ✓ Смешная песня о демонах, тоже заказ, чтобы народ не так боялся.
- ✓ Грустная баллада об отважном капитане Шервуде, первом дошедшем до Оси Мира, и погибшем там же от удара молнии.
- ✓ Кровожадная пиратская песня о капитане Шарки Боуне и «Кровопийце», его шпаге.
- ✓ Песня о еретиках, укравших другого еретика прямо с костра и о том, как потом их опять поймали и все же сожгли.

Скорее всего, партия услышит одну из песен, а если расспросит бардов, то услышит и остальные.

Развитие событий на Варне

Тридцатого июля закончилась битва при реке Серемыш, сейчас некоторое затишье, орки ждут знамений, великий шаман не уверен, как трактовать поднимающихся мертвых и прочие знамения. Граница передвинулась на десять километров в сторону людей, Клемент держит осаду уже почти полгода. Имперский контингент в Санта Инесс готовится к полномасштабной кампании, которая планируется следующим летом (но это большая тайна, ага), ведется диверсионная и разведывательная деятельность. Демоническое и дьявольское присутствие на острове пока минимально. Карманная республика Братана выдержала первые испытания, они способны прокормить себя и защитить от внешних воздействий, все больше недовольных стекается в заповедную долину, это дезертиры, преступники и недовольные политикой короля.

Настроения в Варнийском королевстве не самые хорошие, войны с орками уже было бы достаточно, но Империя явно что-то готовит, да еще эти ужасающие знамения! Не говоря уже о короле, который ведет себя все более странно, жесткие репрессии среди аристократии, особенно Риошерской, тотальный призыв, а это касается уже и простого люда. Ходят слухи, будто бы король вознамерился купить помощь северных варваров и, возможно, даже демонических людей-змей, таких союзников страшатся даже больше, чем самих орков.

На кладбищах много свежих могил, неутешные матери все еще льют слезы, не зная, кому молиться, чтобы война не забрала остальных. Многие ищут утешения в вере, так что вокруг большинства немногочисленных носителей той или иной веры образуются кружки почитателей. Секретная служба это жестоко пресекает, уже было несколько публичных казней.

Особый отдел тщательно отслеживает (пытается, последнее время это получается все хуже) передвижения партии, король Бьерн уверился, что через тайное сокровище Фалье (помним, он же думает, что в гробнице хранятся сокровища, и не подозревает

о Спящем Короле) он сможет достичь всемогущества, которое позволит решить все проблемы и избавит его от всех страхов.

Результаты clairvoyance'a:

- ✓ Дом Джорджа и Миранды: неизменный Берримор, родители ходят грустные, тихо как-то, чувствуется, что в доме давно никто не смеялся. Деда Ансельма нигде не видно.
- ✓ Дом Анри: грязно, теперь здесь живут другие люди, где отец – непонятно (все продал и уехал в более спокойное место, хуторок подальше от цивилизации).
- ✓ Дом Миртура: дом заперт и пуст, толстый слой пыли. Отец Миртура мобилизован, как волшебник, и квартирует сейчас в одном из фортов неподалеку от столицы.
- ✓ Дом Лори: дом пуст.
- ✓ Дом дяди Лори: все абсолютно обычно, братцы весело носятся, а вот и сам дядя, только вот, кажется, раньше не было в его волосах столько седины…
- ✓ Форт Клемент: мощные каменные стены, донжон, все несет следы долгой осады, наскоро заделанные дыры от камней из тяжелых требучетов, изможденные лица защитников, кожа и кости, еда кончается, один священник с create food не справляется. Джайлз, лицо пересекает глубокий шрам, горящие глаза смотрят исподлобья, видно, что ему многое пришлось пережить. Судя по знакам отличия, он капитан, и он командует фортом.
- ✓ Жилище Лейи, каменоломни, подземелья КСБ: доступ блокирован.
- ✓ Главная площадь Риошера. Непривычно тихо, безлюдно, движется очередная похоронная процессия. Усталые, испуганные лица.
- ✓ Доска на Риошерской площади. Огромный плакат – «запишись добровольцем, спаси Родину!». Бумага поменьше – за голову орка – 2 золотых, краснокожего – 3 золотых. За голову Мендавара Витрио – 1000 золотых, за каждого из членов его банды – 1 золотой. «Военное положение, военные патрули имеют право судить и приводить приговор в исполнение на месте. Не преступай закон».
- ✓ Дворец в Риошере. Снаружи усилена охрана. Внутрь доступа нет.
- ✓ Бриль. В отличие от Риошера, жизнь бурлит. Много людей, много войск, на главной площади какой-то праздник, толпы народа развлекаются, пытаются забыть про все.

<u>Независимые события</u>

Revenant для Лори

Было дело, наши герои убили пана Пронича, одного самодура из имперской глубинки. Убили, по большому счету, зазря, как бандиты. Смертельный удар нанесла рука Лори Алькорта. Все бы ничего, но дух пана неспокоен. Были бы это обычные времена, ничего бы не случилось, но сейчас, когда близятся темные времена, и потоки энергии с негативного уровня существования прорываются в мир живых, ярость неупокоенного пана позволила ему воплотиться в ревенанта, могущественную нежить, единственная цель которой – отомстить своим убийцам. В принципе, ревенантом мог встать любой из несправедливо убитых партией NPC уровнем выше пятого. Так что, если партия сотворила что-то действительно мерзкая, то ей придется за это ответить.

Внешне пан изменился мало, только что видно, что мертвый, бледный, и, кажется, даже чуть прозрачный. Признаки разложения незначительны, и запах минимален. Страшный, неподвижный взгляд, синие белки глаз с черными сгустками свернувшейся крови. Густая рыжая борода выпирает клочковатым полукругом. Богатая, теперь уже истрепанная одежда, та в которой он был похоронен. Красный камзол с большими золотыми пуговицами и шелковым шитьем, остроносые сапоги. Голос пана тих, и доносится будто бы из-под земли. Его окружает дух обреченной на успех безысходной целеустремленности.

Пан Пронич, ревенант
Str 18/50, Dex 16, Con 18, Int 8, Wiz 12, Cha 12.
AC 7, HP 52. Никакого оружия, только одна атака thac0 11, 2d8.
SA Paralyzation. Только на убийцу, взгляд парализует на 2d4 раунда, save vs. spell.
Regenerates 3hp per round. Can only be killed with fire.
Amulet of protection +1 (он был в нем похоронен). XP 5000.

Для начала пан убьет Лори, затем – всех остальных. Если сможет. Его ум, к счастью невеликий, при нем. В первый раз он пойдет напрямик, не устраивая засад. Желание убить врага слишком сильно. Скорее всего, он будет изрублен в куски, но через некоторое время после боя он восстанет, и к следующей попытке приготовится более тщательно – устроит засаду, или, возможно, попробует найти помощников. Главное – добраться до горла жертвы, и душить, душить, душить…

Шарль Алькорта готовится к Темным Временам

В отличие от многих других, менее прозорливых аристократов, Шарль нисколько не сомневается, что наблюдаемые знамения предвещают большие проблемы, и к этим проблемам хочет подойти максимально подготовленным. Он предполагает, что в деньгах будет немного толку, когда армии нежити заполнят землю, и намерен потратить их сейчас, причем как можно более продуктивно.

Замок Кэвр находится достаточно далеко от Пармы, чтобы не привлекать особенного внимания, однако совершенно не укреплен. Клан дварфов получит плату драгоценными камнями за укрепление замка и крепостной стены. Рядом со старым замком будет построена могучая башня в 25 метров высотой и 15-и метров диаметром, вход в которую будет возможен только через старый замок. Нижние 10 метров башни лишены окон и прочих отверстий, что делает ее почти неуязвимой. Подземный ход, ведущий далеко наружу, предназначен на самый крайний случай. Лес вокруг замка постараются сделать непроходимым, засадив колючими кустами, изрыв ловушками и заселив диким зверьми. Защитные мероприятия завершит перманентная иллюзия, которая скроет замок от любопытных взглядов с воздуха. Оружие, запасы пищи, все это будет закуплено в избытке. Шарль пригласит всех своих старых друзей, так что всего в замке будет около 70 человек, из которых около 30 – слуги. В пределах крепостной стены построят жилье и для крестьян Шарля, где они смогут скрыться от опасности, всего крестьян около 100 человек. Основная надежда Шарля на то, что удастся прожить опасные времена, не привлекая внимания. А небольшие нападки можно и отбить, благо и священники и волшебники и опытные воины в замке есть. Кроме всего прочего, Шарль очень хотел бы, чтобы в замке поселилась и его новообретенная родственница со своими

друзьями, ведь, кроме всего прочего, они еще и замечательные воины. Так что он попытается разыскать Лори в столице через своего душеприказчика, и пригласит ее в замок. Это случится где-то после второго знамения.

Если это не получится, то он вышлет специального гонца с целью разыскать Лори и передать ей письмо следующего содержания:

Дорогая Лори,

надеюсь, что у Вас все хорошо, что Вы и Ваши друзья нашли то, что искали. Однако же время не ждет, и я вынужден перейти к существу дела немедля. Грядут тяжелые времена, это очевидно каждому разумному человеку. Если верить дошедшим до нас преданиям, испытание будет суровым, и главная наша задача состоит в том, чтобы пережить грядущее. Довожу до Вашего сведения, что в настоящее время замок Кэвр укрепляется и подготавливается с целью надежно приютить несколько десятков человек в предстоящие годы. Также хочу, чтобы Вы знали, что для Вас и Ваших друзей в замке всегда найдется место. Боле того, я лично, и мои дети, все мы будем очень рады видеть вас здесь – Алькорта должны сплотиться перед лицом опасности, иначе нам не выжить!

Да хранит вас господь,
Шарль Алькорта

P.S. Содержание данного письма нежелательно предавать широкой огласке.

Черная лошадь – черная душа

Для начала следует отметить, что Лори не дождется своей лошади, когда партия соберется выходить из столицы. Делать нечего, придется, видимо, покупать себе обычную, ничем не примечательную лошадь, пригодную только лишь для перевозки бренного тела всадницы и ее небогатых пожитков. Разительный контраст для того, кто уже больше года ездит на одной из лучших лошадей в Империи.

На самом деле с Красавицей–Эстрельей всё в порядке, она жива и здорова, только довольно далеко от столицы. Между Лори и ее лошадью установилась некоторого рода телепатическая связь, и, спустя несколько дней, лошадь найдет ее. Счастливое воссоединение? Не совсем. Пришло время рассказать про загадочную черную лошадь подробнее.

Эстрелья разумна, почти на человеческом уровне, это ясно. У нее совершенно четко выраженное мировоззрение – lawful evil. Она очень привязана к Лори, но при этом ревнует ее как к другим лошадям, так и к остальной партии. Все это само по себе усложняет ситуацию, но это еще не самое главное. Основная интрига состоит в том, что Эстрелья сейчас находится на второй ступени Погружения. На момент встречи с партией она была на первой ступени, что выражалось только в неестественной силе, скорости и способности видеть в темноте. За прошедшие полгода она натворила еще изрядно злых дел, чем привлекла к себе пристальное внимание сил Тьмы. На этом этапе Погружения она приобрела атрибуты, явно выделяющие ее из ряда обычных лошадей. Ее глаза теперь светятся во тьме, зубы превратились в зубы хищника (дополнительная атака на 1d6+2), голова, соответственно, несколько укоротилась и расширилась. Питаться она теперь может только плотью, причем, желательно,

человечьей. Эстрелья однозначно определяется чарой detect evil, как злое, чуждое создание.

Немного о том, что привело к Погружению Эстрельи. Родившаяся от любви кентавра и обычной лошади, она была обречена быть изгнанницей (обычное проклятие таких полукровок). Впрочем, гены подобрались необычно, она полностью сохранила умственные способности отца, при этом внешне оставаясь совершенно обычной (пусть и очень красивой) лошадью. Эстрелья взрослела, но с лошадьми ей было скучно, кентавры ее не принимали, так что она всегда оставалась в одиночестве. Однажды она наткнулась на раненого странствующего рыцаря, и, не слишком понимая, почему, помогла ему добраться до людей. Рыцарь выжил, Эстрелья осталась с ним, они подружились и несколько лет странствовали вместе – Эстрелья снизу, рыцарь сверху. Все были довольны. Потом рыцаря убили, Эстрелья испугалась, и не помогла ему, хотя и могла. Так вот, вместе с единственным близким ей существом, она потеряла смысл жизни. Нашла себе нового хозяина, но он явно проигрывал по сравнению с прежним, и, хуже всего, вел себя невыносимо высокомерно, не признавая Эстрелью за разумное существо. В общем, новый хозяин умер, когда она переломала ему конечности и пробила копытом череп. И еще ей понравился вкус человечины… С этого все и началось. Эстрелья искала себе всадников, и всегда подводила в самый ответственный момент, сбрасывая их под копыта вражеских коней, скидывая в пропасти, и добивая тех, кому не хватило. На момент встречи с Лори за ней было уже не меньше двадцати убийств. Конечно, это не могло не привлечь внимания определенных сил… Лори поначалу рассматривалась, как очередная жертва, но, совершенно неожиданно, Эстрелья привязалась к ней, привязалась примерно так же, как и к первому своему хозяину. Так что сейчас ее любовь к новой хозяйке борется с ее злой натурой и Тьмой, набирающей все больше силы в ее душе. Полугодичная разлука с Лори оказалась губительной, Эстрелья погрузилась уже так глубоко, что выбраться почти невозможно…

Итак, Эстрелья нагоняет партию, и что же, она видит, что Лори едет на другой лошади! Это совершенно невыносимо. Скорее всего, встреча произойдет ночью, на привале. Часовой лишь за мгновение услышит топот, увидит красные, горящие глаза, после чего все просыпаются от жутких криков умирающей лошади Лори, которую раздирают зубами и топчут копытами. Остальные лошади в ужасе пытаются распутаться и убежать. Убив лошадь Лори, Эстрелья успокаивается и постарается избежать дальнейшего конфликта с партией. Счастливое воссоединение? Не похоже… Что решит Лори? Оставить с собой эту странную лошадь, от которой шугаются все остальные лошади, на которую воют собаки, и у которой во рту длинные звериные клыки? Убить? Прогнать?

Эстрелье совсем немного осталось до третьей ступени Погружения. Как обычно, Погружение по сути своей трагично, настоящие, искренние чувства к Лори замещаются вывернутой, искаженной страстью, возможно, даже желанием убить, чтобы никому больше не досталась. Одно точно – оставить Лори она не способна.

На третьей ступени Погружения Эстрелья претерпит следующую трансформацию: из спины вырастают кожистые крылья, которые дают ей возможность летать с move

48, часть шерсти замещается голой шкурой и костяными наростами (AC0), ее окружает аура страха, влияющая на всех коммонеров и персонажей первого уровня. Обратного пути, по сути, уже нет. Очевидно, что Эстрелья постепенно превращается в некое подобие Nightmare, и что ее участь – носить на себе какого-нибудь лорда бездны или ада.

На четвертой ступени при дыхании из ноздрей у нее вырываются струйки пламени, и она получает полную неуязвимость к обычному оружию. Окончательное погружение и перенос Эстрельи на баатор последуют вскоре.

Милые эльфы

Злая судьба оторвала Лори от остальной партии и занесла её черте знает куда, оставив без оружия и припасов. К несчастью, это черте где оказалось совсем недалеко от границы с Эльфийской Автократией. В тех краях ошивается масса всякого отребья, и Лори «повезло» натолкнуться на довольно неприятных его представителей.

Эта группа из двух эльфов, изгнанных за какие-то гнусные прегрешения из родной эльфийщины и двух полуэльфов, тоже мразь, какой поискать. Собственно, это такая мразь, что даже имена им придумывать тошно, и алигменты назначать не буду – одно слово, мразь. Эльфы верховодят, полукровки увиваются под ними. Один из эльфов – изощренный садист, и тому, кто попадет ему в лапы, не позавидуешь. Умирать будет много дней. К людям относятся свысока, между собой общаются исключительно по-эльфийски. Болтаются в приграничье, путь на обе стороны им заказан.

Disgusting elves (x2). Dex 17. Elven archer, level 5. HP 28, 33. AC 5 (легкая кожаная куртка и ловкость). Long bow thac0 12, 4x1d8+1. 48 +1q arrows. Long sword +1q thac0 13, 1x1d8+1. Potion of healing.

Miserable half-breeds (x2). Fighter 4. Dex 16. HP 20, 39. AC 2 (chain mail + shield, dex). Long bow thac0 14, 2x1d8+1. 24 +1q arrows. Long sword +1q thac0 14, 1.5x1d8+3. Potion of healing.

Кроме всего прочего, у самого отвратительного эльфа-садиста на поясе висит wand of monster summoning II с четырьмя зарядами, а в заплечном мешке у него хранятся Bracers of Defenselessness. Они однозначно определяются, как Bracers of Defense AC 4, однако на деле ухудшают AC до 20, и снять их можно только посредством чары remove curse. Сам эльф на них уже попался, но снял, в конце концов.

Смерть эльфийским оккупантам!