Хроники Варна

Часть третья: Возвращение

Приключение по второй редакции AD&D
для 3-5 персонажей 9-ого уровня

Сентябрь 2003 – Апрель 2004, Иван Шагин (aka exelenz)
http://www.exelenz.ru, mailto:me@exelenz.ru, mailto:ivan@solvo.ru

Мастеру **4**
Краткое содержание **4**
Часть первая: дорога домой **7**
Встречи в море: адмирал Карлос Пакстон 7
Post Mortem 21/09/2003 10
Встречи в море: огненная птица 10
Встречи в море: Зэйвар и его мертвые пловцы 11
Остров «Фортуна» и сокровища с Белой Акулы 12
Часть вторая: дым отечества **13**
Магическая разведка 13
Высадка 14
Прощание с «Ригоросой» 14
Что дальше? Военный совет 14
Вести из Риошера 14
Post Mortem 27/09/2003 14
Риошер в осаде 15
Что же случилось на самом деле? Новейшая история Риошера. *15*
Городской Совет Свободного Города Риошер *17*
Атакующая сторона *20*
Тактика атакующих *23*
Защитники города *25*
Риошер и окрестности, особенности ландшафта *29*
Очередность событий, основные моменты *29*
Покушение *36*
Осада в осаде (Вольф Ардо и Риошерский дворец) *37*
Подземелья Риошерского дворца, гробница *39*
Если ты назвался командиром *39*
Осажденный форт Клемент. 40
Победа! 41
Вручение наград *42*
Личные благодарности *43*
Дерево *43*
Мертвые *43*
«Риошер освобожденный» *44*
Настроения *44*
Post Mortem 27/09/2003 44
Post Mortem 04/10/2003 44
Post Mortem 19/10/2003 45
Post Mortem 26/10/2003 45
Post Mortem 8/11/2003 45
Post Mortem 30/11/2003 46
Post Mortem 14/12/2003 47
Часть третья: Свободный Город Риошер **48**
Диспозиция сил на Варне 48
Варнийское Королевство (король Бьерн Ардо) *48*
Свободный Риошер (партия) *58*
Санта Инес (граф Эстебан Ризотто) *58*
Имперская армия вторжения (Константин Ардо) *58*
Форпост (Роланд Ардо) *65*
Республика (Мендавар Витрио) *68*
Орки и краснокожие *69*

Задачи, заметки, цели, возможные события после снятия осады 69
Бремя популярности 74
Загадочные союзники 74
Фаза №1 ..... *74*
Фаза №2 ..... *76*
Фаза №3 ..... *77*
Часть четвертая: вылазка в неведомое 79
Максимус, торговец 79
Портал Варн-Мша 81
Стихийный вортекс Мша-Торил 81
Астральная червоточина Торил-Аутлэндс (Плэйг-Морт) 82
Неожиданное нападение *82*
Город *82*
Портал Аутлэндс-Сигил 83
Волшебное оружие на других плэйнах *83*
Hounds on patrol *83*
Конец пути *85*
Сигил, Торговый Квартал 85
Торговый дом «Три Листа» *85*
Случайные встречи в Сигиле *86*
Post Mortem 03/01/2004 89
Королевство Леп Тарсос 90
Прибытие *90*
Просьба короля *91*
Таинственный враг *92*
Поиски *92*
Разборка с баргестом и его гоблинами *92*
Дело сделано *93*
Сигил, последние приготовления перед возвращением 93
Post Mortem 11/04/2004 94
Post Mortem 18/04/2004 94
Часть пятая: король просыпается 95
Главный Аналитик расставляет всё по своим местам 95
Штурм королевской сокровищницы 98
Post Mortem 04/05/2004 101
Enter the Шимоку 101
Группа «Омега» атакует! 102
Один в поле… 102
Варвары вождя Гельмунга 103
Да пробудится Фарда Фалье! 104
Гробница, четыре года спустя *105*
Решающая битва *107*
Силы врага *108*
Силы союзников *111*
Фарда Фалье, страшный и ужасный *113*
Фарда выходит *115*
Post Mortem 16/05/2004 116
После пробуждения 116
Покушения на Фарду! *117*
Зеленый Глаз, Дракон *118*
Часть шестая: катарсис 118

Мастеру

Перед вами третья, завершающая часть варнийских приключений. Если вы не читали первую и вторую части, то я настоятельно рекомендую это сделать – иначе разобраться в перипетиях сюжета будет затруднительно. К настоящему моменту партия завершила свои дела в Империи, пришло время возвращаться домой. Вести с Варна самые тревожные, похоже, пришло время испытать свои новоприобретенные навыки в (как всегда, почти безнадежной) схватке. Безумный король Бьерн, армия вторжения Акоста, объединенные силы орков и краснокожих, демоны – это только те враги, о которых известно достоверно. На кон поставлена судьба родной страны, близких, свободы – пожалуй, всего, ради чего стоит жить. Или умереть.

Напомню, что приключение писалось под конкретную партию и конкретных персонажей – не удивляйтесь, если увидите живые имена вместо безличного «персонаж». 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

Третья часть приключений проходит в условиях жесткого ограничения по времени, войска Акоста прибудут на остров в точно назначенный срок, и к этому моменту всё должно быть готово – ждать партию никто не будет. К моменту начала вторжения надо найти все четыре ключа и пробудить спящего короля (без этого вся затея становится очевидно нереализуемой и теряет смысл), увеличить подконтрольную Риошеру часть острова и собрать под своими знаменами как можно больше сил. Наконец – момент истины, когда всё решится в битве, подобной которой Варн ещё не видел. Или получится обойтись без массового кровопролития? Например, события могут развиваться так:

В предыдущей части приключений мы расстались с нашими героями на Тортуге, непосредственно перед отплытием на Варн. «Ригороса» под командованием капитана Джонни Веласкеса, без преувеличения, лучший корабль в этих краях. Партию сопровождают приобретенные за годы странствий по Империи друзья: Ульрих, Освальд с десятком белых братьев, Джордж Барр, Тор Веллунг и Фридл Манье.

Итак, вперед! На четвертый день плавание, обещавшее быть спокойным и приятным, преподносит сюрприз. Ригоросу, беспомощную в штиль, догоняет эскадра адмирала Карлоса Пакстона (паруса преследователей наполнены волшебным ветром). Поначалу кажущаяся безобидной, инспекция оказывается попыткой захвата судна, и лишь большими усилиями получается сбросить абордажную команду. Оторваться от преследования помогает Фридл, дезинтегрировавший основание грот-мачты вражеского флагмана и жезл управления ветром, заряды которого Джонни Веласкес тратит крайне неохотно. Похоже, что нападение было запоздалой попыткой Акоста помешать возвращению партии на Варн.

Дальнейшее путешествие проходит спокойно, и только за несколько дней до прибытия происходит ряд странных встреч. На корабль садится смертельно уставшая огненная птица, оказавшаяся впоследствии разумной. В непосредственной близости от корабля проплывают мертвые пловцы Зейвара. Партия вспоминает о сокровищах с «Белой Акулы», но время не ждет, и рисковать, отправляясь на поиски, которые могут затянуться надолго, не решаются.

Ничем не примечательной ночью наши герои высаживаются на Варн неподалеку от Риошера, Ригороса уходит. Первые новости о родном городе обескураживают – Риошер осажден. Пробившись в город, партия узнает детали происходящего. Радость встречи, но времени на сантименты нет, силы нападающих слишком велики, надо срочно что-то предпринимать. Противник, эти невиданные люди-змеи, ведет себя непредсказуемо, кроме того, владеет странными способностями (псионика). В результате неординарных тактических и стратегических решений, а также проявленного партией личного героизма, враг, наконец, разбит. Теперь, когда непосредственная опасность миновала, пришло время разобраться с ситуацией на острове. Риошер и окрестности лояльны и разделяют цели партии, но большая часть королевства подконтрольная Бьерну. Срочные задачи наваливаются одна за другой: спасение гарнизона форта Клемент, окруженного орками и держащегося чудом, организация эффективной контрразведки, контроль торговых путей, переговоры с Роландом Ардо, новоиспеченным претендентом на трон, контролирующим Форпост и часть королевской армии, попытки найти союзников, усмирение бесчинствующих демонов (пока, к счастью, одиночек), защита лидеров от покушений. Тем временем, вторжения уже близится, и перед лицом этого врага надо выступить единым фронтом. Объединить королевство по силам лишь Фарде Фалье, и все силы брошены на поиск оставшихся ключей, необходимых для его пробуждения.

След одного из ключей ведет в другие миры, и партия отправляется в большое путешествие по мультиверсу. Астрал, вортексы, порталы, и, наконец, центр множественных миров – Сигил. Битвы с демонами у Плэйг-Морта, шоппинг в торговом квартале Сигила, прогулки по улицам в антипик – преодолев все опасности, партия выходит на след ключа, и, решив проблемы одного небольшого королевства, обретает искомое. По возвращению на Варн их ждет сюрприз – Шимоку, след которого был потерян несколько лет назад, вернулся, и с ним первый из двух недостающих ключей. Цель близка, но последний ключ, как представляется, добыть невозможно – он хранится в самом охраняемом в столице месте – в

сокровищнице Бьерна Ардо. Тем не менее, с помощью информации, предоставленной ренегатами из секретной службы, партия планирует дерзкую операцию. Всё проходит не так гладко, но цель достигнута – последний ключ добыт.

Не следует недооценивать короля Бьерна. Попытка оживить Фарду Фалье выливается в самую опасную затею из тех, в которых партия принимала участие. Тем не менее, партия преуспевает. Старый король проснулся! Восторг и ликование. Однако, проблемы волшебным образом это не решило. До прибытия армии вторжения остались считанные дни, король Бьерн всё ещё силен, орки собирают на границе огромные силы… Что делать? Как выйти победителем из битвы, когда твои ресурсы так малы?

Часть первая: дорога домой

«Ригороса» отходит от причала на Тортуге. Начинается долгая дорога домой.

Помним:

- ✓ Магические предметы мешают работе магического компаса, так что держать их можно только в свинцовых сундуках. Или во внепространственных карманах (bag of holding, etc).
- ✓ Погода, морская болезнь.
- ✓ Два захода на острова, чтобы пополнить воду. Можно выйти и поразвлечься.
- ✓ В первые дни похода – дружественные корабли. «Парус на горизонте» раздается довольно часто.
- ✓ Рассказ капитана о морской навигации и устройстве этого мира.
- ✓ Сетования Освальда о том, что мир отдаляется от света и валиться куда-то во тьму, магия лечения последнее время действует все менее эффективно. (-1 к каждому кубу cure * wounds, +1 к каждому кубу cause * wounds).
- ✓ Освальд рассказывает о том, что Митрополит Эспады очень поднялся последние время, и есть серьезные шансы на то, что он в самое ближайшее время станет патриархом. Это значит в первую очередь то, что об относительной независимости церкви от государства можно будет забыть. Кроме того, следует ожидать ужесточения порядков и расширения полномочий Черных Братьев.

Встречи в море: адмирал Карлос Пакстон

Капитан «Ригоросы» за одним из совместных ужинов уже успел похвастаться тем, что его корабль лучше всех, и что никакое другое судно не могло бы обеспечить такой комфортный и безопасный переход. Все корсары отлично знают его флаг, и никто никогда не нападет, лицензия выправлена самым лучшим образом, завизирована самим Главным Имперским Советником по Морским Делам, комар носа не подточит.

Однако, на четвертый день похода, в штиль, на горизонте показалась группа кораблей. Несмотря на штиль, они двигаются, и вскоре становится очевидно, что корабли направляются к «Ригоросе». Забавная формация – первый корабль идет под парусом, и, о чудо, его паруса полны ветра (control wind), два других корабля идут за первым, все паруса на них спущены, будто бы на буксире (так и есть). Флаги флота его Имперского Величества бессильно висят на верхушках грот-мачт.

«Эге, да будь я проклят, если это не Адмирал Пакстон на «Кришне»», удивленно цедит Джонни Веласкес (именно так зовут капитана «Ригоросы»). (Эскадра приписана к крепости «Аламбра» неподалеку от бел Алькасара).

Через полчаса между головным кораблем эскадры и «Ригоросой» осталось всего около мили. На «Ригоросе» подняты все паруса, но они бессильно полощут, и корабль еле движется – вам явно не уйти. На носу «Кришны» (сейчас уже можно разобрать название корабля) начинается какое-то шевеление, после чего до вас доносится магически усиленный голос – *«Эй, на «Ригоросе», готовьтесь принять военную инспекцию»*. *«Что за черт?!»* – Джонни явно недоволен, – *«что-то здесь не так, какой им резон меня досматривать?»*. Но делать нечего, ветра нет.

Фридл на нервах, партия на нервах, экипаж на нервах. По чью душу пожаловали? Веласкес, как всегда, спокоен – «*Примем шлюпку с инспекторами, а там посмотрим*».

В этот момент от «Кришны» отваливает шлюпка, в ней человек пятнадцать, за ней еще одна. «*Экая знатная инспекция*», – комментирует капитан. Тем временем расстояние между кораблями понемногу уменьшается…

Шлюпки пристают, на борт поднимается «инспекция». Около тридцати человек, двое в богатых камзолах, легких кольчугах, рапира и кинжал на поясе возглавляют группу. «*В чем дело, господа? Я честный корсар, и вы не хуже меня знаете, что все документы в порядке?*» – осведомляется ваш капитан. «*У вас на борту опасные государственные преступники, мы требуем их выдачи. И без разговоров*». «*Это врядли*» - улыбается Веласкес, – «*Или вы не знаете, с кем имеете дело?*».

«*У вас нет шансов*», – с этими словами парламентер достает шпагу, – «*через минуту на каждого грязного пирата на этой посудине придется десяток бравых солдат!*». Солдат гудит в горн, «Кришна» срывается с места и несется к «Ригоросе», она битком набита вооруженными людьми.

«*Взять в плен капитана!*», приказывает бархатный камзол, и начинается…

Горн не так прост, на самом деле это вариант Horn of Blasting, два заряда. Зона действия – конус, 60 градусов, 30 метров длиной. Все спасаются от RSW, запоровших отбрасывает на 1d10 метров, списывает 1d6 хитов и парализует на 2 раунда. Выкинувших просто отбрасывает на 1d6 метров. Первый заряд расчищает место для боевых порядков атакующих.

Фердинанд Ариза де Мачо, Луис-Артур Пакстон, офицеры.
Fighter 5, AC 2 (style, chain, dex). HP 35, 45. 1.5xThac0 13 x 1d6+4 (rapier +2q), Thac0 14 1x1d4+2 (dagger +2q). Potion of extra healing. Potion of fly.

Чезер Годфрэй, боевой священник.
Cleric 6, AC 0 (plate mail + shield + shield prof). HP 40. 1.5 Thac0 16, 1x2d4+2 (mace +1q).
[5: CLWx3, command, detect magic]
[5: hold person (1d4 persons), silence 15`, draw upon holy might (+2 str +10 hp)/d6+7 rounds, sanctuary, heat metal]
[3: dispel magic, miscast magic, random causality]

Священная поддержка. Cleric 3, 5. HP 18, 34. AC 5 (chain mail). Thac0 18, 1x6+1 (mace). Chant, prayer, hold person (1d4 persons), silence 15`, miscast magic, random causality.

Лестер Фатум, волшебник.
Invoker 6, AC 3 (bracers of defense AC 5, dex). HP 29. Thac0 18, 1d6. Staff.
1 – [4] – MM, Color Spray, Burning Hands
2 – [4] – Melf's acid arrow, Invisibility, Mirror Image, Hypnotic Pattern
3 – [4] – Protection from Normal Missiles, Lightning bolt , Fly
Scroll : lightning bolt, magic missile x 3, monster summoning I, haste (9 creatures), Minor Globe of Invulnerability.

Potion of wraihform, potion of extra healing.

10 тяжелых пехотинцев (и что они только на море делают!).
F4. HP 30. AC 2 (plate + shield). Thac0 15, 1.5x1d8+3 (long sword +1). Potion of healing x2.

15 моряков.
F3. HP 20. AC 7 (leather + shield). Thac0 16, 1.5x1d8+2 (cutlass +1). Potion of healing.

Тяжелая пехота прикрывает кастеров, клирики читают prayer и chant (attack, damage rolls, saving throws +2/-2), остальные пытаются захватить капитана. Капитан вытаскивает из-за пояса волшебную палочку, явно собираясь сотворить какую-то чару, но в этот момент Фердинанд де Мачо метает кинжал, который раскалывает волшебную палочку пополам. И тут спокойствие изменяет капитану, он орет «*прикройте меня, черт возьми!*», и пытается прорваться на корму, это не удается – центр палубы удерживает враг. «*Живее, миллион чертей, размахивайте вашими саблями! Сделайте мне проход к капитанской каюте, или всем вам болтаться на рее!*». Самое время партии вмешаться, бравые пираты в некоторой растерянности, а действовать надо прямо сейчас. Ведь в каюте хранится запасной Wand of Control Weather, и если капитан успеет, то «Ригороса» без проблем уйдет от врага. Абордажная группа без поддержки не имеет шансов. В запасе есть десять раундов.

Возможные действия прочих важных персон:

Фридл Манье. Fly, protection from normal missiles, invisibility. К вражескому кораблю. Disintegrate на снование грот-мачты. Мачта обрушивается в воду, ее удерживает такелаж, скорость «Кришны» значительно уменьшается. Матросы бросаются обрубать ванты, чтобы мачта не мешала кораблю двигаться. Фридл на полной скорости летит обратно к Ригоросе, стрелы ему не страшны, а вот накрывший его flame strike – очень даже. Обожженный Фридл летит дальше, но тут его накрывает dispel magic и он падает в воду. Пытается в воде создать dimension door, ему это удается, и вот наш обожженный и мокрый герой уже на палубе «Ригоросы». Все это только в том случае, если никто из партии не додумается до того же.

Сэм Хоббинс, «взломщик», которого партия наняла на всякий случай. Скрытно выбрался наружу и сейчас ползет по мачтам к группе вражеских спеллкастеров. Он попытается ударить волшебника в спину, после чего ловко ретируется обратно на мачту.

Ульрих, Освальд и братия появляются в полном параде на палубе, и Освальд проникновенно рекомендует врагам сдаться, что, мол, не нужно лишней крови, что не с теми они дерутся, и вообще не дело людей убивать. Со временем это подействует, а пока белые браться чантуют и прэйеруют.

По окончании битвы (надеюсь), капитан обсудит с партией случившееся. Надеюсь, они обратят внимание на странное совпадение места приписки эскадры и базы Акоста. «*Почти наверняка они знали, что вы плывете на Ригоросе, и ждали, когда мы отойдем от Тортуги, там-то им ничего не светило. Погода понемногу улучшается, так что дай боже, ветер будет, а уж тогда нас никому не догнать*». Героически погибших

пиратов похоронят в море, оставшихся в живых солдат высадят на необитаемом острове.

«Что за времена, сплошное беззаконие», сетует Джонни, – *«как-то это неправильно». «И ведь заметили, никакой бумаги мне даже не показали! Значит, не было у них никакой бумаги, морской дьявол ее побери!». «И уж чего я совсем не ждал увидеть, так это регулярных сухопутных войск с первоклассной магической поддержкой, откуда Пакстон их нарыл?».*

Post Mortem 21/09/2003

Джордж Барр излечивает партийного Джорджа от ликантропии, партия отдыхает в Кэвре до весны. Приходит время двигать на Тортугу. Добираются без проблем, не считая стычки с дезертирами-мародерами, в результате которой полтора десятка человек из числа нападающих были убиты. Бре почти пуст, многие сбежали на Тортугу. Корабль, Тортуга. Нашли Ульриха, встретились с капитаном Веласкесом, договорились с ним на три тысячи золотых. Прибывает Освальд с десятком монахов, неожиданно появляется Фридл Манье. Последние сборы, отплытие. Встреча с эскадрой Пакстона, партия прячется в каютах и не участвует (и не слышит) беседы капитана. Начинается битва. Половину матросов Ригоросы сносит за борт первым дуновением horn of blasting. Партия бросается в гущу боя. Сами попадают под horn of blasting, их раскидывает, Миртура оглушает. Неразбериха битвы. Миртур приходит в себя, творит чару полета, хватает капитана и перетаскивает к каюте, куда тот рвется. В самый последний момент их накрывает dispel. Неразбериха битвы. Капитан возвращается с волшебной палочкой, вызывает ветер. До Кришны совсем недалеко, успеют или нет?

А в это время Фридл Манье под невидимостью летит к вражескому кораблю. Ульрих облачается в доспех и ждет Освальда, в следующем раунде они выйдут на палубу. Освальд попробует минимизировать кровопролитие. Нанятый «взломщик» Сэм Хоббинс, лысый халфлинг средних лет, ползает по мачте, выискивая возможность зарезать вражеского волшебника

В целом было довольно динамично. Четыре.

Встречи в море: огненная птица

Ночь. Позади еще только половина пути. В небе появляется яркая, быстро движущаяся звезда. Минута, и она вырастает в размерах, еще и еще, и вот уже видно, что она летит прямо к кораблю. Еще мгновение, и пышущий пламенем метеор обрушивается на палубу, пробивает ее, прошивает вторую и третью палубы, и застревает в одной из кладовых.

Возможно, что кто-то из партии видит это. Так или иначе, но гулкий удар о палубу и звуки суматохи привлекут внимание. В палубе дыра сантиметров в двадцать диаметром, обугленные края все еще дымятся. Капитан уже снизу, около входа в помещение, где предположительно затаилось *нечто*. Если кто-то из партии желает войти и исследовать, замечательно, капитан только рад. В противном случае туда отправляется самый смелый матрос, находит птицу, говорит с ней и докладывает капитану. Капитан соглашается потерпеть ее на борту столько времени, сколько надо, после чего птица улетает. Пока птица на борту, к ней никого не допускают, кроме того самого матроса (или того, с кем она установила контакт) – это желание самой птицы.

Каменный ястреб с двухметровым размахом крыльев, окутан огненной аурой; сейчас это приятные светло голубые тона, а не то яростное алое полыхание, что видели, когда он подлетала к кораблю. Струи огня вытекают из кончиков крыльев и

вьются по всему телу, постепенно сходя на нет. Он сидит на сундуке, крылья полураскрыты, их кончики касаются пола, в этих местах палубы слегка дымится. *«Привет разумному от разумного»*, - раздается голос в твоей голове.

Эльза. Int 10, Omnivore, Neutral Good, 34 years old (elder). AC -5, HD 5, HP 24, thac0 16, 1d4+1d4/1d4+1d4/1d6+1d4 (claw/claw/beak + fire damage). Атаковать когтями и клювом будет лишь в случае крайней необходимости, в любом другом случае постарается набрать высоту и спикировать на жертву (примерно так, как на корабль). В этом случае атака идет с thac0 12, повреждения 3d10+3d4 (fire damage), часто она просто прошивает жертву насквозь. Полный иммунитет к огню, двойные повреждения от холода. Специальные способности (1 раз в день): fireball (6d6), melf's minute meteors (10 meteors/5 per round maximum). Общается телепатически.

Телепатический контакт не очень уверенный, но ее история представляется таковой: черные злые создания (демоны?) посягнули на территорию, принадлежащую ее семье, в ответ на правомочное требование покинуть частное владение они атаковали. Мужской птиц и птенцы погибли, сама Эльза (да, так ее зовут) улетела, полная противоестественного ужаса. Она летела над морем много дней, пока по счастливой случайности не повстречала Ригоросу, куда и приземлилась почти без сил. За причиненные разрушения она просит прощения.

В зависимости он того, как будет построена беседа, Эльза либо улетит, отдохнув пару дней на корабле, либо останется, у нее никого не осталось, и за любых друзей она будет держаться, коли таковые появятся (вполне может привязаться в качестве хенчмена к одному из партийцев, если тому стукнет девятый уровень).

Встречи в море: Зэйвар и его мертвые пловцы

До Варна еще около недели, ясный, солнечный день. И тут слышится испуганный вопль впередсмотрящего – *«эй, люди справа по борту!»*. И действительно, справа по борту, метрах в трехстах впереди, по океану плывут люди, их довольно много – не меньше пятидесяти. Плывут ровным строем, будто идут на параде, из воды виднеются черные головы, и руки поднимаются и опускаются в воду абсолютно синхронно. Кажется, что кто-то невидимый дирижирует этим «парадом», иначе волны давно бы разнесли пловцов друг от друга.

Спустя мгновение подходит капитан с подзорной трубой. Он смотрит на пловцов, после чего чертыхается и орет, *«лево руля, быстро, якорь тебе в глотку!»*. Ригороса начинает послушно уходить в сторону от пловцов. В ответ на вопрос *«в чем дело, кэп?»* он молча сует в руки спросившему трубу. Пловцы, несомненно. Только они давно мертвы, их черные, раздувшиеся лица не оставляют в этом сомнений. И не люди, нет, морские эльфы… Пучки зеленых волос, там, где они еще не выпали, серебристый оттенок кожи, уши, раскрытые и застывшие в смерти жабры.

Не надо думать, что упорядоченное зло не претендует на этот мир – баатезу собирают здесь свою армию, их эмиссары действуют тайно, готовя почву для полномасштабного вторжения. В отличие от обитателей бездны, счет которым в этом мире уже идет на тысячи, баатезу здесь всего несколько десятков. Там, где танар-ри движутся беспорядочной массой и уничтожают все, что не могут

завербовать (тот же столпник в Арт Веллире), баатезу осторожничают, строят сложные планы, вырабатывают стратегию. Любой приличный демонолог уверенно подтвердит присутствие танар-ри, но про баатезу не знает почти никто, и только досужие рассуждения «если здесь появились демоны из бездны, то и твари из ада где-то неподалеку» приближают к истине.

В этот раз партия столкнулась с Зейваром, одним из рядовых баатезу, в процессе сбора своего небольшого войска в тайных надеждах быть произведенным в сержанты (хотя инициатива и наказуема, да). Уговорить эльфов не получилось – ну, что же, мертвые тоже подойдут, gate с баатора помощи, несколько минут бойни, и небольшой отряд мертвых готов. Зейвар летит перед своим отрядом в невидимости и дирижирует процессом. Связываться с большим и явно боеспособным кораблем он по возможности не будет. Но в случае атаки он ответит.

Sea elf zombies, 64 (8 рядов по 8 зомбей). HD 4, HP 17, AC 7, Thac0 17, 1d8+1. XP 120. Always strikes last, immunities as for classic zombie.

Zeivar the Osyluth (lesser baatezu).
Int 12, Carnivore, Lawful Evil.
AC 3, HD 5 (HP 38), Thac0 15, 1d4/1d4/1d8/3d4 (claw/claw/bite/sting).
Sting, save vs. poison at -3 or lose 1d4 strength for 1d10 rounds.
MV 12, Large (9 feet tall).

Этот демон отступил от кодекса, что, вообще-то, для этого класса демонов необычно. Вместе с тем, провинность была незначительна, так что в лемуры его не обратили, а вот полицейских функций лишили. Его и остальных разжалованных осайлотов послали в наш мир, хоть какая-то польза будет.

- ✓ Fly, improved phantasmal force, invisibility, wall of ice
- ✓ Advanced illusion, animate dead, charm person, infravision, know alignment (always active), suggestion, teleport w/o error
- ✓ Fear 5 feet radius (save vs. rsw or flee for 1d6 rounds)
- ✓ Gate once per day 1d100 nipperibo (50%) or 1d2 osyluths (35%)

XP 7000

Остров «Фортуна» и сокровища с Белой Акулы

Самое время наведаться на островок, обозначенный в атласе Билли Крюка. Есть корабль, а лишние деньги и, возможно, волшебные предметы, совсем не помешают. Крюк довольно большой, на месяц, или около того. Описание острова и сокровища во второй части «приключений».

Часть вторая: дым отечества

«Земля», кричит матрос с мачты. Щемит в груди, на глаза наворачиваются слезы. Дом, родина, Варн. Риошер. Сколько же вы здесь не были, как там все, друзья, родители? Но не время предаваться воспоминаниям, впереди самое сложное – пристать так, чтобы не попасться на глаза Имперскому флоту, без сомнений, все так же блокирующему все порты острова.

Помним:

1) Аристократическая честь, кодекс. Партия давно и прочно забыла, что это такое. На Варне же некоторые еще помнят.
2) Неразбериха, информация противоречива, где, что и зачем происходит зачастую остается непонятно. Нужна собственная сеть осведомителей.
3) По Варнийским меркам наши герои конкретно круты. Name level, к тому же.
4) Они должны взять управление в свои руки. Пассивно подчиняться здесь никак нельзя, иначе получится вовсе не то, чего хочет партия, а то, чего хотят те, кто у руля.
5) Бьерн разрывается между желанием убить партийцев прямо сейчас (конечно, он знает!) и желанием дождаться, пока они достанут сокровища Фалье (которые, возможно, спасут Королевство и его, Бьерна Ардо, собственной персоной).
6) Следует дать понять, сколько стремлений сталкиваются в неразрешимом противоречии на острове, страсти кипят, и партия – в самом центре.

Магическая разведка

Надеюсь, что партия не будет высаживаться вслепую, и устроит таки волшебную разведку. Морская вода для кристального шара не подойдет, так что если захотят его использовать, то придется искать остров с речкой. Или пользоваться обычным clairvoyance.

- ✓ Форт Клемент. Осада продолжается, форт отвлекает на себя значительные вражеские силы. Сейчас в форте около сорока солдат (1-3 lvl), два священника (2, 3 lvl) и два волшебника (2, 4 lvl). Выживают только на create food and water. Никаких контактов с внешним миром у них нет, почтовые голуби все погибли. Перспективы печальны. Через месяц, максимум, все будут мертвы. Магическая эвакуация слишком дорога и на нее рассчитывать не приходится, контратаку тоже не ждут, приказа нет.
- ✓ Форты Аскет, Бертран. Ведутся боевые действия средней активности, как раз по этой линии проходит новая граница владений коренных обитателей. Старателей на «Золотой», понятно, больше нет.
- ✓ В городах и селах продолжается всеобщий призыв, трудно найти семью, где остались все мужчины, зато таких, где мужчин не осталось вовсе – множество.
- ✓ У торговой башни суета, закупка большой партии оружия для элитных отрядов. В основном это +1 длинные мечи и +1 кольчуги. Тут же крутится Максимус, у него тоже хватает товара, пригодного для войны. Дварфы не пропускают орков через свои территории, так что эта часть королевства более-менее спокойна. Но диверсанты добираются и в эти края.
- ✓ Бриль. Город укрепляют. Король Бьерн, похоже, сошел с ума. Он разъезжает по городу на колеснице и яростно кричит что-то. Народ разбегается в ужасе. Рядом с городскими воротами болтаются повешенные, их десятки. На груди каждого

табличка. Надписей всего несколько вариантов – «измена Родине», «имперский агент», «шпионил на орков». К своему ужасу, вы замечаете знакомые лица. Вы видели некоторых из этих людей в Риошере, а вот эти двое были хорошо вам знакомы, это Риошерские аристократы, а эти трое служили вместе с вами в гвардии.

- ✓ Риошер. Центральная площадь полна народа, на трибуне стоит Чиччилино дю'Морье, мэр города, и о чем-то яростно вещает, его правая рука в бинтах, левой он жестикулирует, отсекая предложение от предложения. На площади, похоже, половина жителей города. Много раненых. Доска объявлений сорвана, и лежит грудой обломков неподалеку. Ворота закрыты. На стенах стоят лучники.
- ✓ Отец Миртура вернулся.

Высадка

Капитан спрашивает – «*решайте, куда высаживать, а как, это уже моя проблема*». Скорее всего, выберут место неподалеку от Риошера. Дело делается ночью, капитан виртуозно подводит корабль к острову, и за один рейс всех пассажиров перевозят на берег, шлюпки уходят к кораблю.

Прощание с «Ригоросой»

Капитан Веласкес уходит с концами, на Варн он возвращаться не планирует. Корабль поднимает якоря и паруса, и, в свете луны, быстро исчезает. Вы на Варне. Сами по себе. Обратно дороги нет, и, похоже, дело идет к развязке. Только вот что делать? Если ничего толком не известно, и силы в вашем распоряжении несравнимы с силами трех других сторон. Или не трех?

Что дальше? Военный совет

Надо решить что делать. «*Какие у вас планы?*», - этот вопрос занимает всех ваших спутников. Без толкового плана соваться к врагу не стоит.

Вести из Риошера

На момент высадки Риошер уже день, как в осаде, и ему отчаянно требуется помощь. Если партия неподалеку от города, то утром ей встретится рыбак из окрестного хутора, который расскажет о том, что город под осадой «людей-змей». Он в панике, отправил свою жену и дочку к знакомым в деревеньку подальше от Риошера, сам же остался – работать-то надо, а то в следующую зиму с голоду все помрут. «*Ужас, ужас, что твориться, и куда только король смотрит!*». По его словам все плохо, осаждающие многочисленны, у них сложные осадные машины, и долго Риошеру не простоять. Если какое-то чудо не поможет осажденному городу, то он обречен.

Post Mortem 27/09/2003

Бой с «Кришной» окончился удачно, Фридл дезинтегрировал грот-мачту врага, что дало Ригоросе необходимое время. Десант без поддержки основных сил не имел шансов и сдался, спустя неделю пленных высадили на необитаемом острове. Через несколько дней на корабль садится огненная птица, человеком, с которым она согласна общаться оказывается Миртур. Через два дня она улетает, улетает в никуда – у нее нет целей, и лететь ей некуда. Если бы Миртур предложил ей остаться, или хоть как-то выразил свое расположение… Но нет. Пути Эльзы и партии разошлись навсегда. За несколько дней до прибытия на Варн встречаются мертвые пловцы, партия удивленно изучает этот феномен. Миртур видит невидимого Зейвара (как оказывается, зря – шанс увидеть невидимых имеют только кричи выше десятого уровня), но никаких действий партия не предпринимает. Наконец,

раздается крик с мачты «Земля!». Родина. Высадка. «Ригороса» уходит. Ночь. Что делать? Дожидаемся утра, «взломщик» ловит рыбака, который, кажется, шпионит за группой. Тот рассказывает о Риошере и атакующих его ужасных людей-змей. Миртур вполне обоснованно решает, что это юан-ти. Три тысячи юан-ти, это сильно, непонятно, какие вообще у Риошера, пусть даже с помощью партии, против них есть шансы? Может, все же не юан-ти? Миртур с Мирандой отправляются на разведку. Invisibility, Extension I + Fly. Риошер, лагерь врага, патрули. Патрульные замечают их, но как? (Понятно, как, magic resistance и heightened senses, против змей invisibility особенного смысла не имеет). Миртура хватают control body, невидимость с него слетает, впрочем, fly управляется мысленно, так что он без проблем улетает. Потерявший невидимость Миртур отправляется в лагерь, Миранда продолжает разведку. Залетает в Риошер с моря, видит дворец, ворота закрыты, похоже, что дворец тоже в осаде – осада в осаде, так? Можно предполагать, почему. Подлетает ближе к дворцу, становится видимой – срабатывает одна из защитных систем дворца, Вольф разобрался с частью унаследованного оборудования. Спешно улетает, читает запасную невидимость. Летит к воротам, изучает диспозицию, летит на плац, поспевает как раз к разводу. Летит домой, пугает до смерти родителей, потом радует их до потери сознания. Прощается, димдорится вертикально вверх, улетает в лагерь. На этом все, игра была короткой – Димка разболелся. В целом очень хорошо, хотя жаль, что я не успел выгрузить на партию все ощущения от возвращения на родину, что хотел. Четыре.

Риошер в осаде

Если партия не поможет родному городу, то за что ей вообще останется сражаться в этом мире? В их распоряжении достаточно ресурсов, чтобы повлиять на исход осады.

Что же случилось на самом деле? Новейшая история Риошера.

Последние два года положение Риошера ухудшалось, почему-то король невзлюбил именно этот город (понятно, на самом деле, почему). Часть жителей, в особенности аристократия, покинула город за это время, многие продали дома и переехали в другие города, устав от постоянных притеснений только потому, что они живут в Риошере. Около трех сотен человек было призвано за последний год в армию, так что сейчас в Риошере осталось лишь чуть больше тысячи жителей. Многие дома пустуют. Когда в Империи поднимались почти все мертвые, на Варне поднималось не больше трех на сотню. Та ночь была не лучшей в жизни Риошера, но ничего катастрофического не случилось, погибло несколько жителей, всю нежить изрубили.

Вообще, за последние годы классические аристократические добродетели как-то отступили на задний план. Как оказалось, большинству не до них, когда собственная жизнь в опасности.

Около месяца назад королевский казначей барон Лагрима де Рольйо пожаловался королю, что запасы золота в казне стремительно тают, и что неплохо бы их срочно пополнить, и, чтобы не быть голословным, сразу же предложил, как это сделать. Зная о «любви» короля к Риошеру и всем, его населяющим, он сказал следующее – *«согласно моим сведениям, у этих зажравшихся аристократов за прошедшие века накопилось невероятное количество золота, и большая часть этого богатства никогда не облагалась налогом; я считаю, что мы должны взыскать этот налог ретроспективно, и оцениваю общий его размер в пятьдесят тысяч золотом»*. Король подписал соответствующий приказ без промедления. Спустя три дня в Риошер прибыл главный помощник королевского казначея Бласий Верде, четверо судебных приставов, а также отряд Судебного Исполнения в полном составе. Был зачитан

приказ короля. Сказать, что местная аристократия была в шоке, значит, ничего не сказать. Собрать эту сумму, в общем-то, было бы можно. Оставшись без гроша, по большому счету. От имени всей Риошерской аристократии мэр города сообщил Бласию, что это произвол, выполнить такие требования абсолютно невозможно. Через два дня в город прибыл старый знакомый – Мигель Мондуга, с отрядом королевской гвардии в шестьдесят человек и новым приказом короля. Согласно законам военного времени, отказ в выплате будет приравнен к измене, а виновные будут повешены. Посланных к нему переговорщиков (в том числе и дядю Лори Алькорта), Мондуга берет под стражу, и объявляет, что если в течение трех дней выплаты не начнутся, то он пленников повесит. И наплевать, что только король имеет право судить аристократию, военное положение, понимаете ли. Это было слишком круто, ближайшей ночью собирается Городской Совет, на котором решают пресечь это беззаконие, пленников отбить, а королевских посланников из города выгнать. Более того, звучали дерзкие мысли об отделении от Королевства.

Утром отряд, состоящий из Риошерской стражи, городской гвардии и боеспособных представителей аристократии пытается отбить пленников. В результате удалось освободить только четырех из десяти, остальных королевские войска увели с собой, отступая из города. Погибло шесть человек с вражеской стороны и пять – с Риошерской. Город закрыл ворота.

Мэр города собрал весь народ на главной площади с тем, чтобы решить, что же делать городу дальше. Уставшие от постоянных притеснений люди с радостью принимают предложение отделиться от Королевства. Под «Манифестом об Отделении» ставят свои подписи почти все жители города. В столицу отправляют небольшой отряд с тем, чтобы передать королю Манифест и требование освободить пленников, захваченных в Свободном Городе Риошер.

Король радости горожан не разделил, более того, он впал в ярость! Приказывает схватить парламентеров. Четверо погибло в стычке, остальных взяли в плен. Наутро всех пленных повесили, а к Риошеру отправился большой отряд с задачей образумить зарвавшихся горожан.

В Риошере узнают о судьбе своих парламентеров. Часть жителей город покидает, испугавшись гнева короля. К городу подходит войско, Риошер не принимает предложение сдаться. Неделя осады. Без особенных успехов, никто из осаждающих не хочет драться с вчерашними друзьями. Более того, десять человек дезертировало, а еще пятеро вообще перешли на сторону Риошера. После этого осаду сняли, в Риошере отпраздновали победу.

Прошло три недели, в Риошер понемногу стекаются люди, в основном это горожане, которые по каким-либо причинам были вне города. В том числе вернулся и отец Миртура, дезертировав из регулярных войск Варнийского Королевства.

И тут, совершенно неожиданно, к городу подходит армия людей-змей. Город едва успевает запереть ворота. Среди атакующих есть люди, в том числе сир Даймонд Бертран-Макиавелли, выполняющий функции переговорщика и Мигель Мондуга, официально командующий всей компанией. Макиавелли рекомендует городу

сдаться, поначалу взывая к чувству долга горожан – «*перед лицом общего врага… разобщение …значит поражение*» и обещая справедливый суд. Дальше расписывает ужасы осады города змеями, которым неведомы человеческие ценности, но хорошо знаком вкус человеческого мяса. Город не поддается.

Змеи организуют пробную атаку, проверяя защиту города. Атаку отбивают с минимальными потерями.

В этот момент на Варн высаживается партия.

Городской Совет Свободного Города Риошер

Итак, на данный момент основным, и, более того, единственным средоточием власти в городе является Городской Совет. За последний месяц его состав несколько изменился – трое членов совета покинули город после объявления Манифеста об Отделении, и их места заняли новые люди, выбранные оставшимися членами совета. Согласно традициям, в совете заседают самые уважаемые жители города знатного происхождения. Конечно же, членом совета может быть только мужчина. Напомним, Городской Совет состоит из тринадцати человек, один из членов совета назначается Главой Совета и выполняет функции председателя. Решения принимаются голосованием, необходимо простое большинство. Голос Главы Совета засчитывается наравне со всеми остальными.

Состав совета на данный момент:

1) *Граф Марзоччи Ментре-а-Пре*, глава совета. Очень высокий (под два метра), сухопарый человек. 57 лет. Светлые волосы, сейчас большей частью уже седые, залысины по бокам головы; он коротко стрижен, что совсем не согласуется с современными веяниями моды. Высокий лоб, узкое лицо, ястребиный нос. Предпочитает одеваться без изысков, любимая одежда – черный с серебром плащ поверх строгого камзола. Всегда ходит со шпагой, это оружие передается в его роду от отца к сыну уже несколько столетий, и нередко упоминается в местных легендах под именем «Черная Быль». Волшебное оружие, зачарованное до уровня +2, специальная способность – заставляет противника говорить во время боя только правду. У графа Марзоччи нет наследников, и шансы на то, что они появятся, очень невелики. Единственная оставшаяся страсть – родной город. Смел, отчасти потому, что похоронил всех родных, и больше ему нечего терять. Готов рисковать, если риск будет оправдан. Честен. Предпочитает простые решения, очень не любит политические дрязги и грязную игру. Int 17, Wis 17, Cha 15. Состояние среднее по городским аристократическим меркам, около 1000 gp в недвижимости, около 500 gp – в золоте. Владеет хутором «Мыски», сейчас хутор покинут и разорен.
2) *Виконт Лоренс де Сотто.* Тучный, с постоянной одышкой, прикрывающий лысину париком и обожающий красные камзолы с золотыми пуговицами, его скорее можно принять за преуспевающего купца, чем за аристократа. 54 года. Представитель одного из богатейших родов в городе, Лоренс де Сотто заседает в совете не потому, что так уж печется о городе, а скорее потому, что так положено. Он хороший человек, и при этом совсем не интересуется политикой. Для него главное чтобы дочь и жена были в порядке, чтобы дома было изобильно и чтобы можно было ничего не бояться. В городе он остался только потому, что жена и

дочь твердо сказали, что никуда из Риошера не уедут. На совете он пассивен, и голосует обычно за самые безопасные, по его мнению, варианты. Int 10, Wis 13, Cha 10. Состояние значительное, около 10.000 gp в недвижимости, 5.000 gp в драгоценностях и золоте. Собственность – деревня Де Сотта. Впрочем, на данный момент эта деревня далеко в тылу врага, так что его право собственности никак не реализуется.

3) *Барон Мэвик фон Панцеркрафт*. Бравый усатый господин, в военное время не расстается с мечом, и частенько щеголяет в изысканной кирасе. Плотный, невысокий, с замечательно большими и белыми зубами, носом картошкой и кажущейся беспорядочной гривой черных волос. 47 лет. Большой патриот, уверенный в превосходстве Риошера над всем остальным миром. За активные действия. Уважает графа Марзоччи и голосовать будет, скорее всего, так же, как и тот. Int 10, Wis 14, Cha 11. Состояние среднее, около 500 gp в недвижимости, 1000 gp в драгоценностях и золоте.
4) *Барон Жильберто-Мариконе Альтруэ*. Сгорбленный старикашка с пучками волос, торчащими в случайных местах его лысой головы и неожиданно плотным животиком. 74 года, легкая форма паранойи, при этом очень бережное отношение к человеческой жизни, независимо то того, чья это жизнь – его самого или бедного горожанина. Не приемлет риск, готов поступиться независимостью города и персональной гордостью только чтобы все остались в живых. Int 15, Wis 10, Cha 8. Состояние незначительное, около 500 gp в недвижимости, 100 gp в золоте.
5) *Эразм Фалье.* Отец Джорджа и Миранды. Чуть сгорбленный, неизменно в коричневом камзоле и с тростью, Эразм Фалье предпочитает как можно меньше появляться на людях и как можно меньше рисковать. Изрядно натерпевшийся за свою жизнь, он приобрел несколько пессимистический взгляд на вещи. Вместе с тем, он настолько рад тому, что его дети живы и вернулись домой, что поддержит любую их инициативу. 50 лет. Int 14, Wis 17, Cha 12. Состояние незначительное, около 300 gp в недвижимости, 50 gp в золоте. Собственность – хутор Рыбные Высотки, поселение незадачливое и бедное.
6) *Граф Хэмпфри Онгерт*. Красивый мужчина с изысканными манерами, одевающийся по последней моде, сам не свой до лисьей охоты и балов-маскарадов. Человек выше среднего, атлетически сложенный, с хорошо поставленным голосом – просто украшение местной аристократии. Это самый молодой член Совета, ему всего 37 лет. На деле он принципиально против тех изменений, которые происходят в Риошере, впрочем, он старается не показывать своего отношения, чтобы не осложнять себе жизнь. Без особенных терзаний он предаст свой город, что, впрочем, с его точки зрения никак не будет предательством, ведь вернуть взбунтовавшийся город под власть короля – дело благое. Int 12, Wis 14, Cha 16. Состояние значительное, около 6.000 gp в недвижимости, 3.000 gp в драгоценностях и золоте. Собственность – деревня Улстигатор, понятно, что пока продолжается осада, о взимании налогов можно забыть.
7) Дядя Лори Алькорта. С тех пор, как он провел полгода в королевской тюрьме, он не верит королю ни на грош, и всячески приветствует независимость города. Отослав всех своих родных в далекую деревню Череда к родственникам, он больше ни о чем не беспокоится и постарается всеми силами помочь родному городу. Он несомненный сторонник активных действий и в открытую говорит о

необходимости свержения тирана Бьорна Ардо. Int 13, Wis 15, Cha 10. Состояние значительное, около 5.000 gp в недвижимости, 5.000 gp в драгоценностях и золоте. Собственность – деревня Кижучи.

8) *Барон Этельберт Монафе*. Низкий, физически немощный, постоянно больной, то у него радикулит, то простуда, он представляет в Совете интересы купечества. 49 лет. Титул был куплен еще его отцом, за передачу титула сыну было дополнительно заплачено. При всей свой болезненности обладает жесткой волей и отлично работающим разумом. В происходящих событиях видит очень удачную возможность преумножить свой капитал, риск он считает приемлемым. После осады постарается привлечь в город деньги богатейших торговцев королевства. Пока что он голосует, руководствуясь личной выгодой, и, лишь во вторую очередь, любовью к родному городу. Int 16, Wis 15, Cha 8. Состояние очень значительное, около 500 gp в недвижимости, 15.000 gp в драгоценностях и золоте.
9) *Виконт Керн де Борн*. Ничем не примечательный человек под пятьдесят. Весь его характер можно передать одной фразой – *«А я против!»*. Вечная оппозиция. Просто потому, что любит всем во всём противоречить. Именно в качестве оппозиции и был введен в Совет. Int 10, Wis 10, Cha 10. Состояние незначительное, около 600 gp в недвижимости, 250 gp в золоте.
10) *Барон Мартино Деколоччи*. Очень смуглый, сухой, с небольшим острым носом, очень подвижный и гибкий для своего возраста. 58 лет. Импульсивный, частенько отвечающий на вопрос еще до того, как до него доходит суть вопроса, Мартино по своей сущности игрок, причем игрок плохой – увлекающийся. Сейчас его главная игра – это Риошер, и он очень хочет выиграть. Ему интересно «а что, если так?» и он не слишком задумывается, что на самом деле это повлечет. Int 13, Wis 6, Cha 15. Состояние среднее, около 1000 gp в недвижимости, около 500 gp – в золоте. Владеет хутором «Уловное».
11) *Барон Марк Перфекта*. 47 лет. Вошедший в Совет совсем недавно, он успел зарекомендовать себя замечательным знатоком законов. Именно он занимается составлением Кодекса законов Свободного Риошера. Он во всем следует букве закона, а там, где закон не определяет однозначного варианта решения, он следует за решением Главы Совета. Int 16, Wis 10, Cha 11. Состояние незначительное, около 300 gp в недвижимости, 150 gp в золоте.
12) *Барон Грюндиг Лейкротта.* Этот человек попал в Совет по недоразумению. Его имя включили в списки, и как-то так получилось, что за него проголосовали, хотя, казалось бы, никто и не хотел его видеть в Совете. Тяжелый характер, мрачный взгляд исподлобья, постоянные придирки ко всем и всему, чревоугодие, доведенное до предела, и совершенно бредовый идеи – не лучший набор качеств для члена Городского Совета. Int 8, Wis 7, Cha 9. Состояние значительное, около 3.000 gp в недвижимости, 4.000 gp в драгоценностях и золоте. Собственность – деревня Ракаста.
13) *Сир Мануэль Дэкстлер.* Единственный член Совета, имеющий всего-навсего рыцарское звание. Разумный и вменяемый человек, он постоянно проявлял интерес к делам города и политике внутри Королевства, так что никто не был против, когда предложили его кандидатуру. Мануэль мечтает о Ришере времен короля Фарды, по его мнению, так лучше никак не жить, чем жить в таком упадке, как это было все последние годы. Int 14, Wis 14, Cha 14. Состояние незначительное, около 100 gp в недвижимости, 100 gp в золоте.

Атакующая сторона

Так откуда же взялись эти люди-змеи, почему они атакуют Риошер, и вообще, какое отношение к этому имеет король Бьерн Ардо?

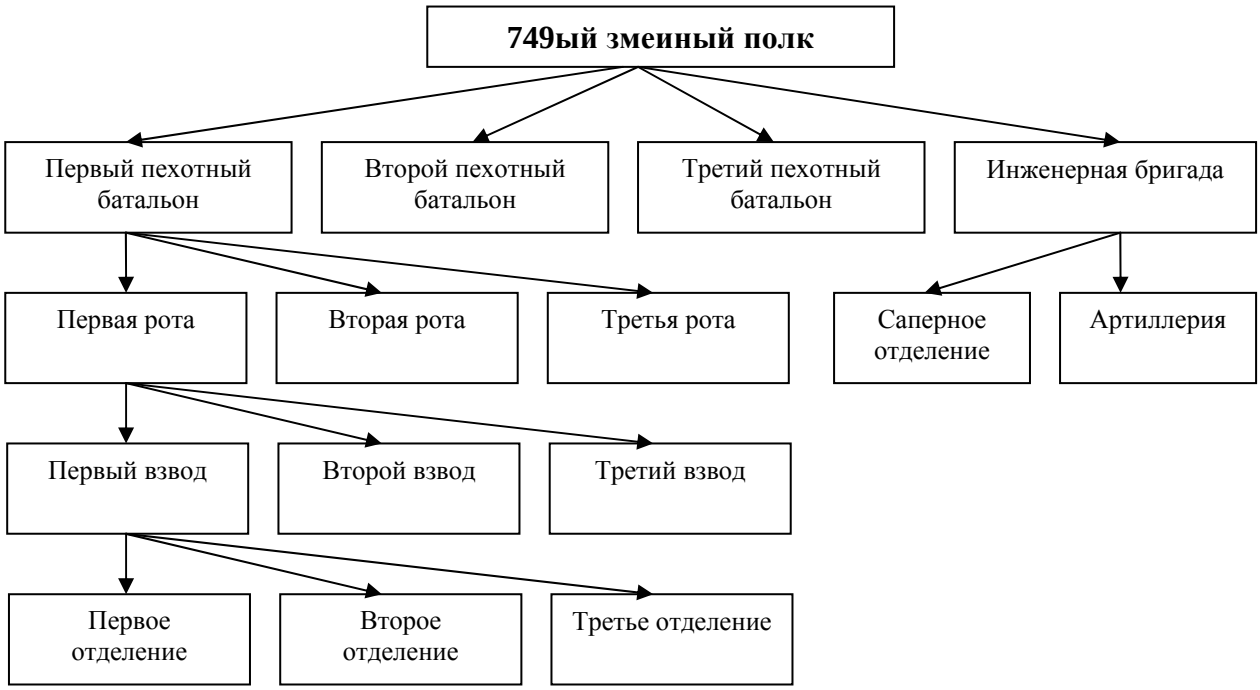
Уже довольно давно Академия Чужих Языков и Нравов установила контакт с расой людей-змей, нечеловеческой LE расой, живущей на каком-то удаленном мире первичного материального. Контакт осуществлялся через древний артефакт, способный открывать двунаправленный портал в мир людей-змей. У людей-змей обнаружилось в высшей степени упорядоченное государство, управляемое бессмертной Королевой, и ведущее постоянные войны с расой людей-кошек. Длительные переговоры завершились удачно, в обмен на значительное количество анти-магического камня из королевских запасников Королева подарила Бьерну 749ый полк своей армии. Именно этот полк сейчас осаждает Риошер, люди-змеи абсолютно лояльны своему новому господину, и не испытывают никаких теплых чувств к жителям осаждаемого города. Бьерн пока не уверен в их лояльности и эта, как он считает, простая задача (взятие Риошера) послужит им хорошим тестом.

Люди-змеи в целом человекообразны, у них две ноги и две руки, одна голова. В среднем они выше и тоньше, чем люди. Вместо кожи они покрыты мелкой серебристо-серой чешуей, что дает им врожденный класс защиты 7. Конечности, кажется, не имеют суставов, и двигаются совершенно для человека немыслимым образом. Вообще, все их движения похожи на движения змей, они не идут, а скорее перетекают с места на место. Головы без волос, змеиные глаза, узкие щели-рты, длинные раздвоенные языки. Очень ловкие (dex +2), но не очень сильные (str -2).

Люди-змеи не знают магии, более того, все они имеют врожденную сопротивляемость магии (MR 30%). Место магии занимает псионика, все люди-змеи уровнем выше первого имеют сверхъестественные способности. Общедоступная и самая распространенная дисциплина – психометаболизм, все люди-змеи развивают в себе эти умения, чем старше индивид, тем выше их способности. Некоторые люди-змеи, так называемые мастера мыслей, специализируются в псионике, и имеют доступ к психокинетике и психопортации. Другие дисциплины змеям неизвестны (в том числе и телепатия, слава богу). Описание псионических наук и склонностей приведено в Complete Psionics Handbook.

Люди-змеи разговаривают на собственном языке, на всеобщем говорит только высшее командование (командир полка, командиры батальонов и мастера мыслей). Как это ни странно, но говорят хорошо, так сразу и не скажешь, что языки у них длинные и раздвоенные.

Все люди-змеи имеют врожденную способность видеть в темноте (инфравидение, 60`).



Пехотное отделение состоит из командира отделения (сержанта), четырех тяжелых пехотинцев (рядовых), четырех стрелков (рядовых), одного тяжелого арбалетчика (рядового) и мастера мыслей (ефрейтора).

Командир отделения. Fighter 2. Str 9, Dex 16, Con 12, Int 8, Wis 8, Cha 8. HP 14, AC 2 (chain mail). Rapier thac0 17, 1.5x1d6+2. Psionics summary: PSP 40, PS 12. Biofeedback, displacement, cell adjustment, energy containment. XP 270.

Тяжелый пехотинец. Fighter 1. Str 11, Dex 15, Con 12, Int 6, Wis 6, Cha 6. HP 7, AC 1 (chain mail + medium shield). Rapier thac0 19, 1x1d6+2. Javelin thac0 19, 1x1d6 (4). XP 35.

Стрелок. Fighter 1. Str 7, Dex 16, Con 10, Int 6, Wis 6, Cha 6. HP 6, AC 4 (no armor, medium shield). Light crossbow thac0 19, 1x1d6+2, 20 bolts. Dagger thac0 20, 1x1d4. XP 35.

Тяжелый арбалетчик. Fighter 1. Str 10, Dex 14, Con 10, Int 6, Wis 6, Cha 6. HP 6, AC 5 (no armor). Heavy crossbow thac0 19, 1x1d10+4, 10 bolts, rof 1/2. Dagger thac0 20, 1x1d4. XP 35.

Мастер мыслей. Psionic 3. Str 8, Dex 15, Con 16, Int 7, Wis 12, Cha 7. HP 16, AC 5 (no armor). Rapier thac0 20, 1x1d6+2. Psionics summary: PSP 48, PS 15. Cell adjustment, energy containment, complete healing, absorb disease, dimension door, telekinesis, control body. XP 420.

Пехотный взвод состоит из трех пехотных отделений и командира взвода (лейтенанта).

Командир взвода. Fighter 4. Str 10, Dex 17, Con 12, Int 9, Wis 9, Cha 9. HP 23, AC 1 (chain mail). Rapier +1q thac0 14, 1.5x1d6+4. Psionics summary: PSP 50, PS 14. Biofeedback,

displacement, cell adjustment, energy containment, adrenalin control, chameleon power. XP 650.

Пехотная рота состоит из трех пехотных взводов, командира роты (капитана) и мастера больших мыслей (старшего лейтенанта).

Командир роты. Fighter 6. Str 10, Dex 17, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 11. HP 36, AC -1 (plate mail). Rapier +1q thac0 12, 2x1d6+5. Psionics summary: PSP 60, PS 14. Biofeedback, displacement, cell adjustment, energy containment, adrenalin control, chameleon power, heightened senses, graft weapon, shadow form. XP 1400.

Мастер больших мыслей. Psionic 5. Str 8, Dex 15, Con 17, Int 13, Wis 15, Cha 8. HP 29, AC 5 (no armor). Rapier +1q thac0 17, 1x1d6+3. Psionics summary: PSP 68, PS 16. Cell adjustment, energy containment, complete healing, absorb disease, dimension door, telekinesis, control body, molecular agitation, detonate, project force, control wind. XP 1400.

Пехотный батальон состоит из трех пехотных рот и командира батальона (майора).

Командир батальона. Fighter 7. Str 10, Dex 18, Con 12, Int 15, Wis 13, Cha 13. HP 41, AC -2 (plate mail). Rapier +2q thac0 10, 2x1d6+6. Psionics summary: PSP 70, PS 14. Biofeedback, displacement, cell adjustment, energy containment, adrenalin control, chameleon power, heightened senses, graft weapon, shadow form, metamorphosis. XP 3000.

Полк состоит из трех пехотных батальонов, инженерной бригады, командира полка (полковника) и мастера грандиозных мыслей (подполковника).

Командир полка. Fighter 9. Str 10, Dex 19, Con 13, Int 17, Wis 15, Cha 15. HP 61, AC -4 (plate mail +2). Rapier +3q thac0 7, 2x1d6+7. Psionics summary: PSP 90, PS 14. Biofeedback, displacement, cell adjustment, energy containment, adrenalin control, chameleon power, heightened senses, graft weapon, shadow form, metamorphosis, immovability, mind over body, suspended animation. XP 7000.

Личная охрана командира полка (правая и левая рука, специфический подкласс змей, специально предназначенный для охраны и только для нее, их двое). Постоянный эмпатический контакт с объектом охраны. Fighter 7. Str 16, Dex 18, Con 18, Int 6, Wis 12, Cha 3. HP 63, AC -3 (plate mail +1q). Rapier +2q thac0 10, 2x1d6+7. Psionics summary: PSP 50, PS 15. Biofeedback, displacement, cell adjustment, energy containment, adrenalin control, heightened senses, lend health. XP 5000.

Мастер грандиозных мыслей. Psionic 7. Str 8, Dex 15, Con 18, Int 14, Wis 17, Cha 8. HP 43, AC 5 (no armor). Rapier +2q thac0 15, 1.5x1d6+4. Psionics summary: PSP 100, PS 17. Cell adjustment, energy containment, complete healing, absorb disease, dimension door, telekinesis, control body, molecular agitation, detonate, project force, control wind, inertial barrier, levitation, know location, precognition, clairvoyance, clairaudience. XP 6000.

Инженерная бригада состоит из саперного отделения и артиллерийского отделения.

Саперное отделение состоит из тридцати саперов, оснащенных оборудованием для эффективного и быстрого копания туннелей в любой породе. У сапера в среднем 5 hp и одна атака киркой или другим подручным средством с thac0 20 на 1d6. Саперным отделением руководит опытный инженер с Int 17. Они же заведуют осадными башнями, лестницами и прочим вспомогательным оборудованием.

Артиллерийское отделение состоит из восьми расчетов катапульт (командир и три солдата), трех расчетов тяжелых баллист (командир и два солдата) и двух расчетов требучетов (командир и пять солдата).

Катапульта. Катапульта бьет на 350 метров, навесная траектория, ROF 1/10, thac0 18, точка попадания случайно модифицируется на 1d10 метров, камень снимает 3d8+3. Запас камней – 20 штук.

Тяжелая баллиста. Баллиста бьет на 300 метров, ROF 1/8, thac0 15, стрела снимает 3d10. Запас стрел – 40 штук.

Требучет. Бьет на 600 метров, навесная траектория, ROF 1/20, thac0 25, точка попадания случайно модифицируется на 1d20 метров, камень снимает 6d8+6. Запас камней – 20 штук.

Каждая секция городской стены длиной 5 метров имеет 150hp, разрушения пропорциональны количеству списанных хитов, 0hp значит, что пробита дыра, через которую могут пройти вражеские войска. Ворота имеют 80hp.

749ый змеиный полк **подчиняется только королю и Мигелю Мондуга**, как его полномочному представителю. С Мигелем взвод королевской гвардии, выполняющий функции охраны (как бы там ни было, но Мигель не уверен в лояльности змей) и боевой волшебник *Джулиан Спейсер*.

Взвод королевской гвардии. Командир f4, hp 30, AC 2 (plate + shield), long sword +1q thac0 15 1.5x1d8+4. Potion of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility. XP 420. Три сержанта, f3, hp 21, AC 3 (plate), two handed sword +1q thac0 16, 1.5x1d10+4. Potion of healing x 2. XP 270. 26 солдат, f2, hp 15, AC 4 (chain mail + shield), long sword thac0 18, 1.5x1d8+2. Potion of healing. XP 120.

Боевой волшебник Джулиан Спейсер. Invoker 5, LN, hp 24, AC 7 (bracers of defense AC 7). Staff +1m thac0 18, 1x1d6+1. [5/3/2] Magic Missile x 3, Burning Hands, Color Spray. Mirror Image 1d4+2 images, 12 rounds, Web 20x10x4 метра, на расстоянии 20 метров, бросок с -3, Blindness (70 метров, st negates, only dispel magic can help), Detect Invisibility. Fireball, Dispel Magic. Potion of extra healing, potion of fly. Scroll (@ 9 level) of lightning bolt, melf's minute meteors, teleport, wall of stone, wall of ice. XP 1400.

Тактика атакующих

В змеином полку четкая субординация, неподчинение приказу для них невозможно. Они никуда не торопятся и постараются выполнить поставленную задачу с минимальными потерями. Мораль очень высока (champion, 16). Все необходимые

меры безопасности будут предприняты. Отряд королевской гвардии вступит в бой, только если жизнь руководящего состава будет в опасности.

Змеи стоят на расстоянии около полукилометра от стен города, гарантированно вне досягаемости баллист и катапульт, стоящих на стенах. Первая дивизия блокирует город с севера, вторая с востока (она же контролирует реку и главную дорогу) и третья – с юга. С моря город все так же блокируют имперский флот.

Каждая дивизия укрепилась на своем плацдарме (на вершинах холмов), аккуратно расставлены большие серые палатки, одна на каждое отделение. Примерно в пятидесяти метрах от лагерей проходят оборонительные рубежи, аккуратно обрытые военные машины, защищенные места для стрелков. Пока что оборонительные рубежи только намечены, до их полной готовности еще несколько дней работы.

Высшее командование расположилось на позициях второй дивизии, но эта палатка ничем не отличается от десятков остальных, так что обнаружить командира полка будет не так просто. Уничтожение командира нанесет серьезный ущерб наступающим, другого тактического гения такого уровня среди них нет. Мондуга и его люди расположились около дороги, примерно в пятидесяти метрами за лагерем второй дивизии. Их лагерь выделяется на фоне серых палаток людей-змей.

Между лагерями осаждающих остается значительное открытое пространство, которое постоянно патрулируется, независимо от времени суток. Врожденное инфравидение и псионически обостренные чувств (heightened senses) помогают. Обычно патруль – это отделение в полном составе. На каждом охраняемом отрезке курсирует два или три патруля.

Строятся сторожевые башни, с которых хорошо просматривается окружающее пространство. На данный момент построена одна такая башня (СБ1), вторая почти достроена (СБ2).

Помним, что сопротивляемость магии помогает видеть невидимых, так что пролететь над лагерем противника в невидимости и остаться незамеченным будет сложно.

Наиболее вероятное поведение змей:

1) Змеи около недели будут укреплять свои позиции, строить наблюдательные вышки и изучать оборону противника (clairvoyance, clairaudience). Все это время будут работать требучеты, забрасывая город и стены камнями и отходами змеиной жизнедеятельности. По возможности осаждающие будут тревожить защитников города (сшибать людей со стен с помощью project force, устраивать ураганы с помощью control wind) и провоцировать их на демонстрацию своих сил.
2) Дубовые рощи вырубаются на строительный материал, те, что мешают перемещению и обзору сжигаются. Подобная участь ждет и Жаровы Сады.
3) Из столицы подвезут шесть глыб anti-magic камня, которые будут установлены в критических местах линии обороны с тем, чтобы обезопасить их от магии.

Возможен также вариант погрузки их на передвижную платформу, чтобы защитить от магии атакующих.

4) Прикрываясь тяжелыми щитами на колесах, атакующие подойдут на сто метров к стенам города, после чего попробуют проникнуть за стены через dimension door. Если партия не предотвратит это как-нибудь, то на этом осада Риошера может закончится.
5) Штурмовая группа под shadow form пытается проникнуть в город и открыть ворота.
6) Саперы роют подземный ход под стены города, через три недели после начала осады он будет готов.
7) С целью ослабления защитников города змеи попытаются уничтожить их командира. Подробнее это расписано далее по тексту.
8) У змей есть возможность вырастить специфических монстров, которые будут полезны для атаки города. Если город будет успешно сопротивляться, то они воспользуются этой возможностью (см. далее по тексту).
9) Через месяц они созреют для прямого штурма. Стены зияют дырами, защитники города устали. Ночью они усиливают ветер (control wind) настолько, что луки и арбалеты становятся бесполезны и идут в атаку.

Отступят люди-змеи только в одном случае – если им станет очевидно, что осада не имеет шансов на успех. В этом случае они возвращаются в столицу с соответствующим докладом (силы для выполнения поставленной задачи недостаточны).

Также возможен вариант, когда их отзывает король Бьерн. Это случится в том случае, если он а) убедится, что змеи несут тяжелые потери, что неприемлемо, так как ему нужны все силы и б) будет уверен, что Риошер не примет предложения Империи. В этом случае город можно временно оставить в покое, какая, в общем-то, разница, как этот гордый городок себя называет; до тех пор, пока он настроен сражаться с Империей, Бьерна это устраивает. А уж потом, в более спокойные времена, с Риошером можно будет разобраться спокойно и вдумчиво.

Впрочем, без поддержки извне у города нет шансов. Силы неравны.

Защитники города

Риошерская городская стража. Обычные, простые люди, выполняющие функции по охране правопорядка в городе. Мораль невысока, но, учитывая то, что отступать им некуда (steady, 11). 30 человек (часть погибла, часть разбежалась, часть в войсках), f1, hp 6, ac 5 (chain mail), long sword thac0 20 1x1d8, crossbow thac0 20 1x1d6+2.

Лекс Мартин, капитан городской стражи. Старый, но замечательно сохранившийся, опытный воин, занимающий пост капитана стражи уже больше двадцати лет. F6, str 13, dex 10, con 16, int 15, wis 16, cha 13. Hp 48, AC 2 (plate mail +1), two handed sword +1 thac0 13, 1,5x1d10+3, long bow thac0 15, 2x1d8. 2 potions of extra healing, potion of speed, 2 javelins of lightning, oil of fiery burning.

Риошерская гвардия. Молодые аристократы, хорошо обучены, хорошо вооружены. Высокая мораль (elite, 14), они уверены, что дело их правое, и родной город не

сдадут ни за что. 30 человек (трое было повешено, часть разъехалось, часть в войсках), f2, hp 14, ac 4 (chain mail, style), rapier +1q thac0 17, 1.5x1d6+5, crossbow thac0 19, 1d1d6+2. Potion of healing. Плюс все, чем смогли помочь своим чадам родители.

Сир Лурье Аманис, капитан гвардии Риошера. Знаток воинской дисциплины, на деле в бою был всего несколько раз. F3, str 10, dex 9, con 13, int 9, wis 11, cha 14. Hp 17, AC 1 (plate mail +2), rapier +2 thac0 16, 1.5x1d6+6. Potion of extra healing, potion of invulnerability, potion of cloud giant strength.

Ван Дейк, Риошерский торговец оружием. Сам он не ахти какой воин, но всенепременно будет на стенах со своим чудо-арбалетом и всей своей охраной (1 воин 4-ого уровня, 2 – 3-его, качественное оружие и доспехи). Кроме того, он бесплатно (под расписки, оплатят, когда дела города поправятся) роздал желающим все запасы оружия. В том числе и свою собственную коллекцию. Commoner. Его оружие – это механический тяжелый самовзводный арбалет, чудо дварфийской техники, весящее около ста килограмм, устанавливающееся на треножник. Под управлением Ван Дейка оно способно изрыгнуть до 6 болтов в раунд с thac0 15. Болты летят на 200 метров и наносят d12+4 единиц повреждений. Ван Дейк с охраной и арбалетом разместится на одной из башен неподалеку от ворот, где атака наиболее вероятна.

Свободные стрелки. Этот отряд собрали из Риошерцев, зарабатывающих себе на жизнь охотой и всех, кто хорошо владеет луком. К ним присоединилось несколько друзей из близлежащих деревень. Мораль выше среднего (steady, 12). 24 человека, f1, hp 5, ac 8 (padded leather), long bow thac0 19, 2x1d8, short sword thac0 22, 1x1d6. Эти лучники – лучшее, что есть у города для защиты на расстоянии. Луки бьют дальше и чаще, чем арбалеты. Но умелых лучников никогда не бывает много, слишком сложно достичь мастерства.

Мастер лучник Рааби Мастерсон и его подмастерья. Этот почтенный мужчина с пейсами, огромным носом и могучим животом не только делает лучшие в городе луки, но и сам не раз выигрывал состязания лучников. Он любит свой город и очень не любит короля Бьерна, все еще грустит по почившему королю, которого уважал. F5, hp 33, ac 4 (dexterity + leather armor +1), masterwork mighty long bow (mastery) thac0 8, 2x1d8+6 (arrows +2). Три подмастерья, f2, hp 12, ac 7 (dexterity + leather armor), masterwork long bow thac0 16, 2x1d8+1 (arrows +1q).

Ополчение. Простые люди, которые не согласны отдать свой город врагу и готовы биться. Вооружены за счет городского арсенала и торговца оружием Ван Дейка. Мораль невысока (average, 8). 129 человек, commoner, hp 5, ac 6 (studded leather + shield), long sword thac0 22, 1x1d8, crossbow thac0 22, 1x1d6+2.

Воинский резерв и опытное ополчение. Люди, отслужившие в свое время в армии и те, кто имел какой-то боевой опыт, охранники. Мораль невысока (average, 9). 47 человек, f1, hp 6, ac 4 (chain mail + shield), long sword thac0 20, 1x1d8, crossbow thac0 20, 1x1d6+2.

Эразмус Ностальжи, маг дознаватель. Средних лет, в неизменном черном плаще и с саквояжем с компонентами, этот волшебник хорошо знаком партии. Это один из самых опытных волшебников, специализирующихся на судебно-познавательной магии. Он всю жизнь прожил в Риошере и не намерен его оставлять. Если король сошел с ума, то и подчиняться ему было бы тоже безумно. Этот волшебник слабо знаком с боевой магией, но в вопросах волшебной разведки он сведущ. Erasmus Nostalgia LN diviner 6. Str 12, Dex 15, Con 12, Int 16, Wis 16, Cha 13. HP 18, AC 8 (cloak of protection +1). Dagger +2m thac0 18, 1x1d4+2. Potion of healing x 4. Potion of polymorph self (giant eagle). Ring of invisibility. Lavender & green ellipsoid ioun stone (absorbs spells up to 8th level (35 levels left)). [5/3/3] Murder weapon, last experience, cause of death, locate object, locate person. Clairaudience, clairvoyance, non-detection. Из боевых чар он знает только magic missile, но, если представится такая возможность, перепишет что-то посерьезнее. Он хочет быть полезен в предстоящей битве.

(Франциск?) Шали. Отец Миртура, узнав о восстании в Риошере, он сразу же возвращается в родной город. Военное начальство объявляет его в розыск, как дезертира. Франциск ожидает принципиального изменения государственного устройства, и именно поэтому он защищает город. Battle mage (custom class), 4. str 12, dex 10, con 15, int 15, wis 14, cha 14. HP 31, AC 3 (chain mail +1m + shield) or 10. Long sword +1q thac0 17, 1.5x1d8+1. [2,1] Color Spray, Spook, Hypnotic Pattern. Potion of healing, potion of extra healing, potion of cats grace (dex 20 for 20 rounds). Scroll of Invisibility 10', Detect Scrying, Advanced Illusion, Reincarnation.

Франческа де Сотто. Все партийцы знают эту спокойную, не слишком общительную девушку из уважаемого рода де Сотто. Но вот о том, что она способный волшебник, никто и не догадывался. Как же это аристократично, освоить Искусство так, что никто о том не догадался. Сейчас она горит желанием отдать свою жизнь за родной город. Mage 5, str 7, dex 16, con 11, int 16, wis 11, cha 10. hp 18, ac 5 (dexterity, bracers of defense AC 7). Оружие она презирает, и пользоваться им не умеет. Ring of wizardry (1, 2 level) (хорошо иметь богатых родителей). [8, 4, 1] Magic missile x 4, burning hands, change self, color spray, mount; hypnotic pattern, invisibility, mirror image, melf's acid arrow; lightning bolt. Potion of extra healing x 2, oil of fire elemental invulnerability, potion of levitation. Scroll of stone skin, wall of force, monster summoning III, globe of invulnerability, teleport.

Рамона Кельн. Последней представительнице своего рода, баронессе Рамоне Кельн, уже за восемьдесят. Бодрая старушка, гостеприимная и доброжелательная. Все знают, что она балуется магией, и вот, бодро постукивая палочкой, она стучится в дверь к капитану Лурье. Mage 3, str 5, dex 6, con 6, int 16, wis 18, cha 13. Hp 7, AC 11. [2, 1] magic missile, color spray, flaming sphere. Wand of Wonder (as per DMG, 5 charges). Potion of wraith form.

Мишель Челленджер. Баронету Мишелю Челленджеру еще нет двадцати, однако, волшебник он не самый слабый. Медлительный парень, склонный к научному познанию через копание в древних томах, он, тем не менее, не останется в стороне, когда родной город в опасности! Mage 3, str 8, dex 10, con 10, int 16, wis 15, cha 10. HP 8, AC 10. [2, 1] magic missile, sleep, malf's acid arrow. Scroll of spell turning, fireball, cloudkill. Ring of the Ram, 10 charges.

Люк и Вик. Братья-близнецы, сироты. Их воспитывал дед, известный волшебник, к сожалению, дед уже год умер, и близнецы остались на самих себя. Понемногу осваивают дедушкино наследство и учатся волшебству. Ходят в одинаковых черных плащах, в сочетании с их длинными белыми волосами (они альбиносы) это смотрится впечатляюще. Оба волшебники второго уровня. Magic missile, sleep.

Лейтенант Брегель и его отряд. Две недели назад лейтенант Брегель предложил план операции по эвакуации войск из обреченного форта Клемент. Он даже рискнул настоять на своем предложении. После чего его разжаловали и посадили в карцер. Люди Брегеля, пограничники, привыкшие работать сами по себе, и не бросать друзей в беде, пошли просить за своего лейтенанта и друзей в Клементе. Командир форта Бертран обвинил их в измене и расформировал отряд. Ночью люди Брегеля освободили своего лейтенанта и дружно дезертировали, благо на воротах форта стояли старые друзья. Тут прошел слух про Риошер, взбунтовавшийся против королевской несправедливости, и они решили податься туда. Брегель, ranger 4. str 13, dex 16, con 15, int 14, wis 13, cha 15. HP 29, AC 3 (chain mail, dexterity), ambidexterity, 2xlong sword +1q, thac0 15, 2.5x1d8+3, long bow thac0 16, 2x1d8. Potion of gaseous form, potion of extra healing. Пограничники, 6 человек. Ranger 2, hp 15, AC 4 (chain mail + shield), long sword thac0 18, 1.5x1d8+2, long bow thac0 19, 2x1d8. Potion of healing.

Тори Амос и его «гильдия». В Риошере никогда не было серьезной воровской гильдии, так что организация Тори – это единственное, что может претендовать на это гордое имя. Не столько воры сколько контрабандисты, люди Тори никогда не ссорились с законом… слишком сильно. И вот сейчас Тори решил, что не время отсиживаться, все же родной город в опасности. Самое время выйти и покаяться, наверняка ему простят все грехи, время такое, что не до старых делишек, так ведь? И вот Тори предлагает услуги своей «команды» родному городу. Они не особенно хороши на поле боя, но разведка – это они могут. Тори, rogue 4, hp 19, ac 5 (dexterity + ring of protection +2). Short sword +2m, thac0 17, 1x1d6+2. Адекватные воровские способности. Ring of water breathing (может незаметно выбраться из города по морскому дну или по дну реки). Контрабандисты, 5 человек. Rogue 2, hp 9, ac 8 (leather armor), short sword +1q, thac0 19, 1x1d6. Адекватные воровские способности.

Риошерская конница. Лошади на Варне – большая редкость, и все лошади Риошера состоят в частном владении нескольких богатых семей. Эти семьи мобилизовали десять людей из числа самых опытных среди своей личной охраны, посадили их на лошадей, выдали лучшее оружие и передали получившийся отряд в ведение коменданта города с благородной целью защиты города от врага. Командовать отрядом вызвался сир Хайл Рекс, опытный и все еще бодрый ветеран множества войн (небезызвестный сир Брайан Рекс имеет честь быть сыном сира Хайла, однако, сейчас в Риошере его нет, он в Форпосте с Роландом). Тяжелая конница, 10 человек. Воины 2ого уровня. HP 16, AC 1 (field plate + shield). Medium lance thac0 16 (-1 for being mounted, -2 for charge), 1d6+2 (2d6+4 if charging). Broad sword +1q thac0 17, 1.5x2d4+3. 2 potions of healing. Medium warhorse, HP 14, AC 5 (chain mail barding), thac0 18, 1d6/1d6.

Сир Хайл Рекс, командир Риошерской конницы. Статный мужик, грива седых волос, серые глаза, сразу видно, честь для него – все. Лет шестьдесят, примерно. Knight 5, HP 43, AC -1 (field plate +2 and shield). Heavy lance thac0 15 (13), 1d8+3 (2d8+6 if charging). Broad sword, firebrand +1 thac0 14, 1.5x2d4+3+1d6 (fire damage). 2 potions of extra healing. Heavy warhorse, HP 24, AC 5 (chain mail barding), thac0 17, 1d8/1d8.

Риошер и окрестности, особенности ландшафта

Риошер стоит на берегу острова, весь город окружен мощной стеной из белого камня. Город более-менее квадратный, длина стены по одной стороне – около 700 метров. На каждые пятьдесят метров стены приходится одна квадратная башня. Стена высотой восемь метров, толщиной шесть. По стене проходит защищенная галерея с бойницами. Башни высотой 14 метров. На каждой баше стоит либо катапульта, либо баллиста.

Попасть в город можно через Тюремные и Главные ворота. Старые ворота закрыты и наглухо заложены изнутри камнем. Тюремные ворота ведут в крепость, они небольшие и хорошо укреплены. Главные ворота представляются самой уязвимой точкой стены. С двух сторон их обрамляют мощные башни.

Пространство непосредственно вокруг городских стен отлично просматривается, это возделанные поля и зеленые холмы с редкими деревьями и зарослями ежевики. Вдоль океанского берега идет широкая полоса песчаного пляжа, сразу за ним идет полоса соснового леса примерно сто метров шириной. В километре от города начинается густой лес, с севера это «темный бор», с юга – «солнечный лес». На холмах стоят отдельные дубовые рощицы, по правому берегу реки Хрустальная идут известные всем фруктовые Жаровы сады.

В километре к югу стоит хутор «Мыски», сейчас он покинут.

Очередность событий, основные моменты

1) Партия прибывает в город. Тут несколько вариантов:
   a. По воздуху (не лучший вариант, на всех чар не хватит, так что придется лететь в несколько приемов, да и лошадей не поднять). Наверняка заметят осаждающие и предпримут меры.
   b. Через подземный ход, выход из которого в сосновом лесу к югу от города. Это примерно в двух сотнях метров от стены, незаметно подобраться к входу, скорее всего, удастся. Если же нет, то придется отбиваться от отряда людей-змей, одновременно забираясь в узкий лаз. И лошадей туда протащить тоже будет не просто. Выход в замке партию, скорее всего, не заинтересует, к тому же он сейчас перекрыт тяжелой решеткой и сверху закрыт плитой анти-магического камня. Есть еще два выхода – в заброшенном доме на Аптекарской улице и прямо в канал, через набережную.
   c. Прорваться через вражеские ряды и надеяться, что вам откроют ворота (учитывая то, что с вами целая толпа Миридийских священников, это далеко не факт).
   d. Телепортация. Фридл может, но слишком опасно. Dimension Door помог бы, но что делать с лошадьми? Опять же, на всех не хватит.

e. Оставить попытки пробраться в город, послать к защитникам кого-то одного для координации действий и тревожить врага снаружи.
f. Оставить Риошер и заниматься другими делами. В этом случае город будет взят примерно через десять дней после начала осады, большая часть жителей будет умерщвлена и сожрана. Включая родственников партийцев.

2) Если таки партия в городе, то предстоит убедить горожан, и, в первую очередь, городской совет в том, что вы не шпионы, что вам можно верить. Группа священников из Империи вызывает большие подозрения. Вместе с тем, городу отчаянно требуется помощь, так что совет не будет особенно щепетилен.
3) Мэр города рад вас видеть, ребята, он отлично вас помнит. Покажет «Манифест об Отделении», теперь это главная реликвия города, он хранится в здании мэрии, многие приходят прочесть его еще разок, чтобы укрепиться духом. Такое массовое поклонение мистическим образом наделило этот документ некоторыми волшебными свойствами – любой из защитников города, посмотревший на «Манифест», на сутки получает +2 к морали.
4) Мэр уже немолод, расчувствовавшись, пожалуется, что в эти тяжелые времена он справляется с работой лишь напряжением всех сил. Как же не хватает молодых, но опытных, инициативных молодых людей, которые могли бы повести Свободный Город к светлому будущему. А уж он, мэр, займется рутиной, обеспечением, стройками, всем, что он умеет делать замечательно хорошо.
5) Лурье Амантис о битве при Серемыше – «*Мы, ну, то есть, варнийцы, победили! Именно поэтому орки угомонились – поняли, что им ничего не светит*». Лекс Мартин – «*Победили, как же. Вы хоть знаете, сколько наших погибло? Больше пяти сотен! Все отошли на исходные позиции, хотя почему орки уже месяц, как не ведут активных боевых действий – я тоже не понимаю*».
6) Лекс Мартин – «*Я не знаю, где сейчас король – сомневаюсь, что он так просто сидит у себя в тронном зале. На него было несколько покушений за последний месяц, Империя, это без сомнений. Впрочем, Варнийская специальная служба не зря считается лучшей – король в полном порядке*».
7) На данный момент совет заседает почти без передыха, и пытается решить, что же им делать. Толку от этого не так много. Командующим войсками назначили сира Лурье Амантиса, но все понимают (включая его самого), что он не компетентен, поэтому тактические решения принимает Лекс Мартин, а Лурье занимается больше организацией ополчения, муштрой и обеспечением. Городу нужен военный лидер, опытный, умный и умеющий общаться с людьми. Когда партии окончательно поверят, когда увидят их в деле и убедятся в их опыте и способностях, вполне возможно, что одному из них предложат занять этот пост. Скорее всего, Джорджу, он самый взрослый, а подчиняться юнцу как-то не очень хочется, к тому же, он самый очевидный претендент на трон.
8) Партия осваивается в городе, встречает старых знакомых. Кого-то из партии просят заняться работой с добровольцами, больно у них внушительный вид, это наверняка привлечет людей. Как раз в это время свои услуги по защите города предлагают многие из тех, кто способен это сделать. Партия знакомится со всеми силами, которыми располагает город. Надо постараться, чтобы партия вспомнила, что это их дом, что это их друзья, чтобы готовы были отдать жизнь за все это, слишком долго они путешествовали по миру, и забыли про то, что есть ценности кроме собственной жизни.

9) Новости о родственниках, как там наши Фалье? Ничего хорошего, через месяц, или около того, после исчезновения Джорджа и Миранды пропали патриархи рода – Ансельм и Артур. Пропали самым загадочным образом. Ансельм вышел прогуляться по набережной и не вернулся, Артур, к тому моменту уже почти поправившийся, исчез из собственной спальни. Поиски ничего не дали, оставшиеся Фалье уверены, что похищение – это дело рук Бьерна. Но зачем ему сдались эти старики?! Таким образом, до возвращения Джорджа и Миранды на Варне было только два Фалье – безутешный Роберт, распрощавшийся с надеждой на то, что его сын Виктор когда либо очнется, и Кайл, не менее безутешный отец погибших, в чем никто не сомневался, Джорджа и Миранды. На последние деньги они нанимают какую-никакую охрану, но что это против тех сил, которые им противостоят? Ситуация была ужасной – потерявшие власть, богатство, детей, они доживали свои дни в страхе, без надежды, без будущего. С возвращением детей Кайл словно возродился, Виктор тоже очень рад, он готов принять Джорджа и Миранду, как родных. Ситуация все еще безрадостна, пусть даже и виден лучик надежды – тем обиднее будет, когда он погаснет.
10) Но что же Вольф Ардо и королевский дворец?! Оказывается, это осада в осаде. Вольф с примерно пятьюдесятью солдатами закрепился во дворце. С ним его сын, Персиваль Ардо. Если дело будет совсем плохо, то Вольф с ближайшим окружением покинет дворец (либо через подземный ход, либо с помощью магии), но только в крайнем случае. Он не испытывает особенного желания отдаваться на волю Бьерна, который стал скор на расправу и очень вспыльчив. В городе к Вольфу относятся нормально, так что никто не испытывает желания захватить замок. Но подземный ход, ведь по нему в город могут проникнуть враги… Подробнее в разделе «осада в осаде».
11) Лейтенант Брегель и его люди предлагают свои услуги, они готовы защищать этот город, как родной. Кто-то из партии, кто занимается вербовкой, приятно удивлен. Радостная встреча, рассказ Брегеля. «*Эх, если бы можно было как-то помочь Клементу!*». «*Я хорошо знаю капитана Джайлза, можете быть уверены, пока он жив – Клемент будет стоять!*». Было бы очень неплохо помочь Клементу. Джайлз – опытный командир, он и его солдаты очень помогли бы Риошеру. К тому же, это очень подняло бы мнение людей о Свободном Риошере. Один вопрос, как это сделать?
12) Вражеские артиллеристы с удручающей регулярностью снаряжают требучеты и метают огромные глыбы камня в город. Залп каждые двадцать минут, и днем и ночью. В цель попадает примерно каждый десятый камень, но и этого достаточно. Постоянное напряжение, в любой момент с неба может упасть камень и расплющить тебя в кровавую кашицу. Как бы заставить их замолчать? Позиции требучетов на северном березу Хрустальной, за позициями второго батальона.
13) **Ночью 1-ого дня** змеи устраивают небольшую пробную атаку. Два взвода, прикрываясь мощными щитами, двигаются к воротам. Тревога, всех поднимают, все на стены. Партия сможет увидеть своих союзников в действии. Темно. На 300 метров к стенам выдвигают две катапульты и две баллисты, они поддерживают наступающих, метая камни, тяжелые стрелы и горшки с жидким огнем. Между выстрелами перед военными машинами поднимают деревянные щиты. Атакующие используют горящие стрелы, обмотка сильно снижает прицельность стрельбы, но вполне возможны пожары. Потеряв больше 20% личного состава,

змеи отступают. Защитники используют стрелы с чарой continuous light чтобы осветить наступающих.

14) Сразу после атаки Тор Веллунг, еще не отошедший от горячки битвы, - «*Я предлагаю конную контратаку, мы, как стальной клинок, рассечем серое, чешуйчатое тело вражеской армии!*». Его поддерживают молодые бойцы. Лекс рекомендует остыть, и запрещает операцию. Партия может повлиять на его решение.
15) **Ранним утром 2-ого дня** Освальд и его белые братья занимаются тем, что лечат раненых. В городе не было ни единого священника, и новость о том, что теперь не придется умирать от каждой пустяковой раны поднимает дух защищающихся. Священников уже любят, черт с ним, что на них миридийские кресты! Да и как можно не любить этих милейших старикашек в белых одеждах, от которых пахнет какими-то курениями и травами, и у которых хватает душевного тепла на каждого пациента? Расположение частично распространяется и на партию.
16) **Утром 2-ого дня** в крепость прибегает запыхавшийся стражник из порта, - «*боевой корабль Империи на главном форватере!*». Лурье в шоке, он не знает, что делать. Неужели городу мало неприятностей? Он просит партийцев пойти с ним. Действительно, большой боевой корабль стоит в трехстах метрах от входа в гавань. На корабле стоит матрос и размахивает флажками. Людой моряк расшифрует – они просят принять парламентера. Если парламентера принимают (а это офицер из Санта Инес), то он излагает следующее, - «*Город под осадой, очевидно, что силы врага подавляюще велики, Риошеру не выстоять, наши разведданные это подтверждают. Империя видит, какие вопиющие преступления против человечности творит король Ардо, и, видя героическое сопротивление вашего города, мы не можем не помочь!*». Красивые слова, но суть не так красива, как можно было надеяться. Риошер присягает в верности Империи и принимает имперский контингент, который обеспечит защиту города от врага. Желающих эвакуируют из города морем. Все прегрешения жителей будут забыты, это гарантирует Наместник Императора на Варне, достопочтенный граф Эстебан Ризотто. Имперское гражданство со всем отсюда вытекающими последствиями. Понятно, что гарантии графа стоят не так много, особенно, когда на Варн прибудет Акост с войском. Совет склонен отклонить предложение, но партийцы могут повлиять на решение.
17) **Ближе к вечеру второго дня** дозорный сообщает о странной активности во вражеском лагере, судя по всему, прибыл обоз из столицы. Десятки телег с пищей (мясом), припасами. Кроме того, замечают одну большую телегу с громадной глыбой камня. Что это такое? А партии могут возникнуть идеи, особенно после того, как эту глыбу устанавливают на вражеских укреплениях. Снабжение – это одна из уязвимых сторон врага, нарушить снабжение, и у змей скоро возникнут проблемы с пищей и припасами. Обозы охраняются, но не очень серьезно. Небольшая группа диверсантов способна устроить им массу неприятностей.
18) **Ночь второго дня** проходит спокойно. Все ждут атаки, но ее не случается.
19) **Утром третьего дня** сообщают, что в городе много людей чем-то отравилось, или, возможно, заболело. Достаточно быстро становится понятно, что проблема в воде в реке, она и на вид никуда не годится. Разведка покажет, что, как и ожидалось, враг сбрасывает в реку все отходы, и вода для питья непригодна. В городе есть несколько колодцев, но на всех воды может не хватить. Что делать?

20) **Днем третьего дня**, на ежедневном собрании на городской площади, представитель совета объявляет, что «*подавляющим большинством голосов городской совет постановил признать недействительным лишение титулов достопочтенных…*». Дальше перечисляют имена всех, кто участвовал в авантюре под начальством Роланда. Если партийцы вели себя недостойно, то это постановление не проходит.
21) Город неуверенно чувствует себя без правителя. Городской совет – это не то. Они и сами-то чувствуют, что полнота власти для них слишком тяжела. Городу нужен правитель, нужен король. Но не Бьерн Ардо, нет. Но кто же? Мэр? Нет, он не знатен. Кто-то из местной аристократии? Среди достаточно знатных желающих и способных нет. Может быть, вернуть власть роду Фалье, ведь не так давно все было хорошо. При старом короле Фарда Фалье. Идея получает некоторую поддержку, на данный момент поведение Джорджа крайне важно.
22) Связь с внешним миром поддерживается через почтовых голубей, у города есть союзники в королевстве. Новостей мало и ничего обнадеживающего. Риошер тщательно выставляют, как рассадник предательства, скопище развращенных и зажравшихся богачей, жирующих за счет остального королевства. Понемногу пропаганда начинает действовать. В столице никогда не любили изысканный Риошер, и сейчас настроения усугубляются. Это очень опасные тенденции, и надо что-то делать, городу необходима своя собственная пропагандистская машина или вскоре придется воевать со всем королевством. Надеюсь, что партия задумается и займется устройством соответствующей службы. Пора понимать, что действие перемещается в иные сферы, и сейчас важны не столько личные боевые качества, сколько умение вести за собой и организовать людей.
23) **Утром четвертого дня** к вам обращается комендант тюрьмы (Дю Трамбле), - «*заключенные едят пищу и требуют охраны, можем ли мы позволить себе роскошь их содержания?*». Всего заключенных шестьдесят четыре человека, большая часть – это настоящие преступники, убийцы, воры и так далее. Возможны следующие варианты: убить всех, отпустить всех, выдать кому-то оружие и пустить на стены. Что будем делать?
24) Комендант Дю Трамбле не желает оставаться в стороне, это и его город тоже! Он предлагает создать «отряд имени Джона Доу», вы же помните того героического стражника, который погиб во время охоты за Гелугоном? Сам комендант (f2), шестеро охранников (f1) и палач (f3).
25) **Вечером пятого дня** к вам обращается один из стражников. Он проходил через кладбище, и, похоже, смотритель (Лазарь) хочет видеть кого-нибудь из начальства. На сей раз Лазаря даже можно понять. Кости умерших жителей города беспокоятся, они недовольны. Их ярости надо дать выход. Он, Лазарь, может поднять их, тех, которые этого хотят, но не знает, куда и когда их лучше направить. Всего поднимется 166 обычных, классических скелетов, которые пойдут туда, куда их направит Лазарь, а он направит их туда, куда ему скажут. Жители города не слишком хотят видеть своих мертвых предков на улицах, но, если это поможет спасти жизни…
26) **Вечером пятого дня** прибегает испуганный солдат, говорит, только что воздухом был доставлен пакет, и, хотите верьте, хотите нет, его притащила громадная белоснежная сова. Пакет запечатан сургучом, на оттиске читаются буквы «RES PUBLICA». Внутри письмо, хорошая белая бумага, каллиграфический подчерк. «*Единогласным решением Совет Республики выразил поддержку действиям Свободного*

Города Риошер. Пусть удача сопутствует вам в вашей праведной войне! Да падет кровавый режим Бьерна Ардо, да здравствует власть достойных! Вы не одиноки, Риошерцы, держитесь! Не только вы стоите на пути у кровавого жернова террора Ардо, наше дело правое, победа будет за нами!». И подпись – «*первый из принимающих решения, Мендавар Витрио*». Можно вспомнить (Int -10), что так звали помощника королевского канцлера, лет десять назад. Он, кажется, загадочным образом пропал. Собственно, функционирует управленческий гений Братана, увидев потенциального союзника, пусть шансы на его выживание невелики, он сразу же спешит заручиться поддержкой.

27) **Покушение.** Первичная разведка завершена, змеи считают, что они нашли командира защищающихся (Амантис). Устранив его, они принципиально ослабят город, так они думают, по крайней мере. То, что командир может быть на своем месте лишь для вида – это выше их понимания. Итак, ночь, дождь, гром, беспокойно. Специальная змеиная группа направляется на важное задание… Подробнее в разделе «покушение».
28) **Перехват связных.** Без сомнений, у города будут дела вовне его стен. Змеи следят, и отлично видят посыльных на fly, догадываются и о других путях. Рано или поздно устроят засаду (с тяжелыми арбалетами, псионикой, всеми необходимыми ресурсами).
29) **Sneak attack.** Змеи тайно, по ночам, небольшими группами, просачиваются в город перемещаясь за стены в слабо охраняемых и плохо освещенных местах. По счастливой случайности одну из таких групп замечает Рамона Кельн, патрулирующая в ту ночь считавшийся безопасным участок стены. Она использует три заряда своего wand of wonder, первым она обращает в камень десять из восемнадцати змей и, увы, одного из стражников на стене. Вторым она вызывает гиппопотама, который затаптывает еще пять змей. Третьим она уменьшает себя до 20 сантиметров. Оставшиеся в живых змеи в ужасе бегут. Что делать с Рамоной? Она не возвращается к нормальному размеру. Можно попробовать dispel magic против 14-ого уровня.
30) **Sneak attack #2.** Прибывший на место Лекс Мартин понимает, что змеи могут быть уже в городе, срочно собирает доступные ресурсы, и, без доклада вышестоящему начальству, приступает к операции. Логово змей находят быстро, дальше следует битва, в которой с нашей стороны участвуют Лекс Мартин, Франческа де Сотто, Эразмус Ностальжи, Рааби Мастерсон и двадцать солдат. В результате битвы несколько домов полностью разрушено мощной наступательной магией, все змеи (14 особей) уничтожены, с нашей стороны погибло три солдата. Эразмус потом с удивлением рассказывает, что впервые в свой жизни видел человека, который сотворил из головы восемь заклинаний одной только первой ступени (это про Франческу).
31) **Шпионаж**. Не нужно думать, что все жители города одинаково преданы общему делу, конечно, это не так. Есть сомневающиеся, есть те, кому все равно, а есть те, кто не желает принимать новый порядок вещей. И есть особый фактор – деньги, которые могут купить человеческое предательство. Лейтенант Чеддер (опытный офицер из городской стражи, 46 лет, не замечен, инициативен, иногда неподобающе нагл) отмечает странное поведение одного из своих солдат, ополченца по имени Бори (36 лет, в городе около полугода, в ополченцы пошел одним из первых, ловок, быстро учится, Чеддер прочил его в сержанты). Часто вызывается на определенный участок стены, был замечен за письмом (умеет

писать, что странно), и, этой ночью, во время обхода лейтенант видел, как Бори постарался укрыться от взглядов остальных стражников и выпустил стрелу в ближайший лесок. Зачем? Чеддер решил проверить вещи этого ополченца, и был сильно удивлен, обнаружив в его сундуке мешочек с золотом (15 монет, откуда у него столько?). После этого Чеддер идет к Лексу Мартину, тот считает это достаточно важным и поднимает до командира. Варианты: проследить и перехватить сообщение, которое он отправит в следующий раз; организовать службу контрразведки (Лекс настаивает, это необходимо, Чеддер – хороший претендент на пост руководителя этой службы). Действительно, на третий день Бори попытается отправить следующее донесение, в котором будет содержаться точная информация о ситуации в городе, его защитниках, настроениях и новом командире вооруженных сил Риошера. На стрелу надето металлическое колечко с сильной магической аурой (чтобы проще было найти), значит, встречать будет маг? А что, если его перехватить? На самом деле, Бори, конечно, не был простым ополченцем. Человек с темным прошлым, неплохо известный в определенных кругах, он решил завязать и осел в Риошере около года назад. Чуть позже на него вышли люди Мигеля Мондуги и убедили, что завязывать еще не время. После начала осады города к его шпионским функциям добавились и диверсионные. Бори – f/t 2/4 с хорошим интеллектом, замечательной ловкостью и неплохими актерскими навыками. Волшебник, который ищет стрелы с посланиями (detect magic, invisibility), это, понятно, Джулиан Спейсер.

32) **Шпионаж #2**. Шпион, скорее даже диверсант (ополченец Тененбойнен, f/t 2/2, LE). Высматривает, вынюхивает, ищет уязвимые места. Попытается отравить воду в колодцах, возможно, поджечь склады. Его командир, лейтенант Поппер, что-то подозревает. Работа для новой службы контрразведки.

33) **Переговорщики.** В который раз к городу направляется группа людей с белым флагом. Сегодня у них новое предложение. Макиавелли – «*Речи о простой сдаче уже не идет, но его Королевское Величество в своей великой милости согласен выпустить из города тех, кто из него хочет выйти, в частности женщин и детей, с тем, чтобы спасти их от ужасной участи. Без оружия и вещей. Не препятствуйте людям, чтобы ваше имя не проклинали в веках! И не надейтесь на Империю, она вас не спасет, а только погубит еще и ваши души. Даже самые нечестные методы ведения войны не помогут вам – обреченным*».

34) **Змеи голодают.** Если подряд перехвачено два каравана, если неделю не поступают припасы, то змеи начинаю голодать. В этих условиях командир змей а) в личной беседе с Мондугой требует припасов б) отряжает отряд на добычу еды. Это отряд добывает еду самым простым способом – они вырезают небольшой хутор, и привозят мясо в лагерь, вперемешку, трупы людей и туши коров. Такого поведения никто не ждал, срочно предпринимаются шаги чтобы скрыть случившееся или свалить вину на защитников города. Королю не надо, чтобы змей ненавидели, у него на них большие планы.

35) **Змеи голодают #2.** Приняв во внимание жесткий запрет на поедание местных жителей, змеи предпринимают очередную попытку достать припасы. На сей раз, они отряжают два полных взвода на охрану следующего каравана. С ними отправляются три гвардейца – смотреть и, по возможности, контролировать. Отряд идет до Словега, встречает караван и провожает его до лагеря. Можно попытаться его перехватить и уничтожить.

36) **Ползучее дерево**. Считаем, что семя дерева – крайне ценный ресурс, так что используют его только в случае жесткой необходимости (если будут

непреодолимые проблемы с едой, если другие варианты штурма не приведут к успеху). Итак, отмечается непонятная активность в районе сожженных Жаровых Садов, похоже, что змеи что-то копают. 2d6 последующих дня ничего не происходит, но отряд саперов в полном составе и взвод охраны стоят на этом месте, никуда не отходя. Наконец, к утру очередного дня защитники города с удивлением замечают огромное дерево, выросшее на том месте, где змеи что-то копали. Чуждое, бочкообразное, с висящими корнями, расползающимися на десяток метров вокруг. Через день становится понятно, что оно не выросло – оно растет. Примерно на пять метров в высоту каждый день. А его корни явно стремятся к городским стенам. Земля вокруг сохнет и трескается. Река мелеет, похоже, что дерево пьет огромное количество воды. Через неделю змеи начнут собирать его плоды, согласно разведданным, они их едят. А дерево все растет, его тень уже достает до города, а корни доползут до него через два недели, если ничего не изменится. Ростом дерева управляет один из высших мастеров мысли, и без этого контроля рост замедлится и перестанет быть направленным. Добравшись до стен, корни начнут прорастать через них, участок шириной в сто метров будет разрушен за два дня. Дальше – атака. Семя ползучего дерева у змей только одно, выросшее дерево в свою очередь тоже даст только одно семя, которое змеи постараются забрать через полгода, когда оно созреет.

37) **Растительные ящеры**. За три дня до последней атаки змеи опять начинают что-то сажать, эти саженцы растут быстро, и уже через два дня полностью созревают – это большие (около пяти метров диаметром), зеленые шарообразные растения, то ли грибы, то ли что-то еще. Наконец, они лопаются, и из них появляются *растительные ящеры.* Зеленые, чешуйчатые, похожие на приземистых обезьян монстры, отвратительные и ужасные. Крепкое пушечное мясо для атаки. Сломать ворота, просто принять на себя первый удар. Их четыре штуки. Huge (5 meters high, 3 tons), HD 16, HP 110, AC 0, Thac0 5, 2x1d20+10 (punch). XP 12000.

Далее события будут разворачиваться согласно обстановке.

Покушение

Итак, змеи наметили цель в городе, человека, которого следует устранить. Ночь, состав группы следующий:

Командир группы. Fighter 6. Str 10, Dex 17, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 11. HP 36, AC -2 (plate mail). Rapier +1q thac0 12, 2x1d6+5. Psionics summary: PSP 60, PS 14. Biofeedback, displacement, cell adjustment, energy containment, adrenalin control, chameleon power, heightened senses, graft weapon, shadow form. XP 1400.

Два элитных бойца. Fighter 4. Str 10, Dex 17, Con 12, Int 9, Wis 9, Cha 9. HP 23, AC 0 (chain mail). Rapier +1q thac0 14, 1.5x1d6+4. Psionics summary: PSP 50, PS 14. Biofeedback, displacement, cell adjustment, energy containment, adrenalin control, chameleon power. XP 650.

Два бойца на расход. Fighter 2. Str 9, Dex 16, Con 12, Int 8, Wis 8, Cha 8. HP 14, AC 1 (chain mail). Rapier thac0 17, 1.5x1d6+2. Psionics summary: PSP 40, PS 12. Biofeedback, displacement, cell adjustment, energy containment. XP 270.

Мастер мыслей группы. Psionic 5. Str 8, Dex 15, Con 17, Int 13, Wis 15, Cha 8. HP 29, AC 5 (no armor). Rapier +1q thac0 17, 1x1d6+3. Psionics summary: PSP 68, PS 16. Cell adjustment, energy containment, complete healing, absorb disease, dimension door, telekinesis, control body, molecular agitation, detonate, project force, control wind. XP 1400.

Помощник мастера мыслей. Psionic 3. Str 8, Dex 15, Con 16, Int 7, Wis 12, Cha 7. HP 16, AC 5 (no armor). Rapier thac0 20, 1x1d6+2. Psionics summary: PSP 48, PS 15. Cell adjustment, energy containment, complete healing, absorb disease, dimension door, telekinesis, control body. XP 270.

Тактика: под прикрытием ночи подобраться к стенам города на расстояние достаточное для открытия пространственной двери (около 100 метров), *помощник мастера мыслей* открывает дверь. Перемещаются в укромный уголок двора крепости, до комнат Лурье им не дотянуть (через дверь могут пройти четыре существа в раунд). Под chameleon power и shadow form, возможно с помощью control body, пытаются снять двух часовых на плацу. Второе перемещение – на второй этаж здания гвардии, в комнаты Лурье Амантиса. Убить спящего, после чего уйти так же, как и пришли. Если представится случай нанести больший ущерб, то они это сделают. В случае серьезной опасности два бойца уровнем пониже остаются прикрывать отход, остальные бегут. Помним: biofeedback (-2 к повреждениям от каждой атаки, -1 к AC) , displacement (-2 к AC), adrenalin control (1d6 к атрибутам по выбору). Detonate (60 yards, 10 feet, 1d10, save vs. breath for half).

Хорошие новости – Лурье не было на месте, погиб его денщик. Но самое время задуматься, как защититься от такого. Ведь змеи будут работать и дальше.

<u>Осада в осаде (Вольф Ардо и Риошерский дворец)</u>

Старый дворец в Риошере все так же принадлежит Вольфу Ардо с семьей. Когда город восстал, Вольф попытался своими силами схватить заговорщиков. Гвардия и стража отказались ему подчинится, после чего он был вынужден запереться во дворце. Осада в осаде. Вольф с примерно пятьюдесятью солдатами закрепился во дворце. С ним его сын, Персиваль Ардо. Если дело будет совсем плохо, то Вольф с ближайшим окружением покинет дворец (либо через подземный ход, либо с помощью магии), но только в крайнем случае. Он не испытывает особенного желания отдаваться на волю Бьерна, который стал скор на расправу и очень вспыльчив.

Вольфа в городе не любят, слишком уж он заносчив, но брать дворец никто не собирается, так как зачем? Все силы потребуются для защиты от внешнего врага.

Но партия-то знает, что есть подземный ход, по которому в городе могут проникнуть враги. И это серьезная угроза. Даже странно, почему этого еще не случилось. И поэтому следует убедиться, что эта угроза устранена. Дворец можно не брать, достаточно проникнуть в подземные ходы через другой вход и взорвать галерею, ведущую за стены города. А можно попробовать взять дворец, слабое место в самом уязвимом месте города терпеть не хочется.

Мораль солдат низка, и, теоретически, хороший переговорщик может убедить их сдаться. Четверо даже присоединятся к защитникам Риошера, остальные уйдут из города (это будет непременным условием сдачи).

Защитники дворца.
30 солдат. F1, hp 6, ac 6 (studded leather + shield), long sword thac0 20, 1x1d8, crossbow thac0 20, 1x1d6+2. XP 35.

20 солдат. F2, hp 15, ac 4 (chain mail + shield), long sword +1q thac0 17, 1.5x1d8+3, crossbow thac0 18, 1x1d6+3 (bolts +1q). Potion of healing. XP 120.

Вольф Ардо, LN mage 7. Самоуверенный, без особенных политических амбиций, уверенный в превосходстве своего интеллекта, мелочный брюзга. Str 12, Dex 12, Con 16, Int 16, Wis 12, Cha 7. hp 31. AC 5 (Bracers of Defense AC 5). Staff of the python (wizardly version) +2m, thac0 16, 1.5x1d6+2. (Can becoming a constrictor snake, 25 feet long (AC 3, 49 hit points, movement rate of 9) on command. The snake will entwine if it scores a hit, the opponent being constricted for 2d4+2 points of damage per round. The victim will remain trapped by the python until he dies or the creature is destroyed). [4,3,2,1] Magic Missile, Ride The Wind, Grease, Mount, Alter Self, Forget, Invisibility, Fly, Hold Person, Dimension Door. Wand of missiles (5 ray version), 15 charges. Potion of Healing (3). Scroll of stone skin, teleport w/o error, lightning bolt x 3, melf's acid arrow x 2, spell turning, conjure fire elemental x 2. XP 6000.

Персиваль Ардо, LE mage 4. Толстый, прыщавый, обиженный на весь мир, никого толком не любит, уважает только силу, которой самому ему не хватает. Str 7, Dex 10, Con 11, Int 16, Wis 10, Cha 7. hp 11. AC 10. Dagger of Venom +1m, thac0 19, 1x1d4+1 (any hit on a roll of 20 injects fatal poison into the opponent unless a saving throw vs. poison is successful, 3 charges). Magic Missile, Charm Person, Color Spray, Melf's Acid Arrow, Invisibility. Potion of Healing (3), Potion of Ice Breath (same as fire, but cold). Wand of dispelling (13 charges). Scroll: Fly, Fireball x 2, Magic Missile x 3. XP 975.

«Вы вторгаетесь в мою частную собственность, не говоря уже о том, что совершаете преступление против короны! Я предупреждаю, я буду защищаться всему доступными средствами, и потом пеняйте сами на себя!»

Дворец достаточно хорошо укреплен, в нем вполне можно держать оборону. Сейчас люди Вольфа удерживают мощную внешнюю стену и весь внутренний двор. В случае необходимости они отступят непосредственно в замок. За прошедший месяц защищающиеся подготовили его к осаде. Запасы еды – примерно на полгода. Колодец. Еще со времен Фарды Фалье в замке остались волшебные защитные системы, Вольф научился оперировать некоторыми из них. Первое включает постоянный invisibility purge на территории всего замка и двора, второе включает расположенные в стратегических точках источники света (программируемые continuous lights), третье включает перманентные hypnotic patterns в ключевых точках стен.

Подземелья Риошерского дворца, гробница

Сразу же после того, как наших героев взяли в плен, уже почти три года назад, вход в гробницу Фарда Фалье был замурован (три метра качественной каменной кладки) и прикрыт ограждающим глифом. Чтобы проникнуть в гробницу, потребуется успешно отдиспеллять глиф (11 уровень) и разобрать кладку. Это долгая работа. Внутри гробницы ждет сюрприз – все помещение заполнено тяжелым зеленым туманом, имеющим эффект чары cloudkill. Он будет медленно вытекать наружу, скапливаясь в глубоких местах и убивая все, чего коснется. Задача проветривания подземелья может оказаться непростой.

В остальном гробница не изменилась, очевидно, что людям короля не удалось пройти дальше первой комнаты. За гробницей тщательно следят, все готово для того, чтобы перехватить партию, и отобрать либо ключи, либо (лучше бы) то, что они вынесут из гробницы.

Решетка, ведущая в часть подземелья прямо под дворцом, была обновлена. Теперь это мощная конструкция из металлических прутьев толщиной в руку взрослого человека. Проще разбить стены вокруг, чем сломать эту решетку. Вход в замок закрывается опускающейся каменной плитой около метра толщиной.

Если ты назвался командиром

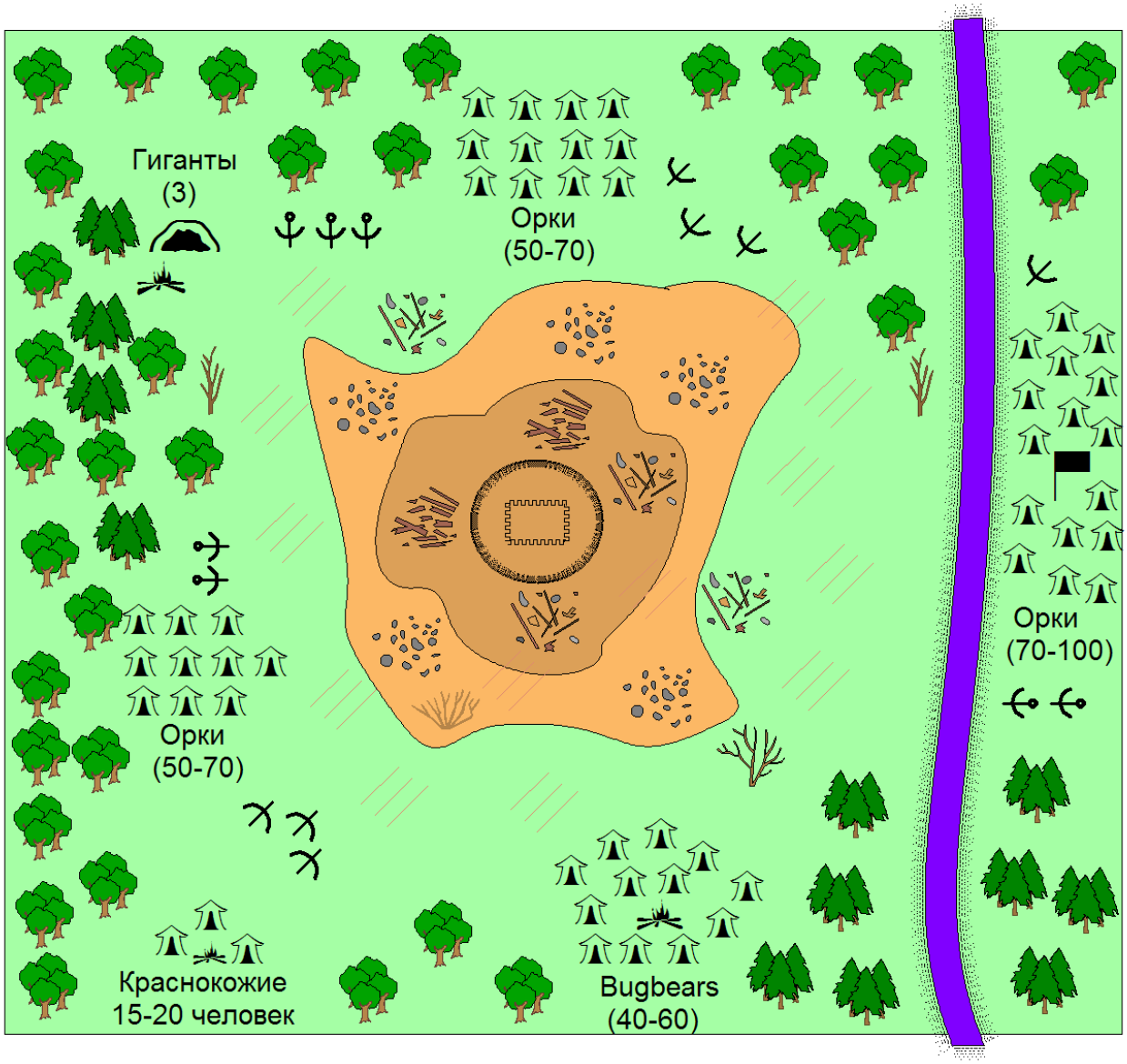
Если кого-то из партии (предположительно, Джорджа) назначат на ответственную руководящую роль, то ему потребуется принимать множество решений, и, собственно, судьба города будет в его руках. Никакого личного риска, только планирование, руководство, работа с бумагами и так далее.

1) Я ваш секретарь, меня зовут Персиваль.
2) В вашем распоряжении все ресурсы города, военное положение, и ваши права […]. Но ваши обязанности огромны, вы не имеете права на ошибку и поражение, не имеете права рисковать собой.
3) Ваши друзья, пока они просто рядовые, учитывая, что они выполняют не такие уж рядовые функции, может быть надо присвоить им звания и назначить куда-то официально?
4) Сейчас в городе продовольствия примерно на полгода, продовольствие распределяют за исключением личных запасов, и того, чем торгуют хозяева питейных/едальных заведений. Каждому жителю выдается стандартная пайка. Предлагается увеличить на четверть пайку военным и на четверть уменьшить ее всем остальным. Ваше решение?
5) Ополчение абсолютно не умеет воевать. Оружие и обмундирование в достатке, но этого мало. Надо срочно их обучать.
6) Покушение (возможно). Змеи уже не уверены, что есть резон устранять командира.
7) Мародеры (обычные горожане, шестеро человек), ограбили продуктовый склад, убили охранника и подожгли склад, чтобы скрыть следы. Погибло до десяти процентов запасов пищи в городе. Найти-то их несложно, но что делать? Казнить? Дисциплина превыше всего? А что настроения в городе? Они не самые хорошие…

Осажденный форт Клемент.

Осада продолжается, форт отвлекает на себя значительные вражеские силы. Сейчас в форте около тридцати солдат (1-3 lvl), два священника (2, 3 lvl), два волшебника (2, 4 lvl) и сам Джайлз (доросший до пятого уровня). Выживают только на create food and water. Никаких контактов с внешним миром у них нет, почтовые голуби все погибли. Перспективы печальны. Через месяц, максимум, все будут мертвы. Магическая эвакуация слишком дорога и на нее рассчитывать не приходится, контратаку тоже не ждут, приказа нет.

Стометровая полоса вокруг форта выжжена, вытоптана, завалена разбитым камнем, тысячами стрел, болтов и стрел от баллист, среди всего этого валяются останки полутора сотен орков и одного гиганта. Все облеплено черными кляксами, чуть что – они взлетают, это воронье, сотни птиц слетелось на пир. Моросит дождь, небо затянуто тучами, мрачно. А вокруг – враг, и непонятно, как форт все еще держится.



Осаждает форт отряд из клана Красная Луна (ярко-красные одежды), сын вождь клана Острого Клыка, Тупой Клык (f5) командует отрядом. С ними небольшой отряд краснокожих и три гиганта. Подробнее про орков см. в сеттинге «Варн».

Специальные группы (x 5) – патрулирование окрестностей, быстрое реагирование.

Командир – fighter 3, HD 3+3, AC 4 (orcish spiked plate), thac0 17 1.5 x battle axe 1d8+3.
Боец (x 5) – fighter 2, HD 2+2, AC 6 (orcish chain), thac0 18 1 x morning star 2d4+1.
Арбалетчик (x 5) – fighter 1, HD 1, AC 7 (studded leather), thac0 19 crossbow 1d6+2, morning star 2d4.

Магия
Зловещие Колдуны Черной Воды. Двое первого уровня, один четвертого. **1st** magic missile*, armor*, spook **2nd** small lightning (1d6 per level up to 6d6)*, mirror image.
Шаман «Лучезапястная Кость». Shaman 4, 25hp, AC 10. Spells [4/3] Bless, Entangle, CLW x 2, Dust Devil, Hold Person, Produce Flame.

Регулярные силы
Боец (x 90) – fighter 1, HD 1+1, AC 6 (orcish chain), thac0 20 1 x morning star 2d4+1.
Арбалетчик (x 90) – fighter 1, HD 1, AC 7 (studded leather), thac0 20 crossbow 1d6+2, morning star 2d4.
Bugbear (x 50), Int 4-5, HD 3+3, AC 5 (improvised armor), thac0 17 (battle axe), 1x2d4+2. Large (7 feet). XP 120.
Катапульта с расчетом (x3).

Краснокожие – используются, как элитные стрелки
Лучник (x 15) – 2 уровень, HD 2, AC 9, long bow thac0 18 2x1d8, Hand axe thac0 19 1x1d6+1.

Гиганты
Hill Giant (x 3). Int 5-6. CE. Huge (15` tall, 4000 pounds). AC 3 (5). HD 12+1. Thac0 9, club 2d6+7. Hurling rocks for 2d8 (200 yards). XP 3000.

Отметим, что после падения форта Клемент ситуация на границе усложнится, что вынудит Бьерна перебросить значительные силы на охрану. В этом есть определенные плюсы и для Риошера.

Славу освободителей Клемента очень быстро попытаются присвоить себе и король (это были наши героические войска, кто спас людей из Клемента) и Роланд (это были оперативники из Форпоста, но это секрет, вы же понимаете). Так что Риошеру бы неплохо поторопиться, а то популярность, которую можно было бы заработать на этом деле, быстро уплывет из их рук.

Победа!

Атака на Риошер отбита, змеи ушли, город в безопасности. Ведь так? Так должно быть. Если это не так, и город пал, то партия погибла, иначе быть не должно. Это их родной город, это все то родное и близкое, что у них есть. Если они струсили и убежали, то это уже не те герои, которые могут спасти Королевство, и их ждут совсем другие приключения, и, надеюсь, скорая смерть. Аристократ, поступившийся честью, жалок, судьба таких не любит. И не будем больше об этом.

Итак, благодаря тактическому гению и боевым качествам наших героев город Риошер спасен! Город постепенно приходит в себя, оплакивает убитых и пропавших, подводит счет убыткам и разрушениям. Но, черт возьми, это все же

победа! И настроения в городе победные. Город чинится, в него возвращаются жители. Слухи о том, что осада снята, распространяются по всему королевству и в город стекаются все недовольные, мечтающие о лучшем будущем идеалисты и просто ищущие лучшей участи.

В город постепенно возвращаются потрепанные партизанские отряды. Налаживается нормальное сообщение с окружающим миром. В город приезжают первые торговцы их окрестных деревень, они везут вино, мясо, мед, и прочие продукты, которых так не хватает в городе.

Вручение наград

На третий день в Риошере празднуют победу, защитники города торжественным парадом проходят по всему городу, после чего все собираются на плацу в крепости, где **происходит награждение**. В зависимости от степени участия в обороне города каждого из героев, им вручают награда. По такому случаю город решает ввести собственные награды, что и делается. Список наград в порядке убывания значимости: «алмазная звезда», герой Свободного Города Риошер, высшая награда; «золотая звезда»; «серебряная звезда». Все участники событий получают медаль «защитник Риошера». За разнообразные заслуги выдают ордена: «за храбрость»; «за особые заслуги»; «золотой колос», тем, кто героически обеспечивал город припасами; «золотая кирка», проявившим себя инженерам.

Итак, в нашем случае награды основным персонажам таковы (модифицируйте в соответствии с вашим вариантом событий):

- *Лекс Мартин* – «серебряная звезда», «за храбрость».
- *Сир Лурье Аманис* – «алмазная звезда», если остался жив, или орден «за храбрость» посмертно.
- *Ван Дейк* – «за особые заслуги», «золотой колос».
- *Рааби Мастерсон* - «за храбрость».
- *Эразмус Ностальжи* – «за особые заслуги», «золотая кирка».
- *Франциск Шали* – «за храбрость».
- *Франческа де Сотто* – «за особые заслуги».
- *Рамона Кельн* – «серебряная звезда».
- *Мишель Челленджер* – «за храбрость» (в нашем случае посмертно).
- *Лейтенант Брегель* – «серебряная звезда».
- *Сир Хайл Рекс* – «золотая звезда».
- *Мэр Чиччилино дю'Морье* - «золотая звезда», «золотой колос».
- *Фридл Манье* - «золотая звезда», «за особые заслуги».
- *Джордж Барр* - «за храбрость», «за особые заслуги».
- *Тор Веллунг* - «серебряная звезда», «за храбрость», «за особые заслуги».
- *Джордж Фалье* – «алмазная звезда» (он занял место погибшего Лурье), «за храбрость».
- *Миртур Шали* – «золотая звезда», «за особые заслуги».
- *Миранда Фалье* – «серебряная звезда», «за особые заслуги».
- *Лори Алькорта* – «серебряная звезда», «за храбрость».

«Звезда нашей победы», очень уж любил так говорить глава совета, видимо, именно поэтому главную награду выполнили в виде звезды. Прочем, тут некоторая

проблема – награды надо изготовить, так что пока что выдают лишь документы, а сами награды вручат спустя несколько месяцев, когда их сделают.

Рекомендую тщательно подготовить церемонию награждения, про каждого из персонажей хорошо бы сказать хвалебное слово. Они сделали большое дело, и заслужили благодарность. Пусть почувствуют, что они герои, ведь так на самом деле и есть. Произносить речи и вручать награды будет глава городского совета.

Личные благодарности

Дадим партии понять, как их любят в родном городе. Все знают об их роли в защите города, так что популярность сложно переоценить. Простые люди приходят и благодарят, это очень трогательно, формируем соответствующее настроение.

Капитан Джайлз и остальные люди из форта Клемент обязаны жизнью партии (в нашем случае Лори и Миртуру), и вот, в один из дней весь отряд в полном составе приходит выразить свою благодарность. Они готовы отдать жизнь, благодарны, скупая мужская слеза и все дела. В завершение дела Джайлз просит героев принять их скромный дар: волшебный камень, оставшийся от погибшего во время осады мага (scarlet & blue sphere ioun stone of intellect +1) и, Джайлз снимает кольцо со своего пальца, это кольцо (ring of feather falling).

Дерево

Если ящеры таки посадили дерево, то они никуда не исчезло, так и стоит, громадина метров под сто высотой, метров пятьдесят в обхвате. Пьет воду, отращивает плоды (кстати, съедобные и довольно вкусные, это может решить проблему с пищей в городе), но, слава богу, больше не растет. Пройдет полгода, и оно начнет цвести, еще немного, и оно умрет. Мягкая внешняя оболочка сгниет, останется сердцевина из невероятно прочной зеленой древесины. Отличный материал для восстановления города, а со временем откроются и коммерческие перспективы, спрос на вещи их такого дерева в империи будет велик. В самом центре ствола обнаружится Семя – шарообразное, почти прозрачное и твердое, как алмаз. Может храниться веками, а будучи помещенным в хорошо увлажненную землю прорастет. Если к моменту цветения дерева на Варне останутся люди-змеи, то они постараются заполучить Семя в свое распоряжение.

Мертвые

Что делать с восставшими мертвецами? Они не желают возвращаться в могилы, днем прячутся от солнца, а ночью шляются по улицам. Хорошо, хоть на людей не нападают. Хотя нет, нападают – вот, давеча одного вора на клочки разодрали. Говорят, что некоторые из них сохранили воспоминания из жизни, есть прецеденты, мертвые возвращались домой, и некоторые семьи их даже приняли. Но все же, что с ними делать? Масса беспокойства. Лазарь отказывается что-либо с ними делать, говорит, мол, что он им не указ, они делают, что хотят.

Кроме «живых» мертвых есть еще и «мертвые» мертвые. Что делать с почти тысячей трупов убиенных змей, с тушами растительных ящеров? Надо озаботиться их похоронами или кремацией, в городе и так не самая здоровая обстановка, а если еще и трупы начнут разлагаться…

«Риошер освобожденный»

Змей, превращенных Рамоной в камень, решено включить в скульптурную композицию «Риошер Освобожденный», которая будет стоять на главной площади. Главное, чтобы никто не сказал на них stone to flesh.

Настроения

Горожане ходят, и смакуют фразу «я – гражданин Свободного Города Риошер»! Они гордятся своим городом и собой, а это очень хорошо, мотивирует на трудовые подвиги. В честь героев города называют детей. «Манифест» выставлен на всеобщее обозрение, люди ходят и приобщаются к овеществленной свободе. Вместе с тем, все ждут диверсий и выискивают шпионов. На воротах стража, пропускают только тех, кого знают.

Post Mortem 27/09/2003

Бой с «Кришной» окончился удачно, Фридл дезинтегрировал грот-мачту врага, что дало Ригоросе необходимое время. Десант без поддержки основных сил не имел шансов и сдался, спустя неделю пленных высадили на необитаемом острове. Через несколько дней на корабль садится огненная птица, человеком, с которым она согласна общаться оказывается Миртур. Через два дня она улетает, улетает в никуда – у нее нет целей, и лететь ей некуда. Если бы Миртур предложил ей остаться, или хоть как-то выразил свое расположение… Но нет. Пути Эльзы и партии разошлись навсегда. За несколько дней до прибытия на Варн встречаются мертвые пловцы, партия удивленно изучает этот феномен. Миртур видит невидимого Зейвара (как оказывается, зря – шанс увидеть невидимых имеют только кричи выше десятого уровня), но никаких действий партия не предпринимает. Наконец, раздается крик с мачты «Земля!». Родина. Высадка. «Ригороса» уходит. Ночь. Что делать? Дожидаемся утра, «взломщик» ловит рыбака, который, кажется, шпионит за группой. Тот рассказывает о Риошере и атакующих его ужасных людей-змей. Миртур вполне обоснованно решает, что это юан-ти. Три тысячи юан-ти, это сильно, непонятно, какие вообще у Риошера, пусть даже с помощью партии, против них есть шансы? Может, все же не юан-ти? Миртур с Мирандой отправляются на разведку. Invisibility, Extension I + Fly. Риошер, лагерь врага, патрули. Патрульные замечают их, но как? (Понятно, как, magic resistance и heightened senses, против змей invisibility особенного смысла не имеет). Миртура хватают control body, невидимость с него слетает, впрочем, fly управляется мысленно, так что он без проблем улетает. Потерявший невидимость Миртур отправляется в лагерь, Миранда продолжает разведку. Залетает в Риошер с моря, видит дворец, ворота закрыты, похоже, что дворец тоже в осаде – осада в осаде, так? Можно предполагать, почему. Подлетает ближе к дворцу, становится видимой – срабатывает одна из защитных систем дворца, Вольф разобрался с частью унаследованного оборудования. Спешно улетает, читает запасную невидимость. Летит к воротам, изучает диспозицию, летит на плац, поспевает как раз к разводу. Летит домой, пугает до смерти родителей, потом радует их до потери сознания. Прощается, димдорится вертикально вверх, улетает в лагерь. На этом все, игра была короткой – Димка разболелся. В целом очень хорошо, хотя жаль, что я не успел выгрузить на партию все ощущения от возвращения на родину, что хотел. Четыре.

Post Mortem 04/10/2003

Совет. Взломщика посылают на разведку, он находит секретный подземный ход и исследует его – все в порядке, там врага нет. Группа в полном составе, а это 21 человек и 16 лошадей, устремляется к входу, вражеские патрули пешком и не успевают перехватить их. Все забираются в подземелья, врагов сдерживают вызванные монстры, вход в подземелье заваливают. Дальше под землей к городу. Решают нанести удар по Вольфу Ардо, поднявшись из подземелий прямо во дворец. Ломают решетку, но упираются в плиту анти-магического камня, которая закрывает выход во дворец. Этот план не сработал. Поднимаются в город. Встреча, недоверие, узнавание, родственники, знакомые, родной город! В конце концов, рассказу появившихся неоткуда героев верят. Дают какие-то задания, с неохотой принимают Освальда с братией. Вечером собирается городской совет, они должны решить, принять ли ультиматум о сдаче. Миртур и Джордж вдохновенно выступают и город решают защищать до конца. Работа по поднятию настроения защитников, поиск рекрутов. Знакомство с

силами, которыми располагает город. Ночь, пробная вылазка врага. Освальд и его священники лечат, их уже любят. Вечером они освятят первый миридийский храм в Риошере. Добровольцы. Магическая разведка. Попытка беседы с Вольфом Ардо. Парламентеры от Имперских сил, новое предложение, которое совет обсудит вечером. К врагу прибывает обоз с припасами. Как бы расстроить снабжение? Диверсии? Надо бы собрать отряд, который будет действовать за пределами города! Нам нужны партизаны. Решением совета партии возвращают титулы. Игра была хороша, я сказал все, что хотел. Можно поставить пять с минусом.

Post Mortem 19/10/2003

Совет, большинством голосов решено отказаться от предложения Империи. Организация и заброска партизанского отряда, который постарается перехватывать обозы снабжения (состав: Бжордж Барр, Тор Веллунг, четверо гвардейцев и четверо стражников). Отряд небольшой, мобильный, боеспособный. Они же попробуют заручиться поддержкой в окрестных поселениях. Диверсия со стороны змей, пытались убить командующего. Убили, но не его – повезло. Партия пытается придумать что-то, чтобы защититься от будущих диверсий такого рода, враг с dimension door – это сложно. Планируют спасение защитников осажденного форта Клемент, лейтенант Брегель не может спать спокойно, пока его друзей убивают орки и пытается собрать необходимые силы. Заявляются оставшиеся добровольцы, Риошер выжал из себя всех, кто мог сделать что-то полезное. Возвращается взломщик, сообщает последние новости из большого мира. Его быстро берет в оборот капитан Лекс Мартин, он планирует создание шпионской сети, и уверен, что Сэм Хоббинс ему пригодится. Второе покушение на Амантиса, на сей раз по пути в крепость, успешное. Партия прибывает достаточно оперативно для того, чтобы лично поучаствовать в драке. Убив командующего, змеи отступают. У Освальда есть один свиток с чарой raise dead, надо решить, тратить его на погибшего Лурье Амантиса, или приберечь для себя? Решают, что надо оживлять, но, увы, командор запарывает свой resurrection survival. Городу нужен новый командир его вооруженных сил. Молодой, умный, способный воодушевлять и вести за собой. Лекс Мартин предлагает Джорджа Фалье, собирается совет, и, с минимальным перевесом, Джорджа выбирают. Игра получилась, четыре с плюсом.

Post Mortem 26/10/2003

Джордж входит в курс дела, как-то руководит обороной. Его первый серьезный приказ – оказать помощь защитникам форта Клемент. На это дело пойдет Брегель со всеми своими людьми, Миртур, Лори и Фридл. Задача – по возможности эвакуировать людей из обреченного форта. Операция проходит успешно, в первую очередь благодаря мощной наступательной магии. Все люди из форта Клемент спасены, это 32 солдата, капитан Джайлз, два волшебника и два священника. В процессе убито два гиганта, два десятка краснокожих, около тридцати bugbears и больше сотни орков. С нашей стороны погиб лишь один из рейнджеров Брегеля. Эпическое приключение, высший героизм и все дела. В это время в Риошере дела идут не так хорошо. Лейтенант Чеддер обнаруживает шпиона, его задерживают, но, благодаря его, шпиона, актерскому мастерству и неуместному вмешательству главнокомандующего, шпион смог убежать. Очередным приказом создается служба контрразведки под руководством капитана Чеддера. Партизанское движение набирает обороты, первый обоз успешно перехвачен. Второй перехвачен лишь частично, охрана значительно усилена. Связного партизан выслеживают и убивают змеи. В городе очередная диверсия – отравлен колодец. Спасенные защитники Клемента без лишних разговоров соглашаются встать на сторону Риошера, солдат переносят в город, Джайлза и волшебников со священниками переправляют к партизанам в помощь. Будни города в осаде. Змеи начинают копать землю. Зачем? Игра была хороша, пять с минусом.

Post Mortem 8/11/2003

Две недели в осаде, партизанская деятельность, перехват караванов. Защиту очередного каравана планируют взять на себя змеи, но партия героическим воздушным налетом уничтожает все змеиные силы, отправленные с этой целью. Следующий караван сопровождает сильный человеческий отряд с магической поддержкой, так что атаку партизан успешно отбивают, и основной отряд отправляется преследовать убегающих партизан. Караван остается с минимальной защитой. Партия узнает о его приближении через ворона – фамилиара Фридла Манье, и отправляется на перехват сама. Миртур берет в плен командира отряда, так что обходится без лишней крови. Голодные змеи сажают свое ползучее дерево. Дерево растет, защитники города всячески пытаются его уничтожить, но без особенного успеха. Наконец, Миранде приходит на ум хороший план – перегородить плотиной реку

выше по течению, ползучее дерево пьет из нее огромное количество воды, и без нее ему должно стать плохо. Чарой wall of stone русло реки было перегорожено, вода пошла по правому руслу. Дерево перестало расти. Змеи готовят атаку. Выращивают растительных ящеров и, ближайшей ночью, идут в атаку. Оставшееся без воды дерево не справляется со свой задачей, стена города разрушена не полностью. Сначала под прикрытием урагана атакуют ворота, первыми идут ящеры, сзади змеи, прикрываясь огромными щитами. Ящеры пытаются сломать ворота, их расстреливают всей магией, что есть в наличии. В это время змеи начинают перемещаться на стены, случается неразбериха, уже не до ящеров. В этот момент слышны звуки горна – город атакуют со стороны дворца! Похоже, что это был отвлекающий маневр, и сейчас змеи атакуют стены города, которые остались почти без защитников – все силы около ворот. Наконец, ослабленные detonate'ами ворота поддаются. Последний оставшийся в живых ящер ломает внутреннюю решетку и падает мертвым уже в город. Змеи идут на приступ. Миранда закрывает ворота web'ом. В это время в себя приходит Фридл (оглушенный в самом начале боя), и окончательно закупоривает ворота с помощью wall of stone. Конница добивает тех, кто остался в живых и успел прорваться в город. Атака на этом направлении отбита. Волшебники летят к месту новой атаки, и тут звуки горна раздаются со стороны кладбища – змеи атакуют и оттуда. Битва кончается поражением и отступлением змей, но если бы не поднявшиеся мертвые на кладбище, и не поддержка Вольфа Ардо из дворца, все могло бы повернутся иначе. Потери были тяжелы, погибло около шестидесяти ополченцев, больше половины стражи и гвардии и примерно двадцать процентов остальных войск. Погибло около тридцати мирных жителей. Но, как бы там ни было, город жив и осада снята! Четыре вполне можно поставить.

Post Mortem 30/11/2003

Спокойная и размеренная сессия, Риошер приходит в себя после осады и подсчитывает потери. Для начала надо проследить за отступающими войсками противника, после этого можно заняться всем остальным. Город понемногу чинят. Разрушают плотину, река возвращается в старое русло. Змеиное дерево все так же растет на месте Жаровых садов. Городской совет удовлетворяет запрос владельца садов, и змеиное дерево переходит в его собственность, партии приходится умерить свои амбиции по уничтожению дерева, новый владелец намеревается сделать на нем много денег. Все больше слухов о взбунтовавшемся Форпосте, что хуже всего, Роланд нагло присваивает достижения партии. Городской совет направляет в Форпост парламентеров, их больше всего волнует то, что люди из Форпоста захватывают деревни, являющиеся собственностью жителей Риошера. В состав делегации включают Миртура и Лори (по их собственной просьбе). Роланд приветливо принимает парламентеров, и даже готов пойти на некоторые уступки в том, что касается деревень (*«Вы должны понимать, нам требуются ресурсы, пища, и эти деревни – основной их источник. Можете не сомневаться, права владельцев не будут ущемлены, когда мы победим, все будет возвращено. Но пока идет война, и кое-кому придется поджать животы, что честно, ведь это мы воюем за ваше счастье, мы кровь проливаем»)*. Роланд работает на собственных офицеров, их поддержка ему необходима. Он уверенно говорит о том, что именно организованная им диверсия, в результате которой были устранены командиры змей, позволила Риошеру победить (тут его сложно опровергнуть). Миртур срывается и обвиняет Роланда во лжи, дело почти доходит до дуэли, но тут вмешивается Лори и разряжает ситуацию. Парламентеры возвращаются в Риошер, не достигнув каких-либо успехов. Совет решает закрыть на происходящее глаза, все равно у города нет достаточных сил для того, чтобы удерживать удаленные деревни. В городе говорят, что Роланд будет не лучше Бьерна, и королем его видеть не очень-то хотят (*«вот бы они друг другу глотки перегрызли, как хорошо-то тогда будет!»*). Со временем становится очевидно, что власть к Роланду в руки не стремится. Поддержки он почти не получил, а идти на штурм столицы он боится, и сил маловато, и не факт, что собственные офицеры на это пойдут. Образовалось еще оно небольшое государство. Помним об угрозе со стороны орков и о предстоящем вторжении из Империи, Королевство стремительно разваливается само, что уж тут говорить о внешнем враге. Постепенно налаживается экономика и торговля. В окрестностях появляются бандиты, но их действия жестоко пресекают. Приходит первое послание от Наблюдателя, покушение предотвращено, но убийцу упустили, в засаде по недоразумению остался один Миртур. Джордж выполняет функции главнокомандующего, отдает приказы, но непосредственно в операциях участия не принимает. Город празднует победу над змеями, Совет награждает отличившихся в боях. Хорошая игра, все было правильно, этак на четыре с плюсом.

Post Mortem 14/12/2003

Партия неторопливо принимает участие в городской жизни, переписывает заклинания и думает, что делать дальше. Приходит вторая записка от таинственного доброжелателя, партия долго трактует отрывок из книги, и строит самые невероятные предположения. Наконец, все решают, что времени осталось катастрофически мало (а это действительно так, и надо торопиться), так что надо действовать. В этот момент появляется честный рыцарь Фредерик Гегенштауфен и нижайше просит Лори взять его ее оруженосцем. Она соглашается. Все, кроме Джорджа, который не может отлучится из города (служба), отправляются к Максимусу. Тот рассказывает им историю прошедшего через него ключа. По пути встречают следы демонических бесчинств и проходят через место последней большой битвы с орками (очень нездоровое место). Дальше партия отправляется в Республику, к Мендавару Витрио. Радостная встреча, старые знакомые. Устанавливают гхм.. дипломатические отношения. Отправляются обратно в Риошер. Решают, что же делать дальше. Очень неторопливо, этак на три с плюсом.

Часть третья: Свободный Город Риошер

Диспозиция сил на Варне

Сейчас на Варне сплелись интересы множества сил, это предоставляет массу возможностей для маневра, и, вероятно, единственную возможность победить, найдя союзников и перессорив врагов.

Варнийское Королевство (король Бьерн Ардо)

Ресурсы Королевства расписаны в сеттинге (помним, что 500 человек погибло в битве при Серемыше). На данный момент король Бьерн контролирует ситуацию, план его действий таков: не рыпаться до тех пор, пока а) он не купит у Королевы Змей еще три полка (к этому все идет), б) не прибудут варвары вождя Гельмунга, с которым у короля особый разговор, с) он не получит артефакты Фалье и d) он не заключит договор с орками. Если все это сработает, то он будет обладать достаточными силами, чтобы решить все насущные проблемы.

Риошер, как ни хочется прибрать его к рукам прямо сейчас, подождет. Потом он все припомнит тем, кто бунтовал против него, Бьерна!

Бунт в Форпосте его совершенно не тревожит. Бьерн давно ждал чего-то подобного от Роланда. Люди королевства за Роландом не пойдут, а сам Роланд слишком слаб, чтобы выйти за пределы Форпоста. Скоро имперцы осадят Форпост, он, Бьерн, предложит помощь осажденным, и Форпрост быстренько вернется в лоно Королевства, у Роланда никто разрешения просить не станет.

Итак, пришло время расписать ключевые фигуры в стане врага. Пройдемся вкратце по силам, которыми располагает Бьерн Ардо.

Бьерн Ардо, the NE (когда-то, еще до захвата власти, он был TN) 11 level human fighter, 57 лет. Суровый бородач, глубоко сидящие глаза поблескивают из-под густых бровей. Говорит редко, и только по делу. Абсолютно в себе уверен, однажды приняв решение, он уже от него не окажется. Str 16[19], Dex 11, Con 16, Int 14, Wis 15, Cha 14. HP 92. AC -5 (old gold dragon skin armor base AC -1, ring of protection +4). Two handed sword +2m, of flying (1 hour per day, as per spell), high master, thac0 2, 2x1d10+12, critical threat 16-20, speed factor 2 (two handed style, high mastery, magical weapon). Long bow +2 of distance (все категории расстояния удваиваются), thac0 6, 3x1d8+2 (20 arrows +2). Scarab of mind shielding (защищает от всех форм волшебного воздействия на разум). Old gold dragon skin armor (base AC -1), of fire resistance (+4 to saving throws, -2 to each die of fire damage). Ring of protection +4 (+4 AC, +4 to all saving throws). Belt of hill giant strength (+3/+7, open doors 16[8], bend bars 50%). Ring of wishes (one wish remaining). 2 potions of heal. Potion of invisibility. Potion of human control (32 levels). XP 150.000.

Бьерн осторожен, и никогда не выходит за пределы дворца без оружия и доспехов, независимо от количества охраны. Его доспех из драконьей кожи достаточно легок и удобен для повседневного ношения. Меч либо за спиной, либо у оруженосца в непосредственной близости от короля. Лук и стрелы у оруженосца. Бьен – не

слишком хороший наездник, и лошадей не любит, так что верхом он передвигается редко, предпочитая карету в городе и колесницу в бою.

Мортимер Мондуга, королевский оруженосец. Сын Мигеля Мондуга, того самого ненавистного королевского эмиссара в Риошере, от которого партия поимела столько неприятностей. Мортимеру двадцать шесть лет, а функции оруженосца он выполняет с двадцати. Король доверяет ему, что, вообще-то, редкость. В данном случае доверие оправданно, оруженосец предан своему королю, и без сомнений пойдет за него на смерть. Дела короля обсуждению не подлежат, так их величество в их высшей мудрости простому человеку непостижимо. Мортимер – мощный, высокий, и если бы не его врожденное уродство (усохшая левая рука), его можно было бы назвать идеально сложенным. Длинные вьющиеся волосы, правильные черты лица, голубые глаза. Говорит размеренно, инициативы не проявляет, спокоен и смел, известно, что в детстве он переиграл «в гляделки» всех своих аристократических сверстников. The LN fighter level 6. Str 14, Dex 10, Con 17, Int 9, Wis 15, Cha 11. HP 56. AC 2 (plate mail +1). Long sword +1, flame tongue, thac0 13, 1.5x1d8+3+(1d6 fire damage). 2 potions of extra healing, potion of speed, scroll of protection (magic). XP 4.000.

Ванесса Джун. Первый телохранитель Бьерна Ардо. Дочь Альфреда Джун, старого боевого товарища Бьерна, она знает «дядю Бьерна» с самого своего детства. После смерти Альфреда Бьерн взял девочку во дворец, где из нее нежданно-негаданно вырос замечательный боец. Когда ей было двадцать два, она без особенных проблем победила в бою старого телохранителя Бьерна, после чего выразила уверенность, что справится с задачей охраны короля лучше. Бьерн согласился. Сейчас ей тридцать три года, она в самом расцвете своих сил и красоты. Коротко постриженные светлые волосы, совершенно наплевательское отношение к женской моде (никто не видел ее в юбке), грубоватые манеры, все это не мешает ей быть одной из самых красивых женщин в окружении короля. О ней ходит масса разнообразных слухов пикантного толка, но все это вранье. На самом деле она давно и нежно влюблена в королевского канцлера графа Лютер Кенвуда, притом совершенно безнадежно, граф женат и доволен своей участью. Ванесса любит короля и канцлера, на всех остальных ей наплевать – у нее нет ни родственников, ни друзей. А вот придворного мага, *Тион Критрэа*, она ненавидит. LN half-elven fighter 7. Str 13, Dex 19, Con 16, Int 10, Wis 14, Cha 15. HP 50. AC -3 (dexterity, mithral chain mail, cloak of protection +2, one handed style). Rapier +2m of quickness, master, finesse, thac0 6, 3x1d6+6. Javelin of piercing (8 штук в специальном колчане на спине, 180 feet), thac0 5, 1x1d6+6. 3 potions of extra healing, potion of flying, potion of fire breath, potion of extra healing (delusion). XP 9.000.

Николай Бастиль. Второй телохранитель Бьерна Ардо. 54 года. Коротко стриженные седые волосы прижаты серебряным обручем, мужественное лицо, мощная квадратная челюсть. Широкоплеч и невысок. Любимая поза – скрестив руки на груди (правая ладонь опирается на рукоять меча) и чуть прогнувшись назад. Николай приплыл на Варн около тридцати лет назад, он сопровождал важного господина из Империи. Господин сделал свои дела и убыл, а Николай остался. Его способности быстро оценили – он мог лечить, и, что самое главное, не пытался при этом насаждать свою веру. Вскоре выяснилась еще одна интересная особенность – он

всегда выполнял приказы, независимо от того, что было приказано. Доходило до смешного. Со временем он показал себя неплохим воином, да и его способности творить чудеса укрепилась. Бьерн долго присматривался к нему, и, наконец, решил, что Николай будет идеальным телохранителем. На самом деле Николай – священник Вэйха, бога путешественников, давший обет служения и абсолютного послушания. Он не изменит своему обету ни при каких обстоятельствах. Но если кто-то прикажет ему что-то, и сделает это достаточно уверенно и безапелляционно, то Николай может и послушаться. TN human fighter/cleric 5/7. Str 18/66, Dex 8, Con 11, Int 11, Wis 16, Cha 12. HP 37. AC 1 (chain mail +2m, medium shield). Long sword +2m, thac0 11, 2x1d8+7. Crossbow +1m, thac0 14, 1x1d6+2+(1d6 fire damage) (10 bolts of fire +1). Circlet of heavenly wrath (casts flame strike, 8d8 damage, 3 charges). Potion of extra healing. Scrolls: choose future, random casualty, invisibility purge, miscast magic, heal, raise dead, regenerate. Spells [5/5/2/2]: bless, command, cure light wounds, purify food and drink, detect magic, detect charm, hold person, hold person, silence 15`, zone of truth, call lightning, dispel magic, neutralize poison, abjure. XP 14.000.

Барон Пьер де Сегознак. Старый боевой друг Бьерна, последние десять лет он занимает почетный и не слишком пыльный пост командира личной королевской охраны. Бьерн имеет все причины доверять Пьеру, в стародавние времена они не раз спасали друг другу жизнь. Пьер всегда более всего стремился к богатству и власти, и сейчас у него и того и другого в достатке. Его семья живет в одном из самый богатых домов в столице; никто и не вспоминает, что его баронский титул был куплен, и ничто не помешает тому, чтобы этот титул был унаследован его сыном. Очевидно, что благосостояние Пьера напрямую зависит от Бьерна, так что Пьер приложит все усилия, чтобы ситуация не изменилась, и чтобы Бьерн был здоров и царствовал. Высокий, мощный (даже, пожалуй, почти толстый) и совершенно лысый, без правого уха (отрублено вражеской саблей еще в молодости), с почти отсутствующей шеей и затылком в жирных складках кожи. Тот еще громила, и возраст (ему чуть больше пятидесяти) его ничуть не облагородил. LE human fighter 8. Str 18/97 (+2/+5), Dex 14, Con 18, Int 12, Wis 14, Cha 6. HP 112. AC -2 (plate mail, medium shield +2m, cloak of protection +1). Bastard sword +1m, sun scorcher (обычно в одной руке), master, thac0 7, 2x2d4+9+(1d8 fire/light damage, double damage vs. undead). Throwing axe +1q (x4), thac0 9, 2x2d4+10. Dust of disappearance. Periapt of wound closure (negates bleeding, doubles healing rate). Ring of 4 potions of extra healing, potion of heal. Beads of force (4), hurl up to 30 meters, 5d4 damage to all within 10 feet radius, these who save are thrown out of blast area, these who save are captured for 3d4 rounds in sphere of force. Scroll of protection (fire). Potion of hill giant control. XP 25.000. Если ситуация подходящая, то он будет на лошади. Heavy warhorse, HP 20, AC 5 (chain mail barding), thac0 17, 1d8/1d8. XP 120.

Около года назад старый друг Бьерна, Михаэль Искандер, занимавший должность придворного волшебника с самого воцарения Бьерна, серьезно поссорился с королем. Дружба дружбой, но участвовать в уничтожении родного народа Михаэль не захотел. Сейчас Искандер обосновался на небольшом островке в двух днях пути от Варна, где и занимается исследованиями. Пост придворного волшебника сейчас занимает молодая амбициозная волшебница Тион Критрэа. Она в достаточной степени верна королю, но двигают ей в основном соображения собственной выгоды,

если королевские дела пойдут худо, то она временно «исчезнет», или, если представится удобный случай, переметнется на сторону выигрывающей стороны.

Тион Критрэа, the LE human mage level 9. 29 лет. Невысокая, сухая женщина лет с узким лицом, часто смеется и отлично рассказывает смешные истории. Первое, что бросается в глаза при встрече с ней – это длинные, жесткие, угольно-черные блестящие волосы. Прямо-таки лошадиная грива. Str 7, Dex 16, Con 12, Int 16, Wis 13, Cha 10. HP 22. AC 1 (bracers of defense AC 5, dexterity, ring of protection +2). Hand crossbow thac0 16, 1x1d4 (отравленные стрелки, 10 штук, save vs. poison or be paralyzed for 2d4 rounds). Dagger +2m, thac0 16, 1.5x1d4+2. Wand of monster summoning III, 4 charges. Wand of tasha's uncontrollable hideous laughter, 6 charges. Ring of safe flying and feather falling (fly or feather fall 2/day). Scrolls: Van Gasik's Refusal, Lorloveim's Shadowy Transformation [tome of magic], magic missile x 3, detect invisibility, non detection, lightning bolt, stone skin, wall of force, anti-magic shell, chain lightning.
Spells [4/3/3/2/1]: charm person, burning hands, change self, magic missile, blindness, esp, invisibility, dispel magic, fireball, flame arrow, wall of ice, dimension door, teleport. XP 18.000. Если почему-либо будет невозможно использовать магии, то она воспользуется своим маленьким арбалетом, драться кинжалом она станет только в случае непосредственной угрозы собственной жизни, и если у нее не останется других возможностей. Потеряв больше половины хитов, она станет изыскивать возможности для отступления.

Бальтазар Ардо. Старший сын Бьерна. 32 года. По мнению самого Бьерна, самый «удачный» его отпрыск, именно ему он намерен передать престол. В общем, Бальтазар похож на отца в молодости, он отличный воин и хороший командир, пока что он не очень интересующийся политикой. Среднего роста, мощного телосложения, даже чертами лица он похож на Бьерна, только что борода коротко подстрижена. Он не очень доволен действиями отца, в особенности тем, как ведется война с орками и как происходит подготовка к вторжению из Империи. Вместе с тем, Бьерна он любит и уважает, и предпочитает думать, что просто чего-то не понимает в стратегических планах отца. LN human fighter level 8. Str 17, Dex 11, Con 15, Int 13, Wis 14, Cha 11. HP 63. AC 0 (mithral field plate mail, cloak of protection +1). Great sword +2m, master, thac0 7, 2x1d10+6. Ring of regeneration (1hp/turn, brings owner back even from death). Potion of heal, potion of extra healing, potion of wraith form. XP 50.000.

В отличие от отца, Бальтазар – отличный наездник, и он редко расстается со своим боевым конем. «Корень», heavy warhorse, HP 33, AC 3 (plate mail barding), thac0 15, 1d10/1d10. XP 420.

На данный момент Бальтазар командует первым пехотным полком, расквартированным в столице и защищающих ее укреплениях (он предпочел быть на передовой, но приказ есть приказ, Бьерн хочет, чтобы этими войсками командовал человек, которому он полностью доверяет). Сейчас он базируется в форте Бретёр.

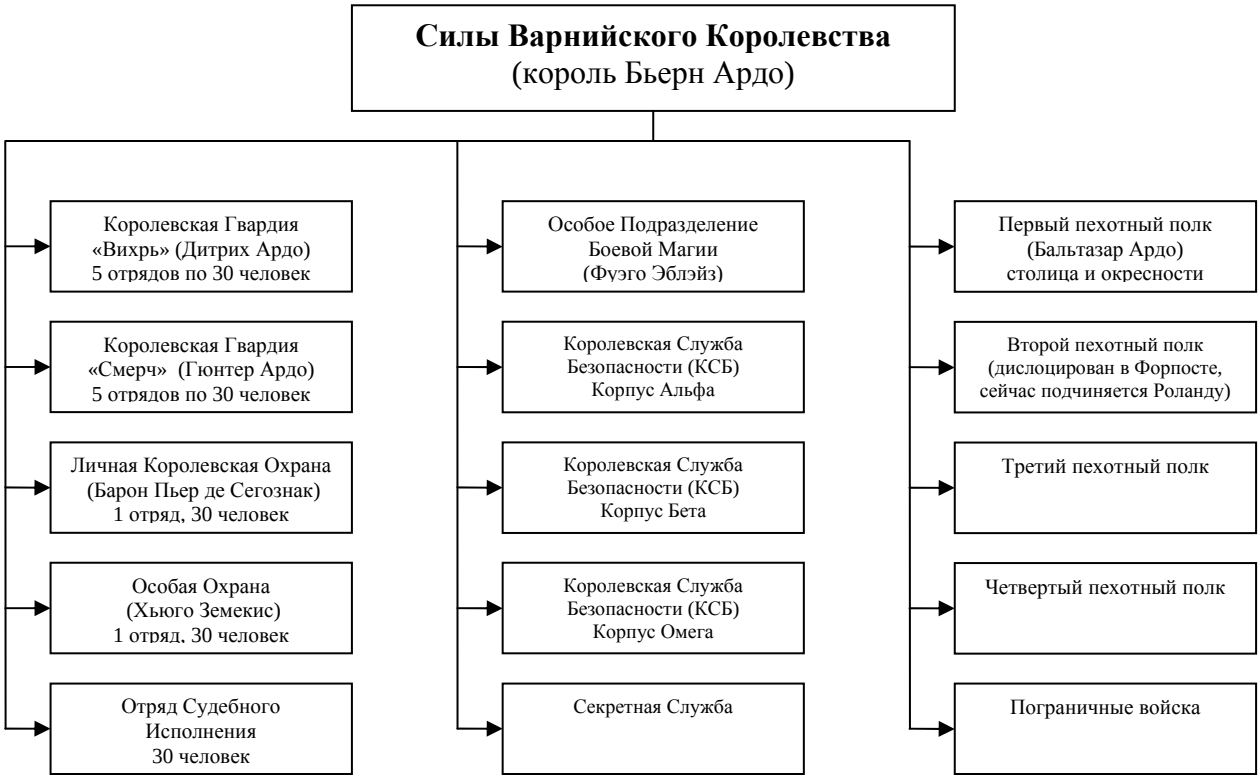
Дитрих Ардо. 30 лет. Этот сын Бьерна ничем особенным не отличился, полководческих или каких-либо иных талантов пока не проявил. Ему нравится светская жизнь, и то, что король вот уже год, как поставил его во главе половины своей гвардии, Дитриха совсем не радует – на балы и вечеринки времени не остается. Как бы там ни было, но он старается выполнять свои обязанности хорошо, чему есть две основные причины – страх отцовского гнева и желание показать, что от него, Дитриха, тоже есть какой-то толк. Он совсем не похож на отца и старшего брата, у него красивое, но совсем не мужественное лицо, мягкие волнистые волосы и нежные карие глаза. Во всем остальном он обычен. Он вовсе не задумывается о политике, отец для него всегда и без сомнений прав. Он хочет, чтобы побыстрее закончились смутные времена и все опять стало хорошо, как раньше. NG human fighter 5. Str 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Wis 11, Cha 14. HP 26. AC -1 (field plate mail, ring of protection +1, medium shield). Long sword +2m, thac0 13, 1.5x1d8+4. Potion of extra healing, potion of super heroism, potion of polymorph self (eagle). XP 5.000.

Если ситуация подходящая, то он будет на лошади. Heavy warhorse, HP 20, AC 5 (chain mail barding), thac0 17, 1d8/1d8. XP 120.

Гюнтер Ардо. 27 лет. Младший сын Бьерна, никчемный размазня, как его когда-то назвал сам отец. Если у Гюнтера и есть амбиции, то они лежат в совсем другой сфере, нежели, чем у его братьев. Он сочиняет и исполняет музыку, причем делает это неплохо, а оружие и политика ему не интересны. Он до сих пор не женился, и жизнь ведет довольно беспорядочную. Вернее, вел. До тех пор, пока отец не поставил его во главе второй половины королевской гвардии. Гюнтеру нравится нестись во главе отряда на черной лошади, в развевающимся черном плаще – в ночь. Но это и все, что ему нравится в текущем положении дел. И стихи у него получаются все больше грустные. Как бы там ни было, но отца Гюнтер любит, и постарается его не подвести. CG human bard, level 7. Str 9, Dex 16, Con 11, Int 15, Wis 9, Cha 16. HP 25. AC 2 (elven chain mail, buckler). Rapier +1m (finesse) thac0 15, 2x1d6+2. Ring of wizardry (doubles first level spells). Potion of extra healing. Dust of disappearance. Wand of lightning (5 charges). Horn of fog. Scrolls: stone skin, fireball, teleport w/o error, domination. Spells [6/2/1]: magic missile x 3, phantasmal force, jump, taunt, mirror image, rope trick, wraith form. XP 8.000.

Если ситуация подходящая, то он будет на лошади. Heavy warhorse, HP 20, AC 5 (chain mail barding), thac0 17, 1d8/1d8. XP 120.

Возможно, что его войска будут действовать не самым правильным образом, стратег он никакой, но вот мораль их будет высока (+2), уж в этом-то он специалист.



Отряд королевской гвардии. Командир f4, hp 36, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2+(1d6 fire damage) (14 bolts +1 of fire). Potion of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility. XP 420. Три сержанта, f3, hp 24, AC 3 (plate), two handed sword +1q thac0 16, 1.5x1d10+4. Potion of healing x 2. XP 270. 26 солдат, f2, hp 15, AC 3 (chain mail + shield), long sword thac0 18, 1.5x1d8+2, crossbow thac0 18, 1x1d6+2 (14 bolts +1q). Potion of healing. XP 120.

Личная королевская охрана. Состоит из трех отделений под командованием барона Пьера де Сегознака. В отличие от остальных войск, личная королевская охрана снабжена… нет, оснащена…, в общем, перемещается на лошадях, все же элитное подразделение, и задачу выполняет первостепенной важности. Medium warhorse, HP 14, AC 5 (chain mail barding), thac0 18, 1d6/1d6. XP 65.

Отделение личной королевской охраны. Командир отделения f5, hp 44, AC 0 (mithral plate + shield), long sword +2q thac0 13 1.5x1d8+5, crossbow thac0 15, 1x1d6+2+(1d6 fire damage) (14 bolts +1 of fire). 2 potions of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility, potion of flying. XP 1400. 9 солдат, f4, hp 30, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility. XP 650.

Отряд особой охраны. Выполняет задачи по охране королевской казны. И королевского казначея :) Под командованием наихитрейшего Хьюго Земекиса. Расквартированы непосредственно на первом подземном этаже Казначейства, контакты с внешним миром минимальны (служат по два года, после чего их переправляют на другие задачи). 20 бойцов, f3, hp 24, AC 3 (chain mail + shield), long sword +1q thac0 16, 1.5x1d8+3, crossbow thac0 18, 1x1d6+2 (14 bolts +1q). Potion of extra healing. XP 240. Два хранителя сокровищ (обычно сопровождают посетителя

вовнутрь сокровищницы) f5, hp 42, AC 0 (mithral plate + shield), long sword +2q thac0 13 1.5x1d8+5. 2 potions of extra healing, potion of cold breath, potion of invisibility. XP 650. Правый страж (волшебник, проверяет всех входящих в подземные этажи казначейства), m5, hp 13, ac 7 (bracers of defense AC 7), staff thac0 18, 1x1d6, spells [4/2/1], detect magic, read magic, magic missile, color spray, detect invisibility, ray of enfeeblement (str reduced to 5, 5 rounds), dispel magic. Potion of healing, gaseous form. Scroll: spectral force, dismissal. XP 650. Левый страж (священник, проверяет всех входящих в подземные этажи казначейства), c5, hp 34, ac 3 (plate mail), mace +2q, thac0 16, 1.5x1d6+3. Spells [5/5/2]: detect magic, protection from evil, command, analyze balance, personal reading, emotion read, emotion perception, mind read, hesitation, zone of truth, hold person, invisibility purge, dispel magic, meld into stone. Potion of extra healing. XP 650.

Хьюго Земекис. Небольшой, черноволосый (обычно заплетает две длинные косы), очень смуглый, узкоглазый, ехидный, быстрый человечек. Так давно охраняет сокровищницу, что чуть ли не всерьез считает ее содержимое своей собственностью. Наизусть знает все секретные ходы, отлично знает, где и что лежит. Более того, иногда прячет что-то, что ему понравилось, в специфические, только ему известные тайники. Пока это сходит ему с рук, не зря же он наихитрейший. LN human fighter/mage 6/7. Str 9, Dex 16, Con 11, Int 16, Wis 13, Cha 12. HP 26. AC 0 (armor spell, ring of protection +2, dexterity). 2 sabers +1q, ambidexterity, thac0 14/16, 3x1d6+4. Spells [4/2/2]: magic missile, burning hands, spider climb, wall of fog, blindness, mirror image, slow (affects 6 persons), wraithform. Scrolls: flame arrow, dimension door, wall of force, wall of ice, eyebite (sleep, save with -2, spell lasts 4 rounds, one person can be affected each round). Potion of extra healing. Ring of stoneskin (casts stone skin on owner, prevents 4+1d4 attacks, 3 charges). Wand of flame extinguishing (40 charges, не дай боже пожар случится). Boots of elvenkind. XP 13.000.

Отряд судебного исполнения. Ничего особенного, воины первого-второго уровней, разве что только законы знаю получше да мзду берут охотнее. В боевых действиях будут участвовать только в случае, если дела пойдут совсем плохо.

Особое Подразделение Боевой Магии, возглавляемое таинственным Магистром Огня по имени Фуэго Эблэйз. Несмотря на название, организация полувоенная, и выполняет весьма разнообразные функции. Их штаб-квартира расположена в столице – это особняк на окраине города, он окружен большим, хорошо ухоженным садом, и отгорожен от остального мира надежной стеной. Вход охраняется, и праздному зеваке внутрь попасть никак невозможно. В настоящем своем виде «подразделение» образовалось в первые годы правления Бьерна Ардо, заменив слишком, по мнению короля, либеральную, и потому разогнанную, Академию Прикладной Магии. «Подразделение» занимается обучением боевых волшебников, в основном специалистов в invocation/evocation с упором на чары связанные с огнем. После завершения обучения и нескольких лет службы в войсках большинство волшебников покидает подразделение и занимается чем-то отвлеченным и гражданским, но при необходимости все бывшие ученики могут быть призваны обратно на действительную службу. Сейчас именно это и происходит. На данный момент подразделение состоит из тридцати волшебников уровней 1-5, примерно в равном процентном соотношении, шести магистров волшбы уровней 6-7, Авенара

Дементуса, и, наконец, самого Фуэго Эблейза. Особое подразделение тесно сотрудничает с КСБ, так уж исторически сложилось.

Авенар Дементус, мастер превращений, второй человек в «подразделении». Аккуратный старичок, он заведует всем, что связано с обучением, что, впрочем, не мешает ему получать массу удовольствия от изощренного человекоубийства, что он почитает за высшее искусство. Ученики его боятся, ходят слухи, что несколько незадачливых студиозусов таки кончили свою жизнь раздавленными жабами. Временами Авенар исчезает на несколько дней, никак не объясняя свое отсутствие, говорят, будто он выполняет какие-то секретные задания. В больших войсковых операциях ему никогда не достается поруководить, Фуэго предпочитает назначать командирами пусть и менее опытных, но более предсказуемых магистров. Авенар вообще с трудом мыслит в категории «мы», зато в одиночку он действует великолепно. Он все еще хорошо помнит времена правления Фарды Фалье, когда его не слишком уважали (в первую очередь из за сомнительной репутации и неадекватности поведения) и к преподаванию не допускали. Сейчас его положение его полностью устраивает. Half elven NE transmuter level 8. 85 лет. Str 8, Dex 14, Con 8, Int 17, Wis 14, Cha 9. HP 23. AC 2 (bracers of defense AC 5, dusty rose prism ioun stone, ring of protection +2). No weapon/melee attacks. Spells [5/5/4/3]: burning hands, color spray, feather fall, spook, wall of fog, alter self, darkness 15`, rope trick, mirror image, melf's acid arrow, fly, wraithform, fireball, lightning bolt, dimension door, polymorph self, polymorph other. Scrolls: polymorph other x 2, stoneskin, rock to mud, mud to rock, magic missile x 3, dispel magic, grease, hold portal, friends. Dusty rose prism ioun stone (gives +1 protection). Bracers of defense AC 5. Ring of protection +2. Potion of extra healing. Wand of XP 14.000.

Фуэго Эблейз, глава Особого Подразделения Боевой Магии. Относительно молод для занимаемой должности, ему чуть больше сорока. Это плотный, коренастый человек, с густыми темными, коротко стриженными вьющимися волосами и аккуратной бородкой. Ходит с тросточкой, хотя с ногами у него все в порядке. Изысканно одевается и замечательно держится в светском обществе. Судя по всему, магии его научил отец, сосланный на Варн лет шестьдесят назад, и заведший сына только на склоне лет. Примерно в двадцать пять лет Фуэго, к тому времени отлично себя зарекомендовавший на военной службе, начал активно появляться в светских кругах столицы. Молодой волшебник понравился Бьерну, после чего должность командира особого подразделения досталась тому как-то сама. Эблэйз – очень жесткий и целенаправленный кадр, он в высшей степени честолюбив и не без оснований гордится своими боевыми волшебниками. Для того, чтобы его организация процветала, необходимо благожелательное отношение к ней власти, а для этого надо, чтобы поставленные задачи выполнялись быстро и качественно. Личной привязанности к Бьерну он не испытывает. При условии а) очевидно грозящей Бьерну утраты власти, б) гарантий безопасности ему и всем членам его организация со стороны новой власти и в) гарантий того, что его организация останется существовать в ее настоящем виде, а он Фуэго, останется её руководителем, он может перейти на сторону этой самом силы, грядущей на смену Бьерну. Human LE invoker, level 9. Str 11, Dex 9, Con 16, Int 16, Wis 12, Cha 16. HP 43. AC 3 (light mithral chain mail, cloak of protection +2). Рапира (скрыта в тросточке) +2m, игнорирует доспех, уровень защищенности складывается только из ловкости и волшебной защиты, thac0 16,

2x1d6+3. Spells [5/4/4/3/2]: magic missile, burning hands, affect normal fires, detect magic, mount, alter self, flaming sphere, mirror image, blindness, fly, fireball, fireball, blink, dimension door, fire shield, wall of fire, teleport, wall of force. Scrolls: stoneskin x 2, delayed blast fireball, wall of fire, monster summoning IV, clairvoyance, legend lore, stone to flesh. Ring of spell storing [3/1]: magic missile, burning hands, burning hands, levitate. Чары фиксированы, их можно восстановить в кольце после каста, но нельзя записать в кольцо что-то другое. Это кольцо Фуэго сделал самостоятельно, раздобыв где-то свиток с permanency. Wand of fire (18 charges). Ring of fire resistance. Scroll, protection: dragon breath. Scroll, protection: undead. 3 potions of extra healing. Potion of longevity (дома, в тайнике). Potion of invisibility. XP 25.000.

Королевская Служба Безопасности (КСБ) ориентированна на специальные операции и военный шпионаж, состоит из трех оперативных корпусов (Альфа, Бета и Омега) по тридцать человек и нескольких высококлассных оперативников, работающих в одиночку. Хорошо нам знакомые Панкратеон Черный и Лепра как раз такие одиночки-универсалы (всего их семь человек). Личности оперативников строго засекречены. Официально служба подчиняется советнику по безопасности Вернеру Гехейм, непосредственное же руководство осуществляет генерал Патрик Мак Роберт. Генерал стар, и сам никакой боевой ценности не представляет, зато он изрядно опытен и умен (Int 14, Wis 14, Cha 15). Кроме всего прочего им движет давняя ненависть к главе Секретной Службы, и, как следствие, ко всему конкурирующему ведомству. КСБ обладает магическими средствами наблюдения (зеркало, идентичное по функциям хрустальному шару, волшебник-прорицатель), и, самое главное, специфическим устройством для массовой телепортации, которое используется в самых ответственных случаях. Это специальная телепортационная камера, способная за раз перебросить шесть человек в указанное место. Её можно перезаряжать, но делать это может только волшебник, знающий и могущий использовать чару телепортации без ошибки. С этим проблема, так что сейчас в камере осталось только 27 зарядов.

Считаем, что все оперативники КСБ обладают высокой моралью и абсолютно лояльны начальству, не слишком задумываясь о том, что же за задания они выполняют.

Королевская Служба Безопасности, корпус Альфа. Элитный, лучший отряд КСБ, отличается универсальностью. Состоит из командира корпуса, трех командиров отделений, восемнадцати рядовых, шести боевых волшебников и трех боевых чудотворцев.

Командир корпуса Альфа, f/m 7/7. Str 13, Dex 17, Con 16, Int 15, Wis 13, Cha 12. HP 46. AC -3 (mithral chain mail, ring of protection +2, dexterity, shield +1). Long sword +2q, thac0 11, 2x1d8+4. Javelin of lightning x 3, thac0 11, d6+20 (20/10 for these in blast range). Spells [4/3/2/1]: magic missile, spider climb, color spray, charm person, alter self, darkness 15`, invisibility, fly, fireball, dimension door. Scrolls: ice storm, teleport x 3, dream, hold monster, globe of invulnerability, mass suggestion. 2 potions of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility, potion of flying. Javelin of lightning x 3. Oil of fire elemental invulnerability. Scroll of protection: magic. Wand of hold person (14 charges). XP 10.000.

Командир отделения корпуса Альфа, f 6. hp 52, AC -2 (mithral plate + shield + dexterity), long sword +2q thac0 12 1.5x1d8+5, crossbow thac0 14, 1x1d6+2+(1d6 fire damage) (14 bolts +1 of fire). 2 potions of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility, potion of flying. XP 2.000.

Рядовой корпуса Альфа, f 4. hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility. XP 650.

Боевой волшебник корпуса Альфа, invoker 5. HP 23. AC 5 (armor spell). Staff +1q, thac0 18, 1x1d6+1. Spells [5/3/2]: magic missile x 3, burning hands, color spray, blindness, mirror image, web, fly, fireball. Scrolls: fireball, lightning bolt, invisibility 10`. Potion of extra healing. XP 1.200.

Боевой чудотворец корпуса Альфа, cleric 5. HP 26. AC 2 (plate mail, shield). Mace +1q thac0 17, 1.5x1d6+2. Spells [5/4/1]: bless, command, clw x 2, detect magic, hold person x 2, heat metal, silence 15`, prayer. Scrolls: clw x 3, cmw x 2, call lightning, dispel magic, flame strike. XP 1.200.

Королевская Служба Безопасности, корпуса Бета и Омега. Аналогичны Альфе, но с более слабой магической поддержкой. В Бете три боевых волшебника и нет священников, в Омеге три боевых священник и три чудотворца. Освобождающиеся позиции заполняют рядовые.

Секретная Служба (СС) ориентирована на внутренние операции, она обеспечивает безопасность королевских визитов, инспектирует благонадежность аристократии и государственного аппарата и имеет своих наблюдателей в любой значительной социальной фракции. Состоит из аналитического отдела, разведывательного отдела и отряда быстрого реагирования. Об этой службе обычные обыватели не знают вовсе, а детали ее организационной структуры не известны почти никому. Секретная Служба относительно независима, впрочем, времена ее могущества позади, сейчас эта организация на спаде, и, вполне возможно, что скоро ее либо реорганизуют, либо вовсе расформируют и сольют с КСБ. Командует СС генерал Альфред Мэндрэйк (Int 17, Wis 15, Cha 10), он ровесник генерала Мак Роберта. Он страстно мечтает о возрождении былой мощи СС, когда они могли чуть ли не все. Ну и о поражении ненавистного Мак Роберта заодно. Основа СС – это аналитический отдел, в свою очередь держащийся на гениальном Главном Аналитике. Разведывательный отдел поставляет Аналитическому Отделу информацию, добывая оную как магическими, так и другими, более приземленными методами. Если это для чего-либо потребуется, то отдел способен выставить шесть классных разведчиков (thief/mages, fighter/thieves и thief/clerics уровней 6/6) и два десятка разведчиков классом пониже. Отряд быстрого реагирования занимается силовыми решениями, в тех редких случаях, когда это необходимо. Командир отряда thief/mage 8/8, его помощник fighter/cleric 7/7, десять бойцов fighter 5, три волшебника mage 7+5+5 и два священника 7+5.

Свободный Риошер (партия)

Ресурсы Риошера были подробно описаны в предыдущем разделе. Очевидно, что основной ресурс города, после его жителей, это группа героических искателей приключений, вернувшаяся из дальних стран в самый ответственный для города момент. Когда (и если) войско людей-змей будет разбито, Риошер сможет вздохнуть спокойнее. Можно надеяться, что в ближайшие месяцы король не пошлет против города людские войска, все же люди против людей, друзья против друзей, так и до бунта недалеко. Риошер, скорее всего, станет базой для дальнейших операции партии. Вполне возможно, что Джорджа провозгласят новым королем. В любом случае, это их город и их ответственность, они должны озаботиться его защитой и благополучием горожан.

Санта Инес (граф Эстебан Ризотто)

Силы города-крепости расписаны в сеттинге «Варн». Город готовится принять армию вторжения, забот сейчас хватает всем. Шпионы, диверсанты, все активизированы и готовят плацдарм для вторжения. Сам Эстебан с некоторой опаской ожидает прибытия Константина Ардо, он кое-что про него знает, и не уверен в адекватности его поведения. Полнота власти на время присутствия на острове армии перейдет в руки Константина.

Имперская армия вторжения (Константин Ардо)

В крепости Альамбра, что под Бел Алькасаром, завершаются приготовления к Варнийской Компании, *вторая специальная армия* почти готова выступить в поход. Константин Ардо счастлив, скоро, уже совсем скоро остров Варн будет его! Новости от агентов на Варне обнадеживают, Наместник из Санта-Инес рапортует, что все готово к приему армии. Ничто не устоит перед семью тысячами отборного Имперского войска, так думает Константин, и не скажешь, чтобы он ошибался.

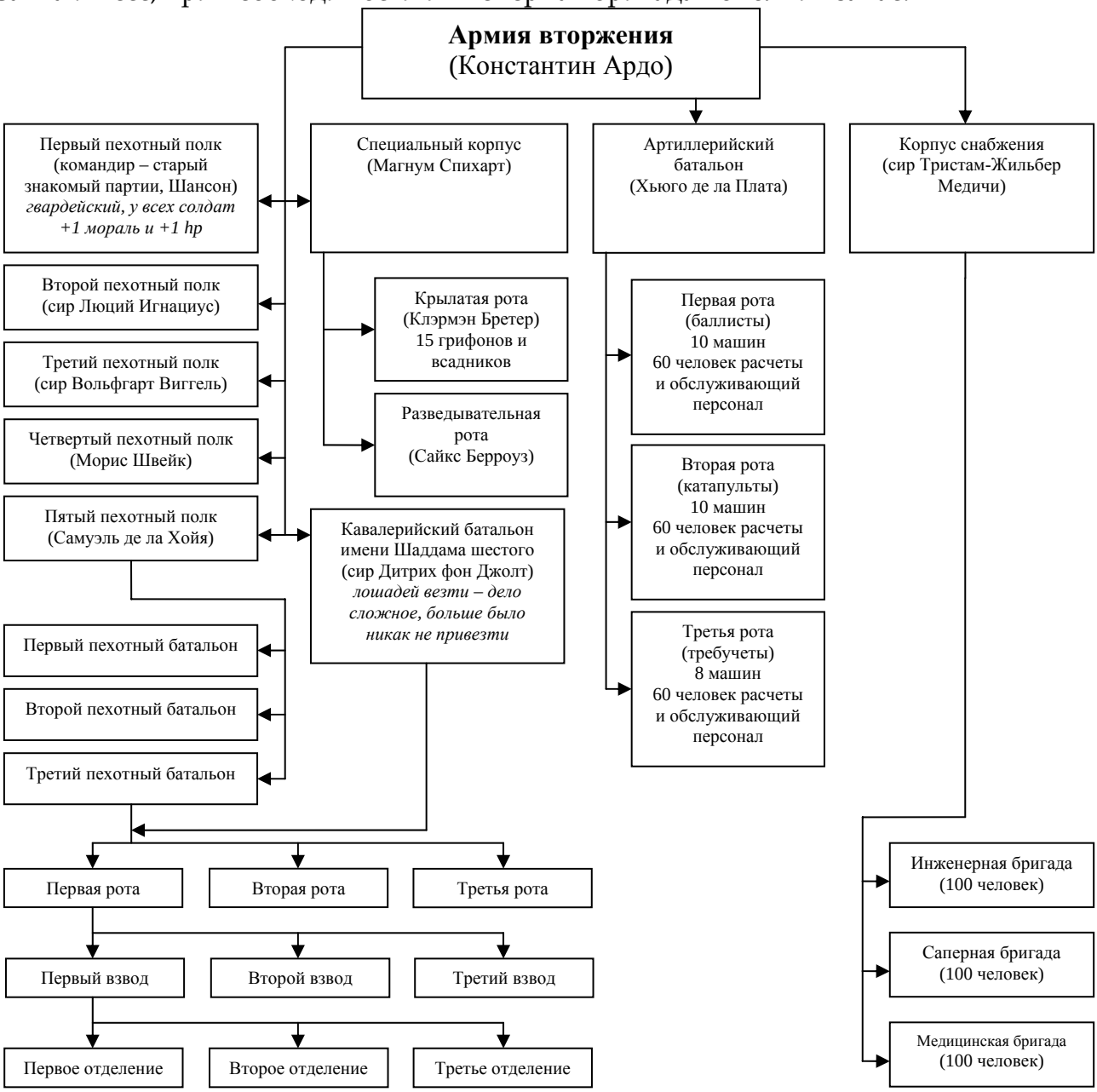
Первого июня эскадра выйдет из порта, операция «Свободный Варн» начнется. Всего шестьдесят кораблей, двадцать – военные суда остальные – реквизированные у частных лиц торговцы (на борту родной экипаж и капитан, им даже что-то заплатят). Поход займет около месяца – если погода будет хорошей.

План действий Константина таков: неделя на твердой земле, чтобы войска отдохнули и подготовились к полномасштабной операции. Затем ультиматум королю Бьерну, диверсанты проведут работу с населением – «*Константин будет хорошим королем, Империя велика и защитит вас от орков и прочих неприятностей, старые грехи будут забыты*». Король, понятно, ультиматума не примет. Посланцы в Риошер и Форпост – «*присягните Империи и ваше будущее будет сладким*». Форпост не сдается. А уж Роланд приложит все усилия, чтобы братик (Акост, Константин Ардо, и Роланд Ардо – братья, не забываем) не получил Форпост и Королевство. Константина это не смущает, за ним огромная сила. Начнется война. Форпост так просто не взять, это Константин отлично знает, но этого и не требуется, его достаточно блокировать, мелкие укрепления на границе долго не удержатся. А дальше – путь в сердце Королевства открыт. Риошер не важен, с ним можно будет разобраться позже, а пока – в Словег, захватить, что можно, осадить Арденхог, а там уже и до столицы недалеко. Когда падет столица, Варн можно считать завоеванным. И ничто ему, Акосту, не сможет помешать. Вместе с тем, подкреплений ожидать не

приходится – Император сказал об этом Акосту лично. У Империи хватает забот, Варнийский камень важен, но важен не только он. Впрочем, Акосту дано достаточно сил, и Император не сомневается в успехе.

Сейчас Акосту не до партии, он помнит о них, но они – задача вторичная, спешить некуда. Но если представится удобный случай, то он попытается взять их в плен, если не получится – то убить. На флагманском корабле «Ла Бруха» находится сам Акост, его личные телохранители (среди них и его старые друзья, все, кроме Шансона) и группа волшебников, прикрепленных к армии.

Имперские силы вторжения (всего семь тысяч человек, сборное название – «специальная колониальная армия») состоят из пяти пехотных полков, одного кавалерийского батальона, артиллерийского батальона, корпуса снабжения и специального корпуса. Недостающее осадное оборудование и боевые машины есть в Санта Инесс, при необходимости инженерная бригада пополнит запас.



Крылатая рота. Состоит из четырнадцати тяжело вооруженных всадников на грифонах, и их непревзойденного командира Клэрмэна Бретера на Ибисе. Помним, что грифоны до невероятности любят лошадей. Любят, в смысле сожрать, конечно! Наездник сможет удержать своего питомца, но вот если его, наездника, поблизости не будет…

Всадник на грифоне. Fighter 4, AC 0 (field plate + medium shield), HP 30. Heavy lance, thac0 14 (-1 for being mounted, -2 for charge), 2d8+6 when charging. Broad sword +1q thac0 15, 1.5x2d4+4. Crossbow, thac0 17, 1x1d6+2. Potion of extra healing. *Грифон* AC 3, MV 12 (30 fl), HD 7, hp 35. Thac0 13, 1d4/1d4/2d8. XP 650+1200=1850.

Клэрмэн Бретер на Ибисе. Смелый до невозможности, любящий быть в самой гуще боя, тщательный и аккуратный, никогда не подвергающий сомнению приказы командования. Около сорока лет, мощный, приземистый, бородатый и усатый, слегка прихрамывает на левую ногу (упал в молодости с грифона, чудом остался жив). Очень любит своего грифона, он с ним вместе уже больше двадцати лет. Fighter 7, LN, Str 18/01, Dex 15, Con 12, Int 16, Wis 15, Cha 13. AC -2 (field plate + medium shield+1m + dexterity), HP 57. Heavy lance, thac0 10 (-1 for being mounted, -2 for charge), 2d8+10 when charging. Broad sword +2m thac0 10, 2x2d4+7. 2 potions of extra healing, ring of feather falling, 3 javelins of lightning. *Ибис, грифон* AC 0 (plate mail barding), HD 8, hp 50, MV 14 (40 fl). Thac0 11, 1d6/1d6/2d10. XP 6000+3000=9000.

Разведывательная рота. Состоит из трех взводов, командир - Сайкс Берроуз. Основное отличие от пехотных рот в специфических навыках, которыми обладает личный состав. Скрытное перемещение по местности, разведка на вражеской территории. В зависимости от задачи будут соответственно вооружены. Если сравнивать с обычным солдатом, то разведчик будет более ловок (dex +2) и более умен (int +1, wis +1). Их командир, Сайкс Берроуз, представляет особый интерес.

Сайкс Берроуз. Человек с интересной историей, говорят, он был на хорошем счету в Сарварде, но так сложилось, что его услуги потребовались секретной службе. На несколько лет Сайкс исчез, никто не знает, чем он занимался все это время, а когда вернулся, это уже был совсем другой человек. Молчаливый, эффективный, предпочитающий одиночество. В случае необходимости он готов на все. Приказ должен быть выполнен. Dual-class, invoker 5/rogue 7. LE. Str 10, Dex 17, Con 15, Int 16, Wis 15, Cha 15. AC -1 (elven chain mail, dexterity, ring of protection +2, style), HP 32. Katana +2m, frostbrand, thac0 13 (finesse) 2x1d10+2+(1d6 cold damage). Pick Pockets 20%, Open Locks 20%, Find/Remove Traps 65%, Move Silently 75%, Hide in Shadows 70%, Detect Noise 75%, Climb Walls 60%, Read Languages 30%. Magic Missile, Spider Climb, Feather Fall, Color Spray, Alter Self, Blindness, Detect Invisibility, Fireball, Wraithform. Ring of invisibility, 3 potions of extra healing, potion of fly. Scroll of fireball, lightning bolt, fly, teleport, non detection and polymorph self. XP 7000.

Кавалерийский батальон имени Шаддама шестого. Почти три сотни тяжелых конников под руководством сира Дитриха фон Джолт. Страшная сила. В соответствующих условиях, конечно. Я не буду полностью расписывать состав батальона, обойдемся упрощенным вариантом. В каждом отделении семь воинов первого уровня, два воина второго уровня (старшие рядовые) и один третьего

(сержант). Всего 27 отделений. Кроме того, в составе батальона девять офицеров, все они пятого уровня.

Рядовой всадник. Fighter 1, HP 8, AC 2 (plate mail + shield). Medium lance thac0 17 (-1 for being mounted, -2 for charge), 1d6+2 (2d6+4 if charging). Broad sword thac0 19, 1x2d4. Medium warhorse, HP 14, AC 5 (chain mail barding), thac0 18, 1d6/1d6. XP 35+65=100.

Старший рядовой. Fighter 2, HP 15, AC 2 (plate mail + shield). Medium lance thac0 16 (-1 for being mounted, -2 for charge), 1d6+2 (2d6+4 if charging). Broad sword +1q thac0 17, 1.5x2d4+3. 2 potions of healing. Medium warhorse, HP 14, AC 5 (chain mail barding), thac0 18, 1d6/1d6. XP 120+65=185.

Сержант. Fighter 3, HP 23, AC 2 (plate mail + shield). Medium lance thac0 15 (-1 for being mounted, -2 for charge), 1d6+2 (2d6+4 if charging). Broad sword +1q thac0 16, 1.5x2d4+3. 2 potions of healing. Heavy warhorse, HP 24, AC 5 (chain mail barding), thac0 17, 1d8/1d8. XP 270+120=390.

Офицер. Fighter 5, HP 39, AC 0 (field mail + medium shield). Heavy lance thac0 15 (13 if charging), 1d8+3 (2d8+6 if charging). Broad sword +1q thac0 14, 1.5x2d4+4. 2 potions of extra healing. Heavy warhorse, HP 24, AC 5 (chain mail barding), thac0 17, 1d8/1d8. XP 470+120=590.

Сир Дитрих фон Джолт. Не всем же высшим офицерам Империи быть честными, умными и преданными делу. Сир Дитрих фон Джолт – пример того, каким офицер не должен быть. Наследственный аристократ, дегенеративный продукт родственных браков, он глуп, высокомерен, вспыльчив, и, главное, крайне труслив. Его происхождение спасло его во время недавних чисток в армии, и он был рад отправится в далекую (и безопасную, как он считает) кампанию, подальше от Империи и людей из внутренней службы безопасности. Статный, мощный, с водянистыми разноцветными глазами (правый серый, левый карий), короткими, белыми вьющимися волосами, аккуратной бородкой. Около тридцати лет. Fighter 3. NE. Str 17, Dex 10, Con 13, Int 7, Wis 8, Cha 11. HP 13, AC -1 (field plate +2 and shield). Heavy lance thac0 17 (15), 1d8+3 (2d8+6 if charging). Broad sword +2q thac0 16, 1.5x2d4+5. 2 potions of extra healing. Heavy warhorse, HP 24, AC 5 (chain mail barding), thac0 17, 1d8/1d8. XP 120+120=240.

Пехотный полк. Все пять пехотных полков построены по одному принципу, единственное отличие в том, что гвардейский полк под руководством Шансона имеет более высокую мораль (+1) и все солдаты в нем имеют +1 hp. Распишем состав полков упрощенно. Будем считать, что каждое пехотное отделение состоит из семи солдат первого уровня, двух солдат второго уровня (старшие рядовые) и одного третьего (сержант). Всего 81 отделение. Кроме того, в составе полка двадцать семь офицеров, они пятого уровня и пять старших офицеров, они седьмого уровня.

Рядовой. Fighter 1, HP 7, AC 4 (chain mail + shield). Long sword thac0 20, 1x1d8. Crossbow thac0 20, 1x1d6+2. XP 35.

Старший рядовой. Fighter 2, HP 13, AC 4 (chain mail + shield). Long sword thac0 18, 1.5x1d8+2. Crossbow thac0 19, 1x1d6+2. Potion of healing. XP 120.

Сержант. Fighter 3, HP 20, AC 1 (plate mail + medium shield). Long sword +1q thac0 16, 1.5x1d8+3. Potion of healing. XP 270.

Офицер. Fighter 5, HP 36, AC 1 (plate mail + medium shield). Long sword +2q thac0 13, 1.5x1d8+4. Potion of extra healing. XP 470.

Старший офицер. Fighter 7, HP 50, AC 0 (field plate + medium shield). Long sword +2q thac0 11, 2x1d8+4. 2 potions of extra healing, potion of fly, javelin of lightning. XP 1200.

Высшие командиры имперской армии вторжения. Командующие полками. Их непосредственное участие в боевых действиях маловероятно, но возможно.

Шансон. Сейчас известен под именем Шансонье ле'Браж. Самый старый член банды Акоста, он был с ним еще в бытность того благородным лордом. Личный телохранитель, человек, к которому Акост иногда даже прислушивается. Ему уже под сорок, большой бородатый мужик. Он спокоен и уравновешен, так что служит своеобразным тормозом для бросающегося в крайности Акоста. За прошедшие с последней встречи с партией годы он набрался опыта. Как-то Акост в шутку обещал своему другу полк. И вот, наконец, он смог исполнить свое обещание, так что теперь Шансон может удовлетворить свою страсть командовать – под его руководством лучший, гвардейский полк второй специальной армии. Chanson the LE human fighter 7. Str 17, Dex 13, Con 16, Int 12, Wis 15, Cha 8. AC -3 (field plate mail + medium shield +2 + ring of protection +1). HP 62. Battle axe "Тень" +2m, strength drinker (каждое попадание по врагу высасывает d4 единиц силы), master, thac0 8, 2x1d8+6. Long bow, thac0 12, 2x1d8+2 (10 arrows +2m). 2 potions of extra healing, potion of invisibility, potion of fire breath, scroll of protection from poison. Heavy warhorse, HP 24, AC 3 (plate mail barding), thac0 17, 1d8/1d8. XP 18000+120=18120 *(заслуженный злодей, что уж тут на опыт скупиться!)*.

Сир Люций Игнациус, командир второго пехотного полка. Коротко стриженые седые волосы, загорелая до черноты кожа, большой прямой нос, безупречная осанка и спартанские нравы во всем, начиная от одежды и пищи и заканчивая воинской дисциплиной – таков Люций Игнациус. Опытный командир, он принимал непосредственное участие в трех последних войнах с эльфами, так что сейчас ему должно быть не меньше шестидесяти лет. Ему в самую пору командовать лучшими силами армии, но его отношения с главнокомандующим не сложились, Акосту не нравится прямолинейность старого вояки, Игнациусу не нравится Акост. Но приказ есть приказ. Fighter 8. LN. Str 14, Dex 10, Con 11, Int 14, Wis 17, Cha 16. HP 49, AC -1 (field plate +1q + medium shield). Heavy lance thac0 12 (10), 1d8+3 (2d8+6 if charging). Battle axe +2q (high master), thac0 8 2x2d4+5, critical hits on 16 and higher. 2 potions of extra healing. Heavy warhorse, HP 24, AC 5 (chain mail barding), thac0 17, 1d8/1d8. XP 5500+120=5620.

Сир Вольфгарт Виггель, командир третьего пехотного полка. За глаза подчиненные называют этого человека пижоном, и, не поспоришь, есть за что! Вольфгарт уже не

молод, ему под пятьдесят, но вовсю молодится. Он возит за собой целый гардероб, и каждый день одевается как-то по-новому, в особенности же любит плащи, которых у него с собой великое множество. Он абсолютно лыс, но об этом мало, кто знает, лысина всегда скрыта под белым париком с локонами. Постоянные тренировки держат его в хорошей физической форме. В воинских делах он вполне сведущ, хотя с дисциплиной у его людей не слишком хорошо, возможно потому, что Вольфгарт слишком мягок и не одобряет физических наказаний. Fighter 7, TN. Str 17, Dex 12, Con 16, Int 14, Wis 13, Cha 15. HP 60, AC -2 (exquisite mithral plate mail, cloak of protection +3, dusty rose prism ioun stone (of protection, AC -1)). Two-handed sword "Волна" +2 magical (если две атаки подряд попадают, то меч самостоятельно бьет еще раз, thac0 и повреждения те же, что и при обычных атаках), master, thac0 8, 2x1d10+6. Dagger of throwing +2 magical, returning, thac0 12, 2x1d4+2. 2 potions of extra healing, horn of fog. Medium warhorse, HP 16, AC 5 (chain mail barding), thac0 18, 1d6/1d6. XP 6500+65=6565.

Морис Швейк. Простой солдат, дослужившийся до полковника. Это многое говорит о способностях этого человека, а уж учитывая то, что дослужился он еще, когда ему не исполнилось сорока лет… Большой, нет, очень большой человек! Сутулые плечи, мощные, грубые руки, длинная черная борода, черные волосы, собранные в хвост, широкое, плоское лицо с множеством шрамов, никогда не подумаешь, что этот человек может быть умен. А он умен. Морис понимает, что выше ему не подняться и очень ценит то, что имеет. Ему все равно, какую задачу перед ним ставят, не задумываясь над вопросом «почему», он замечательно умеет находить ответ на вопрос «как». При всем этом совершенно не переносит лошадей! Fighter 9, LE. Str 18/97, Dex 8, Con 16, Int 14, Wis 17, Cha 8. HP 79, AC -2 (field plate, cloak of protection +1, defender weapon). Great axe +2, defender +3. High master. Thac0 4, 2x1d10+10, critical hits on 16 or higher. 3 potions of extra healing, scroll of protection from magic. XP 9000.

Самуэль де ла Хойя. Человек не производит впечатления опытного воина, скорее он похож на успешного торговца – животик, лысина, богатая одежда (хотя видно, что он не слишком следит за собой, что, кстати, служит причиной их разногласий с сиром Вольфгартом Виггелем). Вместе с тем, де ла Хойя – тактический гений. Одна проблема – Акост не расположен прислушиваться к его советам. Но от полка самого Самуэля стоит ожидать в высшей степени эффективной тактики действий. Fighter/mage 6/6, LN. Str 11, Dex 17, Con 13, Int 18, Wis 14, Cha 13. HP 25, AC 1 (bracers of defense AC 4, dexterity). Ambidexterity, two sabers +2q, thac0 15, 2.5x1d6+5. Magic Missile x 3, Feather Fall, Melf's Acid Arrow, Web, Invisibility, Lightning Bolt, Fly. 2 potions of extra healing, pearly white spindle ioun stone (regenerates 1hp/turn), wand of fire (16 charges), scroll of stoneskin, wall of force, delayed blast fireball, teleport without error, dimension door, monster summoning V. XP 4500.

Также Акост может рассчитывать на поддержку всех сил из Санта-Инес, включая священников из монастыря. Именно поэтому в составе прибывающего войска нет священников – их уже достаточно в Санта-Инес. Похожая ситуация и с боевыми волшебниками – в Санта Инесс готовы и ждут приказа достаточно способные волшебники, так что среди прибывающих сил волшебников мало. На Варне не

ожидается значительного волшебного противодействия, а вот в Империи каждый волшебник на счету.

Акост и его непосредственное окружение. Эти ребята хорошо нам знакомы, но за прошедшие годы многое изменилось, они набрались нового опыта, приобрели контроль над значительными ресурсами и изрядно уверились в себе. Константин Ардо больше не скрывает лицо, теперь он хочет, чтобы его видели! С ним его старые «друзья», все, кроме Шансона, который командует первым пехотным полком и плывет на другом корабле. Итак, встречайте!

Акост. Он сильно изменился за прошедшие годы, возмужал, поумнел, отчасти научился сдерживать свои порывы. Все больше проявляется его врожденное умение быть лидером – он отлично умеет общаться с людьми, солдаты любят его, и почти все офицеры – тоже. Про свое прошлое он не распространяется, хотя среди солдат ходят байки, конечно. Свои асоциальные позывы он сублимирует в ненависти к Бьерну Ардо, все его мечты об одном – захватить власть на Варне и отомстить всем тем, кто прочинил ему, Акосту, столько вреда (а это, считай, все, с кем он общался). Про группу ссыльных аристократов, которые пытались убить его у «Золотой» он хорошо помнит, и знает, что они сейчас тоже на Варне. Для того, чтобы достичь своей цели он пойдет на все, что, учитывая его беспринципность и злобность натуры, значит «совсем все». ***Akost*** the CE human fighter 7. Str 10 Dex 17 Con 15 Int 15 Wis 7 Cha 17. AC 0 (plate mail+2 + dex), HP 48. Long sword of dancing (зачарованность меняется по кругу +1, +2, +3, +4, по команде может начать драться самостоятельно, атака и повреждения те же, что и у владельца, на четыре раунда), master, thac0 (9-6), 2x1d8+(4-7) + dagger (+3m) (thac0 10, 1d4+4). 3 potions of extra healing, potion of heal, potion of invulnerability (+1 or better to hit, -2AC, -2 st, 5d4 rounds), potion of fly, potion of storm giant strength, amulet of life protection. XP 25.000 *(потому как страшный злодей, и убить его будет в удовольствие)*.

Огаркин. Этот полуорк все еще жив, уж сколько раз его «пускали в расход», но он каждый раз чудом оставался в живых. Акост привык доверять ему, и сейчас Огракин всегда рядом с ним, готовый защитить. Уродливый, как смерть и не очень-то умный, но сильный и выносливый. Большой, любит большое оружие, тяжелые шипастые доспехи и человеческих женщин весом этак от центнера. ***Ogarkin*** the NE half-orc barbarian 7. Str 18/55 Dex 11 Con 17 Int 7 Wis 7 Cha 4. AC 2 (orcish spiked plate mail), HP 86. Great axe "Гармыш" +1 magical, of free action, master, thac0 8, 2x2d6+7. 5 thrown axes, thac0 12, 1x2d4+3. 3 potions of extra healing, potion of heal, potion of polymorph self (seagull). Stone of good luck (all rolls at +1). XP 15.000.

*Фимиам Звездочет***.** Этот кадр за прошедшие три года изменился разительно. Куда подевался старик, давно разочаровавшийся в Искусстве, которому всего-то и надо было немного денег и собственная башня в уединенном и безопасном месте? Сейчас его не узнать – властный, помолодевший (больше сорока лет и не дашь), роскошный и смертоносный. Светлые волосы, завязанные в хвост, светлые, холодные глаза, сухое лицо. Убежав с Варна и избавившись от постоянного страха, Фимиам быстро пришел в себя, его мечты быстро выросли от собственной башни, до, не много ни мало, мирового господства. Лучшие учителя, лучшие компоненты, библиотеки, лаборатории – все это было ему доступно, велика сила денег. Сейчас он считает, что

он, Фимиам, и умнее и достойнее Акоста, и держится с ним лишь потому, что это выгодно. И еще потому, что он хочет отомстить своим старым «друзьям» с Варна. Он с легкостью предаст Акоста, если это будет ему чем-то выгодно. ***Fimiam the Stargazer*** the CN human invoker 8 (9, если активирован его ионный камень, то есть почти всегда). Str 11 Dex 13 Con 16 Int 17 Wis 13 Cha 9. AC 0 (bracers of defense AC 4, ring of protection +2, staff of power). HP 45. Staff of power, thac0 16, 1.5x1d6+2 (double damage if charge expended). Spells [5/4/4/3/2] Magic Missile, Feather Fall, Color Spray, Burning Hands, Wall of Fog. Melf's Acid Arrow, Invisibility, Mirror Image, Blindness. Protection from Normal Missiles, Fireball, Fly, Dispel Magic. Dimension Door, Fire Shield, Phantasmal Killer. Cloudkill, Teleport. Staff of Power, 50 charges (continual light, magic missile, ray of enfeeblement, levitation, cone of cold, shield, 5-foot radius, globe of invulnerability, paralyzation (cone 40 feet long and 20 feet wide at the far end), +2 AC and saving throws, can be broken for retribution strike). Robe of eyes (360 градусов обзор, 120 футов инфравидение, видит невидимых, дисплэйснутых, прячущихся в тенях, дает возможность искать следы, как рейнджеру 12-ого уровня). Scroll of magic missile, levitate, reduce (45 rounds, down to 10%, target must be seen), stoneskin, fly, wall of fire, wall of ice, teleport w/o error, spell turning, flesh to stone, chain lightning, monster summoning V. Pale green prism ioun stone (+1 level of experience). 3 potions of extra healing. Potion of gaseous form, scroll of protection, Undead. XP 40.000 *(самый могущественный в группе Акоста, а уж учитывая все его магические предметы!)*.

Папаша Гиви. А вот папаша сдал. Он стар, а его сумасшествие прогрессирует. Акост всерьез подумывает о том, чтобы избавиться от него – слишком много проблем, так что очень может быть, что в подходящий момент он пошлет его на смертельно опасное задание. Гиви все чаще впадает в припадки немотивированной ярости, и если бы не защита Акоста, давно бы уже был сожжен инквизицией за те ужасы, что он сотворил. Откуда у него все еще берутся заклинания – загадка. Почти метровой длины спутанная борода, глубоко утопленные глаза поблескивают из-за кустистых бровей, могучий нос крючком, кожа вся в красных линиях лопнувших капилляров, окованный железом посох, панцирь, но шлем он никогда не одевает. Любимое занятие – мучить пленных, а уже если ему в руки попадет женщина, то начинается что-то страшное. ***Papasha Givi*** the CE human cleric 6. Str 13 Dex 9 Con 11 Int 10 Wis 8 Cha 7. HP 38. AC 2 (plate mail +1). Battle quarterstaff (+1q) thac0 15 1.5x2d4+1. 2 potions of extra healing. Spells [3/3/3] command (w/o st), sanctuary (7 rounds, small silver mirror,), clw, Hold person (1d4 persons, 10 rounds, piece of iron, st nefates), heat metal, silence 15` (10 rounds), feign death, animate dead, call lightning. XP 2000.

Форпост (Роланд Ардо)

Форпост остается главной крепостью королевства (скорее даже городом-крепостью). Он прикрывает самое уязвимое направление на Санта Инесс, там базируются все основные силы региона. Сейчас в Форпосте живет около полутора тысяч человек, в основном это солдаты армии Королевства, некоторые с семьями. Мощная, очень хорошо защищенная крепость, оплот военной мощи Варнийского Королевства. Тут расквартирована значительная часть лучших войск Бьерна Ардо.

Именно сюда три года назад был сослан Роланд Ардо, незадачливый организатор вылазки в храм Груумша. Роланд так и остался в Форпосте, не вовсе не потому, что одумался и умерил свои амбиции, как надеялся его отец, Вольф Ардо, а потому, что

увидел возможность эти амбиции реализовать. За прошедшие годы Роланд набрался опыта, повзрослел, и, главное, стал очень популярен в Форпосте. Формально он занимает должность командира 3-его пехотного полка, и является вторым по званию офицером в крепости.

Роланд Ардо
Молодой офицер с исчезающее малыми перспективами на трон, но с большими амбициями. Весьма харизматичен, очень общителен, его знают все. Высокий, длинные темные волосы, очень светлая кожа, узкий прямой нос, вытянутое лицо. Он хочет славы и признания, лелеет мечту стать королем. Уязвим для лести. Действительно смел, довольно умен, но гордость вполне может его заставить совершить что-нибудь глупое, хотя, надо отметить, прошедшие годы здорово его пообломали, и зачастую соображения эффективности вытесняют все мысли о чести.

Наших героев он хорошо помнит, и, в целом, хорошо к ним расположен. Впрочем, если они будут мешать его планам, то никакой жалости он испытывать не станет. Если получится использовать – еще лучше. Ну а во время застолья – они его лучшие друзья. Королем должен быть он, Роланд, и никто больше!

Roland Ardo, human LN (with evil tendencies) fighter 7. HP 49. AC -2 (plate mail of fear +2m (can cast fear, once per round, 8 charges, all creatures in 10 yard radius circle must save vs. spell or flee in panic for 1d4+1 rounds) + dex). Str 11 Dex 17 Con 9 Int 14 Wis 9 Cha 17.
Long Bow +1m. Thac0 10. 3x1d8+2. 20 arrows +2.
Long Sword +2q + Short Sword +2q. Thac0 10/13. 2x1d8+4/1d6+2.
2 potions of healing (2d4+2). 2 potions of extra healing (4d6+4). Elixir of health. Potion of gaseous form. Ring of Mind Shielding. XP 7500.

Командир Форпоста, сир Жак Бальмон, находится под полным контролем Роланда. Charm Person, который каждую неделю обновляют, делает свое дело. Волшебник, который накладывает чары, абсолютно верен Роланду; причина проста – он любит Роланда, любит страстно (вот такой вот он извращенец), в чем, впрочем, никогда не признается. Зовут этого волшебника Абунто Эго (mage, CN, 5 lvl). Около тридцати лет, длинные светлые волосы завязаны в хвост, добродушное простецкое лицо, низкий, всегда очень аккуратно одет.

В Форпосте же обретается небезызвестный сир Брайан Рекс. Он в отличных отношениях с Роландом, и в курсе его планов. Очень рассчитывает на благодарность Роланда, когда тот станет королем, и верен ему, в разумных пределах, конечно. За прошедшие годы он не слишком изменился, сейчас он воин 4-ого уровня. Брайан хорошо помнит Джорджа и люто того ненавидит. Остальные ему безразличны, хотя, скорее со знаком «минус». NE.

Все готово к захвату власти в Форпосте, с Роландом почти все командиры. Многие недовольны Бьерном, тем, как он обращается с армией, как он ведет последнюю войну. Многие уверены, что он сдаст Королевство Империи, а этого честный военный допустить не может. Роланд честен, и он будет лучшим королем. Что-то вроде думают почти все в Форпосте.

Когда Роланд почувствует, что время удачно, он провернет свою давно и тщательно спланированную операцию. Риошерский бунт вполне может послужить катализатором. Роланд не хочет биться со змеями, ему нужны все ресурсы, но он использует осаду Риошера на полную – как предлог (поможем нашим братьям против нечестивых змей), но как раз тогда, когда узнает о том, что змеи отступают/разбиты (это будет крайне оперативно). Так что предлог сработает, а вот воевать не придется. Более того, будут распущены слухи, что какие-то специальные отряды из Форпоста и разбили змей, не могли же это сделать простые жители Риошера? Аналогично он попытается присвоить славу освободителя Клемента, если форт будет освобожден. Форт Арнольд, что неподалеку от Форпоста, тоже скоро присягнет Роланду.

Итак, власть в Форпосте бескровно переходит к Роланду, чуть больше сотни несогласных он мирно выпускает за переделы крепости. Сразу же после этого во всех городах начинают действовать резиденты, листовки, тайные сборища. Суть проста – *«у Роланда сила, он честен, он защитит вас, с ним все будет хорошо! Будьте заодно с ним, и хорошие времена вернуться!»*. Кроме всего прочего, для агитации Роланд скажет, что Риошер заодно с ним, что они признают его, как нового короля. Понятно, что Риошер никто не спрашивал. Задним числом Роланд пошлет таки посла, особенно, когда его план не сработает. Роланд ожидает, что подавляющее большинство военных, да даже и простых людей будет за него, и Бьерн будет вынужден сдаться, обойдется без крови. Но выйдет не так. Ресурсов у Бьерна все еще более, чем достаточно, многие люди Роланда будут уничтожены так и не успев выполнить свои функции. Люди не поверят в Роланда и не пойдут за ним.

Таким образом, в Королевстве появляется еще одна сила, все усложняется. Форпост продолжает выполнять свои функции – патрулировать границу необходимо, ведь это дело чести, а большая часть военных в крепости ищет в Роланде именно ее. Бьерн не предпринимает никаких шагов, что пугает Роланда. Сил, чтобы идти ан столицу у Роланда тоже на хватит, да и не согласятся его люди проливать кровь сограждан. Роланд думает. И если кто-то из партии будет известен, и его честь не будет вызывать сомнений, то Форпост может и присоединиться к делу Риошера. Но не так скоро. И это потребует массы усилий.

Силы, лояльные Роланду Ардо:
500 человек воинов первого уровня, латники, лучники.
200 человек воинов второго уровня, латники, лучники.
100 человек воинов третьего уровня, латники, лучники, конники (40 человек).
30 человек воинов четвертого уровня, латники, лучники, конники (10 человек).
10 человек воинов пятого уровня, латники, лучники, конники (4 человека).
6 человек шестого уровня.
Шестеро из рода Барров (7, 5, 3, 3, 2, 1 уровня).
Боевые маги (7, 5, 3, 3, 2, 2, 1, 1 уровня).
Большие запасы провианта. Отличное обмундирование. Магический экип.

Республика (Мендавар Витрио)

Сейчас в новообразованной Республике живет около пятисот человек, только половина из них бывшие заключенные, остальные пришли со стороны. Эксперимент Мендавара по организации принципиально нового государственного устройства удался, Совет Республики способен принимать правильные решения. Сам Мендавар пользуется непререкаемым авторитетом, и на нем многое держится, скорее всего, без него Республика очень быстро скатилась бы в полную анархию.

Долина с рудником труднодоступна, защищать ее очень просто. Кроме того, похоже, что король не намерен тратить ресурсы на эту проблему, есть и некоторая польза – активные недовольные не отравляют жизнь королевства. В долине выращивают виноград, фрукты и пшеницу, вместе с грибами, которые выращивают под землей и рыбой, которую ловят в океане, этого хватает всем. Мендавар вошел в контакт с контрабандистами и продолжает понемногу отгружать камень, это основной источник дохода, причем обильный. У жителей есть хорошая одежда, оружие и те продукты, которые они не производят сами.

Эксперимент экспериментом, но понятно, что вечно такое сообщество существовать не сможет. Идеальным вариантом было бы выбить амнистию всем, кто собрался в долине, и вернуться к нормальной жизни. При Бьерне Ардо это невозможно. Так что основная цель Мендавара – свергнуть Ардо, а уж кто это будет, Империя или кто-то из внутренних претендентов, дело десятое. Он поддерживает дипломатический контакт практически со всеми силами на острове и всегда в курсе всех основных событий. Жители долины понимают, чем ему обязаны (а многие еще помнят старого Братана, и знают, каким может быть Мендавар Витрио), но Мендавар все равно всегда настороже, он отлично понимает, что Бьерн вполне может подослать убийцу или подкупить кого-то из местных, слишком многое держится на самом Мендаваре.

Основные силы Республики:

Мендавар Витрио, commoner. LN. str 11, dex 8, con 12, int 17, wis 14, cha 18. В его распоряжении изрядный запас денег и кое-какая магия, все это распределяется Советом по необходимости.

Злой, f4, str 17, dex 16, con 15, int 7, wis 13, cha 11. HP 28. AC 5 (studded leather). Thac0 13, 3x1d2+6 (+2 шипованные кастеты). Бывший любимый кулачный боец Братана, сейчас его верный телохранитель.

Личная охрана Мендавара Витрио. 10 человек, все воины 4-ого уровня, прошли вместе с ним все ужасы каменоломен. +1 качественное оружие, +1 качественные кольчуги. Простейшие магические напитки.

Вернон «Вша» Кэрри. В каменоломнях он был никем – старик, слабак. Выбравшись из под воздействия анти-магического камня он показал себя во всем блеске. Mage 10, CN. Он понемногу собирает себе лабораторию, волшебные книги и чары. Его волшебная зверушка, белая сова, выполняет функции посланника. Один из наиболее могущественных магов на острове, очень удачно, да. И до тех пор, пока его мании величия ничто не угрожает, он даже не слишком опасен, пусть и несносен.

Старый Педро. Cleric 6. CN. Старый, грязный, безумный, но священник. Если кто-то болен, то это к нему, к Педро. Он воспитывает шестерых учеников, они все священники первого уровня. Их бог – Брок, заведует океаном и рыбами.

Редгар Жирондо и его друзья. Сам Редгар – опытный вор (r6), его друзья люди того же сорта (r3x4).

Республиканская Гвардия. Отряд, защищающий Республику. Профессиональные военные, прошлое значения не имеет. 50 человек, 2 уровень, хорошие доспехи.

Ополчение. В случае необходимости, еще 200 человек могут взять в руки оружие. Коммонеры, оружие и доспехи те, что достанутся.

Орки и краснокожие

Орки и краснокожие подробно расписаны в сеттинге «Варн».

Вожди кланов не могут решить, что же им делать. Согласно разведданным, противник, Варнийское Королевство, разваливается само по себе, к тому же скоро ожидается большая война Королевства с Империей. Может быть, лучше дождаться, пока ненавистные люди сами друг друга поубивают? Прийти потом, и поубивать тех, кто останется. Великая цель – полностью очистить остров от людей. С другой стороны, Империя велика, и ее силы сложно переоценить. Если они победят Королевство и обоснуются на Варне, что тогда? Что, если они начнут войну на уничтожение всех орков?

Король Бьерн недавно прислал парламентера с мирным предложением. Он, король, отдает оркам все земли, которые они уже заняли, обещает всяческие блага и вечное право на владение этой землей. Он напирает на то, что Империя – это общая опасность, и в случае ее победы оркам придется туго, их уничтожат. Парламентера оплевали и выгнали, но это еще не окончательный ответ. Очень возможен такой вариант: орки помогут разбить Имперцев, после чего предательски нападут на оставшихся в живых Варнийцев. Причем индейцы, скорее всего, откажутся нарушить договор.

Великий шаман тоже не добавляет решимости, постоянно говорит что-то про чуждые силы, готовящиеся выплеснутся в этот мир. Без благословления Груумша начинать битву ни один орк не станет.

В ближайший месяц наступления орков ждать не приходится, хотя при попытке увести гарнизон форта Клемент с ними столкнуться придется. Возможно, что, узнав о прибытии партии на Варн, они отправят специальную группу для ее уничтожения (оскверненный храм никто не забыл).

Задачи, заметки, цели, возможные события после снятия осады

- ✓ Надо четко установить **порядок входа в город**, необходимо соблюдать безопасность! Следует ждать появления шпионов и диверсантов. Глава службы контрразведки поднимает этот вопрос (если служба была создана ранее).

Возможно, ввести пропускной режим? Какой статус дать близлежащим селам? Их статус непонятен, кому они принадлежат?

- ✓ **Дороги блокированы**. Почти сразу же после отступления змей небольшой контингент королевских войск блокирует дороги, ведущие в Риошер, в 5-10 километрах от города. Они досматривают всех проходящих и заворачивают обратно торговцев и тех, кто им не нравится. Никакого рукоприкладства и грабежа, все делается вежливо и аккуратно. Руководит этой группой капитан Педро Корсак, ничем не примечательный офицер, только что вернувшийся на действительную службу после почти десяти лет гражданской жизни. Если у Риошера возникнут претензии, то он вежливо объяснит, что его отряд выполняет сугубо пограничные функции, а так как между Королевством и Свободным Риошером никаких официальных соглашений нет, то через границу пропускать никого не положено.
- ✓ Ведется активная работа с армией и населением Королевства, Риошер выставляют ответственным за все неудачи. Через полгода-год такой работы армия будут готова выступить против Риошера, и жалости ждать не придется. Для города очень важно **организовать свою собственную пропагандистскую кампанию**.
- ✓ Имеет смысл установить **дипломатические отношения с Республикой**. Пусть их ресурсы не так велики, но они, тем не менее, способны оказать значительную помощь. Мендавар, в общем-то, хороший человек, сейчас он наверстывает то, чего не мог сделать долгие годы под землей.
- ✓ **Имперский Наместник доволен** тем, как разворачивается ситуация, королевство разрывают на части внутренние противоречия, задача войска, которое уже на подходе, упрощается. Резидент в Риошере получил значительное вознаграждение (не просто же так город взбунтовался, кто-то должен был поднести спичку).
- ✓ В Риошер направляется **священник Хорда (бога огня, CN) с группой последователей**. В город приходит молодой парень с рыжими волосами, и ищет аудиенции у начальства (а вдруг это начальство – кто-то из партии?). Дело вот в чем. Его учитель бежит от преследования, Свободный Риошер представляется единственным местом, где он может найти безопасное пристанище. С учителем шестеро учеников. Проблема в том, что учитель ведет себя неадекватно, или, вернее, обычным людям сложно понять его поступки. Можно у вас поселиться? Хорд – бог огня, и, похоже, его яростное сияние изрядно засушило мозг Чарреда, его священника. Весь заросший волосами, почти всегда голый (одежда на нем долго не живет), начинающий по поводу и без повода проповедовать, причем его проповеди почти всегда кончаются тем, что, убедившись в слабости своего слова, он поджигает все вокруг, чтобы все воочию убедились в могуществе Хорда, он не из тех, кого называют примерными горожанами. Вместе с тем, его умения могут пригодиться городу, а поселить его можно было бы в Чумном Квартале, там он никому не будет мешать. Сам Чарред – CN священник шестого уровня, полностью иммунный к обычному огню и наполовину – к волшебному, granted power – fireball, once per day. Шестеро его учеников – священники первого уровня. Надо еще будет уладить вопрос с миридийцами, они вовсе не рады видеть в «своем» городе священника другого бога.

- ✓ Жизненно **необходимо завести собственную службу разведки**, ориентироваться в ситуации без достоверной информации никак нельзя. Свои люди в каждом городе, крепости и так далее. Задача первоочередной важности.
- ✓ **Посланец от Роланда**. (Помним! В агитационных целях люди Роланда говорили, что Риошер присягнул королю Роланду. Партия должна быть в ярости!). Через несколько дней после известия о бунте в Форпосте, в Риошер прибывает посол от Роланда Ардо, нового Короля Варнийского Королевства. Посланец не слишком толковый, он передает наилучшие пожелания от Роланда и предлагает Риошеру присягнуть новому королю. Отказа он не ждет, и ведет себя довольно самоуверенно. Ведь что этот Риошер против Форпоста? Его же давят со всех сторон, и помощь ему жизненно необходима. Если ему вдруг откажут, то он уедет, бросив что-то идиотское, вроде «вы еще пожалеете». Городской Совет будет против, Роланд не так плох, но он Ардо, а от них сплошные неприятности.
- ✓ Матрос из отдаленной деревни, он говорит, будто видел **корабль северных варваров** не так далеко от острова. Вообще, ходят слухи, что король заручился помощью варваров, и что скоро эти жуткие создания заполнят весь остров.
- ✓ **Бандиты в окрестностях!** Грабят почему-то только тех, кто торгует с Риошером. В основном, местных крестьян. Действуют жестко и быстро. На самом деле, этот разбой хорошо оплачен, и задача этих людей в том, чтобы как можно больше ущерба нанести экономике и репутации Риошера. Первое достигается путем через посредство их основной деятельности, второе – тоже через их бандитские деяния, но опосредованно – они называют себя «Риошерские волки», и утверждают, что Свободный Риошер, мол, одобряет их деятельность. В общем, надо бы это пресечь. Главаря бандитов зовут Вилли Бергамен, кличка «Мокрый», он воин/вор 4/3. С ним пятеро человек второго уровня и трое первого. Если его прижать, то он расскажет, что его наняли, когда он пропивал последние деньги в Рыбацком, дали 150 золотых. Сказали набрать людей и грабить в этих краях, мол, никто их преследовать не станет – беспредельное раздолье.
- ✓ **Демонические слухи.** Ходят неясные слухи о чем-то ужасном, что случилось в деревне Митал, километрах в двадцати от столицы. Говорят, будто много погибших, был пожар, вводили регулярные войска. А вот что именно случилось, об этом все говорят по-разному. Одни говорят, что это бандиты, другие, что преступники из каменоломен, третьи, будто это вообще был красный дракон. Если провести расследование, то ситуация проясняется. В деревне появилось (откуда, непонятно) нечто ужасающее, неописуемое в своей зловещей невероятности, оно принялось убивать жителей и разрушать дома. Люди разбежались, кто куда успел. Спустя несколько часов прибыла большая группа военных из столицы, они перекрыли все подходы, и что было дальше, никто в точности не знает. Очевидно одно, с монстром как-то разобрались. По непроверенным данным, на место пришествия выезжали почти все военные волшебники из столицы. Сейчас в деревню возвращаются жители, погибло около тридцати человек. Деревня частично сожжена, много домов разрушено, видны следы серьезной битвы. Если провести еще более тщательное расследование, например, добыть информацию у одного из участников событий, то станет ясно, что в Митале появилось некое демоническое существо, более всего похожее на голубую лягушку (blue slaad, see аутпланарный монстрячник) метра три высотой. Она с невероятной силой и скоростью рвала солдат на клочки, зубами и

лапами, и потери были велики. В результате, с помощью магии (которая срабатывала далеко не всегда), монстра убили.

- ✓ **Демоны воочию.** Плохие новости – в окрестностях Риошера объявился ужасный монстр, он почти полностью уничтожил один хутор, и, похоже, собирается приступить к следующему. Эти поселения лояльны Риошеру, так что их защита – дело чести и престижа, если окажется, что в результате их спасут люди Ардо, то преданность селян Риошеру может изрядно поубавится. Если верить слухам, то это нечто огромное, совершенно невероятное, даже в самых страшных сказках о таком не говорится! Метров пять высотой, десяток ног, полсотни рук, и в каждой, в каждой то топор, то меч, то копье! А глаза, как у слепня, смотрят во все стороны, и сам он гудит, как слепень, и от того в голове мысли путаются, и люди сами ему в рот идут! Вот с этим ужасом, похоже, предстоит разобраться. Что же случилось на самом деле? Геенна. Старый, побывавший в сотне разборок, и, как это ни странно, ни разу не развоплощенный, дегалот (see opmc) по имени Чвак неторопливо идет по засыпанной костями равнине и пытается понять, почему мир так несправедлив. Почему его, Чвака, доля – питаться ларвой, да и то, если повезет отнять у неосторожной night hag? Почему он – нижайший из всех юголотов, почему он всегда голодает, почему ему чаще приходится убивать кого-то по указке сверху, чем есть? И тут он видит дыру в земле, за ней, переливаясь радужной рябью, виднеются странные зеленые штуки, и явно мясные, беззащитные создания. Пара секунд, и Чвак прыгает в дыру, и, да, создания были мясные и сочные. И совершенно беззащитные. Хуторок Амдал, шесть домов. Больше его нет. Чвак счастлив, впервые за все три года своей жизни. Много еды, никчемные враги, и никто не отдает приказов. Никуда уходить он не собирается, вот переварит то, что съел, и отправится к следующей стае мяса. Итак, **Чвак the Dergholoth.** Старый, изрезанный сотней шрамов, чуть больше трех метров ростом, шарообразное тело, три ноги, пять рук, по четыре пальца на каждой, острые, желтые когти. Мушиная голова, мушиные, многогранные глаза, которые смотрят во все стороны одновременно, слизь, грязь, вонь, в общем, не самый приятный тип.
Large, 8` tall. NE. Int 5. Str 20. Morale – elite (14). MV 12. MR 40%. AC -3 (-9). HD 8+16, HP 80. Thac0 11. Sword, sword, battle axe, katana, spear. 1d8+8/1d8+8/2d4+8/1d12+8/1d6+9. +1 magical (or silver) weapon to hit. Раз в день Чвак может злобно гудеть, что имеет эффект чары feeblemind, подвержены все, кто слышат, у кого меньше семи хит дайсов, бросок от чары, эффект длится 1d6 раундов. При желании Чвак может несколько рук пустить на парирование, что улучшает его AC на 2 за каждую руку. То есть, если он будет парировать тремя руками, то его AC улучшится до -9. Иммунитет: кислота – полный, огонь – полный, газ – ½, яд – полный. Уязвимости: холод – двойные повреждения, серебро – полные повреждения. Сверхъестественные способности, по желанию: • Alter self, • Animate dead, • Cause disease, reverse of cure disease, • Charm person, • Improved phantasmal force, • Produce flame, • Teleport without error, • darkness, 15'radius, • fear, • sleep, 2 times per day. XP 32.000.
Чвак будет драться с удовольствием, и до последнего, страха смерти в нем не предусмотрено, да и зачем, он же все равно через несколько дней после смерти воплотиться в нового дегалота. О том, что на первичном материальном это не работает, он не в курсе. Если вдруг придется как-то совсем плохо, он попробует переместиться в безопасное место.

- ✓ **Демоны revised.** Если по какой-то причине партия отсутствует в городе, то демона попытаются уничтожить войска Риошера, и, потеряв семь человек убитыми, отступят. После этого Совет категорически запретит вступать в контакт с Чваком и наложит вето на все попытки повторить поход (хотя правильно организованный, и с адекватной магической поддержкой, он имел бы шансы на успех). Спустя неделю попытку уничтожить демона предпримет отряд из Форпоста, и, потеряв около двадцати человек, отступит (в полной панике). Больше Чвака трогать не будут – до тех пор, пока не вернется партия, а уж что она решит делать, это мы посмотрим.
- ✓ **Освальд становится очень популярен** в городе, истосковавшиеся по духовной поддержке люди с удовольствием приходят на службы, и верят, ведь чудеса-то Освальд с братией творит ежедневно! Местный ювелир не успевает сделать столько нательных крестиков, сколько требуется. И вот, на очередном собрании городского совета поднимают этот вопрос. Что делать с так прочно обосновавшимися в городе миридийскими священниками? Они доказали своим поведением во время осады, что им можно верить. Но ведь это враг, столько лет именно с ними ассоциировалось все самое плохое! Впрочем, эти священники в белом, а те, плохие, были в черном, может быть, это не одно и тоже? Итак, предлагается принять их религию в качестве официальной, построить храм в городе и ввести запрет на все другие вероисповедания. Это очень непростой вопрос, надо хорошенько подумать. Если партия не имеет своего мнения, то решают принять религию в качестве официальной и построить храм в городе, а с запретом остальных религий пока обождать.
- ✓ **Угрозы.** Послание наиболее активному партийцу из тех, у кого в Риошере есть родственники. Угрожают убить его родных, если он сделает что-то (по ситуации).
- ✓ **Похищение.** Похищают кого-то из родных партийцев, угрожают убить, если те не сделают что-то (по ситуации).
- ✓ **Фанатик.** В город приходит человек, фанатично ненавидящий Свободный Риошер, он действует по своей воле, так что никто не знает о том, что он задумал и даже главный аналитик СС никак не сможет просчитать это событие. Робин Вершбоу, преуспевающий торговец из столицы, до недавних пор счастливый и всем довольный человек… Его жена сочувствовала делу Риошера и принимала участие в некоторых мероприятиях в его поддержку, жертвовала деньги. Как случается с большинством подобных групп, один из членов группы заложил всех остальных. В последовавшей за попыткой ареста потасовке жена Робина погибла, в общем-то, по дурацкой случайности, попав под копыта лошади. Почти одновременно с этим погиб сын Робина, он командовал отрядом солдат, сопровождавших один их караванов к Риошеру и погиб при атаке партизан. Робину больше нечего терять, он добыл potion of fire breath и отправился в Риошер. Убедил охрану, что мечтает поселиться в Ришере, и, в конце концов, его пропустили. Несколько дней он выискивал удобную возможность, и, наконец, совершил свою месть. Вечером, когда в ратуше собирался городской совет, он, уже выпив свой волшебный напиток, стоял среди людей, глазеющих на проходящих мимо ноблей. Его обыскала стража, но никакого оружия на нем не было, и его оставили в покое. И вот, когда мимо проходила особенно большая группа хорошо одетых людей, он выдохнул… Сразу же после этого он попытался убежать, но был пойман. Результат: шесть горожан (зеваки, наблюдавшие за сбором совета), два солдата и баронесса фон Панцеркрафт погибли, барон

Мэвик фон Панцеркрафт и ? Алькорта сильно обгорели, у последнего очень пострадала левая рука, похоже, что она уже никогда не будет нормально сгибаться. Робина почти наверняка повесят.

Бремя популярности

Итак, к этому моменту партия должна бы достичь 9-ого уровня, а это уже много, и это значит известность и уважение. О партии рассказывают истории, называют их не иначе, как героями-освободителями Риошера и победителями людей-змей. О них поют песни и рассказывают анекдоты. Партию воспринимают в целом, как группу героев, но и каждого отдельного члена группы воспринимают, как отдельную героическую личность. Военные подумывают, что неплохо бы повоевать под началом партийного воина, молодые волшебники спят и видят себя в учениках партийного мага. К чему это я? К тому, что у наших героев появляются последователи – к ним приходят фолловеры.

В целом следует руководствоваться правилами из руководства игрока, считаем, что все пререквизиты для получения фолловеров выполнены. Можно накидать по таблицам, но лучше использовать отряды и персоналий, которые уже знакомы партии. Это может быть отряд лейтенанта Брегеля, или спасенные защитники форта Клемент с капитаном Джайлзом во главе, или кто-то из молодых городских магов – все, что кажется подходящим. Конечно, следует учитывать поведение персонажей, и придумать фолловеров соответственно. Помним, что солдатам все равно надо платить, и что их преданность хоть и велика, но имеет вполне очевидные разумные пределы. Последователи, которые пошли за человеком из идейных соображений, не будут рады, если их кумир начнет творить что-то непотребное.

Загадочные союзники

<u>Фаза №1</u>

Через несколько дней после того, как осада снята, когда город более-менее успокоится. *«Эй, мистер, если вы один и осторожно загляните в старый амбар на Южной, то можете узнать кое-что интересное»*, - мальчонка уже убегает, и поймать его в толпе будет сложно. Пойманный мальчишка может рассказать, что это его попросил «мистер в черном плаще с капюшоном», и что ничего больше он не знает. Амбар на улице Южной действительно есть, судя по виду, он давно заброшен и не используется. Внутри пусто, зато есть лестница вниз. Подпол, небольшая комнатка под землей, прямо на полу лежит большой кусок камня специфического цвета и фактуры (да, это анти-магический камень), на нем лежит лист бумаги. *«Завтра, (такого-то числа) ночью будет совершено покушение на мэра Риошера, рекомендую предотвратить это событие. В случае смерти мэра перспективы Свободного Риошера ухудшаются. Уничтожьте записку, не выходя из этой комнаты. Не выполнив это требование, вы подвергнете опасности ваших доброжелателей. Всегда помните – за вами следят»*. Ниже подпись – *«Наблюдатель»*. На партию вышел **главный аналитик секретной службы**. Дело в том, что определенная группа в секретной службе, в основном те, кто занимается разработкой партии, прониклась симпатией к подопечным. Более того, аналитик просчитал ситуацию, и у него получилось, что у партии есть реальные перспективы на успех. Он склонен саботировать операции королевской службы безопасности и неподконтрольной ему части секретной службы с тем, чтобы Бьерн перестал быть королем (как губительная для страны

личность). В дальнейшем он будет поставлять важную информацию. Он внимательно следит за партией, и его действия будут зависеть от того, как она себя проявит.

Действительно, ночью состоится покушение на мэра, и если не будут приняты специальные меры безопасности, то мэр будет убит (оба охранника зарублены, мэр заколот, его голова отрублена и унесена, четверо убийц зарезались своими мечами прямо на месте убийства). Это приведет к развалу экономики города, восстановиться от такого удара будет сложно и доступ к казне города для партии будет закрыт. Будем надеяться, что они не проигнорируют это предупреждение.

Операция по устранению мэра санкционирована Бьерном Ардо, исполнение поручено королевской службе безопасности, и передано высококлассному оперативнику с кодовым именем «Лепра». Неделя подготовки подошла к концу, задача должна быть выполнена этой ночью.

«Лепра», LE human rogue/mage/cleric 6/6/5. Настоящего имени этой женщины, ровно, как и места обитания в свободное от заданий время никто не знает. На каждое задание она принимает новый облик, как с помощью грима, так и с помощью магии. Str 12, Dex 17, Con 10, Int 16, Wis 15, Cha 12. HP 26. AC 3 (bracers of defense AC 7, dexterity, ring of protection +1). Short sword of speed +2, thac0 13 (finesse), 2.5x1d6+2. Pick Pockets 20%, Open Locks 30%, Find/Remove Traps 35%, Move Silently 80%, Hide in Shadows 80%, Detect Noise 75%, Climb Walls 70%, Read Languages 0%. Backstab damage x 3. Заклинания: [4/3/3] charm person, audible glamer, change self, wall of fog, alter self, blindness, tasha's uncontrollable hideous laughter, fly, feign death, suggestion. Чудеса: [5/4/1] command, detect magic, light, sanctuary, cure light wounds, hold person, hold person, silence 15`, water breathing. potion of extra healing, 2 potions of healing, potion of speed, potion of invisibility. XP 8000.

Для выполнения этого задания она подготовила четырех бойцов. Используя специальную, ей самой разработанную методику, она очаровала четырех бандитов где-то неподалеку от города. Они абсолютно преданы ей, и выполняют все отданные приказы, даже если это будет приказ «убей себя». Побочным эффектом такой мощной промывки мозгов стало то, что они потеряли способность действовать по собственной инициативе и их интеллект упал до животного. Вернуть их в нормальное состояние сложно, это может сделать только одновременно прочитанный cure disease и dispel magic против 6 уровня или wish. Если dispel не пройдет, то рассудок вернется только на насколько часов, после чего бандит скатиться обратно в пучину безумия. Неспособный выполнить задачу, он будет бесноваться, отказываясь есть и пить, до тех пор, пока не умрет. Они ничего не помнят о Лепре, только мягкие женские руки и бархатистый голос.

«Зомбированные» оперативники Лепры. Четыре штуки. AC 9 (leather shirt), HP 20, Thac0 17, 1x1d6+5 (short sword). Будут драться до -10, после чего мгновенно умрут. На время битвы их сила увеличивается до 18/77, эффект схожий с берсеркером. У них повышена сопротивляемость ментальным воздействиям (два броска вместо одного). XP 175.

Ночью, скрытно, с помощью чары полета вся группа переправляется в город, где обосновывается в укромном местечке чумного квартала. Дальнейший пан действий таков: Лепра разведает обстановку, собирает всю необходимую информацию. Далее вся группа двигается к дому мэра, с виду это обычные горожане, у них нет ни оружия, ни доспехов. Далее четверка бандитов аккуратно забирается в дом и пытается устранить охрану, Лепра забирается на второй этаж и убивает мэра, отделяет его голову и забирает с собой (чтобы нельзя было оживить и увидеть последние минуты его жизни). Бандиты убивают стражу и сдерживают атаку, ежели таковая последует. В процессе они погибают.

Если она заметит какие-то приготовления, которые будут предприняты для того, чтобы спасти мэра, если ей станет понятно, что она раскрыта, то операция отменяется, она посылает людей, заготовленных для операции, с тем, чтобы они инсценировали покушение и погибли в процессе, а сама возвращается с докладом к начальству. Лучше бы этого не случилось, рано или поздно поиски места утечки информации могут привести их к главному аналитику, а лишиться такого союзника было бы крайне неприятно.

Кстати. В нашем случае эта же женщина выполнила задачу по изъятию у партии хрустального шара, который партия слишком активно (и опасно) использовала. В процессе был убит дворецкий дома Фалье, так что наши герои очень хотят найти её и отомстить.

<u>Фаза №2</u>

Итак, через несколько дней после покушения на мэра (раньше, если партия торопится покинуть город и отправиться на поиски ключей, это событие должно произойти до того, как партия отправится за ключом Максимуса) приходит очередное послание. Метод доставки выберут максимально простой, скорее всего, просто пропихнут письмо через щель под дверью.

«Ознакомьтесь с седьмой историей из третьей главы "Жития Тенерифе". Н.»

Выясняется, что единственный известный экземпляр этой книги хранится в городской библиотеке (физически занимающей несколько этажей архивной башни), полное ее название «*Жизнеописание Тенерифе, воителя преизрядного, внуком Генгрием его составленное*». Если осведомится недавней историей этой книги, то выяснится, что она была меньше месяца назад взята на прочтение сиром Лурье Амантисом, а вернулась в библиотеку лишь вчера, вместе с другими книгами, чьи обладатели погибли во время осады (если в вашем случае Лурье выжил, замените его любым другим знатным погибшим). До Лурье книгу не брали более полувека. При желании можно найти солдата, который принес книги, но он ничего не знает, читать не умеет и вовнутрь заглядывать ему резона не было.

Связной рассчитывает, что партия уже хорошо усвоила технику безопасности и не станет читать книгу там, где за ней могут волшебным или иным способом подглядывать. Другого экземпляра этой книги на Варне нет, так что информация достаточно защищена. Седьмая история звучит так:

«И наступили времена спокойные, до которых Тенерифе был непривычен. Прошла осень и наступила зима, после того наступило лето. Летом же Тенерифе нашел себе женщину и

оженился по ее обряду. Сказывали, будто забыл он о Гульярмо и более не боялся. Прошла медовая седмица и еще три дня, собрался Тенерифе и уехал. А когда приехал, был с ним малец с волосами, как золото. То был молодой королевич Андрагон, коего Тенерифе ране спрятал и спас. И тогда налетели воины Гульярмо, и было их – что саранчи. Храбро бился Тенерифе, и многих убил тогда. Утро бился, день бился и ночь, а ко второму утру устал. Разжались пальцы, выпал у него из рук верный Добрец. Лишь чудом спасся витязь, ускакавши на верном Кауре. А жену его убили. И королевича убили тоже. Обосновался Тенерифе в новом месте и делал вид, что скорбит да кручинится сверх меры. А сам душою был рад и покоен. Ведь знал он все это время, что Гульярмо за ним следит, и что мечтается тому убить королевича. Оттого и оженился он не по любви, и мальца привез только лишь похожего. Возрадовался Гульярмо, что королевича погубил. Забыл с радости о витязе. Почто мстить побежденному горемыке? Пускай сам себе мстит.

Так через хитрость Тенерифе посрамил многомощного врага. Так спас последнего из Андрагонов. Так исполнил свой обет, и сам через то спасся. Гульярмо же недолго после того жить оставалось, но о том скажу далее.

Оттого всегда остерегайся врага, который может, но не мстит, больше того, что мстит открыто»

Этот текст должен быть истолкован в том смысле, что за партией следят, но пока не трогают потому, что хотят, чтобы она сперва добыла ключи. А вот как добудет – тут уже на нее спустят всех собак. И что надо быть к этому готовыми, а еще лучше – устроить какую-нибудь хитрость.

Такой странный метод подачи информации выбрал резидент в Риошере, которому было поручено передать сообщение. Это а) молодая девушка, б) повышенной романтичности и с) чрезмерной начитанности. Больше ее привлекать не станут, а все последующие сообщения будут передаваться открытым текстом.

<u>Фаза №3</u>

Контакт устанавливается через того члена партии, от которого можно ждать адекватной реакции, уж это-то аналитик просчитать способен. Скорее всего, это будет либо лидер партии, либо самый умный PC с мировоззрением максимально приближенным к нейтральному. Желательная реакция – это взвешенное и спокойное использование полученной информации, без попыток докопаться до того, от кого она исходит, и без рассказов кому ни попадя о таинственном союзнике.

Посыльный приносит небольшой, но увесистый пакет, это что-то прямоугольное, завернутое в грубую бумагу и перевязанное бечевкой – «*Попросили доставить. Нет, сир, лица я не запомнил, даже странно*». Detect magic на предмет не срабатывает. Внутри обнаруживается пластина из анти-магического камня, она гладко отполирована и на ее поверхность нанесен текст. Уж это-то послание для магического слежения неуязвимо.

«Подпольное движение города Тироль рассекречено. Запланированный на эту ночь сбор лиц сочувствующих делу города Риошер не должен состояться. В том случае, если не будут предприняты адекватные действия по предотвращению захвата участников мероприятия, город Тироль для Риошера будет потерян. С вероятностью, превышающей девять десятых,

организаторы движения будут захвачены или уничтожены. Согласно поступившим сведениям, отдан приказ об уничтожении основной движущей силы сопротивления, Сэма Хоббинса. С его уничтожением Тирольская инициатива будет расстроена, и большая часть связей с внешней резидентурой будет разорвана. В длительной перспективе последствия для Свободного Риошера представляются катастрофическими.
Наблюдатель»

До указанного срока остается чуть больше восьми часов. Действительно, планируется серьезная операция в Тироле, будет задействован отряд «Бета» КСБ и две роты регулярных войск. Лучший вариант, это отменить мероприятие и перевести подполье в режим максимальной секретности и осторожности. Можно попытаться уничтожить королевские силы и на волне возмущения горожан захватить власть в городе, но это представляется преждевременным. В любом случае, удержать город будет сложно, да и далеко не все поддержат отделение от Королевства.

Очевидно, что это событие случиться только в том случае, если это самое сопротивление существует. Текст записки модифицировать по ситуации.

Часть четвертая: вылазка в неведомое

Ключ Такклы Азура найден, следы ключей Валентина и Артура потеряны. Остается еще ключ Кайла, и им-то мы сейчас и займемся. Надеюсь, что партия помнит эту часть истории, как ключ был отдан некоему торговцу за лекарство для маленького Джорджа.

Максимус, торговец

Максимус все так же живет неподалеку от дварфийской торговой башни, все так же знает обо всем, что происходит в королевстве, все так же торгует и хитрит. За последний год было куплено больше дварфийского оружия, чем за последние десять лет, спрос такой, что сразу можно сказать – скоро война. Около башни почти всегда стоят лагерем несколько потенциальных покупателей. Максимус не слишком-то удивится, увидев партию - «*Хо-хо, кого я вижу! Давно погибшие, и вместе с тем все еще находящиеся в розыске молодые аристократы! Добро пожаловать, старый Максимус с удовольствием накормит вас, и даже возьмет не очень дорого*». Посмеиваясь, он проводит партию к себе в дом, где неизменный слуга накрывает на стол. За обедом, как всегда, он только балагурит, и о деле говорить не желает, а вот за чаем, он неожиданно становится серьезнее – «*Всего-то три года прошло, как я вас не видел, а как повзрослели. Были зелень-зеленью, а стали серьезные люди. Серьезные люди, поди, по серьезным делам пришли? Ну, выкладывайте*».

Максимус внимательно выслушает то, что ему расскажут, после чего четко выставляет свои требования – «*Что ж, все с вами понятно, хотите вернуть этот волшебный предмет, которым со мной расплатились за пыльцу олимпийского белого лотоса. Сначала немножко информации за просто так – эту штуку я давно уже перепродал. Ну а дальше мне говорить мешает вопиющая пустота в моем кошельке. Думаю, что тысяча золотых эту пустоту наполнит*». Максимус с удовольствием возьмет и волшебными предметами. Можно поторговаться, меньшее, на что он согласится – это 500gp и рассказ о том, что же на самом деле была эта янтарная пирамидка.

Если партия попытается вырвать информацию из Максимуса силой, то тот сперва попытается воззвать к их здравому смыслу, мол без него им никогда не найти искомое, потом попытается отбиться и сбежать (описание Максимуса в сеттинге), если же его совсем зажмут, то использует свой amulet of the planes. Вернувшись обратно, жестоко отомстит, для этого у него ресурсов хватит.

«*Ну, вот и славно, сделка есть сделка, слушайте. Начну с плохого. Тот, кому я продал эту фишку, живет невероятно далеко отсюда. Так далеко, что вы представить себе этого не можете. Теперь к хорошему. Есть относительно короткий путь. И я готов вам его показать. Вообще, это знание дорого стоит, но у меня свои интересы, надеюсь, что вы не забудете всего доброго, что вам сделал старый Максимус. Хе-хе. В общем, дело тут пахнет крутой магией, разобраться в этом – проще голову сломать. Обойдусь без зауми, я ж не волшебник. Хе-хе. В общем, вроде как есть другие миры, и между этими мирами есть всякие лазейки, тот, кто умеет, может найти. Я с друзьями, пока молодой был, всякого навидался, наш волшебник, мир его праху, большой был любитель до всей это междумировой хрени. В общем, шлялись мы по всяким местам. А мне что, торговля хорошая. Ну, так о чем это я. А, да. Купил у меня эту вашу пирамидку один кадр. Живет он далеко, на берегу речки океанус. Хех-хех. На полях блаженных, понимаешь, хех-хех. Не я это название выдумал. Хех-*

хех. К счастью, туда добираться не придется, у него есть представительство в другом, хех-хех, месте. Городок есть такой. Забавный. Хех-хех» - тут Максимус перестает посмеиваться, и продолжает уже совершенно серьезно.

«Город зовут Сигил, и, вроде как, это центр всего мироздания. Огромное, невероятное место. Видели столицу Империи? Ну, так она по сравнению с Сигилом вообще ничто, деревня. Большой город. И опасный, очень опасный. Там все не так, надо быть очень, очень осторожным. Я там не один год прожил, а все равно не освоился – так лохом за глаза и звали. В общем, если бы вы завели этот разговор в наше предыдущую встречу, фиг бы я вам что рассказал, зеленые вы были, не по силам было бы дело. А сейчас ладно, может и выгорит у вас. Ну что, рискнете? Иначе не видать вам вашей пирамидки. Но предупреждаю сразу, дело опасное».

«Ну, тогда слушайте внимательно, не забудьте, что рассказываю, иначе никогда обратно вернуться не сможете. Это вам не игрушки, это серьезно. Значит, через первый портал я вас пропущу. Дальше сами пойдете. Выйдете в болото. Там безопасно, в общем-то. Где-то неподалеку найдете стихийный вортекс, так его наш маг называл, по крайней мере. Вортекс водяной и стабильный, он мигрирует, конечно, но за последние двадцать лет ни разу дальше, чем на день пути, от места, где вас выбросит, не отдалялся. Вы его ни с чем не спутаете, не сомневайтесь. Выберетесь наружу, ищите неподалеку развалины города. В городе ищите центральную площадь, там, в самом центре, вход астральной червоточины, так его наш маг называл, по крайней мере. Его не видно, но он нам есть, надо просто ступить вовнутрь. Предупреждаю сразу, он односторонний, обратно через него вы вернуться не сможете. Вас выбросит неподалеку от города Плэйг-Морт. Место отвратительное, задерживаться там не советую, опасно для жизни. В сам город ни при каких обстоятельствах не входите. На горизонте увидите этакую … гору, в общем, не спутаете. Вам в эту сторону, как раз от Плэйг-Морта. Полчаса хода, и вы упретесь в развалины замка. В единственной целой башне есть проход вниз, вам туда. Как в подземелье сориентироваться, я вам нарисую. Доберетесь до нужной двери, и, считай, дело в шляпе. Дверь эта – портал в Сигил. Да, с ней не так все просто, потребуется ключ, впрочем, довольно простой – кристалл соли» - на этом Максимус делает перерыв, съедает кусок яблочного пирога и выпивает бокал вина.

«Уфф. Значит, так вы доберетесь до Сигила. Портал выведет вас в небольшой домик в торговом квартале города. Этот домик принадлежит мне, так что чувствуйте себя, как дома. Хе-хе. Задерживаться в Сигиле не советую, рискуете остаться без ничего. Да что там, просто потеряться в этом городе ничего не стоит. А если потеряете ключ от портала, который вас выведет обратно, то все, вы там застряли навсегда, домой не вернетесь уже. Значит, переводите дух, идете в торговый дом «Три Листа», я нарисую план, там недалеко. Это то, что вам нужно. Ни на что не отвлекайтесь, все равно по нашему в Сигиле никто не понимает. У торговцев переводчик найдется. Магического толка. Ну а дальше уже ваша забота»

«Теперь расскажу, как добраться обратно. Тут все проще», – Максимус достает из кармана глиняную статуэтку и выдает наиболее активному из партии, – *«Вот этот ключ (не потеряйте!), откроет портал, через который вам следует пройти. Я нарисую план, портал в паре часов ходьбы по городу. Портал односторонний. Он выведет вас в бесконечные равнины того, что наш волшебник называл «раздольное приволье». Там, на равнине, стоит огромная статуя волка, метров тридцать высотой, до нее дня три пути. Проблема в том, чтобы сориентироваться, дело в том, что солнце там всегда в зените. Я нарисую примерную схему тех мест, должно помочь. В общем, у волка между лап*

начинается еще одна астральная червоточина, она выкинет вас неподалеку отсюда, вон в том леске. И не забудьте отдать мне ключ от портала!».

Максимус явно устал от своих излияний, так что он довольно неохотно отвечает на вопросы, и при первой возможности отправляется спать. Впрочем, на следующее утро он тоже не изъявляет особенного желания добавить что-то к уже сказанному, в основном отвечая чем-то вроде «сами увидите». Сам Максимус в Сигил не собирается, в последнее посещение у него возникли определенные «проблемы» с законом.

В целом по путешествию: сама задача пустяковая, совсем простая на таком-то уровне, но вот мир, через который придется пройти, очень жестокий и малопонятный. Случайные встречи могут стать куда больше проблемой, чем сюжетные передряги. Партия с легкостью может нарваться на большие неприятности в Сигиле и его окрестностях, если не будет очень осторожна.

Портал Варн-Миша

Максимус ведет партию в подвал своего дома – «*думали, я просто так здесь свой дом поставил, а?*». Открывает замаскированный люк, спускается по лестнице на десять метров вниз и выходит в коридор. Коридор древний, это сомнений не вызывает. Отпирает тяжелую дверь, поднимает решетку, и, наконец, выходит в небольшую комнатку, в центре которой стоит арка. Подходит к арке, что-то бормочет, взмахивает рукой, в которой зажато что-то небольшое, после чего проем арки начинает мерцать, и затягивается радужной пленкой. «*Вперед*», - командует Максимус.

Стихийный вортекс Миша-Торил

Перемещение было мгновенным, только что ты сделал шаг через арку в подвале хитрого торговца, и все мгновенно изменилось. Вы стоите на круглой каменной площадке, метра три диаметром, вздох, и ваши легкие заполняет странные, чужой воздух, он влажный, пахнет грибами, гнилью и чем-то хорошо знакомым, кажется популярным алхимическим ингредиентом (аммиак, безопасная концентрация), в носу начинает першить и жутко хочется чихать. Огромное, фиолетовое солнце заливает все неестественным светом, тени необычно резкие. Вокруг, насколько хватает взора, расстилаются аккуратные, ровные холмы однородного, зеленого с фиолетовым отливом цвета. Кажется, что горизонт намного ближе, чем в родном мире, сделав шаг, вы осознаете, что двигаться удивительно легко, вы весите примерно вдвое меньше, чем дома. Жарко. Чужой, совсем чужой мир.

На самом деле, это еще один из миров первичного материального, удаленный от родного мира партии на невообразимо большое расстояние. Те, кому этот мир важен, называют его «Миша».

Подойдя к краю площадки, вы понимаете, что все эти «холмы» состоят из густых зарослей мха, в котором утопаешь по колено. Примятый мох быстро распрямляется, и уже через час не скажешь, что здесь кто-то прошел. Если копать вниз, то несколько метров идут слои мха в разных стадиях гниения, постепенно становится все мокрее

и мокрее, в конце концов, открывается вода. На деле весь этот мир состоит из воды. Искомого стихийного вортекса не видно.

Вскоре встречается и местная живность – прыгучие создания, очень похожие на песчаных блох, только с кулак размером. Никакого ущерба, но противно – прыгают, путаются в волосах, оставляют мокрые, склизкие следы на коже. Вортекс найдется на расстоянии в десять километров, его сложно пропустить, если, конечно, исследовать окрестности планомерно. Это небольшое озерцо, около десяти метров диаметром, в котором вращается вода. По краям медленно, в центре же она с устрашающей скоростью проваливается в воронку водоворота. Это действительно вортекс, хотя заставить себя туда прыгнуть будет совсем не просто. Или, вернее, не совсем обычный вортекс, все же он ведет не на inner planes.

Астральная червоточина Торил-Аутлэндс (Плэйг-Морт)

Вас засасывает в водоворот, и тащит куда-то вниз, в темноту; вода срывает с тела все, что плохо закреплено, тело жаждет воздуха, разум в панике, кажется, что пришла верная смерть. Но вот еще мгновение, и темнота сменяется сиянием солнца, обычного, желтого солнца! Под ногами ничего нет, и вы обрушиваетесь вниз вместе с потоками воды, полет продолжается долго, маленькое озерцо где-то далеко внизу приближается очень неторопливо, кажется, что попасть в него невозможно. Тянутся долгие секунды, озерцо быстро растет, и вот, наконец, вы обрушиваетесь в воду. Еще несколько минут, и вы на берегу (если, конечно, не утопли под весом доспехов и оружия). Можно полюбоваться на невероятный, огромный водопад, падающий прямо с неба. Озеро вовсе даже и не маленькое, метров 500 диаметром. Из него вытекает речка. Вокруг заросшие травой холмы, дубовая рощица и заросли ежевики. Здесь лето. Вдоль речки идет старая, заросшая травой дорога.

Итак, партия попадает на очередной мир первичного материального. Это Торил, какой-то заброшенный уголок Фаэрун'а. Столько усилий, а все для того, чтобы добраться до нужного места. Здесь, наконец, начинается настоящая дорога в неведомое, через астрал в аутлэндс.

<u>Неожиданное нападение</u>

Дорога идет через лес, поют птицы, идиллия. И тут из леса с диким воем выливается поток небольших, скорченных созданий. Они покрыты густым мехом, в руках сжимают короткие мечи, глаза отсвечивают красным. В их воплях слышно безумие и жажда крови, в их намерениях можно не сомневаться. У партии есть раунд на стрельбу и кастинг, после чего поток захлестывает их и начинается рукопашная. Это гибберлинги, местная мутация, не боящаяся света. Gibberlings, 120. AC 10, MV 9, HD 1, thac0 10, 1x1d8. XP 35. Low morale. Fears fire.

<u>Город</u>

Час ходьбы по дороге, и вы подходите к развалинам небольшого города. Дорога ведет к арке ворот, от створок не осталось и следа, и дальше, вглубь города. Развалины старые, стоят только стены, вся утварь то ли сгнила, то ли была растащена за прошедшие годы. А вот и центральная площадь, на вид совершенно пустая. Но стоит только подойти к центру площади, как с легким хлопком вас засасывает в серебристое ничто, и тащит, тащит куда-то.

Портал Аутлэндс-Сигил

Полет продолжается считанные мгновения, вы успеваете только заметить, как с огромной скоростью мимо вас пролетают бесформенные облака серебристого ничто, среди них плывут островки плотной материи. И вот, вы проноситесь сквозь сложенные в кольцо большой и указательный пальцы огромной руки (или это вам просто показалось с испугу?) и вываливаетесь наружу. Кувырком пролетаете несколько метров и шлепаетесь о серую, растрескавшуюся, пыльную землю.

Холодно, дует сырой, пронзительный ветер. Вы стоите на равнине, серая земля, кое-где растут колючки, ветер катит шары каких-то других, не менее колючих кустов, вырванных с корнем из земли. Где-то на границе предела видимости сквозь пыльный воздух виднеется грандиозный шпиль какой-то горы. С другой стороны виднеются какие-то строения, до них не так далеко, около километра.

Волшебное оружие на других плэйнах

Важно! Помним, что магическое оружие и доспехи теряют свои силы при удалении от того плэйна, где они были зачарованы. Как только партия попадает в Outlands и дальше, в Сигил, все их оружие теряет два уровня. Все, кроме рапиры Миранды, которая была выкована в кузнях Баатора. «Кровопийца» становится +3, и, кроме всего прочего, обретает, наконец, сознание и интеллект. Миранде предстоит интересный диалог с LE оружием с высоким ego.

Итак, еще толком не оправившись от перемещения, Миранда слышит незнакомый голос, явно слышны издевательские нотки – «Ну здравствуй, Миранда, давно хотел с тобой поговорить. Не узнала, а? А зря, мы давно знакомы. Нет, спасибо, конечно, что ты принесла меня поближе к родине, но дальше нам не по пути. Сейчас мы замочим твоих отвратительно добрых попутчиков, и отправимся мочить Врага». И тут Кровопийца пытается подавить личность Миранды. Эго рапиры – 22, эго Миранды считаем, как Int+Cha+Level. Кидаем d20, прибавляем эго для каждого участника, у кого получилось больше, тот и победил. Если мероприятие не удается, то Кровопийца бьет Миранду электрическим разрядом на 22 хита и выпадает из руки. Можно аккуратно завернуть рапиру в одеяло и унести с собой, до возвращения домой.

Если на пути встречаются танар'ри, то Кровопийца дико завопит из рюкзака, или куда уж там его запихали, - «Это же танар'ри, убьем их! Убьем!!! Я всё прощу!».

Hounds on patrol

Если партия будет тормозить или отправится в Плэйг-Морт, то ей обеспечена встреча с патрулем «гончих» Великого Лектора. Кучка праймов, с кучей явно не нужного ей золота и магического оружия, нет, пропустить таких никак нельзя, да и подозрительно, что они здесь забыли? В патруле cambion (лидер), 4 dretches, 10 manes. Общаются телепатически.

«Кто такие? К просвященным какое отношение имеете? Какое конкретно предательство задумали против Великого Лектора?», - базар так, для проформы. К illuminated отношения не имеют, славно, можно безнаказанно убить. *«Приказываю сдать оружие и все ценное, тогда, возможно, вам оставят ваши никчемные примитивные жизни»*, - это уже

так, в надежде, что эти идиоты бросят оружие, тогда их еще легче будет убить. Независимо от действий партии (ну, шансы отбрехаться-то есть, но надо будет конкретно убедить в своей крутости), мэйнам отдается приказ атаковать. Если мэйнов не хватает, то вступают дретчи, и только в последнюю очередь – камбион.

Cambion, major. Int 9, CE. AC -2 (16 dex), MV 15, HD 4, HP 17. MR 30%, +1 or better weapon to hit. Thac0 14, 2x1d10+5 (18/50 str). XP 15.000. Устрашающее подобие человека, иссиня-черная кожа, вся изрытая, будто бы какой-то болезнью, кое-где закрыта чешуей. Острые уши смотрят прямо назад, пасть полна полусгнивших клыков, лысый череп, зеленые глаза с поволокой. Утыканный шипами доспех (+2) и такая же шипастая дубина (+2) (растворятся после смерти хозяина). Once per day: • darkness, 15' radius • infravision • teleport without error. Fear, by touch (as per spell). Can climb walls 95%, hide in shadows 80%, and move silently 80%. Performs these actions in bulky metal armor without penalty. Treasure: 11 gp, 50 sp, кусок янтаря на 40gp и аметист (пурпурный кристалл) на 160gp.

Dretch x 4. Int 5. CE. Small (3`). AC 4, MV 9, HD 2. HP 7, 5, 10, 7. Thac0 19, 1d4/1d4/1d4+1 (claw/claw/bite). MR 10%. XP 8.000. Маленькие, сухие, туго затянутые в свою бледную «резиновую» кожу, местами до голубизны, с просвечивающими пульсирующими жилками, припадающие на каждом шаге к земле, безволосые, не самое приятное зрелище. Мокрые, слюнявые рты с множеством мелких клыков, острые уши бессильно свисают по бокам черепа, и носы производят впечатление раздавленных. Once per day: • darkness, 15' radius • infravision • teleport without error, • stinking cloud, try to gate in 1-4 dretches with a 50% chance of success. Once per round: • scare, • telekinesis.

Mane x 10. Int 2. CE. Small (3`). AC 8. MV 6. HD 1, HP 3, 4, 7, 7, 2, 5, 4, 7, 1, 1. Thac0 20, 1x1d8 (crude maces). XP 1000. Immune to all mind affecting spells. Acidic vapors (killed mane burst into acidic vapor, save vs. poison, or sustain 1d6 damage (to all within 10`)). Жалкие создания, чуть больше метра ростом, белая, отечная кожа, бессмысленный взгляд, клыки и когти, и все это воняет падалью, которой они, в основном, и питаются.

Tanar'ri immunities:

Attack	*Damage*
Acid	Full
Cold	Half
Electricity (lightning)	None
Fire (magical)	Half
Fire (non-magical)	None
Gas (poisonous, etc-)	Half
Iron weapon	Full
Magic missile	Full
Poison	None
Silver weapon	Full

Когда дело обернется совсем плохо (а так, скорее всего, и будет) камбион телепортируется в Плэйг-Морт, успев напоследок сообщить, что «*Лектору будет доложено, и вы, жалкие придурки, пожалеете, что не сдохли сегодня!*». Основная опасность – это dretch`и, которые могут нагейтовать целую армию. Если успеют. И если им повезет.

Конец пути

Как и было обещано, через полчаса ходьбы в сторону горы вы подходите к развалинам замка. Люк, небольшое подземелье, и, наконец, нужная дверь. Ключ активирует портал, шаг вперед, и, наконец-таки, конец пути!

Сигил, Торговый Квартал

Портал выводит партию в небольшую, аккуратную комнатку. На столе лежит связка ключей от всех замков в доме (входная дверь, подвал, два сундука в подвале и один в спальне, спальни). Дом двухэтажный, пара спален, кухня, гостиная. Все готово принять гостей, хотя видно, что уже несколько лет здесь никого не было – пыль лежит толстым слоем. Никаких ценностей. Все окна заложены ставнями, снаружи доносится приглушенный многоголосый гул большого города.

Дверь открывается в грязный переулок, дом, из которого вы вышли, зажат между двумя другими, он кажется совсем маленьким с фасада, всего несколько метров шириной. С одной стороны переулок упирается в свалку, другой стороной он выводит на большую, оживленную улицу. Метрах в десяти от вас в мусоре копошится какой-то старик, видимо, что-то выискивает. Он воняет, и, похоже, чем-то болен; ему нет до вас дела.

Воздух пахнет дымом, в паре десятков метров все сливается в желтом мареве, по улице спешат люди, и нелюди, и что-то совсем уж невообразимое. Ну, по крайней мере, у большей части две ноги и две руки, и то славно. Людской поток обтекает партию, серые плащи, глаза смотрят вниз, ругательства сквозь зубы. Изредка в толпе мелькают паланкины. Описывать можно бесконечно, это уж как у меня будет вдохновение.

Торговый дом «Три Листа»

Всего несколько минут, пара поворотов, и вот вы уже перед тем домом, который Максимус обозначил на своем плане. Табличка с надписью на незнакомом языке, рисунок с тремя листьями чего-то очень напоминающего марихуану. Это, должно быть, торговый дом «Три Листа». Дверь открыта, возле нее стоит грустный охранник в кольчуге, ковыряет мечом гнилой помидор, который валяется у него под ногами (bleak cabal). Увидев партию, спрашивает что-то на незнакомом языке. Убедившись, что его не понимают, делает знак рукой, мол, подождите, и заходит в здание. Через минуту выходит с плюгавым старичком в блестящих кожаных штанах и черной кожаной куртке с заклепками (free league). Тот пытается заговорить с партией на разных языках, пробует около двух десятков, но без успеха. Наконец, вытаскивает из кармана табличку, на которой нарисовано пять желтых монет и делает однозначный жест пальцами, мол, гоните монету. Если деньги дают (5 gp), то он с вздохом достает из кармана кольцо, плюет на него, протирает тряпочкой, после чего оно разгорается неярким изумрудным светом. Вы слышите обрывок фразы старика в

коже, и осознаете, что понимаете, что он говорит – «эх, опять голова будет раскалываться». Можно говорить. Старичок так, клерк средней руки, проводит партию в дом, который оказывается больше, чем казался снаружи, и пытается понять, что им нужно. Потом уходит, возвращается через десять минут, объясняет, что искомый предмет был продан, причем довольно давно. И что имя и местоположение покупателя будет стоить 500gp. А информация о портале, который приведет в нужное место – еще 1000. Можно поторговаться.

В целом я не намерен давать партии свободно приключаться по Сигилу. Рано еще, а то отвлекутся так, что забудут об основной цели. Просто несколько прогулок по улицам, толпы странных созданий, смог; загадочное, опасное место, надо как можно быстрее сделать то, за чем пришли, и свалить.

Если у партии возникнет желание что-то закупить в «Трех Листах», то вот им небольшой список того, что есть на продажу прямо сейчас (кроме обычных предметов, конечно):

Длинный меч из зеленой стали, бааторская ковка (+2 of quality)	650gp
Кинжал из зеленой стали, 2 штуки в продаже (+2 of quality)	200gp
Potion of Healing (20 на складе)	50gp
Potion of Extra Healing (3 на складе)	250gp
Potion of Invisibility (2 на складе)	400gp
Short Sword +1, flame tongue (+2 fire damage), Sigilian work	1650gp
2 handed sword (+1 of quality)	120gp
Dagger (+1 of quality)	40gp
Potion of Diminution	400gp
Oil of Impact	1500gp
Cursed Protection Scroll (известно, что он проклят)	100gp
Scroll of animate dead (wizardly) written on 13th level	500gp
Scroll of detect magic (written on 9 level)	100gp
Scroll of detect undead (written on 9 level)	100gp
Scroll of mirror image (written on 9 level)	200gp
Scroll of phantom steed (written on 10 level)	300gp
Scroll of stone skin (written on 9 level)	700gp
Scroll of disintegrate (written on 14 level)	1000gp
Wand of frost (cone of cold 6d6) (20 charges)	5000gp
Staff of curing (disease, blindness, wounds 3d6+3) (17 charges)	6000gp
Ring of protection +1	1200gp
Походный спеллбук, 50 страниц, в защитном окладе с замком	3500gp

Надо понимать, что с партии попытаются содрать как можно больше, торговаться надо будет очень старательно. Будут предложены всякие сувениры, которые обычно привлекают посетителей с прайма, причем по совершенно несусветным ценам.

Случайные встречи в Сигиле

Как бы коротко не было пребывание партии в городе, а без случайных встреч никак. Не может же Сигил так просто выпустить этих зеленых, беспомощных праймов без понятий, даже не лишив их лишних денег, ценностей, и, возможно, жизней. Понятно, что незнакомый язык сильно сужает область возможных контактов. Масса желающих выполнить функции гида.

Roll 1d10:

1-5	Все спокойно.
6	Пара воришек-карманников (2nd and 1st level, xaositects). В толпе один сталкивается с жертвой и рассыпает кулек гвоздей, второй же, воспользовавшись замешательством, попытается обчистить карманы. Pick Pockets 65%. Если их замечают, то они постараются убежать.
7	Опытный вор-тифлинг (6th level, revolutionary league). Узкие вертикальные зрачки в янтарных глазах, желтая кожа, хвост скрыт под длинным кожаным плащом. Легкий запах серы. Действовать будет по обстоятельствам, возможно, просто обчистит карманы, а может попытаться провернуть что-то более сложное. Rutter the CN tiefling thief of 6th level. Str 9, Dex 16, Con 12, Int 14, Wis 8, Cha 15. His – 70%, Ms – 70%, PP – 81%, CW – 70%, RL – 40%, FRT – 50%. Short sword of quickness.
8	Harmonium patrol. Группа из шести тяжело вооруженных стражников. Смотрят за порядком, если что-то не так, пресекают. LG, но требуют безоговорочного подчинения.
9	Red death raid. Неожиданно спокойное течение толпы по улице нарушено – кто-то пробирается вперед, расталкивая всех на своем пути, за ним бежит группа кадров в алых доспехах, что-то яростно крича. Вот беглеца настигают и скручивают. Закон опять восторжествовал, вор пойман.
10	Dabus on repairs. В переулке справа по ходу видите, как группа странных существ занимается ремонтом мостовой. Тощие, отдаленно человекообразные, белые волосы, зеленая роба, аккуратные рожки спереди.

На всякий случай, если партия будет активно искать неприятностей, то вот им эти неприятности.

Clueless. Robbed. Prime. Прямо по пути на улице заметно некая суматоха, подойдя ближе, вы видите следующее: прямо посреди улицы стоит высокий человек в богатом плаще с меховой оторочкой, и что-то орет, яростно потрясая в воздухе кулаками, его лицо покраснело, а золотистые кудри растрепались, видно, как он, бедняга, расстроен. Из его гневной тирады ничего не понять, язык совершенно незнаком, но по его жестам можно догадаться, что же случилось – он то и дело тыкает пальцем в свой бок, где виднеется обрезок ремешка, когда-то, вероятно, удерживавшего его кошелек. По всему виду ограбленного видно, что он не местный. Людской (и нелюдский) поток обтекает беснующегося, не обращая на него особенного внимания, но и не приближаясь слишком близко. Если партия озаботится прочитать на него tongues, то выяснится, что ограбленный человек – это святой воин какого-то неведомого на варне божества, прибывший в «это гнездо порока» не далее, как час назад по важному делу. Через тридцать минут после прибытия он обнаружил, что большая сумма денег, предназначенная для реализации того самого важного дела, пропала. И вот с тех он пытается добиться хоть от кого-нибудь хоть какого-нибудь ответа. Без успеха. И вообще, он в ярости. В этот момент по улице проходит группа тяжело вооруженных людей в алых лакированных кирасах (их шестеро), по их поведению чувствуется, что они представляют власть. На деле это группа red death, возвращающаяся с неудачного задания. Беснующийся и мешающий положенному порядку вещей золотоволосый

прайм кажется им подозрительным, и они подходят разобраться. Если партия не разговаривала с ограбленным, и никак не вмешивалась в события, то дальше происходит вот что: главный в патруле мерсикиллеров кладет руку в тяжелой латной перчатке на плечо нарушителю, и громко говорит что-то. Тот, явно не понимая, сбрасывает руку с плеча и, брызгая слюной, начинает что-то втолковывать, показывая на отсутствующий кошелек. Злой и уставший латник вытирает брызги со своего лба, и достаточно внятно показывает жестами, чтобы нарушитель спокойствия сдал оружие (на поясе у светловолосого висит шестопер) и проследовал за ними. Тот не желает отдавать оружие и продолжает что-то возмущенно доказывать. Командир отдает короткий приказ, и пара крепких парней начинает обходить бесноватого сзади, тот отпрыгивает и выхватывает оружие, под плащом у него блестит кольчуга. Тут уже мечи достают и все патрульные. Ситуация достаточно накалилась, на этом этапе лучше уже не вмешиваться. Командир пытается схватить взбунтовавшегося чужака, тот отпрыгивает, и отмахивается шестопером. И начинается. За тридцать последовавших секунд светловолосый, очень ловко избегая вражеских ударов, ломает два меча, пять рук и три ноги, в воздухе висит красная пыль сбитого с доспехов лака, а патрульные отступают, оставив на земле два неподвижных тела. Светловолосый, в свою очередь, начинает отступать к ближайшему дому. В этот момент из толпы зевак, собравшейся вокруг за недолгие мгновения боя, ловко выпрыгивает неприметный человечек в плаще, он хватает возмутителя спокойствия сзади за шею (тот, похоже, не успевает отреагировать) и впивается в нее зубами. Плащ распахивается, и видно, что это совсем не человек… Несколько секунд, и золотоволосый безжизненной кучей оседает на землю – он мертв. Убийца в плаще поплевывает пару быстрых фраз, капитан мерсикиллеров отвечает, и покачивает головой, мол нет, у них нет претензий. Еще пара минут, и прибывает патруль гармониума. Они тщательно составляют схему происшествия и опрашивают свидетелей. Если партия не принимала участия в событиях, то, убедившись, что они не говорят на всеобщем, их отпускают. Иначе их пытаются задержать с целью допроса. Трупы уносят. Город возвращается к обычной жизни. У партии была возможность встрять в конфликт на нескольких стадиях. С самого начала есть шансы решить все мирно, дальше почти наверняка партия окажется втянутой в битву, что совсем не здорово. Если партия таки никого не убивает, то на последовавшем суде гувнеры ограничиваются денежным штрафом, иначе будут проблемы. Если партия вообще останется в живых, конечно. Итак, участники событий.

Февер Магна, светловолосый святой воин бога, до которого нам нет дела. Самоуверенный, привыкшей к своей непобедимости (в его краях он был очень и очень уважаем за воинскую доблесть), он ну никак не может принять то, что кто-то посмел его ограбить. И его волшебный шестопер у него *никто* не отберет. CN Fighter 6. Str 17, Dex 17, Con 11, Int 9, Wis 10, Cha 15. HP 39. AC -2 (chain mail +1q, dexterity, style, cloak of protection +2). Mace +2m (в сигиле +0), master, thac0 12, 1.5x1d6+5. Potion of healing, scroll of flame strike. XP 1.200.

Патруль мерсикиллеров, семь воинов 2-ого уровня, AC 3, HP 14, long sword thac0 19, 1x1d8. XP 65. Командир, воин 4-ого уровня, AC 2 (+shield), HP 31, long sword thac0 16, 1.5x1d8+3. XP 270.

Убийца в плаще. На самом деле это очередной класс baatezu. Вмешался в битву просто потому, что захотел, такая возможность, совершенно официально убить кого-то в Сигиле. Его симпатии, конечно, на стороне власти, алигмент обязывает. Lesser baatezu, LE, Str 16, Dex 18. HD 7+7, HP 44. AC 0, +1 or better weapon to hit. Claw/claw/bite thac0 14, 1d4/1d4/2d6. Bite inject type poison 0/death. <spelllike> XP 25.000.

Патруль гармониума. Аналогичен патрулю мерсикиллеров, подходит через пятнадцать раундов после начала схватки.

Зеленщик

Неподалеку от дома Максимуса неприметный тифлинг торгует с лотка всякими экзотическими фруктами. Скорее всего, именно здесь партия будет закупаться едой, цены уместны и фрукты, в отличие от другой еды, хоть выглядят более-менее привычно. Если партия что-то у него покупает, то он дарит бутыль желтого вина – просто так, добрый он, типа. Вино очень вкусное, хотя пьянит больше обычного, что самое приятное, на утро нет никакого похмелья, а голова работает просто замечательно (int +1 for 12 hours)! Как не ищи, а кроме этого конкретного тифлинга такое вино никто больше не продает. Вторая и третья бутылка обойдутся по 10 gp, четвертая и все последующие – по 300 gp. Дело в том, что к этой субстанции быстро образуется мощнейшее физиологическое и психологическое привыкание (кажется, что только после хорошего глотка этого вина вообще можно хоть как-то заниматься умственной деятельностью). Три раза попробовал, и следующей дозы хочется так сильно, что нет никаких сил удержаться (проверка мудрости, с кумулятивными -1 каждый день). Вылечится от зависимости крайне сложно, первый вариант – это купить у того же торговца противоядие (1000gp за дозу), второй – одновременный dispel magic и cure disease, третий – это десять дней подряд сознательно удерживаться от. У подсевших на это вино индивидов интеллект уменьшается каждый месяц на единицу, перманентно, до самой (недолго ждать придется) смерти.

Продавец кристаллов хранящих мысли

Джирет Джевелкрафт, так написано на вывеске этой лавочки, внутри сидит хмурый гидзерай и курит трубку – на витринах недорогие украшения. Недавно в руки этого торговца попала пара очень интересных предметов, и он готов их продать – дороже, чем то, что готовы заплатить сенсаты, конечно! Кристаллы могут записывать мысли владельца, не более десяти минут, и любой, кто возьмет записанный кристалл в руки, сможет эти мысли прочитать. Сейчас он готов отдать оба кристалла за 500gp, 300gp за штуку.

Post Mortem 03/01/2004

До прибытия армии Константина Ардо остается чуть больше месяца, и партия наконец-то собирается в поход за ключом Максимуса. Джордж оставляет пост главнокомандующего, поставив городскому совету ультиматум – или его, Джорджа, отпускают на неопределенное время на загадочную и по его утверждению важную миссию, или он, Джордж, все бросает и тоже уходит, только совсем. В самый последний момент перед отправлением приходит третье сообщение от загадочного наблюдателя, в Тироль голубиной почтой посылают предупреждение, можно надеяться, что этого будет достаточно. Анжелина Монафе объясняется в любви Миртуру. К Максимусу. В портал. Выпав через стихийных вортекс в озеро нелетучая часть партии растеряла часть поклажи, включая ключ от портала обратно домой. Следующие три дня дно озера обшаривают поднятые по такому случаю скелеты, большая часть поклажи возвращается своим владельцам. Впрочем,

волшебный доспех Джорджа, кольчуга Миранды и волшебный щит Миртура потеряны. Зато находится несколько других интересных предметов – волшебный латные наручи (of fire resistance), медальон (одевается на шею лошади, поднимает ее интеллект до 5 и дает ей возможность общаться телепатически) и некоторое количество денег. Плэйг-Морт, встреча с гончими Великого Лектора, партия растерялась так что победа далась непросто, дретчей нагейтовалось с две дюжины. Сигил. Торговый дом «Три Листа», прогулки по городу, покупка необходимой информации, посещение grand bazaar. Получилось вполне неплохо, на четыре.

Королевство Леп Тарсос

О покупателе ключа известно следующее – это какой-то совершенно не врубающийся в планарные истины профан-прайм, назвался Придворным Магом Его Величества Короля Леопольда 26-ого. Это был, судя по всему, его первый визит в Сигил, он был настолько поражен, восхищен и ошарашен, что ему впарили кучу всякой хрени по двойной цене, благо денег и драгоценных камней у этого «мага» было достаточно. В том числе ушел и искомый ключ.

В своей экзальтации он даже рассказал о портале, которым добрался до Сигила; он был столь любезен, что рассказал, как этот портал активировать. Такая информация много стоит, так что все было аккуратно записано – и не зря, как оказалось. Вход в портал совсем недалеко, что и понятно, мужик-то просто зашел в первое попавшееся место, где торговали волшебными предметами. Портал – это глухая, декоративная арка на стене дома, активируется фразой на неизвестном языке, которая звучит следующим образом - «propusti menia domoy, o strazh mirov». Удачи.

Портал на месте, и по произнесению фразы он активируется – загорается фиолетовым огнем по периметру. Через него ничего не видно, так что определить, куда же он ведет, без соответствующей магии не получится. Да и зачем, проще просто шагнуть вперед.

<u>Прибытие</u>

Вы оказываетесь в абсолютной темноте. Добыв свет, вы обнаруживаете, что очутились в небольшой комнате с каменными стенами, в центре которой стоит арка, однако, если это и портал, то сейчас он не работает. Та фраза, которая открыла портал в эту сторону, не работает. Единственный выход из комнаты перекрыт мощной решеткой, через несколько метров за решеткой виднеется дверь, она тоже закрыта.

Итак, партия прибыла в замок Оккервиль, резиденцию королей Леп Тарсоса. Портал здесь с незапамятных времен, может, и замок был построен здесь не просто так, а именно потому, что портал. Как бы там ни было, а портал стоит в подземелье, закрытый решетками и дверьми, чтобы не вылезло что-нибудь страшное. Они (жители королевства) и не задумываются, что действительно «страшному» эти решетки – не препятствие. Ну, пока везет. Это еще один из миров первичного материального, обычные условия, одно основное отличие – время здесь идет вдвое быстрее, чем в Сигиле.

На шум прибежит охрана, приведут с собой Придворного Мага. Тот пытается поговорить, общего языка опять не находят, после чего он, наконец, произносит чару tongues. Разговор идет спокойно, отношение доброжелательное и

доверительное, вскоре решетку отпирают, партию ведут по лестницам наверх, и, наконец, выводят в большую залу. Там их оставляют, с просьбой дождаться аудиенции, которую, им, несомненно, предоставит Его Величество, король Леопольд 27-ой.

Отношение в высшей степени уважительное, появляется дворецкий и толпа слуг, они готовы всячески услужить. Только, что ничего не понимают :) Проходит полчаса, и партию приглашают в тронный зал. Обставлено все довольно просто, но со вкусом, после небольшой официальной части король подзывает партию поближе, после чего обсуждение продолжается в неформальной обстановке. Придворный Маг занимается переводом. Король – бородатый мужчина в расцвете лет.

Выясняется, что настоящий Придворный Маг никогда не пользовался порталом, это делал только его предшественник, да и то всего несколько раз. Увы, замечает король, Придворные Маги сейчас уже не те, раньше они были и могущественнее и любознательнее. Придворный Маг, надо отметить, что это весьма молодой и симпатичный юноша, краснеет и клятвенно обещает, что не подведет своего короля, и возродит былое могущество. Янтарная пирамидка? Король переадресовывает вопрос своему магу, тот говорит, что да, такой артефакт в сокровищнице хранится, и он не знает, в чем его функция. Король выслушивает просьбу и удаляется на совещание со своими министрами. Через час он возвращается и излагает свое решение, - «Мы, король Леопольд 27-ой, решили следующее. Искомый артефакт будет передан вам, о межпланарные путешественники, но в обмен на услугу».

Просьба короля

Просьба следующая. Королевство небольшое, вокруг дикие леса, и о других поселения ходят только сказки, уже, по меньшей мере, сто лет никто со стороны сюда не захаживал. И вот, несколько лет назад, начались большие проблемы. Начали пропадать люди, кто-то или что-то разоряло целые дома, оставляя за собой только смерть и разрушение. Профессиональных военных в королевстве, считай, и не было, только если десять человек почетной стражи дворца. Единственный волшебник, предыдущий Придворный Маг, со своим учеником. Охотники. В общем, королевство совсем не было готово к войне.

Охотники пытались выследить неведомого врага, многие из них так и не вернулись, все было без толку. Прошел год, на зиму все прекратилось, но с весной началось с новой силой. Погибло уже больше тридцати человек, среди них были и женщины и дети. И тут, казалось, будто враг обрел лицо – охотники выследили банду гоблинов. Король, придворный маг и два десятка вооруженных мужчин отправились на встречу врагу. Что случилось в лесу, не знает никто. Только на следующий день в замок прилетел жутко израненный волшебник, он успел только сказать, что все погибли, и умер. Перед смертью он бредил, и чаще всего в его бреду встречалось слово «демон». Так вот королем стал Леопольд 27-ой, а придворным магом – молодой, недоучившийся ученик. Ситуация ужасная, ни единой ночи не проходит без того, чтобы кто-то из подданных не пропал. Не иначе, как небо послало вас, о великие герои, для того, чтобы вы спасли наше королевство. Задача ясна?

Таинственный враг

А дело вот в чем. Молодой баргест (see PS boxed set) поселился неподалеку. Его задача в том, чтобы набрать жизненной человеческой энергии (всего 60 уровней), и вернуться к себе в Геенну взрослым и сильным. Он начал потихоньку жрать местных жителей, потом набрел на племя гоблинов, убил их вождя и сам встал у них во главе. Гоблины обосновались в пещере в четырех часах ходьбы от обжитых мест, и стали добывать своему предводителю людей, сам он стал реже выбираться наружу. На данный момент баргест почти взрослый, еще 20 человек, и он сможет убраться отсюда. Если захочет…

Barghest. Int 14. Str 23. Medium sized. LE. AC -3. +1 or better weapon to hit. HD 11+11, HP 79. Thac0 9, 2x2d4+11 (claw/claw). MR 55%. XP 25.000. Once per round, at will: *shape change* (into either canine or goblinlike form), *levitate*, *fly, misdirection* and *project image*. Once per day: *charm* (person or monster), *invisibility*, *dimension door*, and *emotion*. С виду это просто большой и особенно злой гоблин (картинка) с темно-красной кожей. When in canine form, barghests are able to move at double their normal movement rate (maximum of 30), pass without a trace (as the spell), and become 75% unlikely to be noticed when motionless. Общается телепатически.

30 goblin warriors. Int 6. LE. Small. AC 6 (improvised armor). HD 1-1. Thac0 20, 1x1d6 (short sword or short bow). Activity cycle: night. XP 15.

Giant worg. Large. Int 7. MV 18. AC 4. HD 7+7, HP 39. Thac0 13, 1x2d8. XP 650.

10 worgs. Int 5. NE. MV 18. AC 6. HD 3+3. Thac0 17, 1x2d4. XP 120.

Десять гоблинов оседлают воргов, сам баргест, вероятно, оседлает самого большого и злобного.

Поиски

Посмотрим, что партия будет делать. Выследить гоблинов будет несложно.

Разборка с баргестом и его гоблинами

След приведет к каменистому холму, и, дальше, к входу в пещеру. Пещера простая, просто большой зал и узкий лаз наружу. Но не нужно думать, что подойти получится без проблем – по пути ждут ловушки, засады гоблинов-лучников, нападение гоблинов на воргах. Сам баргест следит за партией в своей волчьей форме, выжидая удобного момента. Если придется совсем плохо, то постарается сбежать.

В пещере осталось некоторое количество сокровищ, это то, что осталось от почившего короля и его людей:

- ✓ Изукрашенный магический (+2) меч с хорошо узнаваемой символикой. Это королевский меч, который вот уже десять поколений переходил от отца к сыну. Неплохо было бы его вернуть.
- ✓ Походная книга заклятий. В плохом состоянии, похоже, что часть ее страниц была использована … по назначению. Написано на незнакомом языке и плохо поддается расшифровке (-15% to learn spell). Color Spray, Tongues, Lightning Bolt,

Fly, Hypnotic Pattern, Dimension Door. Книгу было бы неплохо отдать придворному магу, поддержать дело Искусства.

- ✓ 49gp, 230sp, 1200cp. Полудрагоценных камней на 360gp.

Дело сделано

Радостный король устраивает пир в честь героев, обещает поставить памятник, с этой целью просит остаться на пару недель, дать его художнику время сделать наброски. Приказывает выдать искомый ключ. Ура, это он, без всякого сомнения. Кроме ключа король щедро одаривает героев всем, чем не жалко – а когда на радостях выпьет лишку, то и всем остальным. Кроме всего прочего он предлагает героям унести столько золота из сокровищницы, сколько они смогут. Дело в том, что всё это золото осталось со стародавних времен, когда королевство только образовалось, и сейчас никому не нужно, денежных отношений в королевстве нет. Золота в сокровищнице на сотни тысяч золотых, что неизбежно наводит на размышления – а что будет, если о всем этом богатстве, лежащем фактически без защиты, узнают не столь благородные люди? В общем, неплохо бы сохранить секрет, или очень скоро этого милого королевства с его наивными и добрыми людьми может не стать. Помним, что золото тяжелое – 50 монет на фунт.

Дело сделано, пора возвращаться домой. Каникулы кончились. Маг открывает портал, и вы возвращаетесь в Сигил. Дело осталось за малым, добраться до родного Варна.

Сигил, последние приготовления перед возвращением

Варн – это замечательно, но не стоит забывать о том, что вас там ждет. Предстоит решить сложнейшую задачу, врагов много и они сильны, так что партии потребуются все ресурсы, что они смогут добыть. А вот уж в том, что касается «добыть» Сигилу нет равных, на великом базаре можно купить всё! Самое время потратить свои деньги и заручиться волшебной поддержкой. И если партия не озаботится максимально эффективной экипировкой, то их остается только пожалеть – шансов выжить будет мало.

Что и как именно можно достать – это уже решать мастеру, но мой список был таков:

Что	Стоимость (на рынке, лучшая, в ТЛ x1.5)
Potions: animal control (one type)	50-150
Potions: diminution	350
Potions: extra-healing	200
Potions: healing	50
Potions: fire breath	350
Potions: fire resistance	200
Potions: flying	250
Potions: elixir of health	400
Potions: Hill Giant Strength (19)	100
Potions: Frost Giant Strength (21)	200
Potions: Cloud Giant Strength (23)	400
Potions: Storm Giant Strength (24)	500
Potions: Invisibility	200
Potions: Invulnerability	1000
Potions: of polymorph self (creature)	400
Potions: Speed	800
Oils: of acid resistance	600

Oils: of elemental (one) resistance	700
Oil: Impact	500
Scrolls: miscellanea	100*spell level^1.5
Scroll: Protection (acid, elementals,)	1000
Scroll: Protection magic	2000
Ring: Feather Falling	1000
Ring: Fire Resistance	2000
Ring: Free Action	2500
Ring: Protection +2	2000
Ring: Protection +3	3500
Ring: Protection +4	5000
Ring: Regeneration (*)	10000
Ring: Spell Turning	4000
Ring: Wizardry (doubles 1st level)	3000
Ring: Wizardry (doubles 2nd level)	4500
Ring: Wizardry (doubles 3rd level) (*)	6000
Ring: Mind Shielding	1500
Staff: of Magi (*)	30.000

Wand: fire	5000
Wand: frost	5000
Brooch: of shielding	1500
Periapt: of health	2000
Periapt: of Wound Closure	2000
Scarab: of Protection	6000
Stone: of Good Luck	2000
Talisman: of the Sphere	1000
Cloak: of Archmagi	7000
Robe: of eyes	5000

Boots: of Speed (*)	6000
Gauntlets: of Ogre power	5000
Girdle: of Frost Giant Strength	5000
Horn: of Blasting	2500
Javelin: of lightning	500
Javelin: of piercing	350
Rod: of rulership (*)	15000
Rod: of beguiling (*)	10000

Волшебное оружие покупать смысла нет – всё равно на первичном материальном оно потеряет большую часть своей силы. В остальном же всё зависит только от фантазии игроков. И если они не купят хоть пару свитков с raise dead и resurrect… Ну, впрочем, я уже говорил, и повторяться не буду.

Post Mortem 11/04/2004

После перерыва на Алмазное Королевство Мишки продолжили Варн – всё забыли, понятное дело. Немножко побродили по Сигилу, Джордж купил себе кирасу Бааторской стали, проигнорировали приглашение купить ещё желтого вина, проигнорировали ограбленного прайма. После чего отправились в Тарсос. Размягчили и вырубили часть решетки, knocknули дверь, после чего повстречались со стражниками. Быстро убедились, что опасности нет, пообщались с волшебником и королем, получили квест. Переписали Tongues и стали разбираться, что к чему. Опросили людей, исследовали места нападений и отправились в лес в те края, куда ушла экспедиция предыдущего короля. Заночевали. Вокруг побегали ворги, потом напали гоблины, атаку легко отбили, захватили одного гоблина color spray-ем, запугали и заставили вести себя к логову. К этому времени баргест был уже в курсе дел и пошел разбираться. Сказал emotion hopelessness на партию, и, воспользовавшись всеобщей депрессией, невидимо подобрался к предательскому гоблину, тут Миранда сказала dispel, emotion слетел, ровно как и invisibility. Убив гоблина, чуть живой баргест убежал, а потом и улетел (летящий по небу волк – это было хорошо!). Партия отдохнула, после чего по следам от очередного рейда добралась до пещеры. Долго и напряженно дрались, но баргеста таки убили (красочное раскупоривание пещеры вихрем, когда с неё сорвало слой земли). Возвращение, праздник и все дела. Главное, что хорошо получилось передать, какое оно, это королевство, милое, беззащитное (драться-то никто не умеет) и какие там живут хорошие люди. Трэжа была богата, столько золота, сколько могли унести, elven chain +1, tome of int +1, potion of youth, походный спеллбук, 4 жемчужины, куча заклинаний, 8 potions of extra healing. Хорошо было, 4.

Post Mortem 18/04/2004

Сессия была короткая, партия тщательно закупалась в Сигиле волшебными причиндалами, после чего блуждала по Beastlands. Сессия закончилась в тот момент, когда они наконец-то добрались до портала на Варн.

Часть пятая: король просыпается

Главный Аналитик расставляет всё по своим местам

Последняя и решающая фаза контакта Главного Аналитика с партией. Случится непосредственно после того, как партия добудет ключ Максимуса. Ситуация близка к развязке, ждать больше нечего, и аналитик идет на большой риск – он устраивает личную встречу.

Итак, партия возвращается из своего межпланарного путешествия. Они выбираются наружу из пещеры, и, о удивление, они видят сидящего на поваленном дереве человека. Будем надеяться, что они не убьют его от удивления. Человек явно в летах, невысокий и толстенький. Он в длинном сером плаще, из-под которого видны дорогие кожаные сапоги, на лице маска. Он сидит, беззаботно раскачивая ногой, и курит трубку – *«Добрый день, господа. Извольте проследовать за мной, здесь недалеко»*. Он встает, поворачивается к ним спиной и неторопливо направляется в лес. Если возникнут вопросы, то он постарается как можно убедительнее пояснить, что у него есть важная информация, и что здесь лучше много не говорить.

Метров через двести он выходит на небольшую полянку в лесу, на ней лежит несколько глыб анти-магического камня, видно, что они не естественного происхождения, но очевидно, что они лежат здесь уже многие годы, на треть ушли в почву и заросли кустами и травой. На камне в центре поляны сидит старик. Этот человек очень стар, на вид ему вполне может быть и под сотню. Он высок, впрочем, сидит сильно сгорбившись. Узкое, длинное лицо, высокий, чуть расширяющийся кверху лоб. Он абсолютно лыс. На нем очки (нет, в сказках про очки, партия, конечно, слышала, но вживую видела вряд ли). Кожа неестественно бледная, пигментные пятна густо покрывают лицо и руки.

Старик встает, опираясь на палочку, видно, как он немощен, и пытается поклониться. В жесте чувствуется остатки былой элегантности, но сейчас он крякает и хватается за поясницу, так и не завершив жест – *«Наконец-то мы увиделись в нестоящей жизни. Рад, очень рад. Позвольте представиться, я – Главный Аналитик Секретной Службы королевства». «Имя? Нет, называйте меня просто – “аналитик”, я привык к такому обращению». «Вы удивлены? Имеете полное право, но наберитесь терпения, я здесь именно для того, чтобы дать вам все ответы. Здесь вы в относительной безопасности… я надеюсь». «Почему я знаю вас по именам? Откуда я знаю о вас столько? Но это же очевидно, это моя работа! Последние три года я пристально наблюдаю за вашей жизнью, и, поверьте мне, вы были и остаетесь моим любимым проектом».*

Аналитик предлагает всем устроиться удобнее. Человек с животиком, который привел партию на поляну, устраивается неподалеку, в тени, и, кажется, углубляется в свои мысли. Этот человек – старый друг аналитика, полностью разделяющий его убеждения в том, что касается Риошера и старого короля Фарды. Он опытный волшебник, специализирующийся в дивинациях, с помощью его магии они прибыли сюда, и таким же образом отправятся обратно.

«Ну что ж, я начну издалека. Функции аналитика секретной службы я выполняю уже больше шестидесяти лет, и, поверьте, за эти годы я навидался всякого. Вот помню… Но да

это неважно, уж простите, как и многие старики, я стал чрезмерно сентиментален. Итак, двадцать два года назад король Фарда умер. Очень было жаль, он замечательно справлялся со своими задачами. Престол должен был унаследовать Валентин, человек к королевскому ремеслу совершенно непригодный. В такой ситуации узурпация власти Бьерном была вполне оправдана, это было к лучшему. Нет, не думайте, что я оправдываюсь. Тогда было сделано именно то, что должно было быть сделано» – старик на минуту замолкает и внимательно смотрит на партию, видимо, оценивая ее реакцию.

«Первые пятнадцать лет правления Бьорна вполне подтверждают и оправдывают те события – королевство стало сильнее, и будущее его представлялось радужным. Возможно, что при Фарде было бы не хуже… Ну да не будет об этом. Последние годы ситуация стала меняться, король стал неадекватен, я подозреваю деменцию на базе чувства вины обостренного паранойей в довольно серьезной степени. Его поступки непонятны и зачастую неэффективны. Хуже того, они больше не просчитываются, мы не в состоянии хоть как-то их прогнозировать. Дальше в действие вступил еще один неучтенный фактор – сын Вольфа Ардо, Константин. Мы долго считали его погибшим, это была серьезная ошибка. Ситуация вышла из-под контроля и полностью дестабилизировалась» – он останавливается, чтобы перевести дух, достает небольшую фляжку и отпивает глоток.

«Ситуация значительно осложняется еще одним фактором. На сей раз фактор ожидаемый, но от этого не легче. Мы стоим на пороге очередного нашествия сил тьмы, или чего-то в этом роде, суть события мне не полностью ясна, подобного тому, что было пятьсот лет назад. При старом короле мы планировали некую подготовительную деятельность к этому событию, но при Бьерне все это пришлось отменить. В общем, грядущие проблемы вносят свои вклад в общий сумбур. Учитывая все это, а также угрозу со стороны Империи и орков и развал королевства, ситуация представляется катастрофической» – аналитик обводит глазами аудиторию и повторят, выделяя каждый слог – «катастрофической!».

«Перейдем к тому, зачем я здесь и что мне нужно от вас. Нет, обождите, перед этим необходимо вернуться на три года назад, помните, к тем временам, когда группа аристократов под руководством Роланда Ардо отправилась убивать орков? Когда их поймали, этих молодых глупцов, Бьерн вспомнил о роде Фалье, и у него проснулись старые подозрения. Дальше пропустим, вам все неплохо известно и самим. Потом, когда вас … гхм …"отпустили", вас передали нашему отделу. С тех пор редкий день проходил без того, чтобы я вас не видел. Это было увлекательно, поверьте мне. Такие незаурядные личности, такие необычные судьбы. И такая редкая кровь… Прошло не так много времени, и я понял, что же на самом деле спрятано в гробнице, и для чего нужны ключи. С этого момента все изменилось – я не стал сообщать о своих догадках. Видите ли, король уверен, что ключи открывают дорогу к артефактам – атрибутам королевской власти – рода Фалье. И он очень, очень хочет заполучить эти предметы. Настолько сильно, что даже согласился повременить с устранением несносных Фалье. Я не стал его разубеждать» – старик явно устал говорить, его лоб блестит от пота, он тяжело дышит. Достав платок, он промокает лоб и надолго замолкает, чтобы отдышаться.

«Видите ли, изучая ваши привычки, разбирая ваши разговоры, анализируя поступки, я все больше убеждался в вашей исключительности. Первое, что бросается в глаза, это то, что вам невероятно, я бы сказал, волшебным образом, везет. Такое бывает – иногда, с теми, кому суждено совершить что-то особенное. С теми, о ком потом рассказывают сказки. То, как вы

преодолевали все препятствия… Это, простите, как сказка каждый день. Все допущенные к информации люди собирались вечерами и слушали мои рассказы о ваших приключениях, и с таким интересом, вы знаете! Но это все совсем не важно. Важно то, что я знаю старого короля, я владею оперативной информацией, и я уверен, что его, Фарды, возвращение – это непременное условие выживания Королевства. Есть некоторые шансы на то, что планы Бьерна сработают, но эти шансы непонятны, а учитывая нарастание патологических изменений в его мышлении… В длительной перспективе присутствие Бьерна на троне для королевства фатально. И не будем говорить о личных симпатиях» – аналитик сморит на солнце и кивает своему спутнику с брюшком, тот кивает в ответ, мол, понял, – *«у нас не так много времени, скоро мне потребуется вернуться туда, откуда я прибыл, если меня раскроют, это будет значить конец всей затеи»*.

«Посему, к делу. Вас не трогают только до тех пор, пока вы ищете ключи. Как только они будут у вас, вас схватят, и ключи будут изъяты. Носителей крови Фалье постараются взять живыми, остальных убьют. Имейте в виду, что у них есть старейшие Фалье, так что они смогут обойтись и без вас, молодых. Как только вы добудете третий ключ, на вас откроют охоту, и я не дам и гроша за вашу жизнь. А третий ключ скоро будет у вас, уж поверьте. Я думаю, что это случится в течение двух-трех дней. И не спрашивайте, откуда я это знаю – считайте, что это интуиция. Мы, в СС, небольшая группа моих единомышленников, постараемся саботировать, насколько это возможно, операции против вас и Риошера, собственно, мы давно уже это делаем. Но лучше не рассчитывать на это» – очередной глоток из фляжки, и он продолжает.

«Теперь о проблемах. Существует такая организация, королевская служба безопасности, вы наверняка знаете. Мы никаким образом не контролируем из действия, более того, мы с этой организацией в … гм… недоброжелательных отношениях. Заниматься вами будут они, скорее всего, читай наверняка, уже сейчас они дублируют нашу слежку, готовясь к захвату вашей группы. Всегда, всегда будьте крайне осторожны, за вами следят, как магическим путем, так и совершенно обычным, подслушивая под дверьми и подкупая слуг. Я очень надеюсь, что вы не раскроете меня и моих друзей. Мне-то умирать не страшно, но вот за дело обидно» – разволновавшись, он встает с камня и начинает расхаживать по поляне.

«Ситуация сложная, но у нас есть шанс. Постарайтесь скрыться от всех видов слежки, и сделать то, чего от вас никто не ждет – не дожидаясь, пока прибудет третий ключ, добудьте последний ключ, ударьте в самое логово врага! Затем затаитесь, скройтесь от наблюдения. Когда все ключи будут в сборе, проберитесь в усыпальницу и разбудите его! Разбудите Фарду Фалье! А дальше… А дальше да поможет нам всем бог. Я знаю, что вы опытны и оснащены мощной магией, но я боюсь, что против КСБ вы не выстоите, и единственный для вас шанс – это скрываться. Надеюсь, вы не думаете, что я хочу вас заманить в ловушку с этим последним ключом? Какой мне в этом смысл, это было бы глупо» – он выжидающе смотрит, ведь верите, а?

«Четвертый ключ, тот самый, который сняли с вас, сейчас в королевской сокровищнице, месте, хорошо защищенном и в высшей степени надежном. Сокровищница расположена на самом нижнем подземном этаже Казначейства, ее стены сложены из анти-магического камня, и ее охраняет отряд особой охраны под предводительством хитрейшего Хьюго Земекиса»

«Итак, расставим последние точки над i, чтобы не было больше вопросов. Я, и некоторое количество моих единомышленников, мы хотим, чтобы король Ф. был разбужен. Мы приложим значительные усилия с тем, чтобы помочь вам. Достаточно долго отслеживая ваши приключения, я берусь утверждать, что у вас есть некоторый шанс на успех. Мы хотим, чтобы было пролито как можно меньше крови. Если вам потребуется наша помощь, то просто скажите, что вам нужно, мы услышим и найдем метод передать ответ. Только постарайтесь задать вопрос так, чтобы другие … гхм, наблюдатели, вас не поняли. А сейчас задавайте ваши вопросы прямо так, я уверен, что этих вопросов хватает»

«Уж не обижайтесь, вы замечательные воины, волшебники и все, что угодно, но, сколько либо хороших лидеров среди вас нет»

«А вас, Миртур, мы будем рады видеть в рядах наших сотрудников. Ваш отец имеет некоторое… гм, отношение к нашей организации, теперь об этом можно говорить открыто»

Было бы забавно, если бы это была хитрая операция КСБ по поимке партии. Но нет, все честно.

Кроме очевидных и высказанных причин, есть и еще кое-что, почему СС решилась на авантюру с пробуждением Фарды. За последние годы их влияние значительно ослабло, и тенденция сохраняется, КСБ сейчас несравненно сильнее. Так что это вопрос еще и собственного благополучия и выживания. Даже если Бьерн разберется со всеми проблемами, которые угрожают королевству, будущее секретной службы все равно печально. А вот в том случае, если вернется старый король, все еще может измениться. Особенно учитывая то, что они, СС, помогли ему, Фарде, вернуться.

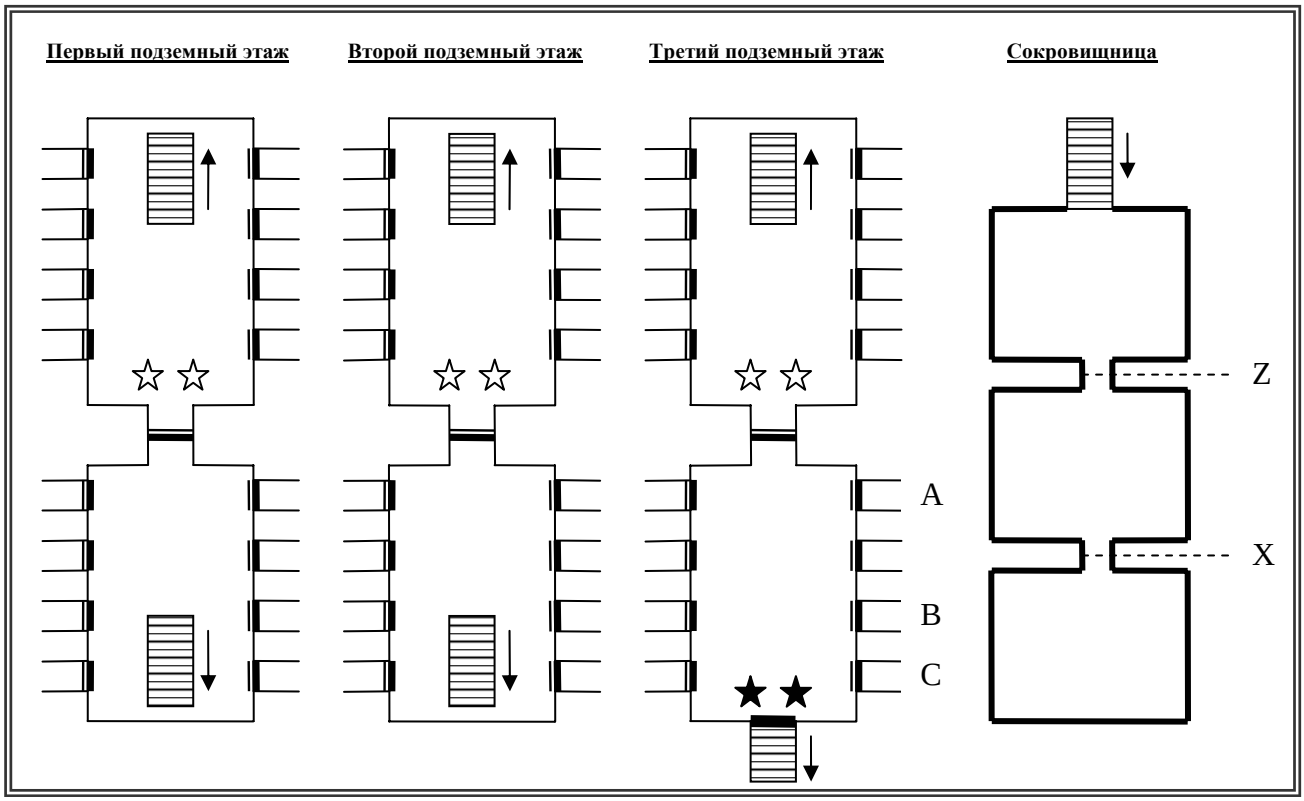
Штурм королевской сокровищницы

Здание Казначейства расположено в самом центре столицы, в отдельном четырехэтажном здании. В двух верхних этажах расположены кабинеты сотрудников казначейства, в том числе самого главного королевского казначея барона Лагрима де Рольйо и трех его помощников – Бласия Верде, Женевьевы дю Трюндаль и Фольке Серрато. Посетители казначейства обычно не выходят за пределы первого этажа.

При входе в здание стоят два солдата, они следят за тем, чтобы посетители сдали оружие, если таковое присутствует. Вход на первый подземный этаж охраняют значительно строже, туда пропускают только узкий круг тех, кто имеет причины там находиться. На третьем подземном этаже начинается длинная лестница, ведущая непосредственно в сокровищницу.

Подробная роспись остается на совести мастера, я только намечу общий план. Казначейство нас интересует мало (если, конечно, не планировать что-то задумчивое вроде захвата казначея в заложники, или влияния на его разум, чтобы он сам принес искомое). Вход в подземелья с первого этажа, это прямо по коридору от входа в здание. Охрана из четырех человек. Дальше идут три одинаковых подземных этажа, чтобы спуститься на следующий, надо полностью пройти предыдущий. Каждый этаж разделен на две секции, между которыми тяжелая дверь, охраняемая двумя стражниками, двери закрыты и открываются только тогда, когда

кого-то надо пропустить. Длина этажа – около 80 метров. На первом этаже казармы Особой Охраны, на втором – архив. На третьем этаже, в самом его конце – дверь, ведущая в сокровищницу, её охраняют Левый и Правый Стражи (подробная роспись защитников сокровищницы – в разделе про Особый Отряд Охраны), дверь заперта, чтобы открыть – потребуется два ключа, которые хранят пресловутые стражи. Дверь находится в зоне действия анти-магического поля от камня, из которого сложена сокровищница, так что магия на нее не подействует, придется добыть ключи (снять с трупов, не иначе). Хороший вариант мероприятия: волшебным образом переместиться как можно ближе к входу в сокровищницу (пробиться через все подземные этажи будет сложно), потребуется разведка; устранить стражей и запереть внутреннюю дверь. Как можно быстрее добыть ключ (и что ещё успеете унести), воспользовавшись неразберихой. Дверь на какое-то время сдержит преследователей, и до момента прибытия самых опасных противников у партии будет минут двадцать.



Одно дело – добраться до сокровищницы, и совсем другое – найти то, что надо. Сама сокровищница представляет собой три залы, соединенными коридорами. В первой зале по стенам стоят тяжелые сундуки с серебром, золотом и платиной, все они закрыты и заперты, взлом требует инструмента и времени. Во второй зале стоят стеллажи с оружием и доспехами, а также картины и прочие objects of art. В третьей, дальней зале – всё остальное (драгоценные камни, волшебные предметы, etc), разложено по почти сотне пронумерованных и запертых сундуков разного калибра. Помним, что сокровищница сложена из анти-магического камня, и без факелов там не обойтись – темно (лампу и масло можно найти в одной из комнат рядом с входом в сокровищницу (дверь «А»), уже за последней межсекционной дверью). На вскрытие каждого сундука при наличии инструмента уходит 2d4 раунда, ключ лежит в сундуке №84. Вскрывать все сундуки долго и опасно (ловушки!), куда

разумнее будет найти каталог предметов, хранящихся в сокровищнице (каталог хранится в одной из комнат сверху (дверь «B»), d20 раундов уйдет на поиски нужной записи).

Ловушки:

1) Ядовитый газ. Несколько сундуков (№№ 5, 25, 45, 65, 85) не содержат ничего ценного, кроме стеклянного баллона с газом, идентичным по действию чаре cloudkill (все создания меньше, чем шести хитдайсов – бросок, или смерть; всем остальным d10 единиц вреда каждый раунд пребывания в облаке). Как только крышка открывается, баллон разбивается, облако газа заполняет всю сокровищницу, и рассеется через 10 раундов.
2) Отравленные шипы. В пяти сундуках (№№ 7, 17, 37, 57, 77) устроены ловушки другого типа – как только крышка открывается, из сундука вылетают отравленные лезвия (poison type N). 1d6 повреждений, время всасывания – 12 раундов, бросок от яда, в случае успеха – 25 единиц повреждения, в случае провала – смерть.
3) Опускающиеся перегородки. Ещё пять сундуков (№№ 1, 11, 41, 61, 81) активируют самую опасную для партии ловушку. Как только крышка поднимается, в коридорах, отделяющих первую залу от второй и вторую от третей (Z, X) опускаются мощные каменные перегородки, запечатывая партию внутри. Разбить за разумное время их невозможно, а магия не работает. Единственныё шанс – это тем, кто остался сверху охранять дверь (а ведь кто-то остался, так?) найти механизм, поднимающий плиты (дверь «C»), и поднять их. Очень пригодится potion of giant strength и знание механики.

Распишем события по раундам.

1-й раунд	Момент, когда партию замечают и поднимается тревога. В лучшем случае это тот момент, когда партия сталкивается со стражами входа в сокровищницу.
10-й раунд	К сокровищнице (или к двери между секциями третьего подземного этажа, если партия не тормозила, и закрыла её) стягиваются все силы Отряда Особой Охраны.
20-й раунд	Прибывает сам сэр Хьюго, командир «Отряда».
40-й раунд	Подходит подкрепление (взвод Королевской Гвардии)
60-й раунд	Подходит патруль боевых волшебников (5, 5, 3, 3, 3 уровни), стоявший в патруле неподалеку.
100-й раунд	Появляется барон Пьер де Сегознак с десятком отборных людей.
140-й раунд	Подходит магистр Фуэго Эблейз с цветом своего отряда.
200-й раунд	Прибывает «Омега» КСБ. Если партия в течение нескольких раундов не покинет подземелья казначейства, то ей конец.

Чрезмерная жадность партии (если вместо того, чтобы добывать ключ, они грабят сокровищницу) должна быть наказана. Вместе с тем, какой-то минимум ценностей и волшебных предметов (то, на что наткнуться в процессе поисков) они вполне могут унести. Наиболее вероятно, что им попадется что-то из следующего: longsword defender +5, horn of fog, ring of protection +4, 20 arrow +3, 20 bolts +3, chest'o'potions #1 (3 x super heroism, invulnerability, storm giant strength), chest'o'potions #2 (10 x extra healing, 2 x elixir of health, heal), chest'o'potions #3 (6 x fire breath, 6 x cold breath),

chest'o'potions #4 (2 cloud giant strength, oil of impact, potion of speed, 3 x super heroism, ventriloquism, water breathing).

Post Mortem 04/05/2004

О счастье, партия дома, на Варне, и она в курсе всех событий. Аналитик ответил на все вопросы, которые партия сподобилась задать, так что теперь можно действовать четко, планируя всё наперед. Очень резво, с тем, чтобы не потерять преимущество внезапности, партия планирует нападение на королевскую сокровищницу – нужно как можно быстрее добыть третий ключ. Миранда, превратившаяся в невидимую (invisibility) летучую (fly) неотслеживаемую (nondetection) мышку (potion of polymorph) отправляется на разведку. Без особенных проблем пробирается в казначейство, потом, через три подземных этажа, к входу в сокровищницу, запоминает приметы для dimension door, изучает охрану и распорядок, после чего возвращается обратно. Переночевав и заучив новую магию, партия отправляется на дело – под невидимостью на площадь, оттуда dimension door (парами, с промежутком в раунд) прямо на третий уровень подземелий (дальше никак, сокровищница полностью выстроена из анти-магического камня). Все позорно проваливают броски от парализации, и если бы не ring of spell turning и ring of free action, то без жертв не обошлось бы. А так партия без лишних сантиментов убивает правого и левого стража, после чего закрывает внутреннюю дверь, закрывающую доступ в эту секцию подземелий, и отправляется искать искомое. Джордж с Миртуром охраняют дверь, девушки роются в сундуках. Первые несколько минут проходят спокойно – ночь, никто не ждал нападения изнутри, да и вообще никто не помнит такого, чтобы на королевскую сокровищницу покушались. Понемногу подтягивается охрана, будят сэра Хьюго. Сундуки заперты, и только верная стамеска Миртура выручает наших героев. Попадается пара ловушек, но их успешно избегают, и, наконец, срабатывает основная – сверху опускаются плиты, блокируя коридоры в сокровищнице, девушки попались. К этому моменту дверь уже жгли, морозили, били электричеством и теперь опять жгут, уже совсем скоро будет плохо, пора бы уносить ноги. Джордж находит механизм, управляющий опускающимися стенами, пьет potion of cloud giant strength, после чего поднимает перегородки. Неподалеку обнаруживается индекс сокровищницы, после чего найти место, где хранится ключ, труда уже не составило. Дверь рушится, прибывают основные вражеские силы, и только Мирандина элементаль даёт партии тот раунд, который нужен для того, чтобы прочитать teleport without error. Увы, Миртур торопится, и читает формулу с ошибкой, чара не работает. В завершение раунда все попадают в область действия супер-жаркого огненного шара магистра Фуэго Эблэйза – счастье абсолютно. Разбившись на пары, партия уходит на поверхность через dimension doors. Спасаясь от преследования, партия разбегается в разные стороны; чары потрачены, тела изранены, преследователей целый город. Наконец, преодолев все препятствия (кому-то повезло, кому-то не очень, а героический Миртур превратил процесс побега в приключение, заслуживающее отдельного рассказа, достаточно сказать, что он чуть не убил кровного принца). Спасаясь от преследования и слежки большая часть партии встречается в Республике, Джордж же направляется в Риошер – один и пешком. Четыре с плюсом!

Enter the Шимоку

Аналитик предлагает ударить первыми, добыть ключ из сокровищницы Ардо до того, как вернется Шимоку. Вместе с тем, шансов на это мало, ведь Шимоку вернулся, и ищет партию, совсем скоро он её найдет. Вернувшись из своего астрального путешествия (он таки нашел наших героев в других мирах, слишком многие их видели а он слишком у многих спрашивал), он покидает гостеприимную Моргуазу, и отправляется в Риошер, зная, что скоро туда вернётся и партия. Если партии там не будет, то, немного помедитировав, он узнает её местоположение «моя слишком долго искала вас, слишком хорошо знает вас, чувствует вас, знает, где вы».

Шимоку и раньше был заморочен, но сейчас его странности увеличились многократно, он очень часто говорит так, что его не понять, то и дело стремиться впасть в транс, причем в этом состоянии обретает свойство недвижимости (его невозможно сдвинуть с места ☺) и неуязвимости. Как rogue он не развивался вовсе, теперь он – очень своеобразный монах. Его статсы не важны, он не будет драться в

обычном смысле этого слова, вместо этого он будет медитировать и время от времени вокруг него будет что-то происходить. Что-то очень странное, но благоприятное.

С Шимоку ключ, который он с поклоном отдает Джорджу. «Медитировал-медитировала искал ключ, думал, что где ключ, там и вы, но нет, ключ нашел, вас – нет, сконцентрировался на ключе, слился с ним, и он предпочел перейти ко мне».

Группа «Омега» атакует!

Если партия рассекречена, все ключи собраны, то нападение ждать себя не заставит. Шпионы, волшебная слежка, что-то должно дать результат. И тогда, выбрав удачный момент, они атакуют – «Омега» в полном составе, возможно, даже усиленная кем-то из оперативников высшего класса (к счастью, «Альфа» в этот момент на другом задании). На сей раз шансы отбиться уже есть – КСБ не представляет в полной мере все ресурсы партии, а СС им скармливает фальшивые сведения. Возможно, СС успеет предупредить? Чтобы были хоть как-то готовы. Потом, бежать, прятаться в лесах, nondetection.

Один в поле…

Эту встречу можно прокрутить в том случае, если кто-то из партии пытается действовать в одиночку, не защитившись от магического слежения. Дикие места, лес, речка, ничто не предвещает… И тут из-за кустов метрах в сорока спереди появляются трое воинов с арбалетами (лица закрыты), слышно, как кто-то ломится через лес сбоку, окружили! Действительно, это патруль КСБ, четыре рядовых, один волшебник и один клирик (описание в секции про КСБ), их выслали вперед по предполагаемому маршруту незадачливого героя. «Он?» «Он!», – и начинается. По возможности попытаются взять живым, но это не обязательно. Если персонаж успешно отбивается или успевает убежать – отлично, встреча закончена. Если герой повержен, то его связывают, обыскивают и торжественно срывают ключ (если есть). К этому моменту СС понимает, что пора предпринимать меры. На поляне с хлопком появляется толстячок в черной маске с прорезями для глаз, с ним четыре вооруженных человека в плащах и таких же масках. Молча, они бросаются на КСБ-шников. Постепенно теряя сознание, персонаж ещё видит, как победа склоняется в сторону новоприбывших, как последний оставшийся враг хватает ключ и бросается в реку…

В себя он придет нескоро. Жесткая койка, над головой крыша из кривых жердей, сквозь щели светит солнце. Самочувствие замечательное. Одежды нет, вещей нет. Около выхода из хатки стоит, сюрприз-сюрприз, страшенное создание – сшитое из кусков человеческих тел двуногое и двурукое чудище. Впрочем, оно не агрессивно. Это один из flesh golem'ов Моргуазы (описание сей милой старушки смотри в сеттинге). Единственное действительно безопасное место, которое было легко доступно, сюда и поместили несчастного, чтобы подлечился.

Вскоре приходим Моргуза – столетняя старушенция, острые желтые зубы торчат во все стороны, типичная баба-яга. «*Хватит валяться-то уже, милок, чай третий день идет. К тому же, я тут летала, смотрела, что к чему, в общем, приплыли эти корабли Имперские, так что собирайся-ка давай, здоровый уже, а вещи сейчас принесу*». Если

игроки того заслуживают, то ключа среди вещей нет – он остался на дне реки вместе с утонувшим там солдатом. Если были паиньками, то ключ на месте – СС успешно вытащили его.

Собирая героя в дорогу, старушка расскажет о том, что у нее чуть не два года жил «один такой желтый узкоглазый» в общем, Шимоку, но как раз за день до того, как тебя принесли – собрался и ушел. Залезает на метлу, цепляет персонажа и летит к Риошеру. Через час он в целости и сохранности выгружен неподалеку от ворот. Самое время сообщить о прибытии Имперских сил.

Варвары вождя Гельмунга

Обещания денег, военной помощи и руки дочери короля Бьёрна (Анна-Вероника Ардо, 21 год, замуж за варвара ужасно не хочет, может даже сбежать из-под венца) в качестве залога всего этого подвигли Гелмунга, вождя третьесортного варварского племени, отправиться в дальнее путешествие. Корабли придут за день до прибытия армии Роланда, это почти тысяча варваров на двух десятках драккаров. Да, они будут драться на стороне короля Бьёрна Ардо. Средняя мораль, но какая разница, если ты берсерк? Варварское войско построено на личной преданности, подкрепленной клятвами верности: капитаны кораблей – Гельмунгу, рядовые варвары – капитанам кораблей. Если Гельмунг погибнет, то войско развалится, половина кораблей уйдёт обратно, остальные будут воевать за того, кто больше заплатит. Ситуация осложняется тем, что Скавен, старший сын Гельмунга, тот самый, для которого предназначена Анна-Вероника, очень хочет занять место отца, и, как только представится верная возможность, попытается отца убить.

Гельмунг, вождь, LN barbarian 10, 55 лет. Str 16, Dex 12, Con 16, Int 16, Wis 15, Cha 15. HP 90. AC 0 (кожаный доспех +4, щит +2). Battle axe +3m, firebrand, thac0 4 (mastery), 2x2d4+7+1d6 fire damage. Axe of throwing +2m (возвращается после броска) thac0 10, 2d4+3. 3 potions of extra healing, potion of heal, potion of invulnerability, potion of etherealness, медальон из кости дальнего предка (защищает от любых воздействий на разум). XP 12.000.

Скавен, сын вождя, NE barbarian 9, 25 лет. Str 18/92, Dex 16, Con 16, Int 11, Wis 10, Cha 12. HP 82. AC -1 (кожаный доспех +3, щит +2). Great axe +2m, thac0 4 (mastery), 2x1d12+10. 3 potions of extra healing, potion of heal. XP 9.000.

Капитан корабля (20), barbarian 7. Str 18/20, Dex 16, Con 16, Int 13, Wis 15, Cha 10. HP 68. AC 1 (кожаный доспех +2, щит +1). Great axe +2q, thac0 7 (mastery), 2x1d12+8. 2 potions of extra healing. XP 7.000

Жрец Хоорта (20), cleric 7. Str 16, Dex 16, Con 16, Int 12, Wis 17, Cha 10. HP 45. AC 3 (кожаный доспех, щит +1). Battle axe +2q, thac0 13, 1.5 x 12d4+3. [5/5/3/1] Bless, Cure Light Wounds, Detect Magic, Entangle, Remove Fear; Augury, Barkskin, Chant, Hold Person, Silence 15`; Animate Dead, Cure Disease, Prayer; Defensive Harmony. 2 potions of extra healing. XP 5.000.

Скальд (20), bard 7. Str 16, Dex 17, Con 15, Int 15, Wis 12, Cha 15. HP 33. AC 2 (кожаный доспех, щит +1). Battle axe +2q, thac0 15, 1.5 x 12d4+3. [4/3/2] Magic Missile, Change

Self, Color Spray, Wall of Fog; Invisibility, Web, Irritation; Fly, Invisibility 10`. 2 potions of healing. XP 4.000.

Крутые варвары (100), barbarian 5. Str 18/10, Dex 16, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10. HP 50. AC 4 (кожаный доспех, щит). Great axe +2q, thac0 11, 1.5x1d12+6. Potion of extra healing. XP 2.000

Менее крутые варвары (200), barbarian 3. Str 18/10, Dex 16, Con 16, Int 9, Wis 9, Cha 9. HP 30. AC 4 (кожаный доспех, щит). Great axe +1q, thac0 14, 1.5x1d12+6. Potion of extra healing. XP 650.

Обычные варвары (700), barbarian 1. Str 16, Dex 16, Con 16, Int 8, Wis 8, Cha 8. HP 10. AC 4 (кожаный доспех, щит). Battle axe +1q, thac0 18, 1x2d4+2. Potion of healing. XP 65.

Если озаботиться разведкой, то можно разобраться в том, как устроено варварское войско, и, если повезет, то и докопаться до желаний Скавена. Достаточно уничтожить Гельмунга для того, чтобы варвары перестали быть опасными. А если договориться со Скавеном, то можно и заполучить их на свою сторону («Главное, принесите мне его медальон!»). Варварам всё равно, кого убивать и где грабить. Политические задумки отца Скавену непонятны.

Варварский флот стоит в Рыбацком, население в панике. Мигель Мондуга ведет переговоры, с ним взвод королевской гвардии.

Да пробудится Фарда Фалье!

Действие близится к кульминации, напряженность растет. Конечно же, друзья не оставят наших героев в такой ответственный момент! Будто бы сговорившись, они стараются быть поближе, а перед спуском в подземелье изъявляют твердое намерение сопровождать партию.

1) Тор Веллунг – «да я ни на минуту не отойду от вас, друзья, не прощу себе, если вас убьют без моего участия!»
2) Джордж Барр – «грядет хорошая драка, я не намерен её пропустить»
3) Фридл Манье - «я буду рядом, похоже, пришло время зарабатывать свой пост придворного волшебника»
4) Лекс Мартин – «к черту всё, я иду с вами, чую нутром, что решается судьба города, я не должен и не могу это пропустить, не приложив всех сил»
5) Эразмус Ностальжи – «я иду вниз – и точка, если мои предположения верны, то я обязан быть там»
6) Франциск Шали – «сын, сегодня я пойду с тобой» (если Миртур хороший сын, то он постарается, чтобы отца там не было – пусть даже связав его)
7) Джайлз, лейтенант Брегель и его шестеро рейнджеров – «мы с вами, господа, мы обязаны вам жизнью и честью»
8) Сир Фредерик фон Гегенштауфен – «моя госпожа, я больше но отойду от вас ни на шаг!»

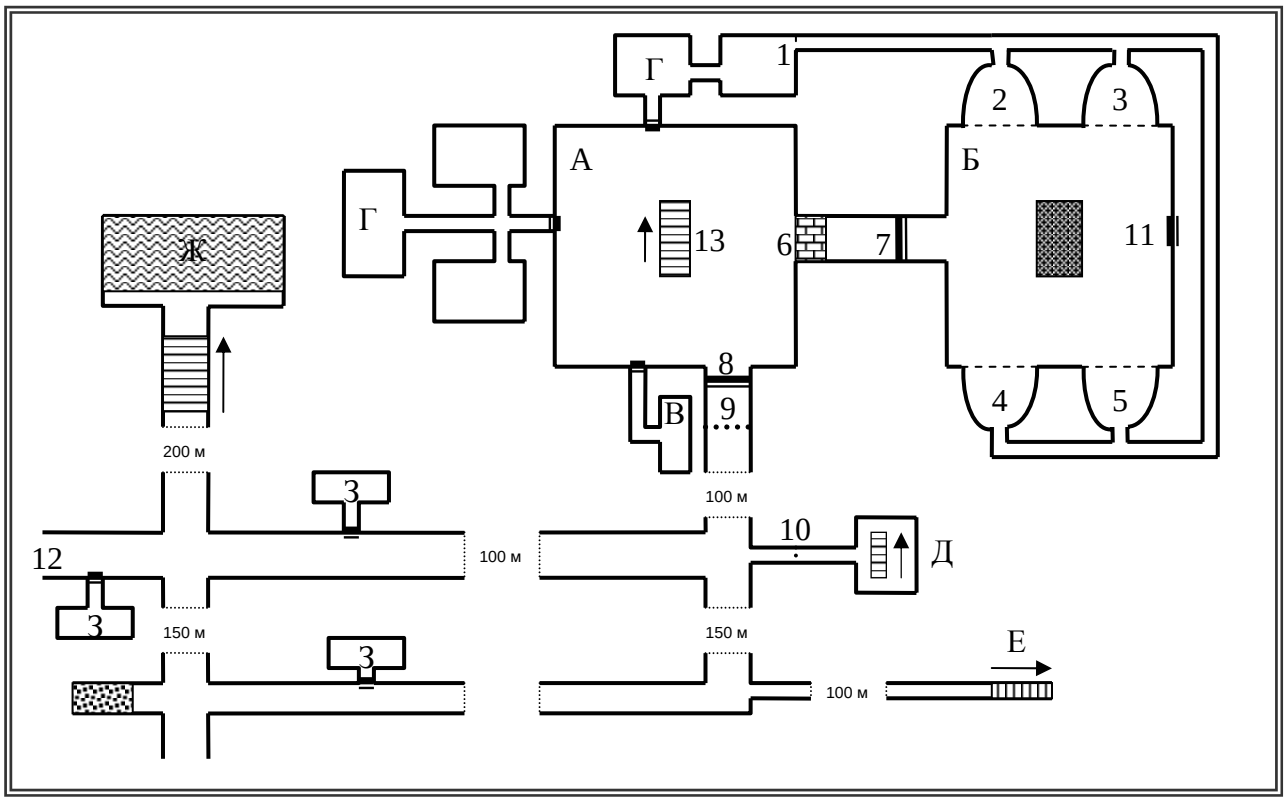
Однако пойдут не все.

1) Освальд – «благословляю вас, дети мои, я хочу идти с вами, ибо чувствую, что вам грозит большая опасность, но не могу – господь не велел»
2) Ульрих – «хоть кто-то должен остаться защищать город, за вами и так таскается целая свита, право, смотрите, как бы они не позаимствовали ваше Приключение»
3) Сэм Хоббинс – «дела сопротивления не ждут, рад вас видеть, но работа зовет!»

Гробница, четыре года спустя

Все ключи в сборе, и больше нечего ждать. Опасность растет с каждой секундой промедления, удивительно, что до сих пор вы ещё не схвачены, что их воздуха прямо здесь, в городе, не появляются группы захвата Бьерна, что ключи всё ещё при вас. Надо торопиться. Хорошо знакомые места, лестница вниз (Д), пыль стёрта – здесь ходили недавно. Хочется верить, что это контрабандисты. С каждым шагом вниз – всё тише, кажется, да что там, очевидно, что внизу ждет засада…

Сейчас самое время вспомнить устройство подземелий, тем более что за последнее время их устройство несколько изменилось.



Итак, подземелья расположены под Риошерским дворцом, примерно в двадцати метрах от поверхности. Из дворца в подземелья ведет длинная лестница (13), сейчас в своей верхней части лестница перегорожена глыбой анти-магического камня, проход во дворец надежно закрыт. Лестница спускается в центральную залу подземелья (А). Из залы (А) можно попасть в ряд служебных помещений (Г), сейчас они заброшены и не используются, завалены старыми бочками, каким-то тряпьем и прочим мусором. Дверь (8) перегораживает широкий проход, соединяющий залу (А) с остальной частью подземелья, дверь закрыта на засов со стороны залы. За дверью дальнейший путь перегораживает тяжелая решетка (9), металлические прутья толщиной в руку взрослого человека. Если партия каким-то образом её разрушила,

то решетка до сих пор не восстановлена. Подъемный механизм решетки расположен в комнатке (В), в которую можно попасть из главной залы (А). Примерно через сто метров коридор разветвляется. Преодолев ржавую решетку (10) вы попадете в комнатку (Д), где начинается узкая лестница наверх. Лестница приведет в подвал заброшенного дома на Королевском Спуске, ближайшей к дворцу улице, это хорошо известный и часто используемый контрабандистами путь, именно через него партия попадет в подземелья, ведь другого удобного входа из города нет. Есть неудобный путь – лестница (Е) приведет в небольшую комнатку с бассейном, пронырнув который, вы окажитесь в городском канале (речка Серебристая, заключенная в узкое русло между каменных набережных). Большая часть подземелья когда-то использовалась, как канализация, но сейчас там довольно сухо. Часть проходов обрушилась. По подземелью разбросаны небольшие комнатки (З), раньше, видимо, использовавшиеся, как склады и подсобные помещения. Широкий коридор в юной части подземелья ведет к лестнице, за которой открывается большая зала, почти полностью заполненная водой (Ж). Бассейн связан с океаном, проплыв десять метров под водой, вы окажетесь несколько левее Риошерской гавани. Коридор (12) ведет к секретному выходу из города, это тот самый путь по которому (скорее всего) партия возвращалась в Риошер, когда тот был под осадой змей; позже проход был завален по приказу совета, чтобы по нему не пробрался враг.

Собственно, это всё хорошо знакомо, здесь ничего не изменилось с первого визита партии. Теперь перейдем к сокровищнице и нововведениям. Проход в сокровищницу замурован (6), кладка укреплена волшебной печатью (потребуется dispel magic против 11 уровня, и после того хорошенько поработать киркой). Между кладкой (6) и дверью (7) в ложную усыпальницу (Б) устроена ловушка: помещение заполнено тяжелым зеленым туманом, имеющим эффект чары cloudkill. Он будет медленно вытекать наружу, скапливаясь в глубоких местах и убивая все, чего коснется. Ложная усыпальница (Б) как будто бы не изменилась с последнего визита, всё то же запустение и разграбленный саркофаг в центре. Телепортационная магия в усыпальнице не работает (в обе стороны), остальная функционирует нормально. Портал в истинную усыпальницу (11) всё так же невидим до тех пор, пока истинный Фалье не произнесет кодовую фразу. На самом деле, в гробнице была проделана серьезная работа – в западной и восточной стенах были пробиты широкие ниши (2,3,4,5). Сейчас ниши закрыты деревянными щитами и тщательно замаскированы. Был пробит дополнительный коридор, который соединяет все ниши и выходит в верхнее подсобное помещение (Г), проход закрыт чарой illusionary wall и прикрыт несколькими пустыми бочками. План врага таков: дождаться, пока кладка будет разбита и сработает ловушка с cloudkill (отвлекающий маневр, и нанесет какой-то ущерб партии и союзникам), затем дождаться, пока партия пройдет в портал и взять из на выходе. В нишах за щитами достаточно (по их мнению) сил. С другой стороны отступление заблокирует вторая группа, которая подойдет со стороны залы (Ж).

Итак, партия с союзниками спускается вниз. Удивительно, но внизу пусто, ни врагов, ни контрабандистов, никого. Только светится укрепляющий глиф на стене (6), закрывающей вход в гробницу. Ведь вы не забыли про неё? Потребуется dispel magic (против 11 уровня) и после того хорошенько поработать киркой.

Dispel, после чего рабочие начинают долбить кладку (6), эта работа на несколько часов. Наконец, кладка поддается, часть стены обрушивается вовнутрь. Бригадир каменщиков радостно кричит «йо, готово, господа!», но в этот самый момент через пробитую дыру в подземелье начинает литься клубящийся желтый туман, он лишь касается руки незадачливого каменщика, и та чернеет, кожа съеживается, и, вместе с плотью сползает с кости, мокро плюхаясь на каменный пол. Ещё мгновение он бьется в агонии, после чего замирает. Туман захлестывает остальных, начинается паника…

Как мы помним, этот туман дублирует эффект чары cloudkill. Большая часть простого люда (каменщики, простые солдаты) гибнет, не успев спастись, остальные спасаются на поверхности (через Д), туман жжет, это невыносимо больно, и понятно, что если не убежишь, то скоро задохнешься. Спустя час туман осядет – лишь желтая пыль под ногами и трупы, обнажившиеся кости, разложившаяся плоть. Но проход открыт …

Тихо, только где-то вдалеке капает вода. Вот он, проход в гробницу, ещё несколько ударов кирки и перегородка окончательно рушится, через проём можно пройти, даже не нагибаясь. Монументальная дверь (7), перегораживающая проход, вся изъедена туманом, дерево мягкое, легкий удар рукой пробивает дверь насквозь, взлетает облако пыли, медленно, не выдержав собственной тяжести, створки рушатся вниз – прямо под ноги. Усыпальница (Б) в запустении, везде пыль, следы желтого тумана, истлевшие драпировки, разбросанные кости, отвалившиеся от свода камни. Кажется, что здесь никого не было долгие годы. И тут, неожиданно, в тишине раздается громкий чих! На мгновение всё замирает, после чего начинается! По бокам залы падают деревянные перегородки, которые закрывали ниши в стенах (2,3,4,5), за ними – множество вооруженных людей, часть в черных масках. Высокий, мощный человек в полном доспехе, правая рука сжимает нестерпимо сияющий меч, делает шаг вперед и кричит – «Сдавайтесь, вы окружены!».

Итак, что это было? Бьерн очень хочет получить те артефакты, которые, как он предполагает, хранятся в сокровищнице. Какие преграды ожидают за порталом – неизвестно, так пусть уж сами Фалье заберут искомое, а мы будем ждать их на обратном пути. Ловушка была устроена около трех лет назад, одновременно с тем, как был замурован проход в гробницу. Увы, один из солдат чихает в самый ответственный момент, и портит всю затею – ловушка раскрыта! Что же, этот вариант предусмотрен – значит, надо пленить (или убить) героев и забрать ключи.

Решающая битва

Руководство этой операцией Бьерн поручил человеку, которому он полностью доверят – барону Пьеру де Сегознаку. На этот раз ничто не должно сорваться, мерзкие Фалье не должны уйти, артефакты должны быть добыты, и барон Пьер – залог того, что всё сработает как надо. КСБ профессионально, но личная преданность надежнее. Кроме всего прочего, Пьер – один из лучших бойцов королевства. Под руководством Пьера отряд «Альфа» КСБ в полном составе. Также, для страховки, в группу захвата добавили четырех волшебников из подразделения боевой магии (5 уровень), великолепный Фуэго Эблейз возглавляет группу волшебников лично.

Вражеские силы разбиты на две группы. Первая, основная, расположена в ложной гробнице, в замаскированных нишах (2,3,4,5) по пять человек в нише. В группу входит сам де Сегознак и две трети корпуса «Альфа». Задача второй группы – перекрыть путь из подземелий, чтобы никто не убежал, и, конечно, прийти на помощь, если первая группа не справится (нонсенс!). Второй группой командует магистр Фуэго, кроме магистра в группу входит остаток «Альфы» и его собственные волшебники.

Приблизительная последовательность действий такова: группа захвата обнаружена, партия отказывается сдаться, «взять их!», залп арбалетов, кастинг, начинается сеча (волшебники и часть солдат остаются в нишах, прикрывшись globe of invulnerability), быстро становится ясно, что победа достанется очень непросто. Спустя три раунда группа Фуэго запечатывает дорогу наверх (Д) чарой wall of force – помощи сверху можно не ждать, там не осталось никого, кто мог бы снять такую магию (только если Освальд, может быть, именно за этим он остался сверху?). Спустя ещё два раунда из залы (А) союзники кричат, что к врагу подошло подкрепление. Это группа Фуэго, они остановились прямо за решеткой (9), Фуэго прикрыт чарами globe of invulnerability и protection from normal missiles, проход достаточно узкий для того, чтобы защита перекрывала его весь. Волшебники творят магию, солдаты стреляют из арбалетов, сдерживая попытки прорваться к выходу. «*ситуация безвыходная!*» «*мы постараемся сдержать их, прорывайтесь к порталу, всё равно все умрем!*». Партия проходит в портал, оставляя битву и друзей за спиной. Сразу после этого оставшиеся в живых Риошерцы и сочувствующие пытаются бежать – кто как может. Волшебники телепортируются, стараясь забрать с собой кого смогут, пьются зелья невидимости, газообразности, etc. Все хотят жить, хотя понятно, что спастись сможет меньшинство, возможно, что кто-то забаррикадируется в подсобных помещениях и продержится до возвращения партии. По возможности, стараемся не убивать «хороших» окончательно, кого-то могут превратить в камень, полиморфировать в кролика, кто-то просто потеряет сознание и будет медленно истекать кровью в куче трупов.

Силы врага

Сводная таблица для ускорения боя, подробная роспись персонажей приведена в соответствующих разделах. Основная группа захвата (в ложной гробнице):

1	Барон Пьер де Сегознак	HP 112, AC -2, thac0 7, 2x2d4+9+1d8 (sun scorcher). Throwing axe (x4) thac0 9, 2x2d4+10. Dust of disappearance. 4 potions of extra healing, potion of heal. Beads of force (4), hurl up to 30 meters, 5d4 damage to all within 10 feet radius, these who save are thrown out of blast area, these who save are captured for 3d4 rounds in sphere of force. Scroll of protection (fire).	
2	*Командир корпуса Альфа*, f/m 7/7.	HP 46. AC -3 (mithral chain mail, ring of protection +2, dexterity, shield +1). Long sword +2q, thac0 11, 2x1d8+4. Javelin of lightning x 3, thac0 11, d6+20 (20/10 for these in blast range). Spells [4/3/2/1]: magic missile, spider climb, color spray, charm person, alter self, darkness 15`, invisibility, fly, fireball, dimension door. Scrolls: ice storm, teleport x 3, dream, hold monster, globe of invulnerability, mass suggestion, disintegrate. 2 potions of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility, potion of flying. Javelin of lightning x 3. Oil of fire elemental invulnerability. Scroll of protection: magic. Wand of hold person (14 charges).	

3	*Командир отделения корпуса Альфа* (А)	hp 52, AC -2 (mithral plate + shield + dexterity), long sword +2q thac0 12 1.5x1d8+5, crossbow thac0 14, 1x1d6+2+(1d6 fire damage) (14 bolts +1 of fire). 2 potions of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility, potion of flying.	
4	*Рядовой корпуса Альфа (А1)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
5	*Рядовой корпуса Альфа (А2)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
6	*Рядовой корпуса Альфа (А3)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
7	*Рядовой корпуса Альфа (А4)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
8	*Рядовой корпуса Альфа (А5)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
9	*Командир отделения корпуса Альфа* (Б)	hp 52, AC -2 (mithral plate + shield + dexterity), long sword +2q thac0 12 1.5x1d8+5, crossbow thac0 14, 1x1d6+2+(1d6 fire damage) (14 bolts +1 of fire). 2 potions of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility, potion of flying.	
10	*Рядовой корпуса Альфа (Б1)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
11	*Рядовой корпуса Альфа (Б2)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
12	*Рядовой корпуса Альфа (Б3)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
13	*Рядовой корпуса Альфа (Б4)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
14	*Рядовой корпуса Альфа (Б5)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
15	*Боевой волшебник (В1)*	HP 23. AC 5 (armor spell). Staff +1q, thac0 18, 1x1d6+1. Spells [5/3/2]: magic missile x 3, burning hands, color spray, blindness, mirror image, web, fly, fireball. Scrolls: fireball, lightning bolt, invisibility 10`, monster summoning V. Potion of extra healing.	
16	*Боевой волшебник (В2)*	HP 23. AC 5 (armor spell). Staff +1q, thac0 18, 1x1d6+1. Spells [5/3/2]: magic missile x 3, burning hands, color spray, blindness, mirror image, web, fly, fireball. Scrolls: fireball, lightning bolt, invisibility 10`, polymorph other, stone skin. Potion of extra healing.	
17	*Боевой волшебник (В3)*	HP 23. AC 5 (armor spell). Staff +1q, thac0 18, 1x1d6+1. Spells [5/3/2]: magic missile x 3, burning hands, color spray, blindness, mirror image, web, fly, fireball. Scrolls: fireball, lightning bolt, invisibility 10`, cone of cold. Potion of extra healing.	
18	*Боевой волшебник (В4)*	HP 23. AC 5 (armor spell). Staff +1q, thac0 18, 1x1d6+1. Spells [5/3/2]: magic missile x 3, burning hands, color spray, blindness, mirror image, web, fly, fireball. Scrolls: fireball, lightning bolt, invisibility 10`, stone skin. Potion of extra healing.	
19	*Боевой чудотворец (Ч1)*	HP 26. AC 2 (plate mail, shield). Mace +1q thac0 17, 1.5x1d6+2. Spells [5/4/1]: bless, command, clw x 2, detect magic, hold person x 2, heat	

		metal, silence 15`, prayer. Scrolls: clw x 3, cmw x 2, call lightning, dispel magic, flame strike, rock to mud, mud to rock, heal, gate (red abishai).	
20	*Боевой чудотворец (Ч1)*	HP 26. AC 2 (plate mail, shield). Mace +1q thac0 17, 1.5x1d6+2. Spells [5/4/1]: bless, command, clw x 2, detect magic, hold person x 2, heat metal, silence 15`, prayer. Scrolls: clw x 3, cmw x 2, call lightning, dispel magic, flame strike, heal.	

Вспомогательная группа (в дальних коридорах):

1	*Фуэго Эблейз*, глава Особого Подразделения Боевой Магии	HP 43. AC 3 (light mithral chain mail, cloak of protection +2). Рапира (скрыта в тросточке) +2m, игнорирует доспех, уровень защищенности складывается только из ловкости и волшебной защиты, thac0 16, 2x1d6+3. Spells [5/4/4/3/2]: magic missile, burning hands, affect normal fires, detect magic, mount, alter self, flaming sphere, mirror image, blindness, fly, fireball, fireball, blink, dimension door, fire shield, wall of fire, teleport, wall of force. Scrolls: stoneskin x 2, delayed blast fireball, wall of fire, monster summoning IV, clairvoyance, legend lore, stone to flesh, globe of invulnerability, protection from normal missiles. Ring of spell storing [3/1]: magic missile, burning hands, burning hands, levitate. Чары фиксированы, их можно восстановить в кольце после каста, но нельзя записать в кольцо что-то другое. Это кольцо Фуэго сделал самостоятельно, раздобыв где-то свиток с permanency. Wand of fire (18 charges). Ring of fire resistance. Scroll, protection: dragon breath. Scroll, protection: undead. 3 potions of extra healing. Potion of longevity (дома, в тайнике). Potion of invisibility.	
2	*Командир отделения корпуса Альфа* (Д)	hp 52, AC -2 (mithral plate + shield + dexterity), long sword +2q thac0 12 1.5x1d8+5, crossbow thac0 14, 1x1d6+2+(1d6 fire damage) (14 bolts +1 of fire). 2 potions of extra healing, potion of flame breath, potion of invisibility, potion of flying.	
3	*Рядовой корпуса Альфа (Д1)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
4	*Рядовой корпуса Альфа (Д2)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
5	*Рядовой корпуса Альфа (Д3)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
6	*Рядовой корпуса Альфа (Д4)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
7	*Рядовой корпуса Альфа (Д5)*	hp 32, AC 1 (plate + shield), long sword +2q thac0 14 1.5x1d8+5, crossbow thac0 16, 1x1d6+2 (14 bolts +1). Potion of extra healing, potion of invisibility.	
8	*Боевой волшебник (Е1)*	HP 23. AC 5 (armor spell). Staff +1q, thac0 18, 1x1d6+1. Spells [5/3/2]: magic missile x 3, burning hands, color spray, blindness, mirror image, web, fly, fireball. Scrolls: fireball, lightning bolt, invisibility 10`. Potion of extra healing.	
9	*Боевой волшебник (Е2)*	HP 23. AC 5 (armor spell). Staff +1q, thac0 18, 1x1d6+1. Spells [5/3/2]: magic missile x 3, burning hands, color spray, blindness, mirror image, web, fly, fireball. Scrolls: fireball, lightning bolt, invisibility 10`. Potion of extra healing.	
10	*Боевой чудотворец (Ж1)*	HP 26. AC 2 (plate mail, shield). Mace +1q thac0 17, 1.5x1d6+2. Spells [5/4/1]: bless, command, clw x 2, detect magic, hold person x 2, heat metal, silence 15`, prayer. Scrolls: clw x 3, cmw x 2, call lightning, dispel magic, flame strike, rock to mud, mud to rock, heal.	

11	*Волшебник Особого Подразделения Боевой Магии*	HP 20. AC 5 (armor spell). Magic missile x 2, color spray, light, grease; detect invisibility, invisibility, mirror image, stinking cloud; dispel magic, flame arrow. Potion of extra healing. Scroll of stone skin, monster summoning III, globe of invulnerability, teleport.	
12	*Волшебник Особого Подразделения Боевой Магии*	HP 20. AC 5 (armor spell). Magic missile x 2, color spray, light, grease; detect invisibility, invisibility, mirror image, stinking cloud; dispel magic, flame arrow. Potion of extra healing. Scroll of stone skin, monster summoning III, globe of invulnerability, teleport.	
13	*Волшебник Особого Подразделения Боевой Магии*	HP 20. AC 5 (armor spell). Magic missile x 2, color spray, light, grease; detect invisibility, invisibility, mirror image, stinking cloud; dispel magic, flame arrow. Potion of extra healing. Scroll of stone skin, monster summoning III, globe of invulnerability, teleport.	
14	*Волшебник Особого Подразделения Боевой Магии*	HP 20. AC 5 (armor spell). Magic missile x 2, color spray, light, grease; detect invisibility, invisibility, mirror image, stinking cloud; dispel magic, flame arrow. Potion of extra healing. Scroll of stone skin, monster summoning III, globe of invulnerability, teleport.	

Силы союзников

1	*Фридл Манье, волшебник*	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, repulsion. 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 (earth)	
2	*Тор Веллунг*	HP 70. AC 1. 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 на лево». Волшебное оружие дуэргарского происхождения, +3. Владелец полностью защищен от воздействия электричества. ✓ Mithral battle axe of quality +2. ✓ Axe of hurling. Magical weapon +3, returns to wielder. Throwing distance – 180`. ✓ Potion of extra healing.	
3	*Джордж Барр*	HP 50. AC -1 (plate mail + medium shield + ring of protection). 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. ✓ Ring of protection +2. ✓ 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, moment, zone of truth] [4: dispel magic, choose future, random causality, feign death] [3:defencive harmony, free action, dimensional folding] Scroll: Protection from Lightning, Neutralize Poison, Insect Plague, Raise Dead.	
4	*Лекс Мартин*	F6, Hp 48, AC 2 (plate mail +1), two handed sword +1 thac0 13, 1,5x1d10+3, long bow thac0 15, 2x1d8. 2 potions of extra healing, potion of speed, 2 javelins of lightning, oil of fiery burning.	
5	*Эразмус Ностальжи, маг дознаватель*	Diviner 6. HP 18, AC 8 (cloak of protection +1). Dagger +2m thac0 18, 1x1d4+2. Potion of healing x 4. Potion of polymorph self (giant eagle). Ring of invisibility. Lavender & green ellipsoid ioun stone (absorbs spells up to 8th level (35 levels left)). [5/3/3] Murder weapon, last experience, cause of death, locate object, locate person. Clairaudience, clairvoyance, non-detection.	
6	*Франциск Шали*	HP 31, AC 3 (chain mail +1m + shield) or 10. Long sword +1q thac0 17, 1.5x1d8+1. [2,1] Color Spray, Spook, Hypnotic Pattern. Potion of healing, potion of extra healing, potion of cats grace (dex 20 for 20 rounds). Scroll of Invisibility 10', Detect Scrying, Advanced Illusion, Reincarnation.	
7	*Лейтенант Брегель (Я)*	HP 39, AC 3 (chain mail, dexterity), ambidexterity, 2xlong sword +1q, thac0 14, 2.5x1d8+3, long bow thac0 16, 2x1d8. Potion of gaseous form, potion of extra healing.	
8	*Пограничник Брегеля (Я1)*	hp 21, AC 4 (chain mail + shield), long sword thac0 17, 1.5x1d8+2, long bow thac0 19, 2x1d8. Potion of healing.	
9	*Пограничник Брегеля (Я2)*	hp 21, AC 4 (chain mail + shield), long sword thac0 17, 1.5x1d8+2, long bow thac0 19, 2x1d8. Potion of healing.	
10	*Пограничник Брегеля (Я3)*	hp 21, AC 4 (chain mail + shield), long sword thac0 17, 1.5x1d8+2, long bow thac0 19, 2x1d8. Potion of healing.	
11	*Пограничник Брегеля (Я4)*	hp 21, AC 4 (chain mail + shield), long sword thac0 17, 1.5x1d8+2, long bow thac0 19, 2x1d8. Potion of healing.	
12	*Пограничник Брегеля (Я5)*	hp 21, AC 4 (chain mail + shield), long sword thac0 17, 1.5x1d8+2, long bow thac0 19, 2x1d8. Potion of healing.	
13	*Пограничник Брегеля (Я6)*	hp 21, AC 4 (chain mail + shield), long sword thac0 17, 1.5x1d8+2, long bow thac0 19, 2x1d8. Potion of healing.	
14	*Джайлз*	HP 46. AC 0 (dex+plate mail+cloack of protection +1). Long sword +1m, thac0 14, 1.5x1d8+4. Potion of extra healing, potion of super heroism, potion of gaseous form.	
15	Сир Фредерик фон Гегенштауфен	HP 55. AC -3 (field plate, ring of protection +2, shield +1). Two handed sword +2m, master, thac0 121.5x1d10+6. Potion of extra healing (2), elixir of health.	

В том случае, если партии будет совсем плохо, придет помощь от секретной службы – старый знакомый толстячок-волшебник телепортируется в гробницу, с ним четверо воинов, - *«быстрее, скорее в портал, мы постараемся сдержать их!»*. Это исключительная мера, они идут на верную смерть, и только для того, чтобы у партии был шанс пройти в портал.

И вот, израненные, оставившие своих друзей погибать за них, наши герои идут в портал. А там…

Фарда Фалье, страшный и ужасный

Шум битвы исчезает, всё это далеко позади, забыто, пройдено. Вы у цели, той цели, к которой шли долгие годы, страдая, не жалея жизни. Мягкий волшебный свет, белокаменные стены, никаких украшений, только прямоугольный постамент посредине, на котором лежит человеческое тело, заключенное в магический саркофаг. Нежно-голубой, светящийся гроб из магической энергии. На верхней его части четыре выемки под ключи-пирамидки. Пурпурный, расшитый золотом плащ, изысканный доспех, изукрашенный длинный меч под правой рукой, скипетр рядом с левой, корона на подушечке рядом с головой. Ничто не изменилось за эти годы – здесь, изменились вы сами. Рядом с саркофагом – небольшой столик, на котором стоят несколько бутылочек. Это три напитка исцеления, два напитка нейтрализации яда, два напитка излечения болезней и один напиток чудесного излечения (potion of heal).

Остается лишь достать ключи, и поместить их в выемки. И что будет тогда, что?! Стоило ли это всех лишений, всех потерь и боли? Ключи на месте, и саркофаг начинает таять. Его волшебный свет становится ярче, постепенно переходя от нежно-голубого к пронзительно-белому, становится прозрачнее и прозрачнее. Так проходит время, сложно сказать, сколько – здесь нет ориентиров. Полчаса? И тут сияние гаснет, на каменном постаменте перед вами лежит Король. Мгновение, другое (не получилось?!) и он открывает глаза!

Фарда Фалье, король. Великий, мудрый, добрый – лучше не бывает.

В 1634-ом году, когда он «умер», королю было сто двадцать три года (физически всего около восьмидесяти – за счет молодильных напитков). Сейчас, соответственно, уже около ста пятидесяти, из которых сто двадцать три были полноценно прожиты. За каждый год, проведенный в саркофаге, Фарда молодел на полтора, так что сейчас его тело выглядит примерно на пятьдесят лет. Интеллект и мудрость за возраст увеличены, физические характеристики не пострадали.

Human NG dual-class fighter 9 затем bard 18.

Str 17 (попадание +1, повреждения +1), Dex 18 (модификатор к реакции +2, стрельба +2, класс защиты -4), Con 16 (+2 hp/level), Int 20 (иммунитет к иллюзиям вплоть до второй ступени), Wis 19 (иммунитет к чарам cause fear, charm person, command, friends, hypnotism), Cha 18 (модификатор к реакции +7).

HP 130. AC -5 (mithral plate mail +4). Thac0 (base) 8. Long Sword +3 thac0 1 (master), 3x1d8+7.

Spells: [4/4/4/3/3/3] Detect Magic, Charm Person, Color Spray, Friends; Alter Self, ESP, Mirror Image, Knock; Hold Person, Fireball, Infravision, Phantom Steed; Dimension Door, Detect Scrying, Ice Storm; Domination, Shadow Door, Wall of Force; Geas, Mass Suggestion, True Seeing.

- амулет на груди (amulet of life protection)
- изысканный доспех (мифриловые латы +4)
- пурпурный, расшитый золотом плащ (cloak of warmth)
- изукрашенный длинный меч под правой рукой (long sword +3, can detect evil in 10-foot radius)
- скипетр рядом с левой (rod of absorption, в нем сейчас поглощены flame strike, disintegrate, magic missile, polymorph other (kitten) и sink)
- кольцо на правой руке (ring of flying)
- кольцо на левой руке (ring of invisibility)
- кольцо в кармашке (ring of djinni summoning). Кольцо выужено из кармана и потерто, в центре залы появляется небольшой смерч, он кружится, разбрасывая хлопья пыли, и, наконец, он опадает, вместо него на каменном полу стоит смуглый юноша в голубой шелковой рубахе и белых полотняных штанах, за широкий красный кушак заткнут изогнутый меч. Он чихает, трет глаза - «*Ну и чем же я, господин, так провинился? Двадцать четыре года, семь месяцев и шесть дней! Да я чуть не помер со скуки! Что прикажете?*». Фарда будет использовать его а качестве надежного посланника, летает джинн быстро, а перехватить его сложно.
- корона на подушечке рядом с головой (crown of comprehending languages and reading magic)
- невысокие сапоги из желтой кожи (boots of speed)

Фарда – король, и это чувствуется во всём. В его присутствии неодолимо хочется преклонить голову, и, пожалуй, даже встать на колено. Обращаться получается сугубо на «ваше величество», и это при том, что сам он к партии обращается не иначе, как «друзья», а иногда, забывшись и «дети». Он хорошо отдохнул и полон энергии, трудности, которые он только начинает осознавать, скорее радуют, будет, что преодолеть. Он рад, что его разбудили, черт с ним, что он не так сильно помолодел, как планировалось, 50 – это замечательный возраст! Он хочет как можно быстрее найти надёжное убежище, где сможет прийти в себя и получить всю информацию. Он благодарен разбудившим его молодым людям, но не считает, что они сделали что-то выдающееся, ведь они просто выполняли долг! Он будет беречь Фалье, но в случае необходимости пожертвует и ими – дело превыше всего, Варн должен собраться и отразить все напасти, внешние и внутренние. Он лично будет участвовать в боях, и, вполне возможно, если это будет оправданно, лично вызовет вражеских начальников на дуэль.

И вот, Фарда вопрошает:

1) Здравствуйте, дети! Ведь это так, вы – дети моих внуков? Они доверили эту честь вам? Но стойте, почему вы изранены, откуда эта кровь?! Что происходит, какой сегодня год?! … Прошло..., двадцать четыре года прошло, это не сорок. Что случилось, и кто вы?
2) Оставьте эти напитки, мне они не к надобности – я здоров. Только очень слаб, но тут поможет только время, мне надо прийти в себя. Несколько дней, хочется надеяться, не больше! А вот ваши раны просто вопиют о лечении! Фарда слаб (физические характеристики в 1/3 от максимума), и его мысли путаются

(ментальных характеристики в 2/3 от максимума), они будут увеличиваться на единичку каждый день.

3) Отсюда есть лишь один выход, и нам надо через него пройти. Чем скорее, тем лучше, пока враг не готов. У меня, пусть я и слаб пока, найдется несколько сюрпризов, король ещё помнит свою боевую юность!
4) Но где же Таккла, где мой милый друг? Уж кого, а его я ожидал увидеть у своего ложа в момент пробужденья!
5) Стойте, это приказ! Я должен понять, что происходит перед тем, как начать действовать! Итак, враги в фальшивой гробнице? Их много? Но сам город, он в наших руках, и врагов там нет? Что ж, тогда нам следует пробиться наверх, и прочих вариантов нет. Волшебство отсюда вынести нас не сможет.
6) Я не желаю начинать свой новый век на Варне с бегства! Нет, мы не побежим, мы встретим опасность лицом к лицу и уничтожим её! К тому же, замечу, мы всё равно не можем бежать. Хотя лучше бы, чтобы меня не узнали – по крайней мере, до тех пор, пока мы не укрепимся в этом прекрасном новом мире. Как вам такой король? Король произносит alter self и превращается в весьма юного, очень смуглого юношу с нежной бархатистой кожей и раскосыми глазами. Пусть думают, что мы всего лишь «похитили артефакты»!

Но, если мы должны торопиться, то давайте же поторопимся!

<u>Фарда выходит</u>

Но вы не успеваете – портал разгорается светом, и сквозь него вбегают четверо – врагов. Портал гаснет, и бегущий первым оборачивается, - «что за черт, где остальные, почему портал погас?!». Ну, откуда им знать, что портал выключается, пропустив четырех человек (командир отделения корпуса Альфа, два рядовых и один волшебник), ведь именно столько их должно было прийти. Но как они вообще открыли портал? Думать будем потом, пока же надо защитить короля! Король и сам кое-что может, но партия-то этого ещё не знает…

Победа! Но, портал в любой момент может открыться вновь. Значит, вперед! Фарда встаёт и командует – воины, встаньте справа и слева от меня, волшебники, станьте за нами! В правой руке короля меч, в левой – королевский скипетр, символ власти. Держитесь прямо, плотно за мной, не расходитесь не в коем случае! Пока вы со мной, магия вам не страшна. Пользуйтесь своей магией, отбивайтесь от врага и главное, не переставайте двигаться к выходу!

И вот строем, вы проходите через портал. Запах крови. Запах смерти. Время замирает на мгновение, и вы отчетливо, это врезается в память, эту картину вы не забудете никогда, видите. Лужи крови, трупы, десятки трупов, среди них ваши друзья, и ваши враги. Все в комнате забрызганы кровью – она везде, на клинках, доспехах, лицах. Среди живых лишь враги. Прямо перед вами, на полу, лежит истерзанное тело, оно выделяется среди остальных, старый истощенный человек в рубище, длинные серые патлы волос слиплись от крови. Вы не можете не узнать его, это Ансельм Фалье, ваш дед, дед ваших друзей. Его пытали, отрезаны все пальцы, вырваны уши и ноздри, выколоты глаза. Он мертв. Рядом, всё ещё живой, на коленях стоит другой старец – это Артур Фалье, дед Виктора. По его рукам, шее стекает кровь, под его коленями красная, уже тягучая лужа, он простирает к вам руки,

половины пальцев уже нет, и беззвучно открывает рот… лишь для того, чтобы упасть, так ничего и не сказав. [Старших Фалье пытали, Артур сломался и открыл портал] Прямо напротив вас, в проходе, стоит Магистр – он кажется единственным здесь чистым человеком – на его красной мантии не видно крови. Фуэго поднимает руки, начиная творить магию, латники бросается на вас, и время возобновляет свой нормальный ток.

Огненный шар, магистра Фуэго поглощает Rod of Absorption короля. И в этот момент, похоже, он пугается. Возможно, он понял, что за жезл в руках этого бородатого мужа? Или, быть может, узнал старого короля – он же видел портреты?!

Дальше битва идет уже с понятным исходом.

Post Mortem 16/05/2004

Фарда Фалье жив и действует! Основной квест завершен, ура! Была большая битва, и многие наши погибли, но потом была победа и павших оживили. Как же я устал!!! Ура!

После пробуждения

1) Для начала – попросим Вольфа из моего дворца. Ведь, согласитесь, королю нужен дворец – откуда-то он должен править! К тому же, безопаснее места в Риошере нет, если, конечно, эти варвары не испортили системы защиты.
2) Я хочу, чтобы мой народ увидел меня во всём блеске, а сейчас я… скажем так, не совсем в форме. Расположимся во дворце, несколько дней отдыха, и после этого я смогу работать на публику. За это время надо разобраться с положением дел и сделать то, что можно сделать.
3) Хоть я и слаб, но кровь-то во мне сейчас молодая, а вот как вспомню я былые уменья, ведь хорошим воином был когда-то! … Но нет, слишком слаб, придется вам взять дело на себя, я помогу, чем смогу.
4) Как там две базальтовые статуи в главной зале замка, стоят? Замечательно! Это всё упрощает. Вольф, конечно, гордец, и мне это нравится, но так дерзить своему королю! Увы, придётся наказать… Dimension door in?
5) «Только давайте не будем торопиться, не будем никого убивать. Просто станьте рядом дети мой, и будьте готовы защитить своего короля!» И вот, в хорошо знакомом холле, в самом его центре, стоит король. Справа и слева от него стоят два каменных голема, чуть сзади – наши герои. «Давайте обойдемся без драк, я настаиваю! Поприветствуйте вашего короля, воины!»
6) Ведь просил же не трогать мою спальню! А теперь тут устроился этот мальчишка, Вольф! Посмотрим, как там мой тайник… Ага! Всё в порядке! Секция стены сдвигается, открывая небольшую комнатку с койкой, парой стеллажей книг, сундуком и большим рабочим столом – всё покрыто толстым слоем пыли, но видно.

1) Как поживает любезный Шаддам десятый? Он ведь вполне мог дотянуть до этих лет, с магической-то поддержкой? Кто сейчас за него, как вообще настроения в Империи? Ай-ай-ай, хорошо, что Империя далеко!
2) Константин? Ардо? Ох уж этот Бьерн, большое же у него семейство! Как же, помню этого карапуза. И он, этот сопляк, ведет имперские войска на Варн?! Морской дьявол и тысяча адских дев, рассказывайте мне, рассказывайте!

3) Бьерн? Узурпировал власть? Вы ничего не путаете, дети? Он же старый боевой друг, я не ждал от него предательства!
4) Мендавар Витрио? Как же, хорошо помню, многообещающий был молодой человек. И что он сейчас? Республика?! Как смело! Несомненно, его поддержка нам не помешает. И, кажется мне, что место канцлера ему уже почти обеспечено. Если, конечно, он действительно так хорош!
5) Символы королевской власти у меня – с этим не поспоришь! И есть только один истинный король – это я!

Лже-Фарда, лже-король! Не верьте Риошерской лжи!

Покушения на Фарду!

Дворец закрыт от магии, от слежения, хорошо защищен, а идти на штурм Риошера Бьерн не хочет и не может – сейчас не время, ведь Имперские силы уже на Варне, и все силы нужны. Убить этого невероятным образом появившегося лже-короля, вот о чем он мечтает! Все другие Фалье забыты, ведь теперь есть главный, тот, который воплощает их всех. Подошлем убийц, отравителей, душителей, уж кто-то должен преуспеть!

А) Служанка на кухне. Для нормального функционирования дворца потребуется масса обслуги, и всю её проверить сложно, да и как проверишь-то? Одна из служанок на кухне подкуплена, и попробует отравить еду короля. Яд может быть подмешан в любое блюдо или растворен в вине, на вкус не различим. Срабатывает через десять минут, подавляя дыхательный рефлекс. Save vs. poison or die. Будем надеяться, что защита короля организована должным образом, или, в крайнем случае, что его могучая конституция выдержит. Служанке заплатили 100 золотых, в чем она быстро сознается.

Б) Проситель. Король настаивает на том, что прием посетителей – это его обязанность, которой нельзя пренебречь, и каждое утро два часа посвящает беседам с просителями и разрешению проблем. В этот раз просителей много, и этот лавочник ничем не выделяется. Неплохо одет, никакого оружия нет, с животиком, немолодой уже. Просьба у него простая – восстановить во владении домом, который у него отняли после смерти Фарды. Кого могла смутить татуировка на его бедре? Разве может быть опасен нарисованный кинжал? Может. Стоя перед королем, благодаря за щедрость, он склоняется в поклоне, когда же поднимается, в руке у него настоящий кинжал, который он и метает в короля. Thac0 12, 1d4+3 и, конечно же, яд. Кровь мгновенно сворачивается в жилах, save vs. poison or die. Трофейный кинжал может пригодиться – это +3 оружие, которое может превращаться в татуировку и обратно по желанию владельца. Убийца бросится на стражу, чтобы быть убитым, и, по возможности, захватить хоть кого-то с собой. Он действует из принципа.

В) Публичное шествие. Рано или поздно королю придется показаться перед своим народом, и враг не преминет ударить в этот момент. Молодой волшебник, которого шантажируют жизнью его возлюбленной, попытается прочитать в короля scroll of feeblemind. У него 50% на ошибку, но есть запасная чара, так что со второго-то раза должно получиться. Король спасается от чары с -4 (он же волшебник), если

проваливает, то превращается в полного идиота, вылечить его может только heal или wish.

Зеленый Глаз, Дракон

Преимущество врага в воздухе (эти их грифоны, так их растак), Фарду жестоко угнетает. Попытки сбить их с земли успеха не приносят, волшебники на fly догнать грифонов тоже не могут. Хуже того, как только Риошерские волшебники стали докучать летучему отряду Клермена Бретера, так сразу же за рыцарями на грифонов посадили и боевых волшебников. По этому поводу Фарда решает мобилизовать в свои войска старого знакомого, дракона по кличке «Зеленый Глаз». Сейчас, когда дварфы ушли (Фарда расстроен, видимо, рассчитывал на какую-то помощь с их стороны), сей дракон разбужен и охраняет горы, в частности, озеро Золотое. А то, понимаешь, не оставлять же богатство без присмотра, разграбят!

Итак, Фарда просит наших героев составить ему компанию в одном мероприятии, где он должен поучаствовать лично. Цель – озеро Золотое. Дракон сразу же соглашается, ему скучно, да и Фарде он обязан, единственное, что его заботит – это охрана озера во время его отсутствия.

Adult brass dragon. CG. 48 feet long. Int 14. MV 12, fl 48 (C). AC -2, hp 100, MR 20%, breath 12d6+6 (blistering heat/sleep gas secondary). Thac0 7, d6+6/d6+6/4d4+6. Любит поговорить, похвастаться, чуть что – говорит suggestion, сам того толком не замечая.

«пахнет разогретым металлом» «злые они, дырок в крыльях понаделали» «уставился на тебя своим огромным зеленым глазом» «грифоны – штука вкусная» «как только ваши грифоны поднимутся в воздух, я их съем, уж не обессудьте»

Часть шестая: катарсис

В нашем случае основной накал страстей имел место во время пробуждения Фарды Фалье, после его успешного пробуждения приключение, по сути, закончилось. Король взял бразды правления в свои руки, и дальнейшее происходило уже в форме рассказа, где партия была не более чем одним из участников. Возможно, в вашем случае хватит задора на то, чтобы лично пройти все предстоящие битвы. Наградой партии будет удовольствие от личного участия в судьбе (скорее всего, печальной) Акоста с командой и короля Бьерна.

И будет так:

- ✓ Людей из долины амнистируем, возобновим поставки камня. В конце концов, он пойдет на благое дело. Империя не будет нас тревожить, Шаддам мертв, а новый император мне представляется достойным и подходящим… для этих тяжелых времен, у него нет резона расходовать на нас ресурсы. Константин мертв, а именно он был главной движущей силой компании «Освобожденный Варн». Пошлем ему письмо, где ненавязчиво но очень достоверно объясним ему, что Имперский трон нам ну совсем не к чему.
- ✓ Орки, это даже хорошо в нашей ситуации, сколько уже лет я их знаю. Будет так, мы пообещаем им золотые горы, они выставят свои силы против Империи, и потом ударят нам в спину. Только мы будем к этому готовы, и удара в спину не получится. Заодно можно будет не выдавать им золотые горы – кто платит

предателям? Выгоним их опять за Золотую. А помощь против Империи нам нужна.

- ✓ Молодого и столь амбициозного Роланда я назначу главнокомандующим армией Варнийского Королевства. Мне придется поработать с этим молодым человеком персонально, но, уверяю вас, он согласится. Форпост будет наш. На деле, конечно, он там долго не продержится.
- ✓ Столицу вернем в Риошер, что за безобразие! Дворец построим новый, от старого я устал.
- ✓ Миридийских священников примем, они нам необходимы. Их влияние на людей ограничим, пусть учат в семинариях, но не за их пределами. Император будет только счастлив, тем меньше у него останется причин для атаки. Освальда назначим экзархом, или как там оно. Если он не против (он против).
- ✓ И будем готовиться к предстоящим испытаниям, да благословит нас Господь.

Непосредственные проблемы Варна решены, но Темные Времена неумолимо приближаются, орды демонов разгуливают по Империи, так что долго отдыхать нашим героям не придется…