



ГЕРОИ ВРАТ БАЛДУРА

ПЯТАЯ РЕДАКЦИЯ

Присоединяйся к легендам Побережья Меча в спасении Врат Балдура
в этом приключении для лучшей ролевой игры в мире.

ГЕРОИ ВРАТ БАЛДУРА



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Авторство и дизайн: Джеймс Олен

Редактор: Джесси Скай

Графический дизайн и верстка: Майкл Э. Кросс

Соавторы: Патриция Барнаби, Джесси Скай

Иллюстратор Персонажей: Лиус Ласахидо

Иллюстратор Монстров: Себастьян Коволл

Общие иллюстрации: Вадим Кашин

Карты Регионов: Джон Стивенсон (SirInkman)

Карты Подземелий: Николас Спинелли

Плейтестеры: Джош Йодер, Джордан Ландер, Кристофер Олен

Особая Благодарность: Дин Андерсен

Перевод: Всеволод Важов

Вёрстка: FtZ

Версия 1.0



Arcanum Worlds

www.arcanumworlds.com



НА ОБЛОЖКЕ

В то время, пока Халид, Минск, Имозн и Дайнахейр пробираются по улицам Врат Балдура, с соседнего балкона за ними наблюдает некий Красный Волшебник.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Город Врата Балдура занимает особое место в моей жизни. В подростковом возрасте я почти десять лет вёл кампанию по миру Забытых Королевств, в которой участвовали 30 разных игроков. Не все сразу, конечно! Эта кампания породила всевозможных героев и злодеев, которые были результатом совместного повествования, являющегося отличительной чертой игр **DUNGEON & DRAGONS**. Многие из этих героев и злодеев нашли своё отражение в истории первой видеоигры, над которой я когда-то работал: «*Baldur's Gate*». Именно она положила начало моей карьере в видеоиграх, что впоследствии позволило мне встретиться и работать с удивительно талантливыми людьми, а также рассказать личные истории в некоторых из моих любимых вымышленных миров.

Проработав в индустрии видеоигр более двадцати лет, я решил, что мне нужно сделать перерыв. Когда я работал над *Вратами Балдура*, я трудился непосредственно над художественным оформлением истории, уровней и механики. Но по мере того, как видеоигры становились всё сложнее, и я получал всё больше ответственности, я всё больше отдалялся от художественного дизайна. Последней игрой, в которой я действительно работал непосредственно над дизайном и сюжетом была «*Dragon Age: Origins*». Это было более десяти лет назад, и больше я действительно не видел возможности вернуться к тому, что любил делать в индустрии видеоигр. По крайней мере, не с тем творческим контролем, который мне был нужен.

И вот недавно я подумал: а что, если бы я мог вернуться к тому, что делал десятилетия назад, но применить это к настольным играм, которые вдохновили *Врата Балдура*? Это был бы способ вернуть сообщение, которое вдохновлялось ролевыми видеоиграми, а также возможностью работать над чем-то, что дало бы мне удовлетворение, которого я так жаждал.

Первая книга, над которой я начал работать, называлась «*Одиссея повелителей драконов*». Работая над «*Одиссеей*», я сотрудничал с другим бывшим креативным директором BioWare по имени Джесси Скай. Во время работы над этой книгой, возможность вновь посетить *Врата Балдура* была дарована мне двумя старыми друзьями: Камероном Тофером и Трентом Остером. В настоящее время эти ребята возглавляют компанию Beamdog, которая выпускает улучшенные версии видеоигр **DUNGEONS AND DRAGONS**, которые много лет назад были разработаны BioWare и Black Isle. Именно благодаря им я вошел в контакт с Wizards of the Coast и DM's Guild. Я решил, что хочу создать нечто, что могло бы стать хорошим введением в мир настольных игр D&D для тех, кто играл только в ролевые видеоигры. Книга также будет содержать изумительные иллюстрации, карты и описания Врат Балдура, а также его персонажей и существ для тех, кто так же любит фантастический город, как люблю его я. Так появилось на свет приключение *Герои Врат Балдура*.

Джеймс Олен
Февраль 2019 года

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, амперсанд в виде дракона, Ravnica и все прочие продукты Wizards of the Coast, а также их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах.

Эта работа содержит материал, который является авторским правом Wizards of the Coast и / или других авторов. Такие материалы используются в соответствии с Соглашением о контенте сообщества Гильдии Мастеров (DM's Guild).

Все остальные оригинальные материалы в этой работе © 2019 принадлежат Джеймсу Олену (Arcanum Worlds) и опубликованы в соответствии с Соглашением о контенте сообщества Гильдии Мастеров.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	2	Глава 6: Теневые Друиды	57
Действующие лица	4	Теневое Древо	57
Герои.....	4	Корни.....	60
Злодеи.....	4	Глава 7: Гнездо	63
Великие Герцоги Врат Балдура	4	Пауки Укрытого леса	63
Ключевые фигуры в Железном кризисе	4	Приближение к гнезду.....	63
Шабаш карг в Укрытом лесу	4	Гнездо	63
Введение	5	Глава 8: Возвращение во Врата Балдура	68
Обзор истории	5	События.....	68
Мир Врат Балдура.....	5	Рост Укрытого леса	68
Создание персонажа	13	Новый Лорд Убийств	69
Связывание предысторий	13	Красный Волшебник	69
Ведение приключения	13	Последствия.....	70
Глава 1: Прибрежный Путь	16	Фракции Врат Балдура	72
Гостиница Дружеская Рука	16	Глава 9: Город Врата Балдура	72
Укрытый лес	17	Боги Врат Балдура	75
Норы гибберлингов.....	17	Столкновения во Вратах Балдура	78
Орда гибберлингов	18	Слухи во Вратах Балдура	82
Миссия Арфистов во Вратах Балдура.....	18	Северный район Врат Балдура	82
Глава 2: Врата Балдура, Юго-Западный округ	19	Центральный район Врат Балдура.....	85
Важные НИП.....	19	Восточный район Врат Балдура.....	92
Встречи и события	19	Южный район Врат Балдура	96
Случайные второстепенные встречи.....	21	Глава 10: Побережье Мечей	99
Случайные боевые столкновения	22	Побережье	99
Ключевые места	23	Облачные Пики.....	101
Глава 3: Под Вратами Балдура	32	Лес Острых Зубов	102
Случайные встречи	32	Приложение А: Опции для персонажей	106
Ключевые места	34	Эпические предыстории	106
Глава 4: Укрытый лес	46	Приложение В: Магические Предметы	111
Встречи и события	46	Приложение С: Существа	113
Случайные встречи	46	Приложение D: Персонажи	128
Ключевые места Укрытого леса.....	49	Герои.....	128
Глава 5: Шахты Укрытого леса	51	Злодеи.....	142
Острог.....	51	Неигровые персонажи и Убийца	156
Шахты	51	Приложение Е: Раздаточные материалы	158
Нижние шахты	53		

БОГ УБИЙСТВА ПОГИБНЕТ, НО В СВОЕЙ
гибели он породит множество смертных
отпрысков. Хаосом будет усеян их путь...

—Древнее пророчество

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ГЕРОИ

Персонаж	Описание
Дайнахейр	Ведьма рашеми («Вичларан»), которая ищет своего пропавшего телохранителя Минска.
Джахейра	Упрямая полуэльф-друид, которая организует миссии Арфистов во Вратах Балдура.
Имоэн	Вор и начинающий волшебник из Кэндлкипа, которая работает шпионом Арфистов.
Коран	Кокетливый и предприимчивый эльф-плут, который ищет своего пропавшего компаньона Ксана.
Ксан	Пессимистичный эльф-волшебник из Эверески, который носит разумный лунный клинок.
Минск	Бесстрашный берсерк рашеми и верный телохранитель Дайнахейр, заблудившийся в Укрытом лесу.
Халид	Трусливый полуэльф-воин из Калимшана, и верный муж Джахейры.

ЗЛОДЕИ

Персонаж	Описание
Викония	Изгнанная тёмная эльфийка-жрец Шар, которая защищает колонию драуков в Укрытом лесу.
Кзар	Очаровательный, но безумный некромант, который стремится раскрыть свой потенциал порождения Баала.
Киван	Умелый, но молчаливый эльф-следопыт, который является невольной пешкой Теневых Друидов.
Монтарон	Смертоносный полурослик-убийца, который руководит Жентаримом во Вратах Балдура.
Фэлдорн	Теневой друид, которая стремится уничтожить город Врата Балдура при помощи магии Страны Фей.
Эдвин	Эгоцентричный Красный Волшебник Тэя, который тайно манипулирует событиями во Вратах Балдура.

ВЕЛИКИЕ ГЕРЦОГИ ВРАТ БАЛДУРА

Персонаж	Описание
Герцог Бэлт	Таинственный бывший искатель приключений, который отслеживает источники опасностей, угрожающие городу.
Герцог Элтан	Основатель и командир кампании наёмников Пламенный кулак.
Герцог Энтар Сильвершилд	Знаменитый воин и богатейший человек во Вратах Балдура. Преданный муж и отец.
Герцогиня Лия Яннат	Могущественная, но добросердечная волшебница, специализирующийся на заклинаниях школы прорицания.

КЛЮЧЕВЫЕ ФИГУРЫ В ЖЕЛЕЗНОМ КРИЗИСЕ

Персонаж	Описание
Горион	Арфист-мудрец, а вместе с тем и могущественный волшебник, который жил монахом в Кэндлкипе.
Подопечный Гориона (Каноничное имя: Абдель Адриан)	Осиротевшее отродье Баала, победивший Саревока, выращен Горионом в Кэндлкипе.
Саревок Анчев	Отродье Баала, предводитель Железного Трона, который пытался спровоцировать войну во Вратах Балдура.

ШАБАШ КАРГ В УКРЫТОМ ЛЕСУ

Персонаж	Описание
Гнилая Ева	Она путешествует по Укрытому лесу, насылая порчу на фруктовые деревья, наполняя их червями.
Делла Жабье Дыхание	Она собирает и пишет книги рецептов с советами по приготовлению и поеданию детей.
Шумная Фэн	Она охотится на реке Чионтар, хватая рыбаков за удочки, тем самым затягивая их в воду.

ВВЕДЕНИЕ

В этой книге описывается город Врата Балдура, окружающее его Побережье Мечей, а также существа и персонажи, населяющие эти области. Книга включает в себя приключение, которое разработано для группы от 4 до 6 персонажей 1-го уровня. К концу приключения персонажи смогут подняться до 6-го уровня. Мастера, желающие продолжить кампанию за пределами 6-го уровня, могут использовать обширные описания города и региона в качестве отправной точки для будущих историй и конфликтов.

ОБЗОР ИСТОРИИ

Древнее пророчество однажды предсказало: «Бог Убийства погибнет, но в своей гибели он породит множество смертных детей. Их путь будет усеян хаосом». И пророчество это относится к богу Баалу.

Баал был одним из трёх смертных, помимо Бэйна и Миркула, которые столетия назад вознеслись к божественности, убив бога смерти, Джергала. Упиваясь своей вновь обретенной силой, Баал стал Лордом Убийств. Он был совершенно порочным, злым божеством, которого почитали лишь только убийцы и нигилистические, жаждущие власти садисты.

В 1358 году по летоисчислению Долин, в Смутное Время, Баал был одним из многих богов, вынужденных ходить по Фаэруну как все смертные. В ходе Смутного Времени он был убит мечом Погибель Богов, оставив пустовать свой трон. Но перед смертью Баал стал отцом многих детей, каждый из которых обладал частицей его раздробленной божественности. Эти дети стали известны как отродья, или порождения Баала — отпрыски Лорда Убийств.

Теперь древнее пророчество сбывается, предвещая катастрофические последствия для Побережья Мечей. А в начале всего был Железный Кризис.

ЖЕЛЕЗНЫЙ КРИЗИС

Год назад такие великие государства, как Врата Балдура и Амн были почти-что втянуты в войну могущественным отродьем Баала по имени Саревок. Саревок был одним из лидеров торговой гильдии под названием Железный Трон. Он использовал влияние своей организации, чтобы попытаться ввергнуть регион в кровавую войну. По его мнению, последовавшая за этим смерть и резня сделают его достойным преемником своего злобного отца.

Прежде чем его амбиции были реализованы, Саревок был убит другим отродьем Баала, подопечным Гориона, который сотрудничал с организацией, известной как Арфисты. Подопечный Гориона собрал группу товарищей со всего Побережья Мечей, которые объединились, чтобы сразить Саревка и его приспешников. Несмотря на то, что Железный Кризис был предотвращён, трон Баала по-прежнему остаётся пустым.

Хотя многие знают о роли Железного Трона в этом конфликте, очень немногие знают об отродьях Баала, либо об их пророчестве. Градус напряженности между Вратами Балдура и Амном остаётся по-прежнему высоким. При всём при этом, Железный Трон был низвергнут, его лидеры убиты, его последователи рассеяны, а его крепости покинуты.

ЗАМЫСЕЛ ЖЕНТАРИМА

Сейчас 1369 Год по летоисчислению Долин, и теперь иная фракция стремится собрать по крупницам всё, что оставил Саревок. Они именуются Жентарим, или Чёрная Сеть — хищная, преступная организация, которая стремится распространить своё влияние на весь Фаэрун, аккумулируя власть ради неё самой. В то время как другие празднуют окончание Железного Кризиса, агенты Чёрной Сети предчувствуют в этом новые возможности.

Жентаримы знают, что Железный Трон обладал доступом к огромным богатствам и магии, которые теперь созрели для грабежа. Кроме того, один из Жентаримов, сумасшедший некромант по имени Кзар, обнаружил, что он является одним из отпрысков Баала — потенциальным наследником Лорда Убийств. Теперь Кзар стремится раскопать исследования своего мёртвого брата, Саревка, чтобы в конечном итоге самому стать богом.

Кзар обнаружил, что в укреплении, расположенном в Укрытом лесу, у Саревка был тайник. Он потратил месяцы на поиски этого тайника, но так и не добился успеха. Становясь всё более параноидальным и надеясь предотвратить вмешательство, Кзар воплотил несколько других идей, чтобы отвлечь внимание от своих усилий в Укрытом лесу. Он связался с запрещённой сектой друидов, известной как Теневые Друиды, предоставив им силу, которой они жаждут, в качестве средства, при помощи которого можно было бы разрушить всю цивилизацию на Побережье Мечей.

Глубоко в Укрытом лесу Теневые Друиды открыли портал в Страну Фей. Чужеродная энергия, исходящая из этого портала, наполнила флору Укрытого леса и привела к её неестественно быстрому росту. Теневые Друиды стремятся сделать всё возможное, чтобы лес прорастал и распространялся в направлении к городу. Если его не остановить, мутировавший Укрытый лес в конце концов поглотит город Врата Балдура.

Кроме того, Кзар также вступил в союз со своим старым компаньоном, тёмной эльфийкой по имени Викония. Он снабдил её ресурсами для возведения дома в Укрытом лесу, как для неё самой, так и для прочих изгоев из общества дроу. Викония оплатила Кзару тем, что приказала своим последователям, извращённым монстрам, известным как драуки, выследить и уничтожить врагов безумного некроманта.

Против Жентарима и его союзников выступила та же самая организация, что и противостояла восстанию Саревка — Арфисты. Но в этом конфликте, который грозит поглотить Врата Балдура, они сильно уступают в численности. Кто же ответит на призыв Арфистов спасти город?

МИР ВРАТ БАЛДУРА

Приключение, которое разворачивается на этих страницах, происходит на западном побережье огромного континента Фаэрун, на планете Торил. Фаэрун, в свою очередь, является частью более крупного суперконтинента, который также состоит из Закхары на юге и Кара-Тура на востоке. Даже этот суперконтинент — лишь один из многих на Ториале, наравне с Магтикой и Анхоромом на крайнем западе, по другую сторону одного из крупнейших океанов планеты.

Торил — это земля магии, приключений и тайн. Планета является домом для многих разумных рас, включая людей, эльфов, гномов, дварфов и полурос-



Саревок был Отродьем Баала ответственным за Железный Кризис. Он стремился спровоцировать войну между Вратами Балдура и Ямном.

ликов. Он также может похвастаться поразительным разнообразием магических существ, включая некоторые действительно чужеродные аберрации, такие как дружелюбные фламфы и злобные бехолдеры

Под поверхностью этого мира, во многом похожего на наш, лежит огромный комплекс подземных пещер. В этом Подземье находятся города дроу, дуэгаров и свирфнеблинов, а также города иллитидов, куо-тоа, а также существ ещё куда более причудливых.

Как и планета Земля, Торил является третьим из восьми миров, вращающихся вокруг жёлтого светила, иногда называемого Сол, с единственной луной, называемой Селуне. Эта солнечная система, известная как Космос Королевств (или «Море Ночи» для жителей Торила), плавает внутри огромной хрустальной сферы. Несмотря на то, что во всей вселенной существует множество таких сфер, Космос Королевств считается одним из самых древних. Флогистон, первичная материя, используемая для формирования мультивселенной, все ещё пронизывает бурлящее пространство между кристаллическими сферами.

Боги — это важная, повседневная часть жизни на Ториале. В то время как некоторые из них таинственны и далеки, другие непосредственно формируют жизнь смертных и регулярно предоставляют магические способности своим последователям. Способность к сотворению заклинаний, которой обладают верующие, в совокупности называется Божественной магией. Напротив, волшебники (и другие заклинатели, которые не заимствуют свою силу у божества) произносят заклинания, черпая энергию из источника истинной магии, называемого плетением.

У каждого бога есть портфолио концепций, существ и других вещей, над которыми он имеет власть, именуемых сферой влияния. Многие боги обладают пересекающимися сферами влияния, что обычно приводит к некоторой форме сильных отношений, будь то дружеский союз или ожесточенное соперничество. Все боги подчиняются Лорду Ао, верховному божеству и верховной власти миров.

Годы в Фаэруне, в основном отмечаются Летоисчислением Долин, или «ЛД». Календарь Летоисчисления Долин начался с возведения Стоячего Камня — символа мира и сотрудничества между эльфами Кормантира и людьми из Земель Долин в северном Фаэруне. Приключение, описанное в этой книге, происходит между 1368 и 1369 годами.

ФАЭРУН

Будучи одним из самых больших массивов суши на Ториале, Фаэрун является домом для разнообразных земель, культур и климатов. Это делает его удобной отправной точкой для историй, установленных в Забытых Королевствах.

Люди являются доминирующим и наиболее распространенным разумным видом на Фаэруне, причём большинство их наций приняли феодальную систему. Эти нации варьируются от могущественных империй, таких как Калимшан, до сравнительно небольших городов-государств, таких как Врата Балдура. Фаэрун в основном состоит из многонациональных городов, расположенных вдоль побережья и окружённых полосами лесов и сельскохозяйственными угодьями. По всему континенту простираются огромные пространства дикой природы.

Одним из определяющих аспектов Фаэруна является его многочисленные внутренние моря, большинство из которых соединены обширной сетью водных путей, змеями, пролегающими по всему континенту. Эти каналы помогают путешествовать между западной и

восточной частями Фаэруна. Наиболее значимым из этих внутренних морей является Море Упавших Звёзд, которое расположено недалеко от центра континента и имеет берега, граничащие с десятками выдающихся государств. Лунное Море на севере Фаэруна, хотя и меньше, но является домом для ключевых городов-государств, таких как Хиллсфар, Мулмастер и Жентильская Твердыня. Среди прочих выдающихся государств, расположенных во внутренней части Фаэруна выделяются Кормир, Чондат, Сембия, а также множество городов-государств Сияющих Равнин.

Северо-западный Фаэрун, который часто называют «Севером», обычно считается дикой страной ледяной пустыни. Несмотря на свою репутацию, Север является домом для двух самых важных многонациональных городов Фаэруна: Невервинтер (также известный как Город Умелых Рук, или Жемчужина Севера) и Глубоководье (называемый Городом Блеска, или Корона Севера). В противоположность этому, Долина Ледяного Ветра на самой северной оконечности арктического Побережья Мечей больше олицетворяет печально известную репутацию Севера, окружённого замёрзшими пустошами. Точно так же необъятный Высокий лес — это дикий и опасный регион, где численность эльфов намного превосходит небольшую горстку людей.

В Центральной части Фаэруна холмы и зелёные леса Земель Долин составляют более десятка небольших стран, которые известны как Долины. Состоящие в основном из сельскохозяйственных угодий, Долины представляют собой важный перекрёсток торговли, несмотря на их репутацию безнадежного захолустья. Примечательно, что Долина Теней является знаменитым домом легендарного архимага Эльминстера Омара. Кроме того, в центральной части Фаэруна находится Анорох, Великое Песчаное Море. Анорох — это обширная пустыня, где раньше располагалась древняя Империя Нетерил.

В северо-восточной части Фаэруна преобладают огромные степи ледяной пустыни. Примером этого региона являются Земли Орды, также известные как «Бескрайняя Пустошь», которые в основном населены кочевыми народами. Однако северо-восток также является домом для могущественных наций, таких как Дамара и магократия Рашемена. Рашемен непосредственно граничит со своим злейшим врагом: Тэем, соперничающей магократией, управляемой печально известными Красными Волшебниками. Также на востоке находится длинная полоса густого леса, известного как лес Чондал, где обитает множество фейских существ и диких друидов.

Южная часть Фаэруна в основном состоит из тропических джунглей и обширной пустыни. На данном этапе истории Фаэруна Чульт ещё не является островным континентом, а скорее частью обширного полуострова. Мезро, самый большой и густонаселенный город Чульты, недавно вновь открыл себя внешнему миру, снизив свою магическую защиту в 1363 году. магократия Халруаа, представляющая собой последние остатки Нетерильцев, покоится на южной оконечности континента.

НЕДАВНЯЯ ИСТОРИЯ

Действие этого приключения разворачивается в первые годы Эпохи Потрясений, более чем за 100 лет до текущего века Фаэруна. В 1368 году божества и смертные одинаково продолжают приспосабливаться к основным изменениям, вызванным во время так называемого «Смутного времени», бурного события, которое ознаменовало начало эпохи Потрясений десять лет тому назад.

Также называемое Войной Богов или Кризисом

Аватар, Смутное время началось и закончилось в 1358 году, Года Теней. Его спровоцировало то, что Бэйн, бог тирании, и Миркул, бог мёртвых, украли Скрижали Судьбы у Лорда Ао с целью переписать реальность. Разъяренный тем, что он считал кульминацией столетий уклонения от божественных обязанностей, Ао лишил богов их бессмертия и заставил их покинуть свои царства, чтобы те ходили по Торилю в форме смертных аватар. После этого им было поручено разыскать и возвратить Скрижали на их прежнее место. Лорд Ао также постановил, что любой бог, погибший во время пребывания на Торице, не будет воскрешен. Несмотря на то, что теперь они были уязвимы для смерти, эти так называемые «Аватары» богов всё ещё обладали огромной силой, и влияние их деяний ощущалось по всему Фаэруну.

Кризис Аватар спровоцировал гибель многих главных богов Фаэруна и перевернул космологию Королевств. Некоторые честолюбивые смертные ухватились за возможность украсть божественную силу у Аватар, заняв их место в Пантеоне в качестве новых богов. Бэйн и Миркул заплатили за свои преступления став двумя из многих жертв Войны Богов. Их дорогостоящий гамбит доказал их падение, так как Скрижали Судьбы не дали им никакой силы, чтобы бросить вызов владычеству Ао.

Вопреки тому, что полубог Торм погиб, сражаясь с Бэйном, позже, Лорд Ао воскресил его как меньшее божество. Он допустил это исключение, поскольку Торм умер, служа своему портфолио долга и верности, блестящему образцу того, каким, по мнению Ао, должен быть Бог, стоящему в резком контрасте с небрежным, властолюбивым поведением, за которое он изгнал богов.

Единственным исключением в изгнании богов был Хельм, бог защиты. Вместо того чтобы лишить его божественности, Лорд Ао поручил Хельму охранять Небесную Лестницу и не позволять другим богам возвращаться в свои божественные царства без Скрижалей. Во время выполнения этих обязанностей Хельм убил Мистру, богиню магии, после того как она попыталась прорваться мимо него. Этот поступок вызвал раскол между Хельмом и многими другими богами, а также упадок в его поклонении среди смертных.

Многие пророки, как в целом, так и в части предсказывали грядущие события Смутного Времени. Самым известным из них был Алондо Мудрый в первом веке нашей эры, чьи ещё не исполненные пророчества постоянно звучат в его старом доме в Кэнддакипе. Несмотря на то, что эти предсказания часто были туманными, они подтолкнули некоторых из богов к осуществлению планов, которые, как они надеялись, сохранят их силы и помогут обмануть смерть. Преследуя эту цель Баал, бог Убийства, решил зачать бесчисленное множество смертных детей в годы, предшествовавшие Кризису Аватар. С частицей своей божественной сущности в каждом из своих потомков, он надеялся воскреснуть и вернуть свою божественность. В конце концов, Лорд Убийств был убит наёмником-психопатом Цириком, который достиг апофеоза, приняв сферу влияния как Бэйна, так и Баала.

В Смутное Время божественная магия почти исчезла. Между тем, тайная магия становилась дикой и непредсказуемой, поскольку Мистра больше не поддерживала плетение. Хотя в конце концов магия вернулась, зоны дикой и мёртвой магии — участки на Торице, где она нестабильна или вообще не работает, — всё ещё сохраняются десятилетия спустя в тех местах, где плетение было повреждено или разорвано.

Несмотря на то, что Скрижали Судьбы были найдены, Лорд Ао, в конечном итоге, принял решение

уничтожить эти артефакты, тем самым начав Эпоху Потрясений. Вместо того, чтобы сдерживать силу верховного божества, как полагали Бэйн и Миркул, Скрижали поддерживали равновесие во Вселенной. Через них Ао установил универсальные законы и вписал в них имена и сферы влияния всех божеств. Уничтожение Скрижалей означало серьёзные перемены как в божественном, так и в смертном мире.

На континенте Фаэрун, который с самого начала редко был мирной землёй, за последнее десятилетие участились политические конфликты и раздоры. Перестановки в божественном пантеоне Фаэруна привели к возрастанию количества фракций и множеству кровопролитных войн.

Несмотря на разрушения, причинённые Войной Богов, и последовавшие за ней конфликты, численность человеческих цивилизаций в Фаэруне с тех пор значительно возросла. В 1361 году Амнийские исследователи установили контакт с ранее легендарным континентом Мацтика. С тех пор и Амн, и другие страны стали вести торговлю с Мацтикой, поддерживая различные портовые города на её побережье. Такое развитие событий привело к резкому увеличению богатства среди торговых держав западного Фаэруна, в частности Амна и его главного соперника, города-государства Врата Балдура.

ПОБЕРЕЖЬЕ МЕЧЕЙ

Побережье Мечей получило своё название во многом благодаря многочисленным опасностям, хотя некоторые предполагают, что прозвище произошло от зубчатых белых скал, которые вздымаются вдоль его береговой линии. Береговая линия побережья пролегает вдоль западного берега Фаэруна, где континент встречается с Морем Мечей. Побережье Мечей состоит из дикой местности, которая простирается между великим городом Глубоководьем на севере и страной Амн на юге. Пролегая далее, уходя в глубь региона, Побережье Мечей пересекается с землями Западного Сердцеземья, и зачастую оба эти региона упоминаются как взаимозаменяемые.

Несмотря на то, что среднестатистический житель Фаэруна по-прежнему склонен считать этот регион «Пустынными Землями», в последнее время во Вратах Балдура наблюдается рост процветания, который

Ключевые места на Побережье Мечей

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| 1. Врата Балдура | 17. Шахты Железного Трона |
| 2. Медвежья река | 18. Маяк |
| 3. Берегост | 19. Деревня Нижний Чионтар |
| 4. Кэндклип | 20. Сад Мутамина |
| 5. Укрытый лес | 21. Нэшкель |
| 6. Горы Облачных Пиков | 22. Шахты Нэшкеля |
| 7. Стоячие Камни друидов | 23. Река Чионтар |
| 8. Водопад Дриад | 24. Торговый Путь |
| 9. Башня Дурлага | 25. Прибрежный Путь |
| 10. Мост Файрвайн | 26. Львиный Путь |
| 11. Гостиница Дружеская Рука | 27. Побережье Кораблекрушений |
| 12. Крепость Гноллов | 28. Храм Песнь Утра |
| 13. Охотничий Домик | 29. Деревня Верхний Чионтар |
| 14. Великое Теневое Древо | 30. Лес Острых Зубов |
| 15. Галликин | 31. Холмы Виверн |
| 16. Высокая Ограда | 32. Мост «Переправа Вирма» |

The Sword Coast

0 25 50 miles





медленно, но меняет эту точку зрения. Будучи самым большим и успешным городом на Побережье Мечей, Врата Балдура являются маяком цивилизации и гарантом безопасности от опасных диких мест. Город был построен вокруг порта Серая Гавань, питаемого рекой Чионтар, которая течёт с Дальних Холмов и впадает в Море Мечей.

Несмотря на рост цивилизации в этом районе, мириады опасностей остаются и продолжают препятствовать экспансии за пределы существующих крепостей. Однако те же самые опасности, которые заставляют большинство жителей Фаэруна избегать Побережье Мечей, также сделали его местом действия для многих грандиозных приключений, включая то, которое разворачивается на страницах этой книги. Орки, тролли, гоблины, хобгоблины, огры, кобольды и гибберлинги не редко нападают на путешественников и тех, кто бродит по главным дорогам. Более умные и трудолюбивые из этих монстров иногда становятся достаточно смелыми, чтобы совершать набеги непосредственно на небольшие поселения. Многочисленные густые леса региона, например такие как Укрытый лес, являются идеальными пристанищами для лагерей гуманоидных и прочих падших существ. Кроме того, обилие дичи делает этот район привлекательным местом для изгоев и беглецов, желающих жить за счет даров природы.

Густой Укрытый лес возвышается к югу от того места, где Чионтар встречается с Бескрайним Морем. На его западном краю находится один из немногих участков береговой линии на Побережье Мечей, лишённый коварных Утесов — заманчивое место для неосторожных моряков, чтобы высадиться на берег. Блуждание в глубь материка, для многих обернулось здесь гибелью, поскольку ни для кого не секрет, что Укрытый лес полон многочисленных опасностей. Злобные феи и чудовищные пауки с одинаковой жадностью охотятся на любого храбреца, или глупца, рискнувшего войти в лес. Охотники должны проявлять особую осторожность, так как в этом лесу орудует анклав Теневых Друидов. Эти воинствующие защитники природы считают, что цивилизация — это ни что иное, как зло, которое должно быть искоренено, и они яростно осуждают любого, кто вторгается в их владения. Сокрытое от глаз слу-

чайного путника, за исключением горстки избранных, под Укрытым лесом таится богатое месторождение железной руды. Железный Трон недавно обосновал там секретную шахту, чтобы использовать этот ресурс.

Несмотря на множество опасностей, подстерегающих на Побережье Мечей, храбрые сердцем мужчины и женщины, на протяжении многих лет претендовали на часть этой дикой местности как на свою собственную, то достигая в этом умеренного успеха, то терпя частную неудачу. Этот район усеян множеством городов и небольших поселений, таких как Берегост, Нашкель, Кэндкип и гостиница «Дружественная рука», а также множеством руин различной степени древности.

Длинная торговая дорога Прибрежного пути протекает с севера и слегка уходит на юг, вглубь страны от Побережья Мечей, соединяя Амн с Вратами Балдура. Респектабельный город Берегост расположен между Амном и Вратами Балдура вдоль Прибрежного пути, служа популярной остановкой для отдыха торговых караванов. Берегост славится в этом регионе своими многочисленными гостиницами и магазинами, предлагающими путешественникам удивительно роскошную передышку от дороги.

Древняя крепость, библиотека Кэндкип стоит на Побережье уже тысячи лет. Она поддерживается орденом монахов, посвятивших себя сохранению знаний о Фаэруне. Самым знаменитым жителем Кэндкипа в прошлые века был Алондо Мудрый. Теперь, будучи почитаемым монахом Кэндкипа, его ещё неисполненные пророчества, беспрестанно звучат в залах библиотеки.

Недавняя история

За последние несколько лет напряжённость между Вратами Балдура и его соседом на юге, Амном, усилилась. Помимо того, что исторически они были соперниками в торговле, напряжение последних событий едва не привело к открытой войне. Главным событием среди прочих стал крупный дефицит железа на Побережье Мечей, которое прозвали Железным Кризисом. Кризис возник из-за махинаций организации, известной как Железный Трон.

Железный Трон — это торговая организация, которая несколько лет назад стремительно завоевала извест-

Саревок пытался стать богом, что, если подумать, довольно необычно. Да и вообще, кто хочет быть богом? Вся эта ответственность, и ради чего? У них вообще бывают выходные? Я бы лучше предпочла быть богатой. Богатые люди делают всё, чего захотят, и все давно уже с этим смирились. Кроме того, ты можешь называть людей «холопами» и приказывать им кобылить тебя виноградом и всяким таким. Да, вот это жизнь! Не веришь? Да просто взгляни на жителей Веряного города во Вратах Балдура.

— Умозн

ность по всему Фаэруну. Главным мотивом в организации Железного Кризиса была тривиальная жажда наживы Железного Трона. В основу плана была положена идея поднять цены на железо до непомерных высот, тем самым вызвать дефицит, что увеличит спрос и создаст монополию в регионе. Однако плану суждено было провалиться по причине куда более серьезной борьбы, ожесточенного конфликта между Саревком и его братьями и сестрами, отродьями Баала.

Теперь Врата Балдура изо всех сил пытаются оправиться от событий Железного Кризиса и войны между отродьями Баала. Несмотря на то, что власть Железного Трона была разрушена, градус напряженности между Амном и Вратами Балдура остаётся высоким.

ОСНОВНЫЕ ФРАКЦИИ

АМН

Также известная как Купеческое Государство, небольшая страна Амн, ориентированная на торговлю, является одной из самых молодых и богатых в Фаэруне. Амн был образован всего несколько десятилетий назад, после Амнийской Торговой Войны, но его столица Аскатла, поэтически известная как Город Монет, простояла более тысячелетия. Являясь центром торговли в Западном Фаэруне, Амн был противопоставлен Вратам Балдура, создавая тем самым, глубоко укоренившееся соперничество.

Социальный статус в Амне определяется, прежде всего, богатством человека, а демонстративное проявление богатства широко приветствуется и в целом поощряется населением. Таким образом, торговые компании, управляемые богатыми семьями, часто называемыми «домами», обладают значительной политической властью. По мнению амнийской знати, монета стоит гораздо больше, чем родословная.

Как и большая часть Западного Фаэруна, Амн в основном населён людьми. Однако полурослики представляют собой значительное меньшинство, составляющее чуть более одной восьмой населения страны. Небольшие группы диких эльфов населяют леса Амна, в то время как его горы служат домом для щитовых дварфов.

Амн — это олигархия, управляемая Советом Шести. Располагаясь в Аскатле, Совет образован из лидеров самых могущественных купеческих домов в Амне. Их целью является поддержание порядка посредством минимального вмешательства. Они принимают меры только тогда, когда вражда между домами угрожает процветанию нации. Совет Шести действует анонимно, чтобы защитить своих членов от покушений и предотвратить разрушительное влияние взяточничества. Личности членов Совета защищены законом, и угроза

казни отпугивает любого, кто может поддаться искушению разгласить подобную информацию.

В дополнение к своей меркантильной доблести, Амн также печально известен своим строгим регулированием заклинателей. Соблюдение этих законов обеспечивается Волшебниками в Рясах, организацией, основанной в Аскатле, которая предшествовала Амну как государству. Изначально один из её членов, Тайз Селемчант, основал Совет Шести. Обе организации по-прежнему продолжают тесно взаимодействовать друг с другом.

Большая часть Амна физически отделена от Западного Сердцеземья горами Облачные Пики — коварным горным хребтом, протянувшимся на запад от южной границы Побережья Мечей. За этими горами лежит маленький городок Нашкель — самый северный форпост Амна. Он является основным поставщиком железной руды для региона и изолирован от остальной части страны, особенно во время сильной метели в суровые зимы.

ВРАТА БАЛДУРА

Портовый город Врата Балдура, является одним из самых больших и могущественных в Западном Фаэруне. Будучи городом-государством, конкурирующим в сфере торговли с богатой, меркантильной страной Амн, Врата Балдура служат одним из немногочисленных оазисов стабильности, вдоль опасного в иных отношениях Побережья Мечей и внутри дикого Западного Сердцеземья.

Более подробное описание Врат Балдура можно найти в главе 9: «Город Врата Балдура».

АРФИСТЫ

Арфисты — это полусекретное общество, основанное в Западном Сердцеземье близ Врат Балдура. Они представляют собой сеть шпионов и учёных, которые борются за сохранение равновесия между природой и цивилизацией. Арфисты признают врождённую доброту, присущую гуманоидам и другим разумным расам, и акцентируют внимание на способности каждого к переменам. Принцип среди доктрин Арфистов заключается в важности справедливости и равенства. Их главная цель — подорвать тиранию, где бы она ни царила, и не дать ей закрепиться там, где она в настоящее время не имеет никакой опоры. Таким образом, мировоззрение их членов стремится в сторону хаотично-добраго.

Арфисты также считают, что сохранение истории является неотъемлемой частью построения лучшего будущего. В то время как многие из их учёных предпочитают защищать древние записи и фактические исторические книги, другие предпочитают распространять эту информацию с помощью изобразительного искусства, песен и историй.

Милосердие Арфистов по отношению к слабым, бедным и угнетённым принесло им много союзников, включая большинство крупных храмов доброго и нейтрального мировоззрения, а также кругов друидов. Они также известны тем, что помогают искателям приключений с выполнением заданий, симпатизирующих их принципам, и не редко вербуют в свои ряды бардов, друидов и следопытов. Арфисты идентифицируют друг друга по символу организации — арфе и луле, который обычно носят в виде булавы.

Арфисты враждуют со всеми злыми организациями, которые пытаются контролировать общество, например, такими как Красные Волшебники Тэя и Жентарим. Однако важно отметить, что эти организации не единственные, кто противостоит Арфистам. Многие люди, в том числе некоторые из которых склоняются к доброму мировоззрению, не любят Арфистов, считая

их «вмешивающимися».

Играющих на Арфе, возглавляют Высшие Арфисты. Этот совет избирается существующими Высшими Арфистами путём тайного голосования. Кандидаты отбираются на основе их стажа работы и их навыков в сдержанном исполнении дел Арфистов. В остальном Арфисты представляют собой довольно неорганизованную группу, состоящую из множества отдельных лиц и небольших автономных ячеек.

Несмотря на то, что Арфисты зачисляются в свои ряды представителей многих рас, организация питает особую симпатию к эльфам и их богам (Сельдаринам). Именно в эльфийской империи Миф Драннор, в четвёртом веке АД первые были образованы Сумеречные Арфисты. Эти первые Арфисты состояли из Миф Драннорцев и горстки доверенных людей-союзников. Примечательно, что среди них был и молодой Эльминстер. Этот могущественный и влиятельный маг и по сей день заседает в Совете Высших Арфистов.

В 1368 году Арфисты особенно сосредоточены на поддержании равновесия в Фаэруне. Чтобы предотвратить коррупцию и тиранию, группа неустанно работает над тем, чтобы удерживать любую отдельную фракцию, будь то добрая или злая, от получения слишком большой власти. В этот период времени Играющие на Арфе, ещё не распространились по всему Фаэруну. Их активность в основном проявляется на Побережье Мечей, в Западном Сердцеземье и замёрзшем Севере.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ТРОН

Железный Трон — это торговая организация, штаб-квартира которой базируется во Вратах Балдура. Она действует на вполне законном основании, в основном занимаясь торговлей оружием, запрещёнными товарами, ядами и другими сомнительными, с этической точки зрения предметами.

В то время как её существование хорошо известно среди широких слоёв населения, внутреннее устройство Железного Трона, деловые стратегии и конечные цели остаются загадкой. Организация была ответственна за Железный Кризис и растущую напряжённость в отношениях между Вратами Балдура и Амном. Последствия недавних событий оставили Железный Трон в хаосе, и его власть была разрушена.

Более подробное описание этой фракции можно найти в главе 9: «Город Врата Балдура».

КРАСНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ ТЭЯ

Красные Волшебники — это правящий класс магов, в магократии под названием Тэй, расположенной в восточной части Фаэруна. Они ценят тайные знания и силу превыше всего, посвящая себя их неустанному преследованию. Красные Волшебники особенно печально известны своим пристрастием к тёмным, тайным искусствам, таким, как некромантия и демонология. Известно, что они похищают, порабащают и экспериментируют на разумных расах Фаэруна. В их стремлении к увеличению магической силы могут быть оправданы любые средства.

Изначально, Красные Волшебники были сектой магов в древней империи Фаэруна Мулхоранд, возглавляемой магом Тейдом. После захвата ряда северных провинций Мулхоранда в 10 веке АД эта группа дезертировала и основала государство Тэй. Сегодня Тэем правит группа исключительно могущественных магов, называемых Зулкирами. Зулкирам служат 11 Тарчионов, которые выполняют большую часть повседневных обязанностей по управлению страной.

Каждый из восьми Зулкиров представляет свою Школу Магии, и каждый избирается волшебниками своей школы на пожизненный срок. Именно поэтому, со-

перники Зулкиров часто вынашивают планы убийств, чтобы их вытеснить. Самым могущественным из них признан лич Сзасс Тэм, Зулкир школы некромантии. В последнее время Тэм занялся укреплением своей власти. Он планирует убить других Зулкиров и взять полный контроль над Красными Волшебниками.

Члены Красных Волшебников встречаются во всех Королевствах, служа в качестве шпионов и агентов правительства Тэя. Однако большинство действуют независимо, приобретая тайные знания и силу для достижения своих собственных целей. Тем не менее, многие Красные Волшебники работают над тем, чтобы сделать Тэй высшей политической силой Фаэруна и, в конечном счёте, Торила в целом. И хотя их никогда не следует недооценивать, тщеславие, гордость и отсутствие хитрости Красных Волшебников часто портят их собственные замысловатые планы. Их конкурентная и злобная природа также порождает значительные внутренние противоречия.

Привычная для Красных Волшебников агрессия обеспечила им немало врагов. Их главной заботой в последнее время является соперничающее магократическое государство Рашеман, граничащее с Тэем на севере. Грозные Вичларане («мудрые старые женщины»), которые правят этой страной, стремятся обезопасить свои земли, сдерживая власть Красных Волшебников.

На самом деле Тэй враждебно настроен по отношению к большинству других народов, в том числе Арфистам и даже алчным Жентаримам. Если Красные Волшебники всё же решают заключить союз, то они заключают контракты с демонами или вступают в союз с единомышленниками — дроу, которые не проявляют заинтересованности к поверхностному миру.

ЖЕНТАРИМ

Жентарим, также известный как Чёрная Сеть — это организованный преступный синдикат. Ими правят расчётливые маги и жрецы, которые используют легионы торговцев и солдат в качестве своих пешек. Они представляют себя как легальную торговую компанию, которая привлекает наёмников, но занимается торговлей рабами и сомнительными, с моральной точки зрения товарами, например, такими как незаконное оружие и яды. Их конечная цель — завоевать власть, доминируя в торговле по всему Западному Сердцеземью и, в конечном счёте, в Фаэруне в целом.

Жентарим был образован в 1261 году в Жентильской Твердыне, могущественном городе-государстве, расположенном на берегу Лунного Моря. Её основатель и нынешний лидер, архимаг Мэншун, изначально создал организацию как порождение своих Чёрных Плащей, мощной группы заклинателей, которую он собрал для своей собственной защиты. В настоящее время Жентаримы используют Цитадель Воронов в качестве базы для своих операций. Эта сеть крепостей в пределах Драконьих Гор была завоёвана после того, как Жентарим предал Союз выдающихся городов-государств Лунного Моря.

Независимо от того, нацелены ли они на влиятельные организации или целые народы, завоевания Жентарима следуют одной и той же схеме. Сначала агентов посылают, чтобы незаметно проникнуть в цель, узнать её секреты и, если возможно, заменить её лидера. Если эти хитрые попытки потерпят неудачу, то они захватывают контроль, разворачивая военную мощь при помощи наёмников Жентильской Твердыни и гуманоидных военных отрядов, которым пообещали долю добычи. Если побеждённая фракция проявляет признаки мятежа, тогда её быстро покоряют и, при необходимости, уничтожают.

Поклонение Бэйну, богу Тирании, было распростра-

нённым явлением в истории Жентарима, который был недавно потрясён событиями Смутного Времени. Во время Войны Богов смертный аватар Бэйна приказал Жентариму атаковать Долину Теней, что привело к смерти бога. Поскольку Цирик приобрёл силы и сферы влияния мёртвых Бэйна, Баала и Миркула, многие из их поклонников обратились к хаотичному Безумному Богу, в том числе и члены Чёрной Сети. Многие считают, что этот сдвиг в сторону хаоса и отход от законной преданности Бэйну ослабил структуру власти Жентарима и, следовательно, его влияние. Фзул Чембрил, лейтенант Мэншуна, теперь неохотно следует за идеологией Цирика, несмотря на то что потратил годы, вплетая веру сторонников Бэйна в ткань организации Жентарима. Фзул тайно замышляет убить Мэншуна и захватить полный контроль над Жентаримом.

Экспансия на Запад привела агентов Жентарима на Побережье Мечей и Западное Сердцеземье. Теперь их главной штаб-квартирой в этом регионе является крепость под названием Тёмная Твердыня, расположенная в Дальних Холмах к востоку от Врат Балдура. Жентаримы захватили эту крепость у Вараллы, Королевы-Лича в 1312 году, и в настоящее время ею правит волшебник Семеммон, ученик Мэншуна и соперник Фзула Чембрила.

Лидеры Жентарима в последнее время проявляют интерес к Вратам Балдура, видя перспективы в неудавшихся махинациях Железного Трона.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Приключение, представленное в этой книге, предназначено для персонажей, 1-го уровня. Игроки могут создавать новых персонажей, используя любую предысторию, класс или расу, доступные в мире Забытых Королевств.

Эта книга также предлагает игрокам возможность выбирать из множества эпических предысторий. Эпические предыстории — это особый тип предысторий, которые обладают более сильными связями с сюжетом. Для получения дополнительной информации об этих предысториях обратитесь к приложению А.

Кроме того, игроки могут пожелать использовать одного из Персонажей Мастера, описанных в приложении D, в качестве своего персонажа игрока. Эти НИП — хорошо известные персонажи Забытых Королевств и возможно, являются любимыми персонажами одного из ваших игроков. Если вы разрешаете игроку использовать одного из этих НИП, то следует придерживаться следующих рекомендаций:

- Позвольте игроку использовать класс, расу, пол и значения характеристик, приведённые для НИП. Все остальные параметры создаваемого персонажа должны учитываться игроком так, как если бы он создавал нового персонажа.
- При желании, позвольте игроку использовать тот же способ генерации характеристик, что и другим игрокам в вашей кампании, а не использовать характеристики, приведённые в статблоках НИП.
- Обратитесь к таблице «Корректировка Персонажей Мастера» чтобы использовать НИП, которыми можно заменить этих персонажей.

СВЯЗЫВАНИЕ ПРЕДЫСТОРИЙ

Один из лучших способов помочь игрокам вложить больше сил в историю приключения — это сделать так, чтобы каждый игрок связал предысторию своего персонажа с предысторией другого персонажа. Во многих вымышленных историях у главных героев имеются

сложившиеся взаимоотношения, которые помогают объяснить, почему они остаются вместе в трудные времена своего приключения.

Старайтесь, чтобы менее опытные игроки связывали своих персонажей с более опытными игроками. Это удивительно, как игрок, который обычно не принимает участия в ролевых играх, может стать гораздо более вовлечённым, если его прошлое связано с прошлым другого, более опытного игрока.

Связывание предысторий также помогает сплочению группы искателей приключений. Когда члены команды имеют сложившиеся между собой взаимоотношения, у них появляется больше причин для совместной работы и меньше причин для разногласий.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение *Герои Врат Балдура* разработано таким образом, что Мастеру нет необходимости читать всю книгу целиком, прежде чем начать приключение. Тем не менее, рекомендуется полностью прочитать соответствующую главу, прежде чем её проводить. Кроме того, вам следует прочитать приложение D, чтобы лучше понять главных героев этой истории.

Эта книга предполагает, что у вас есть доступ к пятому изданию правил D&D: *Книге Игрока*, *Руководству Мастера* и *Бестиарию*.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение *Герои Врат Балдура* представляет собой вводное приключение для персонажей 1-го уровня. Приключение начинается в гостинице «Дружественная Рука», где герои присоединяются к Арфистам. Затем, отсюда они отправляются во Врата Балдура и узнают о плане, разработанном Жентаримом. Это приводит их глубоко в Укрытый лес, где они противостоят несколькими возможными противниками. Наконец, они должны вернуться во Врата Балдура, где произойдёт кульминация приключения.

ГЛАВА 1: ТОРГОВЫЙ ПУТЬ

К героям обращается Арфист Халид. Он в отчаянии. Арфисты поручили ему расследовать новые проблемы, возникшие во Вратах Балдура. Эти проблемы включают в себя заговоры Жентарима, неестественный рост Укрытого леса и нашествие таинственных драуков-убийц. В довершение всех бед, его жена Джахейра попала в плен к орде гибберлингов. Сначала он обратится к стремлению героев творить добро, но если это не сработает, то он предложит им денежное вознаграждение.

ГЛАВЫ 2-3: ВРАТА БАЛДУРА

Арфисты Джахейра и Халид, просят героев отправиться во Врата Балдура и встретиться там с другим Арфистом по имени Имоэн. Имоэн знает, что Жентаримы грабят старые крепости Железного Трона. Она боится, что они обнаружили что-то, что может вновь дестабилизировать город. Она хочет, чтобы герои проникли в штаб-квартиру Жентарима и узнали всё, что смогут. После победы над Монтароном, наёмным убийцей Жентарима, герои узнают об экспедиции Кзара в Укрытом лесу.

Находясь во Вратах Балдура, герои могут наткнуться на другие зацепки для приключений, которые ведут в Укрытый лес. Коран, эльф-плут, нанимает героев, чтобы они нашли его друга Ксана. Ксан занимался расследованием нашествия таинственных драуков-убийц, когда пропал без вести. Коран обнаружил труп одного из похитителей Ксана — паука-меченосца из Укрытого леса, которого, должно быть, убил Ксан.

Ведьма по имени Дайнахейр тоже свяжется с героями. Она изучала странное поведение флоры и фауны Укрытого леса. Кажется, что лес с каждым днём становится всё больше. Она послала своего защитника, следопыта по имени Минск, в Укрытый лес, чтобы это выяснить, но он так и не вернулся.

ГЛАВЫ 4-7: УКРЫТЫЙ ЛЕС

Герои преследуют свои цели в Укрытом лесу. Кзар можно найти в старых шахтах Железного Трона, расположенных в глубине леса. Ксан стал невольным слугой тёмной эльфийки Виконии. Она прячется в огромном гнезде гигантских пауков и драуков. Минск взят в плен Фэлдорн и Теневыми Друидами.

ГЛАВА 8: ВОЗВРАЩЕНИЕ ВО ВРАТА БАЛДУРА

Вернувшись во Врата Балдура, герои должны разобратся со всеми угрозами, с которыми они не справились в Укрытом лесу. Если Кзар не был побеждён, то он будет готов завершить ритуал, чтобы стать богом. Он не знает, что хотя ритуал приведёт к гибели тысяч людей, он не сделает его богом. Если Фэлдорн не будет побеждена, то Укрытый лес распространит тысячи семян через реку Чионтар. Эти семена попадут на улицы Врат Балдура и прорастут в стремительно растущие деревья. Город внезапно окажется под угрозой быть поглощённым лесом!

Если герои справились со всеми угрозами, значит впереди последний злодей. Красный Волшебник по имени Эдвин применил свою магию, чтобы следить за планами Жентарима и Арфистов. Когда герои прибывают во Врата Балдура, он обращает на них своё внимание. Теперь он выступит против героев, чтобы попытаться лишить их того, над чем они так усердно трудились.

ПРИМЕНЕНИЕ

ЭПИЧЕСКИХ ПРЕДЫСТОРИЙ

ДИТЯ БААЛА

Дитя Баала узнаёт, что предводитель Жентарима, Кзар, тоже является дитём Баала.

- Когда герои победят Монтарона, они найдут у него письма, которые показывают, что Кзар является отродьем Баала, и что он пытается раскрыть исследования Саревока. Эти тайные знания позволят любому отпрыску Баала раскрыть свои скрытые божественные силы — и именно этого добивается Кзар.
- В Шахтах Укрытого леса, среди собранных Кзаром исследований, герои могут обнаружить несколько секретов о детях Баала.
- Когда герои победят Кзара, дитя Баала получит прилив сил, который продлится одну неделю. Он получает преимущества, как от зелья героизма.
- Если в шахтах Укрытого леса герои обнаружат ритуал Давеорна, то дитя Баала сможет использовать его, чтобы открыть в себе способность превращаться в Убийцу.

ПРОБУЖДЁННЫЙ КЛОН

Пробуждённый Клон узнаёт, что единственный способ обрести душу — это найти разумное оружие.

- Когда герои встретят Имоэн во Вратах Балдура, она расскажет о существовании способа обретения души, путём обретения разумного оружия, в котором содержится душа. А также о том, что существуют ритуалы, которые могут перенести эту душу в тело Пробуждённого Клона, не меняя его личности.

- Если герои вступят в контакт с Дайнахейр, она сообщит им, что знает о разумном оружии — *лунном клинке*. Этот клинок принадлежит певцу клинка, эльфю по имени Ксан. Обычно он никогда не расстаётся со своим оружием, но ходят слухи, что с эльфом что-то случилось.
- Когда герои встретятся с Кораном, он сообщит им, что у него имеются подозрения, что Ксан был похищен в Укрытом лесу.
- Если герои спасут Ксана, то певец клинка будет готов отдать свой *лунный клинок*, чтобы помочь Пробуждённому Клону. Он даже предложит сопроводить Пробуждённого Клона в Эвереску, где может состояться ритуал.
- Если Ксан будет убит, то Пробуждённый Клон может забрать *лунный клинок*. Дайнахейр считает, что Вичларане с далекого Рашемена могут совершить ритуал, который перенесёт душу из клинка в тело Пробуждённого Клона.

ПОСЛЕДНИЙ ИМПЕРАТОР

Последний Император узнаёт, что у Теневых Друидов в Укрытом лесу есть база, а также саркофаг, который он ищет.

- Когда герои победят Монтарона, они обнаружат письма, которые раскроют, что Жентарим ворвался в Зал Чудес и вскрыл саркофаг Последнего Императора, после чего отдали крышку саркофага Фэлдорн, предводителю Теневых Друидов.
- Крышку саркофага можно найти в логове шабаша карг под Теневым Древом. Прочтя все надписи на крышке, Последний Император раскроет свои скрытые способности.

РЕИНКАРНИРОВАННЫЙ

Реинкарнированный узнаёт, что у Теневых Друидов есть база в Укрытом лесу, и они, вероятно знают, где находится клад дракона.

- Если герои встречаются с Дайнахейр, то она поручит им разобраться с Теневыми Друидами и расскажет, где их можно найти.
- Клад, который ищет Реинкарнированный хранится на Теневом Древе, в спальне шабаша карг.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Вы можете использовать стандартные значения очков опыта в качестве награды как за победу над монстрами, так и за решение задач. Очки опыта могут быть распределены между героями в конце каждой сессии. Вы также можете награждать игроков опытом за завершение каждой главы в истории. Это необязательный, но очень хороший способ заставить героев оказаться там, где они должны быть.

Ниже приведена информация о том, какого уровня должны быть герои на разных этапах приключения. Она также показывает подходящие вознаграждение опытом за выполнение различных задач.

Предлагаемые Уровни Персонажей

Местность	Уровень в конце	Награда опытом
Торговый Путь	2	100 опыта каждому
Врата Балдура	3	300 опыта каждому
Под Вратами Балдура	4	500 опыта каждому
Укрытый лес	5	500 опыта каждому
Возвращение во Врата Балдура	6	по 1000 опыта

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В 1489 ГОДУ Летоисчисления Долин¹

Предполагается, что события, описанные в этой книге, происходят спустя год, после того как были повержены Саревок и Железный Трон (1369 год ЛД). Однако, если Мастер хочет провести это приключение в Забытых Королевствах в эпоху, когда происходит большинство приключений 5-го издания, то это можно сделать

путём внесения небольших корректировок. В таком случае, со времени Железного Кризиса прошло сто двадцать лет.

Ниже приведена таблица всех основных ПМ, которые фигурируют в приключении. Используйте эту таблицу, чтобы определить статус каждого персонажа в 1489 году ЛД. Вы также можете использовать эту таблицу, для определения подходящих замен для каждого ПМ, в случае если кто-то из ваших игроков решит за них играть.

Корректировки Персонажей Мастера

Персонаж	Статус в 1489 году ЛД	Замена, если ПМ используется игроком
Викония	Будучи эльфом, она относительно не изменилась и до сих пор может быть злодеем в главе «Гнездо».	Замените её драуком [drider], заключившим сделку с Кзаром.
Дайнахейр	Мертва. Её должен заменить Вичларанский маг [mage], посланный из Рашемана для работы с Минском.	Вичларанский маг [mage], посланный из Рашемана, чтобы найти Минска.
Джахейра	За исключением нескольких серебряных нитей в волосах, она относительно не изменилась и до сих пор, может быть, одним из ключевых контактов Арфистов.	Женщина- рыцарь [knight], которая является членом Арфистов.
Имоэн	Она клон оригинальной Имоэн, пробужденный Арфистами после того, как её держали в течение столетия в состоянии покоя.	Волшебный дракончик [faerie dragon], который незаметно расположился на плече молодого разведчика [scout] Арфистов.
Кагайн	Старше и ворчливее, но всё ещё жив. Он до сих пор может быть одним из злодеев во Вратах Балдура.	Уберите встречу с Кагайном во Вратах Балдура.
Кзар	Для продления своей жизни он применил магию школы некромантии и до сих пор может быть злодеем в главе «Шахты Укрытого леса».	Замените его магом дроу [drow mage], который является агентом Жентарима, а также отпрыском Баала.
Киван	Будучи эльфом, он относительно не изменился и может представлять угрозу в Укрытом лесу.	Уберите встречу с Киваном в Укрытом лесу.
Коран	Как эльф, он относительно не изменился и всё ещё может предложить задание по поиску Ксана.	Эльфийский разведчик [scout], брат Ксана.
Ксан	Будучи эльфом, он относительно не изменился и всё ещё может быть узником Виконии в главе «Гнездо».	Замените его эльфийским магом [mage].
Минск	В течение столетия был окаменевшим, но вернулся и теперь работает с другим представителем Вичларан.	Рашеменский берсерк [berserker] который идолизирует легенду о Минске.
Монтарон	Кзар помог продлить ему жизнь. Он всё ещё может быть злодеем в главе «Под Вратами Балдура».	Ветеран Жентарима.
Фэлдорн	Её связь со Страной Фей даровала ей неестественно долгую жизнь. Она всё ещё может быть злодеем в главе «Древо Теней».	Другой лидер Теневых Друидов. Используйте статистику Фэлдорн в приложении.
Халид	Мёртв. Его следует заменить перевоплощённым коатлем, который работает на Арфистов.	Перевоплощённый коатль, который работает на Арфистов.
Эдвин	Применил магию, чтобы продлить свою жизнь, и одержим открытием секретов логова лича. Он все ещё может быть злодеем в главе «Возвращение во Врата Балдура».	Красный Волшебник, спасающийся от чисток Сзасса Тэма в Тэе.

1) Пр.П: Для проведения этого приключения в 1489 году ЛД также рекомендуется ознакомиться либо с главой Baldur's Gate Gazetteer из приключения *Baldur's Gate: Descent into Avernus*, либо с *Murder in Baldur's Gate campaign guide*

ГЛАВА 1: ПРИБРЕЖНЫЙ ПУТЬ

Приключение начинается в гостинице «Дружеская Рука». Халид (приложение D) связывается с героями через взаимные контакты, либо через объявления в городе, или любым иным способом, имеющим значение для предыстории каждого героя. Он ищет людей, которые могли бы помочь ему спасти его жену Джахейру от орды гибберлингов, которая напала на них неподалёку от Укрытого леса.

На этом этапе истории Халид полностью сосредоточен на спасении Джахейры. Как только он воссоединится со своей женой, он расскажет, что они вдвоём работают над секретной миссией на Арфистов. Затем Халид и Джахейра попытаются завербовать героев, чтобы вместе с ними отправиться во Врата Балдура и исследовать опасности, угрожающие поглотить город.

Год назад побережье мечей было почти втянуто в войну. Торговая организация, известная как Железный Трон, подтолкнула великие народы Врат Балдура и Амна к войне, стремясь извлечь выгоду из этого конфликта. Но планы Железного Трона были разоблачены и разрушены группой бесстрашных искателей приключений и волшебников, известных как Арфисты.

Хотя война была предотвращена, Железный Трон был всего лишь прикрытием, скрывающим гораздо более серьёзные угрозы. Лидеры Железного Трона безрассудно ввязались во множество опасных формирований. Они нанимали беспринципных волшебников для изучения магических секретов, которым лучше оставаться забытыми. Они заключали пакты с жаждущими власти людьми, которые желали стать богами. Они нанимали наёмных убийц, которые могли проникать в тронные залы великих королевств. Несмотря на то, что Железный Трон был разрушен, зло, которое они развязали, всё ещё скрывается в городе Врата Балдура.

Вы все знаете об этом, потому что недавно Арфисты обратились к вам за помощью. Один из их агентов, человек по имени Халид, прислал вам срочное послание с просьбой встретиться с ним в укрепленной таверне, расположенной на Прибрежном Пути, под названием «Дружеская Рука».

Гостиница Дружеская Рука

Гостиница «Дружеская Рука» — это заведение, расположенное в старой, каменной крепости, в центре небольшой деревушки, вдоль Прибрежного Пути. Это место остановки многих караванов, идущих из южных стран, таких как Амн, Тетир и Калимшан. Тот факт, что гостиница является укрепленной крепостью, делает её безопасной от многих диких зверей, которые обитают в лесах Укрытого леса и Острых Зубов.

Владельцами гостиницы являются гномы Бентли (ХД, **маг**) и Геллана Мирроршейд (ХД, **священник**). Они управляют гостиницей уже почти столетие и пользуются уважением среди купцов, прибывающих из Амна и Врат Балдура. Они поддерживают мир в своём заведении, конфискуя оружие у всех путешественников, которые проходят через их двери. Они также настаивают, чтобы волшебники и другие заклинатели привязывали один из своих больших пальцев к поясу.

За пределами крепости располагается святилище Гарла Глиттерголда (бога удачи, защиты и обмана гномов). Здесь часто можно найти Геллану, которая готова помочь нуждающимся за небольшое пожертвование.

В связи с важностью, как безопасной остановки вдоль Побережного Пути, в Дружеской Руке размещается небольшой отряд, состоящий из 20 **солдат** Пламенного Кулака (называемых «Кулаками»). Отряд возглавляет седой сержант (манипул) по имени Люси (ЗН, **ветеран**), который с большим трудом выполняет любой приказ, отданный Бентли или Гелланой.

ИНТЕРЬЕР

Тяжёлые деревянные двери ведут в уютную комнату, залитую тёплым светом фонаря. Гостиница битком набита завсегдатями, одетыми в различные наряды, как повседневные, так и экзотические. Среди них стоит группа хорошо бронированных солдат, каждый из которых носит отличительный знак — сжатый кулак, объятый огнём.

Когда ваш отряд переступает порог гостиницы, один из таких солдат подходит к вам, протягивая руку в перчатке: «Здесь вам не понадобится оружие, говорит он. — Оставьте его у меня, и я верну его вам, прежде чем как вы отправитесь в путь.»

Несколько солдат Пламенного Кулака остаются в главном пивном зале гостиницы, чтобы гарантировать, что там никогда не будет никакого насилия.

Они попросят героев отдать оружие и потребуют, чтобы заклинатели привязали один большой палец к своему поясу верёвкой. Если у заклинателя нет верёвки или пояса, то солдаты их любезно предоставят.

В гостинице «Дружеская Рука» всегда полно торговцев как с юга, из Калимпорта, так и с севера, из Глубоководья. Это совокупность людей, гномов, дварфов, полуросликов и даже нескольких эльфов.

Халид сидит в ярко освещённом углу, ожидая прибытия героев. Как только он их увидит, он сразу же пригласит их к своему столу.

ПРОСЬБА ХАЛИДА

Когда герои подойдут к Халиду, прочтите следующее:

С гримасой на лице полуэльф встаёт, чтобы поприветствовать вас. Его нахмуренный лоб блестит от пота, а загорелая кожа побелела до болезненной бледности.

«С-Спасибо, что приняли моё приглашение! М-Меня зовут Халид, заикаясь говорит он. — Я хочу нанять группу отважных авантюристов, чтобы они помогли спасти мою жену. Её похитили гибберлинги после того, как наш лагерь был захвачен, меньше, чем десятидневку назад. Похоже, что их орда направилась к Укрытому лесу, совсем недалеко отсюда.»

Заметив некоторое замешательство, Халид объясняет: «Гибберлинги — это т-тип злобных, диких гуманоидов. Никто не знает, откуда они взялись, но эти существа наводнили Побережье Мечей в течение последних 10 лет или около того. Зимой он как и медведи, впадают в спячку, и набравшись сил к грядущему году, возвращаются с наступлением тепла.

Гибберлинги обычно поедают своих жертв, но по какой-то причине они сохранили жизнь моей Джахейре. Видите ли, наши обручальные кольца связаны магической связью. Да, я понимаю, задача не из лёгких, но у меня есть золото! Вы мне поможете?»

Халид предлагает 50 зм каждому из героев за их помощь, но его можно заставить заплатить дополнительные 10 зм каждому герою (это весь денежный запас). При необходимости, он предложит всё, что у него есть, включая оружие и доспехи. Если герои согласны, то он хочет немедленно отправиться в путь. Он знает, что гибберлинги со своими пленниками направились на запад, в сторону Укрытого леса.

Если герои спросят, почему им следует больше беспокоиться о спасательной миссии, а не о куда более важной задаче, о которой он упоминал в свой просьбе, Халид объяснит, что его жена знает детали миссии Арфистов. Как только она окажется в безопасности, она сможет рассказать, что случится в будущем.

Халид хочет сопроводить героев. Однако из-за полученных травм он не в лучшей форме. Он болен странной болезнью, и если его не вылечить с помощью заклинания малого восстановления, он будет отравлен на протяжении всего приключения. Пока он отравлен, его максимум хитов уменьшен вдвое.

Халид не понимает, что он был заражён личинками гибберлингов. Через месяц они прорвутся из его тела, что приведёт к смерти.

СЛУХИ В ГОСТИНИЦЕ ДРУЖЕСКАЯ РУКА

Это слухи, которые герои могут узнать, общаясь с барменом, подслушивая разговоры за столом или просто расспрашивая окружающих.

- В этом сезоне особенно сильно распространились гибберлинги. Недалеко от Прибрежного Пути, как на севере, так и на юге от гостиницы «Дружеская Рука», были замечены целые полчища этих тварей. Они совершили нападение на несколько караванов.
- Некоторые торговцы сообщают, что они могут видеть деревья Укрытого леса с Прибрежного Пути, что просто немыслимо, так как лес находится на расстоянии нескольких миль.
- Один из героев, который помог свергнуть Железный Трон, потерял жену из-за гибберлингов.
- В регионе активно орудует Жентарим. По слухам, они взяли на себя большую часть операций старого Железного Трона.
- Никто больше не ходит на охоту в Укрытый лес, из-за слухов об огромных пауках и волках, которые ходят на двух ногах.
- В последнее время Врата Балдура становятся всё более опасными — особенно в Нижнем городе.

Я считаю, что на Побережье Мечей есть два типа людей. Первые – это те, кто ПИНАЕТ зло прямо в его блестящий зад. Вторые — это те, кто нуждается в том, чтобы их злые задницы ПИНАЛИ! Элементарно, не так ли? Бу считает также.



УКРЫТЫЙ ЛЕС

Чтобы добраться до лагеря, где Халид и Джахейра попали в засаду, требуется всего несколько часов. Он находится недалеко от границы леса.

Зловоние гнили и жужжание мух атакуют ваши чувства задолго, до того, как в поле зрения появляется разрушенный лагерь. Трупы гуманоидов и волосатых, гротескных существ усеивают землю. Немногие из тел остались целыми, а большинство из них, наполовину съедено. Разорванные палатки и сломанное снаряжение разбросаны среди мёртвых, и втоптаны в грязь.

«Я клянусь, что Укрытый лес раньше не был так близко к-к нашему лагерю, — замечает Халид, указывая на густые заросли, которые маячат неподалёку». Не трудно догадаться, почему эти леса получили такое название: так мало света может пробиться сквозь густой полог, что вся лесная растительность остаётся окутанной тенью.

Гибберлингов легко выследить. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10 позволяет установить, что их должно было быть несколько сотен. Если герои заговорят об этом с Халидом, он объяснит, что ночью гибберлинги бродят толпами, а днём зарываются в неглубокие курганы грязи. До тех пор, пока они не наткнутся на гибберлингов ночью, они не столкнутся со всей ордой. Тропа гибберлингов ведёт вдоль границы Укрытого леса.

НОРЫ ГИББЕРЛИНГОВ

Спустя несколько миль по тропе, герои наткнутся на небольшую группу гибберлингов, скрывающихся под землёй.

Дюжина холмиков свежевырытой земли громоздится вдоль опушки леса. Каждый из них размером примерно с маленькую козу, за исключением одного очень большого в центре. Расположение этих странных курганов хаотично и бессистемно, без видимой закономерности в их образовании.

Когда гибберлинги зарыты в землю, их пассивное Восприятие (Мудрость) равно 5. Однако, если герои подойдут к кургану ближе, чем на 10 футов, не пытаясь быть незаметными, то все двенадцать **гибберлингов** [gibberlings] выскочат и нападут. Гибберлинги также выскочат, если кто-то из них будет атакован, либо если будет потревожен большой курган.

В случае, если они будут спровоцированы, то они быстро попытаются окружить и одолеть героев. Если это происходит в дневное время, то гибберлинги имеют помеху на свои атаки. Если герои по глупости потревожат курганы ночью, то им предстоит гораздо более тяжёлая битва.

МЁРТВЫЙ ТОРГОВЕЦ

Большой курган — это мёртвый торговец, связанный верёвкой. На его теле есть несколько ужасных ран, где что-то явно пыталось прогрызть себе путь из него наружу. На его теле имеется небольшой кошель с 15 зм и 35 см.

Орда ГИББЕРЛИНГОВ

Основная орда гибберлингов расположена в нескольких милях к северу вдоль Укрытого леса, от первых курганов гибберлингов.

Перед вами раскинулись сотни земляных насыпей. Хотя большинство из них маленькие и идентичны тем, с которыми вы сталкивались ранее, среди них можно увидеть четыре большие груды. Огромное количество насыпей затрудняет поиск ясного пути, не потревожив спящих монстров.

Здесь 250 курганов грязи, в каждом из которых находятся гибберлинги. Если герои приблизятся к кургану на расстояние ближе 10 футов не пытаясь быть незаметными, то из него выскочит 3к4 **гибберлингов** и нападут. После этого, каждый раунд будет появляться ещё 1к4 гибберлингов.

ЗАРАЖЁННЫЕ ЗАКЛЮЧЁННЫЕ

Здесь четыре больших кургана грязи. Внутри каждого из курганов находится связанный пленник, заражённый личинками гибберлингов. В течение месяца эти личинки вылупятся и взорвутся, убив своего хозяина. Детёныши гибберлингов созревают до полного размера в течение недели после того, как они покинут хозяина. Заклинание *малое восстановление* [lesser restoration] убьёт всех личинок. Одна из пленниц — Джахейра, в то время как остальные трое — люди, торговцы из Амна (ЗН, **обыватели**).

Пленников можно освободить, совершив два действия. Одно, чтобы выкопать их, и ещё одно, чтобы развязать их. В том случае, если герой, пытаясь выкопать пленников не преуспеет в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 10, он разбудит ближайших 2к4 гибберлингов.

Если какой-нибудь гибберлинг начнёт пробуждаться, то Халид незамедлительно выберет правильный холмик земли и в течение одного раунда развяжет свою жену. Затем он прокричит героям, чтобы те бежали. Гибберлинги будут преследовать на протяжении 1к4 раундов любого, кто будет убегать, прежде чем сдадутся и вернуться к основной орде, чтобы затем вновь зарыться в землю.

Я больше не в силах терпеть вмешательства этой Арфистки, Джахейры. Но похоже, что она и её жеманный муж были друзьями мудреца Гориона, который был магом внушительной силы, даже несмотря на то, что жил в этой заброшенной части мира. Мне следует внимательней следить за Арфистами. Возможно, они смогут привести меня к некоторым секретам Гориона.

Похоже, что против Врат Балдура выступают сразу две силы: Жентарим и Теневые Друиды. Арфисты наверняка окажут им сопротивление и город погрузится в хаос. Для человека моего таланта это бесценная возможность.

Эдвин

Миссия Арфистов во ВРАТАХ БАЛДУРА

Как только **Джахейра** (приложение D) окажется в безопасности, она использует свою магию, чтобы исцелить как себя, так и Халида, и всех спасённых торговцев. Затем она поблагодарит героев и попытается завербовать их в ряды Арфистов.

Оказавшись в безопасности от орды гибберлингов, Джахейра немедленно приступает к исцелению себя и других выживших с помощью своей магии друидов. Только после того, как она завершит, она обращается непосредственно к вашей группе.

«Спасибо за помощь, — говорит она с сильным тетирским акцентом. Я не уверена, рассказал ли мой муж об этом, но мы с Халидом — члены организации под названием Арфисты. Наш долг — защищать народ Фаэруна и поддерживать равновесие на этой земле. Мы направлялись во Врата Балдура, чтобы встретиться с нашей подругой Имоэн, когда на нас напали эти чудовища. Она считает, что в городе укоренилась какая-то нарастающая угроза, и просит нашей помощи, чтобы изгнать её из тени. Ваша группа доказала своё мастерство, и для нас будет честью, если вы присоединитесь к нам в путешествиях».

Джахейра, как и её муж, попытается воззвать к стремлению героев творить добро, но, потерпев неудачу, она предложит им по 100 зм каждому. Она также намекнёт, что любое имущество, которое герои сумеют «спасти» в ходе миссии, они могут оставить себе, возможно, даже некоторые ценные магические предметы и сокровища.

От места нахождения орды гибберлингов путешествие во Врата Балдура занимает всего один день. Джахейра хочет встретиться с Имоэн в месте под названием таверна «Эльфийская Песнь».

Если герои решат разбить лагерь на одну ночь, прежде чем достигнут Врат Балдура, то по среди ночи они будут атакованы группой из 3к4 **гибберлингов**. После трёх раундов сражения, по 1к4 дополнительных гибберлингов начнут прибывать каждый раунд, в течение следующих 10 раундов. Джахейра и Халид в течение нескольких раундов будут предлагать группе бежать ради безопасности города.

Помощь Арфистов

Врата Балдура таят в себе множество неожиданных опасностей. Если вы проводите это приключение для группы, состоящей менее чем из 4-х героев, то на данном этапе вы можете подумать о том, чтобы пополнить ряды группы несколькими ПМ. Джахейра может призвать новобранцев Арфистов в таверну «Эльфийская Песнь» во Вратах Балдура. Каждый игрок может взять под свой контроль одного рекрута, который действует от имени своего игрового персонажа.

- Тарка (ХД, гном, **прислужник**) — взволнованный молодой жрец Гонда, который стремится произвести впечатление на Джахейру.
- Дентон (ЗН, полурослик, **шпион**) — трусливый ворчун, который постоянно жалуется, когда ему отдают приказы.
- Генрих (НД, дварф, **солдат**) — старый друг Халида, у которого есть зависимость от азартных игр.

Вы также можете подумать о том, чтобы наградить группу героев достаточным количеством опыта, чтобы они достигли 2-го уровня, прежде чем они войдут в город.

ГЛАВА 2: ВРАТА БАЛДУРА, ЮГО-ЗАПАДНЫЙ ОКРУГ

Этот район Врата Балдура часто посещают те, кто хочет попасть на чёрный рынок города. Двумя самыми известными местами в этом районе являются: магазин «Волшебная Всячина» и таверна «Эльфийская Песнь». Волшебная Всячина — один из лучших магазинов Побережья Мечей, где можно купить волшебные свитки, предметы и разные безделушки. Таверна «Эльфийская Песнь» — это излюбленное место отдыха самых опасных пиратов и разбойников в этом регионе.

Несколько месяцев назад Жентаримы переехали в эту часть города и приобрели несколько зданий. Затем они стали требовать деньги на защиту от всех действующих в этом районе предприятий. Те, кто сопротивлялся, подвергались насильственным угрозам, а у некоторых даже были похищены и взяты в заложники члены их семей.

ВАЖНЫЕ НИП

Это краткое описание важных НИП в этой части города. Дополнительную информацию смотрите в приложении D.

- Дайнахейр — это ведьма из таинственного народа Ращамеи и союзник Арфистов.
- Имоэн — молодая волшебница и связная Арфистов, но Эдвин тайно удерживает её в плену. Он подменил Имоэн ужасным доппельгангером.
- Кагайн — сварливый дварф-наёмник, который в настоящее время работает на Жентарим.
- Коран — известный эльф-плут, который зачастую кутит в таверне «Эльфийская Песнь».
- Монтарон — психопат, лидер «семьи» Жентарим, промышленной во Вратах Балдура.
- Эдвин — коварный Красный Волшебник, который тайно взял под свой контроль Волшебную Всячину.

ВСТРЕЧИ И СОБЫТИЯ

Когда герои впервые прибудут во Врата Балдура, проведите следующие встречи.

ВСТРЕЧА: ПРИБЫТИЕ В ГОРОД

Перед вами вырисовываются внушительные городские стены, окружающие город Врата Балдура. Дорога ведёт к единственному видимому проходу в этих внушительных каменных сооружениях — столь же массивным открытым воротам. Однако в настоящее время, путь перекрыт многочисленными обменивающимися словами и монетами фигурами. Дюжина или около того хорошо вооружённых охранников приветствуют группу экзотически одетых торговцев. Их фуры украшены ярко-красными и жёлтыми шелками. Один из охранников стоит в стороне, очевидно, ведя счёт на пальцах, осматривая караван.

Стражи у городских ворот попросят вас внести плату, в размере 1 см с каждого человека и животного. Они также спросят героев, какова их цель прибытия во Врата Балдура, но едва услышав ответы, жестом пригласят войти в город.

ВСТРЕЧА: ПРИБЫТИЕ В ЮГО-ЗАПАДНЫЙ ОКРУГ

Переполненные улицы Нижнего города беспорядочны и сбивают с толку. Из многочисленных прилавков доносятся запахи копчёного мяса и свежего хлеба, соперничая между собой за ваше внимание. Но далеко не все здесь стремятся честным путём зарабатывать на жизнь. Бдительные наблюдатели заметят бесчисленное множество городских беспризорников, крадущих кошельки у неосмотрительных зевак, а также группы необычайно хорошо организованных головорезов, скрывающихся в переулках.

Если Халид и Джахейра находятся в компании героев, то они направятся напрямик в таверну «Эльфийская Песнь» (A1). Они будут призывать героев сопроводить их, объясняя это тем, что эта часть города небезопасна, поскольку в неё проникли члены Жентарима. Если герои будут настаивать на том, чтобы идти своей дорогой, Джахейра сообщит им, что она останется в Эльфийской Песне, вместе со своим мужем и Имоэн.

ВСТРЕЧА: ВСТРЕЧА С ИМОЭН

Имоэн (приложение D) сидит за угловым столиком в таверне «Эльфийская Песнь», практикуясь в заговоре, который она недавно изучила: рука мага [mage hand]. Она использует свой новый магический навык, чтобы опрокинуть кружки каких-то пиратов, сидящих за столом на противоположной стороне пивной таверны. Увидев Халида и Джахейру, она радостно машет им рукой. Если герои приближаются к Имоэн, прочтите следующее:

«Хей! Меня зовут Имоэн, — говорит энергичная молодая девушка, вскакивая из-за стола, чтобы вас приветствовать. Джахейра и Халид хорошо доверяют вам, раз привели сюда, поэтому я открою ещё один секрет, — она подзывает подойти ближе, и её голос снижается до шёпота. Я Арфистка — говорит она, с притворной серьёзностью, а затем задорно хихикает. «Мы, Арфисты считаем, что Жентарим не замышляет ничего хорошего. Ну, это не новость, конечно, но мы полагаем, что это нечто куда более опасное! Настолько опасное, что риску подвергнут весь город! После того, как Железный Трон пал, Женты принялись собирать его останки, захватывая старые укрытия и сомнительные деловые предприятия, как легальные, так и не очень. Дело в том, что помимо денег, у Железного Трона была ещё и тонна магической всячины, которую Женты пытаются разыскать. Я хочу, чтобы вы нашли пару известных Жентов, проследили за ними, как это делают тайные агенты и узнали всё, что возможно. Я уверена, вы справитесь!»

Имоэн хочет, чтобы герои проследили за известными членами Жентарима и узнали, что они замышляют. Она говорит, что Арфисты готовы заплатить каждому герою по 200 зм за информацию о том, что Жентаримы делали на старых базах Железного Трона.

После того, как герои закончат разговор с Имоэн, их прервёт банда пиратов, над которой Имоэн ранее пыталась подшутить, применив свою магию. Прочтите следующее:

На другом конце зала группа грубоватых мужчин и женщин одновременно встают из-за стола и идут к вашей компании. Кипя от злости, один из них делает шаг вперёд и говорит: «Я знаю, что кто-то здесь баловался магией, пытаюсь испортить наш вечер пролитым элем. Ну а теперь я и команда здесь для того, чтобы показать вам, что нас не следует выставлять дураками.»

Среди них восемь **пиратов** и один **капитан пиратов**. Эти пираты были наняты Монтароном, агентом Жентарима, чтобы попытаться убить Имоэн и её друзей-арфистов. Они ждали прибытия Халида и Джахейры, поэтому для того, чтобы заставить пиратов отступить, потребуется чрезвычайно убедительная аргументация (Убеждение Сл 20). Если пиратов не удастся отговорить от драки, то они достанут оружие и нападут.

Если капитан пиратов будет убит, его команда бросится наутёк, поджав хвост. Чтобы сражение не затягивалось на долго, пусть трое пиратов вступят в бой с Джахейрой, Халидом и Имоэн по отдельности. Битва между Арфистами и пиратами будет продолжаться до тех пор, пока герои не победят, после чего остальные пираты попытаются сбежать.

Наёмные головорезы Эльфийской Песни держатся в стороне от драки. Двое из них — бывшие моряки, которые плавали на одном корабле с пиратами. Однако они не настолько их любят, чтобы вмешиваться и рисковать своими шеями.

Имоэн — Доппельгангер

Та Имоэн, с которой здесь встречается команда, на самом деле является **ужасным доппельгангером** [dread doppelganger], работающим на Красного Волшебника **Эдвина** (Приложение D). Доппельгангер не станет раскрывать своего истинного облика на протяжении всего приключения. Только когда герои, наконец, одержат победу над Жентаримом, доппельгангер раскроет свою истинную сущность. Для получения более подробной информации обратитесь к главе 8: *Возвращение во Врата Балдура*.

ГЛАВНОЕ ЗАДАНИЕ:

ИССЛЕДОВАНИЕ ЖЕНТАРИМА

Если герои решат исследовать Жентарим, то Имоэн предложит им поговорить с различными владельцами магазинов, расположенных в округе. Она знает, что Жентаримы требовали денег на защиту, и это не сделало их очень популярными. Может быть, кто-нибудь из лавочников знает, где найти убежища Жентаримов. Герои также могут попытаться проследить за головорезами, которых обычно посылают собирать деньги на защиту.

Запуганные лавочники. Вероятно, наилучший способ для партии выследить Жентарим — это расспросить о них владельцев магазинов в этом районе. Слухи в таверне «Эльфийская Песнь» наводят на мысль, что Зук (A25), Хемед (A16), Серафина (A13) и Орэл (A4) подвергались угрозам со стороны головорезов Жентарима.

Мотивирование эпических предысторий

Если ваши игроки используют эпические предыстории, то вам, возможно, придётся предоставить им дополнительную мотивацию для охоты на Жентарим. Используйте следующие советы, чтобы обеспечить вовлечённость героев в развитие сюжета.

Дитя Баала. Если исследования Саревока всё ещё существуют, то сейчас они почти наверняка находятся в руках Жентарима.

Пробуждённый Клон. Арфистам будет гораздо легче помочь вам обрести душу, когда город будет вне опасности.

Последний император. Только у Жентарима хватило бы наглости совершить ограбление Высшего Зала Чудес. Скорее всего, ваш саркофаг находится у них.

Реинкарнированный. Арфисты подозревают, что между Жентаримом и Теневыми Друидами существует какая-то связь. Но друидам не нужны сокровища дракона.

ВСТРЕЧА: КАГАЙН

Когда герои привлекают внимание Жентарима, задавая слишком много вопросов или тем, что врываются в одно из их, убежищ, Жентарим посылает наёмника Кагайна (приложение D), чтобы прогнать их из города или убить.

Если игрокам потребуется направление, то встреча с Кагаином — хороший способ указать на следующий шаг в приключении. Кагайн не должен противостоять героям, пока они не исследуют Врата Балдура и пока не станут причинять неприятности Жентариму в течение нескольких дней.

Когда вы идёте по улице, вы вдруг понимаете, что она необычно пуста. Из переулка выходит тяжело бронированный дварф и встаёт прямо на вашем пути. Он поднимает зловещего вида топор и бросает вам вызов: «Вы нажили себе не тех врагов. Жентарим не жалует дураков, которые лезут в их дела. И они хорошо платят мне, щоб я от вас избавился. Я дам вам один шанс свалить из города, а то мне придется вас порешать!»

На крышах домов находятся четыре головореза [thugs], которые в ходе сражения будут поддерживать Кагайна стрельбой из арбалетов. Если хиты Кагайна будут уменьшены до половины, он сдастся и предложит помощь группе в обмен на свою жизнь.

Кагаину заплатили 100 зм за противостояние группе, и он с радостью поделится этой информацией. Если группа предложит ему удвоить плату (200 зм), то он, не раздумывая сменит сторону. Он может показать героям, где находятся убежища Жентарима и предложит совершить нападение на парикмахерскую, объясняя это тем, что её захватили доппельгангеры нанятые Жентаримом. Подвал парикмахерской соединён с подземельем, где находится лидер Жентарима, Монтарон.

СОКРОВИЩЕ

У Кагайна есть записка от Монтарона, в которой он приказывает ему убить героев. У него также есть небольшой дневник, в котором описываются задания, которые он выполнил за прошедший год. Последняя запись описывает его работу на Жентарим. В ней также говорится о парикмахерской, и о том, что под ней находится подземелье, где можно найти Монтарона. Также Кагайн имеет при себе кошель с 45 пм и 87 зм.

ОПЦИОНАЛЬНАЯ ВСТРЕЧА:

ДАЙНАХЕЙР

Дайнахейр обращается к героям через несколько дней после их прибытия.

К вам приближается изящно одетая, темнокожая женщина, королевской внешности. «Вы, те самые войны что спасли Джахейру, — говорит она с необычным акцентом, не позволяющим однозначно определить утверждает она или задаёт вопрос. — Вы можете мне найти моего дорогого Минска».

Проходит какое-то время, прежде чем она замечает ваше замешательство и только затем представляется: «О! Примите мои извинения. Меня зовут Дайнахейр. Мой спутник Минск и я часто путешествовали вместе с Халидом, Джахейрой и Имоэн. Но Минск пропал в Укрытом лесу, и я опасюсь худшего. Мне не следовало посылать его одного расследовать странности, которые в последнее время творятся в лесу. Так вы можете мне найти его?»

Дайнахейр (приложение D) занимается исследованием странного поведения флоры и фауны Укрытого леса. Она послала своего защитника Минска в Укрытый лес, чтобы выяснить, в чём именно дело, но он не вернулся. Она ищет кого-то, кто готов отправиться в Укрытый лес, чтобы выяснить, что случилось с Минском. Она также просит помочь ей в расследовании недавних странностей, которые затронули лес.

ОПЦИОНАЛЬНАЯ ВСТРЕЧА: КОРАН

Проведите эту встречу, когда герои посетят одну из таверн в городе.

Из ближайшей таверны, спотыкаясь, выходит элегантный эльф, неразборчиво бормоча слова эльфийской баллады. Несмотря на то, что он делает вид, будто он в хорошем настроении, в его мелодичном голосе слышатся нотки грусти. Он делает глоток из фляжки, висящей на его бедре, морщится, и его взгляд падает на вас.

«Эй! Вы — та группа, что я искал», — восклицает он, прежде чем неуверенной походкой пойти к вам.

Коран (приложение D) пьян и пребывает в депрессии. Его друг и любовник, Ксан, пропал без вести, и ему нужна помощь, чтобы найти его. Коран объясняет, что Ксан занимался расследованием таинственных «пауков-убийц», когда исчез. Единственная зацепка, которая осталась у Корана — огромный труп паука-меченосца, который, очевидно, был убит Ксаном, когда его похитили.

Коран знает, что пауки-меченосцы родом из Укрытого леса. Однако ему не известно, почему пауки оставили Ксана в живых, но он готов заплатить солидное вознаграждение любому, кто захочет отправиться в Укрытый лес и его вернуть. Очевидно, что Ксан очень дорог Корану, но эльфийский плут смертельно боится пауков, которые скрываются в Укрытом лесу. Трусость Корана заставляет его каждую ночь напиваться до одури.

Врата Балдура куда более увлекательны, чем Кэндрик. Здесь всегда что-то происходит! Каждый день в гавань приплывают новые корабли, везущие купцов из дальних стран. На раскладках Мури всегда можно найти всевозможные изысканные товары, но я бы очень хотела заполучить некоторые из тех артефактов, что хранятся в Зале Мудес. В этом городе определённо нет недостатка в приключениях, нет, сэр!

— Умоэн

СЛУЧАЙНЫЕ

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ВСТРЕЧИ

Представленные ниже встречи — это простой способ разбавить городские улицы красками. Если вы хотите, чтобы в городе произошло, что-то необычное, совершите бросок к20 и сверьте результат броска с таблицей.

Случайные второстепенные встречи

День (к20)	Ночь (к20)	Встреча
1-2	1-2	На голову героя кто-то выливает содержимое ночного горшка
3-4	—	Полуголый жрец Ильматера бичует себя посреди улицы
—	3-4	«Ночная бабочка» посвистывает героям
5-6	—	Жонглер развлекает небольшую группу детей
7-8	5-6	Кошку преследует стая голодных собак
9-10	7-8	Головорез рассказывает всем, что игровой дом может предложить отличные ставки
11-12	9-10	Пожилый человек просит милостыню
13-14	11-12	Нищий сидит в коробке и прикидывается, будто у него нет ног
15-16	13-14	Городская стража преследует по улице карманника
17-18	—	Дети толкают героев, бегая по улице, играя в пятнашки
—	15-16	Патруль Пламенного Кулака останавливает героев и допрашивает
—	17-18	Вооружённая ножом девушка преследует мужчину, обвиняя его в измене
—	19-20	Человек вываливается из здания, его тошнит на улицу, после чего он падает
19-20	—	Мальчика избивает банда более старших парней

СЛУЧАЙНЫЕ БОЕВЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Представленные ниже столкновения могут быть использованы для того, чтобы дополнить улицы Врат Балдура конфликтами и потенциальными сражениями. Не стесняйтесь использовать их всякий раз, когда вы почувствуете, что это уместно. За каждый день и каждую ночь проведённые в городе, вы можете решить совершить один бросок кубика и сверить получившийся результат с нижеприведённой таблицей.

Случайные боевые столкновения в Юго-Западном округе

День (к20)	Ночь (к20)	Встреча
1-10	1-8	Нет встречи
11-12	9-10	Грабители
-	11-12	Пираты
13-14	-	Банда карманников
-	13-14	Пауки-убийцы
-	15-16	Воры
15-16	-	Домашнее насилие
17-18	18-19	Молодые пьяные дворяне
19-20	19-20	Головорезы Жентарима

Грабители (ночь)

Из соседнего переулочка доносятся женские крики: «Помогите! Пожалуйста, они убьют меня!» Паузу между её криками заполняет злобный смех, и женщина продолжает: «Кто-нибудь, помогите! Неужели все приличия покинули этот город?» Проведя расследование, вы видите, как двое крупных, грубых мужчин по очереди толкают, сбивая с ног перепачканную в грязи женщину, не давая ей встать.

Это ловушка, подстроенная бандой **головорезов** [thug]. Женщина (**шпион** [spy]) является членом этой банды и играет роль жертвы. Ещё двое головорезов скрываются за углом. Как только герои вступят с ними в бой, скрывающиеся головорезы и женщина нападут сзади.

Пираты (ночь)

Вниз по дороге к докам, небольшая группа мужчин волочит тяжёлый мешок. Даже в тусклом вечернем свете можно разглядеть, что они покрыты татуировками и хорошо загорели от многомесячного пребывания в море. Время от времени мешок начинает извиваться, и пираты вынуждены остановиться и пнуть его, чтобы усмирить.

Это шесть **пиратов** [pirate] и **капитан пиратов** [pirate captain]. Они схватили молодого дворянина, который по глупости пришёл в этот район города в поисках ночных девиц. Пираты намерены просить выкуп за мальчишку.

ШАЙКА КАРМАННИКОВ (день)

По улицам бегают шайка мальчишек. Они смеются и время от времени хлопают друг друга по спине. Шайка приближается к вашей компании, продолжая свои игры, толкая вас между собой. Прежде чем вы успеете среагировать, дети разбегаются во все стороны.

Каждый герой становится целью подростка-карманника. Используйте для них статистику **обывателя** [commoner], с дополнительным владением навыком *Ловкость рук* +3. Каждый из карманников должен совершить проверку Ловкости рук против пассивного Восприятия своей цели. Те, кому это удаётся, получают случайную ценность или кошелек с монетами цели. Затем они пытаются сбежать. В можете воспользоваться правилами погони, описанными в *Руководстве Мастера*.

Пауки-убийцы (ночь)

Прямо впереди, между двумя домами протянулись толстые нити липкого на вид вещества, преграждая вам путь. Сверху доносится кланье и щёлканье. На поиск источника этих звуков и странной преграды, уходит не так уж много времени: по обеим сторонам каждого из зданий стремительно спускаются два огромных паука, их многочисленные чёрные глаза сосредоточены на вашей команде.

Герои попадают в засаду **гигантского паука** [giant spider] и четырёх **гигантских паука-волка** [giant wolf spider]. Эти существа сражаются насмерть.

Воры (ночь)

Как только вы завернули за угол, вы видите, как из окна соседнего дома карабкается шайка воров. Один стоит на земле, а два других, нагруженные добычей, неуклюже спускаются по стене. Тот, что на земле бросает взгляд в вашу сторону, прежде чем повернуться к остальным.

Это три вора (НЗ, **шпионы** [spy]), которые только что ограбили дом. У них нет желания сражаться, но они будут защищаться, если на них нападут. Они несут украшения, столовое серебро, подсвечники и другие украденные ценности, на общую сумму 250 зм.

Домашнее насилие (день)

«Мне очень жаль! Пожалуйста, не надо... — слова женщины обрываются, когда громадный мужчина отвешивает ей пощёчину, опрокидывая ничком на грязную улицу. Даже с расстояния в несколько футов вы ощущаете как сильно от него разит элем. Городские жители, в это время делают вид, будто не замечают происходящего. В нескольких футах от пары, прижимая друг к другу, плачут два маленьких ребёнка.

Мужчина застал женщину за изменой. Он является бывшим солдатом Пламенного Кулака и весьма грозным воином (НЗ, **берсерк** [berserker]). Он сильно пьян и готов обратить свой гнев на любого, кто попытается вмешаться.

МОЛОДЫЕ ПЬЯНЫЕ ДВОРЯНЕ

В направлении вашей группы, пошатываясь, по улице бредёт банда хорошо одетых молодых людей. Бурно смеясь, они напевают отрывки похабных песен и непристойных замечаний, не заботясь о том, что их кто-то может услышать. Один из них замечает вас и отделяется от группы, направляясь к вашему отряду, жестом приглашая своих товарищей следовать за ним.

— «Приветствую вас, о великие искатели приключений!» — говорит предводитель с саркастическим поклоном.

— «Значит, вы здесь, чтобы избавить город от сточных крыс? Или, может, начнёте с чего-то поменьше?» — спрашивает другой.»

— «Посмотри на этот крошечный меч! Ты хоть знаешь, как им пользоваться?» — насмехается третий».

Дворяне пьяны и ищут повода для драки. Если герои ответят на их оскорбления, один из дворян сочтёт свою честь запятнанной. Здесь шесть **дворян** [noble], все они в настоящее время пьяны (и, следовательно, имеют состояние отравленный).

ГОЛОВОРЕЗЫ ЖЕНТАРИМА

Вы замечаете, что городские улицы необычно пусты, если не считать пару внушительных фигур в капюшонах, направляющихся к вам. Тяжёлые шаги акцентируют ваше внимание ещё на двоих позади вас.

Один из них сокращает дистанцию, в то время как его напарник достаёт арбалет, рыча: «Вы вмешиваетесь в дела не тех людей».

Эти четыре **разбойника** [bandit] были наняты Жентаримом, чтобы убить героев. Им помогают два **багбира** [bugbear], которые скрываются в тених переулков. У одного из бандитов есть записка, в которой говорится о награде в 50 зм голову каждого из героев. Она подписана неким Монтароном.

КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА

А1. ТАВЕРНА ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ

Ваша компания ступает на красный кирпичный пол, многолюдной, но ничем не примечательной таверны. Внутри помещения чрезвычайно тихо, если не брать во внимание бормотание посетителей. В отличие от подобных заведений, в которых вы бывали раньше, в воздухе не витает ни одной ноты музыки. Посетители осторожно оглядывают вас.

Таверна «Эльфийская Песнь»¹ — это весьма средняя таверна с двумя этажами. В баре, на первом этаже, можно заказать еду и напитки, а этажом выше за 1 серебряную монету в день можно арендовать отдельные комнаты. Эту таверну часто посещают наёмники и те, кто нуждается в подобных услугах. Кроме того, Эльфийскую Песнь также часто посещают люди с дурной репутацией, таверна хорошо известна, как место для скупки краденого. Наёмная стража (четыре **головоре́за** [thug], которые патрулируют таверну) закрывает глаза на большинство незаконных действий, но вмешивается, когда вспыхивают драки.

1) Более подробная информация о таверне приведена в *Volo's Guide to Baldur's Gate* и приключении *Baldur's Gate: Descent into Avernus*.

Эльфийская Песнь названа в честь призрака, который обитает здесь. До недавнего времени можно было слышать призрачный женский голос, периодически поющий печальную песню на эльфийском, оплакивая любовь, потерянную в море. Однако призрак не был слышен уже несколько месяцев. Несмотря на его отсутствие, вся остальная музыка в таверне остаётся под запретом.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

- **«Леди» Алит Элендара** (ХД, женщина, полу-эльф, **обыватель** [commoner]) владелица и по совместительству бармен таверны «Эльфийская Песнь». Она будет свободно общаться с большинством искателей приключений и готова поделиться некоторыми из наиболее популярных слухов, витающих в городе.
- **Бревлик** (Н, мужчина, гном, **капитан разбойников** [bandit captain]) любит рассказывать о знаменитых ограблениях. Он с удовольствием расскажет любому, кто готов слушать, о краже платинового телескопа из Высшего Дома Чудес², или краже табличек налогообложения из дворца Теневыми Ворами, или о золотых панталонах из Зала Леди. В то время, как он утверждает, что слишком стар, чтобы участвовать в таких захватывающих ограблениях, он готов помочь спланировать ограбление за символическую вознаграждение в 25 зм.
- **Гулэг** (ЗЗ, мужчина, человек, **маг** [mage]) изгнанный из Тэя Красный Волшебник. Он пытается сбыть последние оставшиеся магические реликвии, которые унаследовал. Эти предметы включают в себя: *кольцо защиты* [ring of protection] (3000 зм) (стр. 172 РМ), *ночные очки* [goggles of night] (750 зм) (стр. 185 РМ) и *кольцо уклонения* [ring of evasion] (2500 зм) (стр. 177 РМ). Предметы он хранит в тайнике в канализации. Когда ему передают золото за купленный предмет, он использует заклинание переноса дверь [dimension door], чтобы получить доступ к тайнику. Однако с 25% вероятностью он возьмёт деньги и сбежит.

СЛУХИ В ТАВЕРНЕ «ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ»

Эти слухи, герои могут узнать, поговорив с барменом, а также подслушивая разговоры за столом или просто спрашивая вокруг.

- По всему городу разгуливают агенты Жентарима. Они задают много однотипных вопросов, которые почти всегда сводятся к недавно покинутому крепостях Железного Трона.
- Из Укрытого леса ползут странные слухи. Путешественники описывают лес так, будто он увеличился в размерах почти за одну ночь.
- В Укрытом лесу, поселился дракон, но никто лично его не видел.
- Так называемые «пауки-убийцы», нападают на всякого, кто имеет дело с Жентаримом.
- Хальбазер Дрин, владелец Волшебной Всячины в последние несколько недель ведёт себя очень странно. Он открывает свой магазин только на несколько часов в день, и стал крайне редко показываться за его пределами.
- В Эльфийской Песни и в других тавернах часто видят ведьму из Рашемана, кажется, она ищет наёмников.
- Печально известный эльф-плут Коран пытается утопить своё горе в вине. Кажется, что он потерял кто-то очень для него дорогого.

2) С ограблением Зала Чудес вы можете ознакомиться в приключении *Baldur's Gate: Larceny at the Hall of Wonders* (автор Jimmy Meritt), которое вы можете приобрести на сайте DM's Guild.



Города полны упадка и ложного гостеприимства. Дуб-Оптец даёт нам больше, чем любой из нас заслуживает. Потребуется чего-то большего — это жалкое высокомерие.

Фэлдорн

А3. МАСТЕРСКАЯ КАМЕНЩИКА

Благодаря безупречному фасаду из идеально отёсанного светло-серого камня, это здание выделяется среди прочих в этом районе. Очевидно, что его регулярно моют так, что ни кусочка камня или частички раствора нельзя счесть неуместными в его идеально построенных стенах. В каменном блоке, над дверным проёмом, высечено простое название «Гатри».

Гатри Мэйсонби (ЗН, **обыватель**) является опытным каменщиком, который построил и отремонтировал многие дома в этой части Врат Балдура. Гатри лучше всех знает расположение домов и подвалов в этой части города. Однако, за два десятилетия его карьеры он научился держать язык за зубами. Чтобы он раскрыл то, что ему известно, понадобятся либо угрозы, либо магия. Если это получится, он может снабдить героев картой канализации и подвалов.

А4. МАСТЕРСКАЯ ПЛОТНИКА

Этот магазин построен из хорошо окрашенного тёмного дерева и является одним из самых хорошо сохранившихся зданий в этом районе. Хотя очевидно оно и было построено значительное время назад, бережная забота позволила сберечь конструкцию постройки и её эстетическую привлекательность. Надпись над входной дверью гласит «Плотник».

Орэл Плотник (НД, **обыватель**) только недавно принял на себя дело отца, но головорезы Жентарима уже успели потрясти его и потребовать еженедельную долю его заработка. Они также взяли в заложники его пожилого отца. От этого Орэл пришел в ярость и жаждет помочь любому, кто спросит его о Жентариме.

Орэл знает, где находится главное убежище Жентарима (А7), но считает, что его сосед, Гатри, может быть намного более полезным против Жентарима. В былые времена Орэл и Гатри были в хороших отношениях, но теперь, Орэл видит в Гатри приверженца врага, из-за отказа каменщика противостоять Жентариму. Он знает, что у Гатри есть планы всех домов, подвалов и канализации, и он готов предложить героям взломать лавку Гатри, чтобы их выкрасть. Поскольку подвалы обоих магазинов связаны друг с другом, Орэл позволит героям использовать свой подвал для проникновения в подвал Гатри.

За возвращение отца Орэла живым, он заплатит героям 50 зм в качестве награды.

А5. ЛАВКА ПОРТНОГО

В окне витрины этого здания виднеется серая мантия. В отличие от модной одежды, что её окружает, эта мантия покрыта множеством цветных заплат различных форм и размеров. На каждом ярко окрашенном куске ткани, изображён какой-то предмет.

Элвин Филчбонтер (ХД, **обыватель**) — гном портной, родом из Тетира, обладающий выдающимися навыками. Он покинул свою страну много лет назад, когда началась гражданская война. Элвин продаёт кожаные доспехи и одежду, в том числе изготовленную по последнему писк моды, которую предпочитают носить дворяне Врат Балдура и Глубоководья. Любой, кто носит такую одежду, может легко сойти за знатного человека. Он также продаёт свой самый ценный предмет одежды — *мантию полезных предметов* [robe of useful items], фальшивая версия которой выставлена в

Ключевые места в юго-западном районе Врат Балдура

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| 1. Таверна Эльфийская Песнь | 18. Апартаменты Владистака |
| 2. Зал Празднеств | 19. Склеп |
| 3. Мастерская Каменщика | 20. Дешёвая Гостиница |
| 4. Мастерская Плотника | 21. Тюрьма Жентарима |
| 5. Лавка Портного | 22. Ростовщик Жентарима |
| 6. Святылище Ильматера | 23. Дом Брута |
| 7. Убежище Жентарима | 24. Игровая Гостиница |
| 8. Кузница Рундара | 25. Магазин Зука |
| 9. Игровой Притон | 26. Прачечная Беты |
| 10. Дом Хемеда | 27. Убежище Жентарима |
| 11. Усадьба Истивина | 28. Пекарня Лары |
| 12. Апартаменты Маркила | 29. Поместье Монтарона |
| 13. Пивоварня Лакифутов | 30. Конюшни Брута |
| 14. Залы Хельма | 31. Рыночная площадь |
| 15. Парикмахерская | 32. Сиротский Приют |
| 16. Магазин Хемеда | 33. Волшебная Всячина |
| 17. Дом Багмуга | |

А2. ЗАЛ ПРАЗДНЕСТВ

Когда вы входите в тускло освещённый Зал Празднеств, вы обнаруживаете огромное множество полуголых мужчин и женщин. Некоторые из них, не обращая на вас внимание развлекают посетителей, в то время как другие смотрят на вас с неподдельным интересом. Неподалёку, состоятельная женщина-полуорк хлопает ресницами, увидев вас. Заметив, как вы вошли, роскошно одетая молодая девушка-полурослик бежит со своего стола приветствуя вас. «Добро пожаловать, добро пожаловать! — энергично восклицает она — Вы не найдёте более дружелюбной компании, чем здесь! У нас есть выбор на любой вкус, от гномов до эльфов».

Зал Празднеств является одним из прикритий Жентарима. Жентарим заключили союз с женой одного из полуросликов, а затем убили мадам Зала. Девушка-полурослик по имени Лавиния (ХН, **обыватель**) — новая мадам Зала. Лавиния молода и влюблена в лидера Жентарима Монтарона.

Сладкая западня

Если Лавиния увидит в героях противников Жентарима, она постарается убедить их принять участие в удовольствиях Зала Празднеств. Она предоставит им на выбор и мужчин и женщин, которые сейчас доступны для утех, и станет не двусмысленно намекать на несравненные удовольствия, которые ожидают их в подвальном помещении. Как только герои будут вовлечены, Лавиния тайно отправит гонца к Монтарону, чтобы банда из 6 **головорезов** [thug] устроила героям засаду. Для получения более подробной информации обратитесь к областям В50, В51 и В52 в *Главе 3: Под Вратами Балдура*.

передней части магазина. Настоящая мантия хранится в подвале.

Одежда на продажу

Предмет	Цена
Стёганный доспех	5 зм
Кожанный доспех	10 зм
Проклёпанный доспех	45 зм
Мантия полезных предметов	250 зм
Одежда, отличная	15 зм
Одежда, модная	50 зм

A6. Святилище Ильматера

Издалека до вас доносится шум толпы, среди которого, особенно выделяется громкий мужской голос, явно чем-то обеспокоенный. Вы приближаетесь к небольшому храму, украшенному не более чем символом, изображающим пару рук, связанных красной нитью. Напротив здания стоит лысый мужчина, из одежды на нём лишь простая белая набедренная повязка. Проповедник громко вещает небольшой группе людей, собравшейся перед ним. Всё тело человека покрыто ранами, от свежих ссадин до слабых шрамов. Проповедник вещает достаточно громко, чтобы и случайные прохожие могли также слышать его неистовую речь: «Фаэрун обречён! И без милости Ильматера вы тоже будете! Порождение Баала уже ходит среди нас, отравляя сердца королей и их детей. Вера в благословенные страдания Ильматера — единственное, что может предотвратить эту порочность!».

В Святилище Ильматера обосновался безумный священник по имени Андер (ХН, **прислужник** [acolyte]). Несмотря на то, что Андер неуравновешен, он достаточно здравомыслящий, чтобы ненавидеть то, что делает Жентарим в этом районе города. Подвал под храмом соединяется с убежищем Жентарима. Андер готов позволить любому, кто выступает против Жентарима, использовать этот вход в подвал.

A7. Убежище Жентарима

Перед вами одно из самых больших сооружений на этой улице. Вы замечаете, что жители Врат Балдура стараются как можно быстрее пройти его мимо или вовсе стремятся избежать тени этого уродливого трёхэтажного здания. Несмотря на то, что здание пронизывает множество окон, каждое из них защищают тяжёлые стальные прутья, что делает невозможным заглянуть в них снаружи..

Это большое трёхэтажное здание является основным убежищем Жентарима. Все окна и двери заперты (проверка Ловкости Сл 15, чтобы открыть при помощи отмычек). Обосновавшиеся здесь представители Жентарима, ответственные за то, что вымогали у местных торговцев деньги в обмен на защиту. Полуорк Глутг (НЗ **головорез** [thug]) возглавляет 8 **разбойников** [bandit] Жентарима, каждого из которых сопровождает **мастиф** [mastiff], обученный атаковать по команде.

В убежище есть лестница, которая ведёт к подвальному комплексу, где Жентарим держит большинство своих рабов.

Дважды в неделю Глутг с четырьмя разбойниками (и их мастифами) отправляется в патруль, чтобы совершить обход и собрать деньги. Это занимает пару

часов. Когда они возвращаются, один из разбойников уносит деньги в убежище Жентарима, расположенное в подвале.

A8. Кузница Рундара

Когда вы входите в кузницу, вас встречает поток тёплого воздуха с резким запахом сажи. В кузнице работает коренастый дварф, хотя его взгляд кажется отстранённым и рассеянным. Ближе к дверям, вы видите, как одетый в кузнечный фартук гном, нервно беседует с парой солдат. Несмотря на то, что он изо всех сил старается выразить уверенность опытного кузнеца и продавца, в его словах улавливаются нотки страха и неуверенности.

Рундар Халфшоу (ЗД, **обыватель**) — гном кузнец, всю жизнь проживший во Вратах Балдура. Его кузнечные навыки довольно средние и он всегда испытывал трудности в бизнесе. Недавно положение дел изменилось к лучшему, когда он нанял дварфа по имени Йеслик Оротар (ЗД, **ветеран** [veteran]). Йеслик оказался опытным кузнецом, и за те месяцы, что он работал на Рундара, клиентура гнома увеличилась более чем втрое.

Йеслик — весьма мрачный дварф. Более сотни лет назад в результате наводнения в шахте Укрытого леса, его клан Оротар, был уничтожен. К несчастью для Йеслика, он стал узником Железного Трона, когда они узнали об этой шахте и захотели её восстановить. Йеслик смог вернуться на свободу, лишь когда Железный Трон был разоблачён и повержен, но он оказался без гроша в кармане и без друзей.

Йеслик намеревается работать на Рундара, пока не сможет заработать достаточное количество денег, чтобы начать новую жизнь в другом месте. Он был вынужден вести себя сдержанно, чтобы избежать вопросов Жентарима о Железном Троне. Однако он готов помочь любому, кто намерен выступить против Жентарима. Также он может предоставить карту железной шахты, расположенной в Укрытом лесу, вместе с тем он знает пароли дварфов, которые откроют секретные камеры и отсеки, расположенные в шахте.

Оружие и доспехи на продажу

Всё обычное оружие и все доспехи из Руководства Игрока доступны для покупки. Кроме того, Рундар потребовал от Йеслика изготовить несколько доспехов из мифрила и адамантина. Рундар держит эти предметы в запёртом подвале. Рундар оплатил изготовление этих предметов, взяв ссуду у Жентарима, что сделало его их должником. Йеслик не знает о долге Рундара.

Особые предметы Рундара для продажи

Предмет	Цена
Адамантиновая кольчуга	400 зм
Адамантиновая кольчужная рубаха	300 зм
Адамантиновый чешуйчатый доспех	350 зм
Мифриловая кольчуга	300 зм
Мифриловая кольчужная рубаха	200 зм
Мифриловый нагрудник	1000 зм

А9. ИГОРНЫЙ ПРИТОН

Первый этаж этого захудалого заведения наполнен посетителями, определённо дурной репутации. В воздухе висит густой, едкий дым, затрудняющий видимость. Со всех сторон вас окружает бормотание игроков, перетасовка карт и стук игральные костей. Из комнат, расположенных выше, изредка слышен бессвязный гул голосов.

Игорный притон управляется Жентаримом. На первом этаже находится большинство распространённых азартных и прочих карточных игр. На втором и третьем этажах проводятся игры с высокими ставками. Игровые комнаты здесь, только по приглашению. В подвале находятся необычные и часто жестокие формы проведения соревнований по тотализаторам. Притоном управляет полуорк по имени Блутен Большешухий (ХЗ, **головорез** [thug]), при содействии банды, состоящей из 6 **разбойников** [bandit].

А10. ДОМ ХЕМЕДА

Из окна этого дома до вас доносится ароматный запах пряностей. На улице, возле дома играют трое тёмноволосых ребятишек. Перед вами стоит дом, который видал лучшие времена, но время и отсутствие должного ухода его не пощадили.

Этот дом является местом жительства семьи, родом из южной страны Калимшан. Глава семьи Хемед, управляет магазином при жилом доме. Много лет назад его жена умерла, оставив заботиться о множестве сыновей и дочерей.

А11. УСАДЬБА ИСТИВИНА

Несмотря на то, что усадьба выглядит изящно, единственное, что отличает её от расположенных по соседству — это тишина. Единственный признак того, что поместье вообще хоть кем-то занято, это мускулистый, темнокожий мужчина, который стоит на страже у ворот усадьбы. Человек смотрит на вашу группу со скупаящим подозрением.

Построенная на возвышенности усадьба смотрит на дома, стоящие ниже. В этом доме, в одиночестве живёт богатый торговец зерном, по имени Истивин (НД, **дворянин** [noble]). Будучи полуэльфом, он пережил свою человеческую жену и детей. Истивин нанял воина из Чульта по имени Дренго (НД, **гладиатор** [gladiator]) в качестве охранника. Дренго помимо всего прочего является другом и любовником Истивина. Истивин наблюдал за передвижениями Жентарима на улицах, внизу и он часто посылал Дренго добыть информацию. Истивин готов поделиться добытой информацией со всеми, кто планирует выступить против Жентарима.

А12. АПАРТАМЕНТЫ МАРКИЛА

Высокое, многоэтажное здание занимает весь городской квартал. С того места, где вы стоите, едва можно разглядеть его плоскую крышу. Вывеска с надписью «Апартаменты Маркила», в золотой филигрании раскачивается на столбе, возле главного входа в здание.

Будучи одним из немногих жилых комплексов во Вратах Балдура, это шестизэтажное здание способно разместить несколько сотен человек. Менее состоятельные

люди живут на верхних этажах, в то время как на первом этаже проживают наиболее обеспеченные граждане. Жилой комплекс принадлежит дварфу по имени Маркил (НЗ, **ветеран** [veteran]). Сколотив состояние в шахтах Цитадели Фелбарт, что на далёком севере, Маркил переехал сюда, чтобы стать землевладельцем. Он не терпит тех, кто задерживает арендную плату, в связи с чем, прибегает к услугам своих трёх братьев, в качестве грубой силы (НЗ, **головорезы** [thug]).

А13. ПИВОВАРНЯ ЛАКИФУТОВ

Воздух склада наполняет приятный аромат эля и дрожжей. Вдоль стен громоздятся бочки и бочонки всех размеров. Большая часть разбросанного оборудования гораздо меньшего размера, чем можно было бы ожидать, — очевидно, оно сделано специально для небольших детских рук.

Этой пивоварней управляет семья полуросликов, которая только недавно переехала в город из небольшого городка Галликина. Серафина Лакифут (ХД, **обыватель**) — дочь мэра Галликина, полурослика, управляющего одной из самых успешных пивоварен на Побережье Мечей. Когда её отец решил, что хочет открыть филиал во Вратах Балдура, он выбрал Серафину, чтобы она возглавила это предприятие. Серафина — гордая женщина, преуспевающая в городе, который не идёт на уступки представителям низкорослого народа. Поэтому она недовольна тем, что вынуждена платить деньги Жентариму за защиту. Серафина поможет противникам Жентарима всем, чем сможет. Она знает, что с семьёй полуросликов-парикмахеров в этом районе, что-то не так. Она считает, что они в союзе с Жентаримом.

А14. ЗАЛЫ ХЕЛЬМА

Это шестизэтажный жилой комплекс, в котором живут сотни беднейших жителей Врат Балдура. В центре внутреннего двора воздвигнут храм Хельму. За квартирами присматривает молчаливая женщина по имени Сетра (ЗН, **обыватель**). Она работает на семью Сильвершилдов, которые владеют комплексом.

А15. ПАРИКМАХЕРСКАЯ

Внутри парикмахерской на удивление оживлённо, и большинство её мест заняты. Чуть ниже уровня глаз, вокруг каждого стула, проходит сеть платформ. Пять парикмахеров-полуросликов стоят на платформах, которые помогают им расположить их ножницы и бритвы на нужной высоте, чтобы соответствовать их гораздо более высоким клиентам. Шестой полурослик под ними, занят тем, что подметает пол.

Семья Глориклинов, полуросликов, уже более ста лет управляет этой парикмахерской. Они очень гордятся тем, что десятилетиями влияли на причёски во Вратах Балдура. За одну серебряную монету клиенты могут помыться, побриться и подстричься. У Глориклинов есть возвышающиеся дорожки, которые позволяют им легко подстригать высокорослых людей.

СЕМЕЙСТВО ДОПЕЛЬГАНГЕРОВ

С момента падения Железного Трона семьи Глориклинов больше нет. Когда было обнаружено, что Железный Трон использовал дропфельгангеров для проникновения в ряды своих конкурентов, началась чистка. Пламенный Кулак смог выследить и уничтожить почти всех допельгангеров. Однако некоторым переверты-

шам удалось укрыться в одном из самых неожиданных мест — в парикмахерской.

Доппельгангеры старались не убивать всех полуросликов сразу. Сначала они освоили навыки парикмахера, необходимые для завершения их уловок. Затем они убили оставшихся членов семьи. Теперь **допельгангеры** [doppelganger] маскируются под семью из шести искусных полуросликов-цирюльников: отца Осборна, мать Шайну, сыновей Рида, Перрина, Финнана и дочь Джиллиан.

Когда прибыли Жентарим, Осборн обратился к ним и предложил свои услуги. После того, как Жентарим сочтёт кого-либо из их клиентов проблемой, «семья» Осборна убьёт их и выдаст себя за них. Они будут играть эту роль на протяжении нескольких дней, прежде чем исчезнуть, оставив после себя улики, объясняющие исчезновение.

A16. МАГАЗИН ХЕМЕДА

Обилие товаров в этом скромном магазине оставляет едва ли достаточно места для вашей группы, чтобы пройти по нему ничего не уронив. Одна стена целиком занята большой полкой, на которой стоят бутылки с разноцветными жидкостями, а на другой — книги, журналы и письменные принадлежности. На крючках на уровне глаз висят спелеологические инструменты и походное снаряжение. За стойкой стоит загорелый мужчина, с тёмными кругами под налитыми кровью глазами и что-то записывает в бухгалтерскую книгу.

Этот магазин принадлежит торговцу из Калимшана по имени Хемед (ЗН, **обыватель**). Хемед безропотно платит Жентариму за защиту. Ему всегда приходилось иметь дело с широко распространённым недоверием к уроженцам с Сияющего Юга. Однако Жентарим забрал одного из его сыновей, когда тот не смог оплатить свои карточные долги, и теперь сын Хемеда — заложник Жентарима.

Хемед продаёт всё, что указано в таблице «Снаряжение» в *Книге Игрока*.

A17. ДОМ БАГМУГА

Внутри дома находится изысканное сочетание эксклюзивной мебели, которая, несмотря на свою общую дороговизну, сильно контрастирует между собой, создавая непреодолимое ощущение хаоса. Толстый слой пыли покрывает многочисленные полки и безделушки в комнате. В крошечном красном, бархатном кресле, по бокам которого стоят два ржавых доспеха, размером с человека, развалился сморщенный гном. Ему требуется мгновение, чтобы заметить вашу компанию, прежде чем он восклицает с явным раздражением: «Кто ещё там?!»

Багмуг Глухой (НЗ, **шпион** [spy]) — успешный скупщик краденого и уважаемый член гильдии воров Врат Балдура. Будучи очень старым гномом, чей слух почти полностью отсутствует, Багмуг общается исключительно хриплыми возгласами. Однако он способен купить практически всё, а затем быстро избавиться от этого, независимо от того, что это за предмет или какими были обстоятельства его кражи. Багмуг достаточно умен, чтобы не афишировать свои услуги. Он маскируется под неудачливого сапожника.

Два комплекта ржавых доспехов — это **оживлённые доспехи** [animated armor].

A18. АПАРТАМЕНТЫ ВЛАДИСТАКА

Шестиэтажный жилой комплекс, построенный на холме с видом на район. Здесь живут сотни беднейших жителей Врат Балдура. С балкона на верхнем этаже открывается вид на крыши домов внизу.

Апартаменты принадлежат Рашеми по имени Владистак (ХЗ, **гладиатор** [gladiator]), который прибыл во Врата Балдура десять лет назад. Владистак был уважаемым воином Рашеми, пока не оказался под влиянием очарования они [oni] и не стал вынужден похищать женщин, детей и стариков, чтобы не быть съеденным злым существом. Владистак медленно сходил с ума от чувства вины, но шёпот они убедил его, что люди, которых он приносил в жертву, были просто скотом. Владистак теперь верно служит они и продолжает помогать существу наполнять свое брюхо нищими, беспризорниками и прочими. В настоящее время они управляет конюшнями (А30) и маскируется под крупного воина по имени Брут.

A19. СКЛЕП

Несмотря на внешнюю безупречность, ничто не сможет полностью избавить это заведение от зловония смерти. Две женщины, работающие внутри, носят шарфы, которые закрывают их рты и носы. Одна из них осторожно протирает останки пожилого джентльмена ароматической смесью белых цветов и специй, а другая смешивает флаконы с неизвестными жидкостями. Вдоль задней стены тянутся столы, покрытые брезентом. Внутри заметно прохладнее — приятное облегчение от летней жары.

Этим склепом управляют две женщины Умара (ХД, **дворянин** [noble]) и Фезим (НД, **обыватель**). Они обе родом из Амна, но приехали во Врата Балдура десять лет назад. Умара была дочерью богатого амнийского лорда, а Фезим — конюхом. Когда они полюбили друг друга, отец Умары попытался убить Фезим, что послужило основанием для их побега во Врата Балдура.

Поскольку они считаются лучшими бальзамировщиками во Вратах Балдура, представители знати Верхнего города часто обращаются к их услугам. Они обе испытывают ненависть к Жентариму, но безропотно платят деньги за защиту. Они управляют сиротским домом, который соединяется со селепом. Недавно Жентарим взял в заложники одну из молодых девушек-сирот, потребовав выкуп в 500 зм.

A20. ДЕШЁВАЯ ГОСТИНИЦА

В этом здании есть недорогие комнаты для тех, кто держит своих лошадей в конюшнях Брута.

A21. ТЮРЬМА ЖЕНТАРИМА

Мрачный, обветшалый дом стоит особняком от других домов на этой улице, его территория поросла сорняком. Толстые деревянные доски закрывают все видимые окна и дверные проёмы. Несмотря на его заброшенный вид, приглушённые крики иногда вырываются изнутри.

Здесь Жентарим держит пленников. Большинство пленников содержится в качестве заложников или потенциальных рабов, которые будут проданы на рынке. Остальные — это горожане, которые просто случайно напоролась на Жентов. Единственный способ проникнуть в здание — через убежище, расположенное рядом

с ним, если только кто-то не захочет выломать доски на одной из дверей или окон.

В здании всегда присутствуют шесть **головорезов**, каждый из которых командует своим **мастифом**.

A22. РОСТОВЩИК ЖЕНТАРИМА

В отличие от прочих поместий, расположенных по соседству, в это, городские жители непрестанно входят и выходят. Стальные решётки, смонтированные на всех окнах здания, а также вооружённая охрана, которая патрулирует территорию, дают понять, что дом был преобразован в некое подобие коммерческого предприятия — скорее всего, прибыльного.

Именно здесь Жентарим ведёт большую часть своего бизнеса. Одним из их основных видов их деятельности является ростовщичество. Помимо прочего, они также покупают и продают контракты наёмников. Главный ростовщик — дварф по имени Бикл Голдтис (33, **дворянин**). Его всегда охраняют четверо **головорезов**.

A23. ДОМ БРУТА

Здесь живет Брут. В доме царит полнейший беспорядок при полном отсутствии каких-либо ценных вещей. Однако на чердаке есть сундук, где Брут хранит своё богатство — более 1000 зм в монетах различного номинала.

A24. ИГОРНАЯ ГОСТИНИЦА

Это трёхэтажное здание предлагает недорогие спальни для посетителей Игрного Притона (A9).

A25. МАГАЗИН ЗУКА

Приблизительно по центру этот магазин делится на две секции. Справа представлены ряды стеклянных витрин, внутри которых покоятся группы предметов, от изящных чернил и перьев до крепких молотков и долот. Слева на крючках висят, всевозможные музыкальные инструменты. За столом у входной двери, на табурете, сидит хозяин магазина — гном, он тщательно чистит набор инструментов ремонтника.

Этим ухоженным магазином управляет гном по имени Зук Ганук (НД, **обыватель**). Зук продаёт как снаряжение, так и музыкальные инструменты. Всё, что перечислено в таблице «Инструменты» в Книге игрока, здесь доступно для продажи. Поначалу Зук сопротивлялся требованию Жентарима об оплате за защиту, но после того, как они взяли в плен его жену Донеллу, он смирился. Зук никому не станет помогать выступить против Жентарима, но если кто-нибудь вернёт ему Донеллу, то он позволит ему бесплатно взять из его магазина любые инструменты, на общую сумму 200 зм.

A26. ПРАЧЕЧНАЯ БЕТЫ

Вы подходите к многолюдному четырёхэтажному зданию перед входом в которое, на веревках, висит чистая одежда и белое бельё. Вопреки тому, что можно было бы ожидать от прачечной, изнутри доносится отчётливый запах мочи, а также едкий запах отбеливателя.

В этом четырёхэтажном здании большинство жителей Нижнего города стирают бельё. Прачечной управляет тучная женщина по имени Бета Джорлун (ЗД, **обыватель**). Бета — весёлая женщина, которая наизусть знает имена всех своих клиентов. Она смертельно боится Жентарим и без претензий платит им деньги за свою защиту. Несмотря на то, что она сама не желает выступать против Жентарима, любого, кто спросит её об этом она направит обсудить с плотником Орэлом.

A27. УБЕЖИЩЕ ЖЕНТАРИМА

Это четырёхэтажное здание настолько похоже на своих соседей, что большинство не обратит на него особого внимания. Однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что здание усилено стальными решётками на всех окнах, а его замки снабжены защитным механизмом.

На самом деле это четырёхэтажное здание является убежищем Жентарима. Все окна и двери заперты (требуется успешная проверка Ловкости Сл 15, чтобы открыть при помощи воровских инструментов). Оно используется как ночлежка для большинства **головорезов**, воров и убийц, нанятых Жентаримом. В любой момент времени, в разных комнатах здания спит десяток **разбойников**, четыре **головореза** и четыре **багбира**. Ещё двое **головорезов** стерегут вход. Если кто-то попытается войти, они побегут, чтобы предупредить остальных.

A28. ПЕКАРНЯ ЛАРЫ

Интерьер этой пекарни ярко освещён и безукоризненно чист. Недостаток визуальной привлекательности магазина с лихвой компенсируется восхитительным запахом — от резкого аромата закваски, до тёплого аромата булочек с корицей. Внимательные посетители заметят, что человек, обслуживающий прилавок, делает это руками, сделанными из полированного дерева.

Пекарня находится в ведении человека по имени Фрот Лэкхендс (ЗН, **страж**). Фрот служил солдатом Пламенного Кулака, но потерял обе руки во время экспедиции в джунгли Чульга. Он вложил свои сбережения, чтобы открыть эту пекарню. Его жена, Лара (НД, **обыватель**), делает всю выпечку.

A29. ПОМЕСТЬЕ МОНТАРОНА

На первый взгляд эту «усадьбу» можно принять за таверну, и здание, вероятно, служило таковым в прошлой жизни. Через открытые окна вы можете видеть роскошно обставленные комнаты, переполненные вычурной деревянной мебелью и бархатными драпировками, причём всё обставлено небрежно. Почти всё выполнено в миниатюре, как будто сделаны для ребёнка. Несмотря на очевидное богатство жителей дома, усадьба остро нуждается в уборке и уходе.

Монтарон и Кзар используют этот дом для ночлега и приёма важных гостей, например, таких как другие лидеры Жентарима. Все двери заперты, но окна не зарешечены. Монтарон и Кзар редко бывают дома, но дом всегда охраняется полудюжиной **головорезов**.

А30. Конюшни Брута

В одну из самых больших конюшен города ведёт двор, поросший сорняком. Через его широко распахнутые двери видны десятки стоил. В дополнение к лошадям различных пород, в конюшнях также содержатся ослы, мулы и несколько собак, которые достаточно велики, чтобы гном или полурослик могли ездить верхом. Здесь также же разместились два странных долговязых существа размером с лошадь, с горбатыми спинами и пальцами вместо копыт.

Эти конюшни пользуются популярностью у лиц дурной репутации. Хозяин конюшен — крупный воин по имени Брут. Он нанимает полдюжины **головорезов** для охраны лошадей. Брут знает, что его клиенты не очень-то снисходительны. Если что-нибудь случится с одной из лошадей в конюшне, Брут будет вынужден возместить ущерб владельцу из своего собственного кармана.

На самом деле Брут — это **они** [oni]. Он использует способность менять облик, чтобы скрыть свою сущность. Брут считает эту часть Врат Балдура неплохим местом для жизни. Из-за наплыва бандитов, пиратов и прочих представителей преступного мира, никто не заметит, если кто-то пропадёт. Брут использует свой подвал, чтобы получить доступ к комнатам постоянного двора и жилому комплексу Владистака (A18).

Брут может продать партии любого из скакунов, перечисленных в *Книге игрока*, за исключением слонов. Он также может предоставить снаряжение, упряжь и гужевые повозки.

А31. Рыночная площадь

Этот рынок под открытым небом, безусловно, самое оживлённое место, которое вы встречали в пределах городских стен. Из тенистых ларьков и разноцветных палаток торговцы предлагают поразительный ассортимент товаров. Ближайшая к вам тележка может похвастаться изобилием экзотических продуктов, в том числе круглыми красными фруктами, размером с кулак человека. В одном из многочисленных прилавков при помощи изрядно потрёпанного учебного манекена владелица демонстрирует качество своих товаров. Её сосед, пожилой мужчина в остроконечной шляпе, стоит перед полками с хрустальными шарами, волшебными палочками и резными жезлами.

Всё, что перечислено в таблице «Снаряжение» в *Книге Игрока*, можно найти на этом рынке.

А32. Сиротский приют

К склепу примыкает гораздо более привлекательное звено: уютный дом с соломенной крышей. В маленьком дворике, перед домом играет группа из полдюжины детей, время от времени выбегая на улицу. Дети, очевидно, заботятся о том, чтобы не создавать неудобств, особенно возле склепа.

Это дом Умары и Фезима, владельцев пристроенного склепа. Они управляют своим домом как сиротским приютом, принимая детей, которым больше некуда пойти. Обычно в их доме живёт полдюжины детей в возрасте от 8 до 16 лет. Умара и Фезим строго соблюдают свои правила. Если кто-то из детей, живущих в их доме, будет пойман на воровстве или хулиганстве, то ребёнка выгонят на улицу и запрещают возвращаться.

В этой части города определённо есть хорошие люди, даже если иногда приходится очень сильно прищуриться, чтобы их разглядеть.

— Умозн



Азз. Волшебная Всячина

Мягкий свет разноцветных, волшебных огней освещает изысканные каменные полы и полки Волшебной Всячины. В центре магазина возвышается круглый стеллаж, набитый бутылками с веществами всех цветов радуги. Прилавок оборачивается вокруг витрины, защищая деликатный товар от неуклюжих посетителей (и наоборот).

Расположенный в привлекательном здании с сине-оранжевым куполом, магазин «Волшебная Всячина» является популярным местом как для гостей города, так и для балдурианцев, интересующихся магией. Хозяин и владелец Волшебной Всячины, Хальбаззер Дрин (ЗН, мужчина, человек, **маг**), управляет магазином, где он продаёт всевозможные палочки, свитки и зелья. Он заявляет, что готов выкупить пряди волос дриады, нимфы или сирены за 500 зм. Если его спросят, зачем они ему, он объяснит, что эти предметы могут быть использованы для создания плаща нимфы [nymph cloak]. Если кто-нибудь принесёт ему эти материалы, то он также будет рад изготовить плащ за 250 зм.

Доппельгангер

Настоящий Хальбаззер Дрин на самом деле находится в плену у Красного Волшебника по имени **Эдвин** (см. Приложение D). Эдвин заточил Хальбаззера в подвале под магазином и вступил в союз с **ужасным доппельгангером**, который выдаёт себя за Хальбаззера, чтобы поддерживать видимость.

Надо же!

Даже будучи обладателем столь непревзойдённого интеллекта, я никогда бы не смог предсказать, что доппельгангеры окажутся настолько полезными. Дайте мне дюжину таких существ, и я смогу захватить этот несчастный город. Дай мне сотню, и я захвачу весь Фазрун!

- Эдвин

Предметы для продажи

В магазине есть небольшой выбор магических предметов и зелий для продажи. Кроме того, есть свитки каждого из заклинания волшебника 1-го и 2-го уровней, которые приведены в *Книге Игрока*.

Магические предметы для продажи

Магический предмет	Цена
Алхимический сосуд [Alchemy Jug]	200 зм
Сумка хранения [Bag of Holding]	500 зм
Порошок исчезновения [Dust of Disappearance]	100 зм
Зелье ясновидения [Potion of Clairvoyance]	150 зм
Зелье лазанья [Potion of Climbing]	50 зм
Зелье огненного дыхания [Potion of Fire Breath]	150 зм
Зелье увеличения [Potion of Growth]	100 зм
Зелье силы холмового великана [Potion of Hill giant strength]	200 зм
Свиток заклинания волшебника 1-го уровня	100 зм
Свиток заклинания волшебника 2-го уровня	200 зм

Глава 3: Под Вратами Балдура

Канализация и подвалы Врат Балдура являются одними из самых развитых в мире. Однако за прошедшие десятилетия они стали кишеть отвратительными существами, такими как ползающие падальщики и гигантские крысы.

Попасть в канализацию можно через подвалы домов или через канализационные решётки на улицах. Подсвеченные участки канализации на карте ниже, соответствуют решёткам канализации на карте улиц выше.

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

Всякий раз, когда герои путешествуют по канализационным тоннелям, соединяющим подвалы, есть шанс случайной встречи. Ночью канализация становится более опасной.

Случайные встречи под Вратами Балдура

День (к20)	Ночь (к20)	Встреча
1-16	1-10	Нет
17	11-12	Багбиры
18	13-14	Ползающие падальщики
19	15-18	Рой крыс
20	19-20	Головорезы Жентарима

БАГБИРЫ

Пробираясь через канализацию, вы стараетесь тщательно избегать самых грязных участков. Внезапно несколько больших мохнатых гуманоидов выскакивают из воды: багбиры! Один из них яростно рычит и размахивает своим оружием, разбивая часть кирпичной стены в пыль, едва не попав по своей цели.

Если проверка Скрытности **багбиров** будет выше наилучшего показателя пассивного Восприятия среди героев, то чудовища заставят их врасплох. Банда состоит из трёх багбиров. Они состоят на службе у Жентарима.

ПОЛЗАЮЩИЕ ПАДАЛЬЩИКИ

Вы подходите к месту в канализации, где зловоние нечистот и гнили становится невыносимым до такой степени, что вы почти упускаете звук щёлкающих жвал и громоздких тел, волочащихся по грязи. Несколько огромных, размером с лошадь, паразитов набрасывается на вас. Они похожи на помесь огромного червя и сороконожки и выглядят очень, очень голодными.

Здесь два **ползающих падальщика** [carrion crawlers], которые охотятся в канализации за лёгкой добычей.

РОЙ КРЫС

Пробираясь по канализации, привыкаешь к частым пискам грызунов. Однако сейчас эти писки резко превратились в симфонию, сосредоточенную в точку впереди вас, постепенно увеличивающуюся в объёме. Вскоре вы оказываетесь лицом к лицу с грохочущей волной извивающихся канализационных крыс.

К героям приближается 1к4 **роев крыс** [swarm of rats]. Как только один из роев будет уничтожен, остальные разбегутся.

ГОЛОВОРЕЗЫ ЖЕНТАРИМА

Свернув на очередном повороте, перед вами разворачивается подозрительная сцена: через канализацию пробирается группа из четырёх головорезов, двое из которых борются с тем, чтобы перетащить бесчувственное тело гораздо более крупного, мускулистого молодого человека. Двое других препираются, передавая на ходу большой развёрнутый свиток пергамента.

Четверо **головорезов** Жентарима возвращаются на свою базу. Они захватили в плен путешественника из другого города и собираются продать его в рабство. Путешественник — это торговец из Амна (ЗД, **обыватель**).

Лестницы, соединённые с наземными зданиями

- V1. Таверна «Эльфийская Песнь» * (A1)
- B6. Храм Ильматера (A6)
- B7. Парикмахерская (A15)
- B8. Кузница Рундара (A8)
- B9. Игорный Притон* (A9)
- V10. Усадьба Истивина (A11)
- V11. Мастерская Плотника (A4)
- V13. Мастерская Каменщика (A3)
- V14. Магазин Хемеда* (A16)
- V16. Дом Брута (A23)
- V16. Дешёвая Гостиница (A20)
- V18. Прачечная Беты (A26)
- V20. Апартаменты Владистака* (A18)
- V21. Лавка Портного (A5)
- V23. Пекарня Лары (A28)
- V27. Пивоварня Лакифутов (A13)
- V28. Магазин Багмуга (A17)
- V29. Убежище Жентарима
- V40. Магазин Зука* (A25)
- V41. Конюшни Брута (A30)
- B42. Поместье Монтарона* (A29)
- V50. Зал Празднеств* (A2)
- V55. Ростовщик Жентарима (A22)
- V60. Волшебная Всячина* (A33)

* Помещения, доступные через канализационные тоннели

Под Вратами Балдура (Область В)



КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА

В1. Подвал Эльфийской Песни, ВХОД

Вход в подвал в хаотичном беспорядке. Множество старой, сломанной мебели расставлено таким образом, что в подвале трудно ориентироваться, не опрокинув что-нибудь. Среди всякого барахла уютно устроился интересный предмет: таксидермированные останки странного существа, напоминающего шар размером с фонарь, с четырьмя глазными стеблями и длинным высунутым языком.

В глубине подвала, в месте, судя по всему, служащим складом, можно услышать пленительную песнь призрака.

Лестница в этой комнате ведёт на кухню таверны «Эльфийская Песнь» (A1). Чтобы не дать посторонним проникнуть в подвал, за лестницей следит один **головорез**.

СОКРОВИЩЕ

Чучело маленького **наблюдателя** [spectator] можно продать за 100 зм.

В2. Подвал Эльфийской Песни, СКЛАД

Из этого небольшого складского помещения потоками льётся яркий свет. Под потолком парит облако светящихся шатров. Каждый из шаров излучает мягкое серебряное свечение. Они освещают странные, наспех вырытые углубления вдоль стен.

Здесь намного отчетливее слышна грустная мелодия призрака. Хотя слова песни трудно расшифровать, они кажутся архаичным эльфийским диалектом. Следы раскопок — это те места, где люди Алит врылись в стену лопатами, в попытке найти останки эльфийского призрака.

СОКРОВИЩЕ

В помещении порядка полудюжины дрейфующих шаров. Каждый из них стоит 50 зм.

В3. Подвал Эльфийской Песни, ПОГРЕБ

Несмотря на то, что эта комната довольно большая, бочки, сложенные от пола до потолка, создают ощущение стеснённости пространства. Здесь, эльфийская женская песня становится очень чёткой. Даже те, кто не говорит по-эльфийски, могут уловить её смысл: плач по возлюбленному, затерявшемуся в море.

В винном погребе представлен широкий выбор вин, все из них имеют маркировку. Винные бочки включают в себя: Балдурское, Бердусское Тёмное, Саерлунский Топаз и Тетирийский Танагут. Тот, кто обыщет комнату, за бочками обнаружит выдолбленную каменную кладку.

СОКРОВИЩЕ

Каждая бочка содержит вино стоимостью 50 зм. Здесь четыре десятка бочек с вином и каждая из них весит 50 кг.

В4. Подвал Эльфийской Песни, ГРОБНИЦА

Единственными предметами в этой комнате являются два одинаковых каменных саркофага. Удивительно, но похоже, что они были недавно выполнены в простом современном стиле. Из ближайшего саркофага доносится песнь призрака.

Теперь слова песни призрачной женщины становятся понятны всем: у неё был муж, который отправился в путешествие в составе Отряда Клинка-Полумесяца¹, пообещав возвратиться к жене. Однажды он отправился защищать Врата Балдура и больше о нём никто ничего не слышал. Она продолжает петь в надежде, что её голос когда-нибудь приведёт его обратно домой.

Хозяйка таверны «Эльфийская Песнь», Алит Элендара, раскопала часть подвала и обнаружила останки мёртвой эльфийской женщины, призрак которой исполняет песнь, что и даровало название таверне.

Когда некоторые из её людей попытались перенести останки, дух эльфийской женщины пришёл в ярость и убил их. После чего Алит соорудила в подвале саркофаг и поместила в него останки. Она также соорудила второй, ложный саркофаг, в котором хранит свои самые ценные вещи.

Любой, кто откроет саркофаг, приведёт эльфийский дух в ярость. Она восстанет как **баньши** [banshee] и попытается убить любого в подвальных комнатах таверны. Если баньши будет уничтожена, её дух восстановится в течение 24 часов. Только если останки эльфийской женщины будут похоронены, призрак тоже сможет обрести покой. Местонахождение мужа эльфийской женщины выходит за рамки этого приключения.

СОКРОВИЩЕ

Ложный саркофаг содержит 200 зм, 850 см и 12 драгоценных камней стоимостью 50 зм каждый.

В5. Подвал Эльфийской Песни, ВХОД В КАНАЛИЗАЦИЮ

В этой сырой и сильно пахнущей нечистотами комнате песнь эльфийского призрака звучит наиболее отчётливо.

Открытый тоннель ведёт в канализацию. Двое головорезов постоянно охраняют эту комнату. Песнь эльфийского призрака окончательно измотала нервы этих мужчин, в связи с чем, проверку всех спящих они совершают с помехой.

1) История Отряда Клинка-Полумесяца, а также его лидера, Эдрит Предателя положена в основу серии ролевых игр, разработанных для игровых консолей — Baldur's Gate: Dark Alliance.

Первое правило тех, кто крадётся и ворует чужие вещи — замечай следы. Второе правило: не жадничай. Третье правило: если ты всё же понаблюдаешь, забудь о своих следах и беги со всех ног!

— Умоз

В6. Подвал Святилища Ильматера

Этот подвал похож на камеру пыток. На крюках, вбитых в стены, висят кнуты, цепи и другие орудия боли, а пыточные приспособления занимают большую часть пола. Это место, в отличие от грязных пыточных камер, которые можно найти в большинстве подземелий, безукоризненно чисто. Южная дверь сильно укреплена. Она ведёт в канализацию и закрыта на засов изнутри.

Дверь в южной стене выглядит так, будто кто-то пытался выбить её с обратной стороны. Она была усилена и заперта. Лестница ведёт на поверхность Святилища Ильматера.

В7. Подвал Парикмахерской

Это место пропитывает куда более жуткое зловоние, чем в ближайших канализационных тоннелях: безошибочный запах гниющего мяса сочетается с тяжёлым, едким запахом, который гораздо труднее определить. Источником зловония является куча трупов, сваленных в яму, рядом с большой бадьёй, наполненной шипящей, тошнотворно-зелёной жидкостью. Кроткий взгляд от ужасов внизу, к потолку на верх, позволяет обнаружить, что он покрыт странной, чернильной темнотой.

Здесь доппельгангеры из парикмахерской (A15) держат тела своих жертв, пока от них не избавятся. Требуется около суток, чтобы тело растворилось в чане с кислотой. С потолка свисают четыре **тёмных мантий** [darkmantles]. Они использовали свою способность аура тьмы, чтобы создать неестественную темноту. Они нападают на любого, кто не является доппельгангером. Любая суматоха в подвале привлечёт двух **доппельгангеров** сверху (в облике полуросликов) для расследования.

Сокровище

В южном конце подвала, под землёй зарыт сундук. Внутри находится всё, что доппельгангеры украли у своих жертв. Он включает в себя 210 зм, 450 см и 12 небольших ювелирных изделий стоимостью 10 зм каждое.

В8. Подвал кузницы

В этом подвале, в тележки и бочки сложены различные типы руды, а на массивном дубовом столе разложены затупившиеся инструменты, которые ожидают заточки. Дверь, расположенная на севере, укреплена стальной рамой и на ней висит несколько замков — гораздо больше, чем требуется для того, чтобы отпугнуть даже самых отчаянных грабителей.

Эта комната соединяется с Кузницей Рундара (A8). Кузнец Рундар знает, что в канализационных тоннелях этого района города бродит какое-то зло. Несколько лет назад он потерял ученика, который ремонтировал инструменты в подвале. Рундару показалось, что он видел огромного синезакожего гуманоида с красными глазами, который тащит истерзанное тело своего ученика через дверь в канализацию. Он укрепил дверь и навешал на неё три замка, каждый из которых требует успешной проверки Ловкости Сл 15, чтобы отпереть, с другой стороны, при помощи воровских инструментов.

Когда зло стучится в твою дверь, не спрашивай, кто там. Пусть говорит твой меч! Но когда ты стучишься в дверь зла, отвесь ему хороший, крепкий пинок. И когда зло спросит, «Кто там?» — скажи ему, что тебя прислал Бу!



В9. Подвал Игрного Притона

Туман густого дыма наполняет это игорное заведение. Вокруг двух главных развлечений, каждое из которых имеет свою собственную, небольшую яму, собрались десятки грубоватых мужчин и женщин. В первой яме творится жестокое, если не сказать безумно захватывающее зрелище: огромная гончая и гигантская крыса сцепились в отчаянной схватке, очевидно сражаясь не на жизнь, а на смерть. Во второй яме происходит что-то гораздо более необычное: рядом с чем-то, похожим на бледную, раздутую гусеницу размером с лошадь, образовалась очередь. Участники по очереди целуют монстра в его многощупальцевую морду.

В этой комнате имеется лестница, которая ведёт в Игрный дом (A9). Именно здесь происходят самые гнусные и незаконные азартные игры, доступные во Вратах Балдура. Существует две наиболее популярные формы их проведения. Четверо **головорезов** следят за тем, чтобы между клиентами не вспыхнуло насилие. Человек по имени Гарш (ХЗ, **разбойник**) собирает ставки и раздаёт выигрыши.

В собачьих боях участвует **мастиф**, запущенный в небольшую яму с **гигантской крысой** [giant rat]. Эти два существа сражаются насмерть.

В «поцелуе падальщика» участвуют нищие и беспризорники, цель которых поцеловать **ползающего падальщика**, не будучи парализованными и съеденными. Нищих и беспризорников заманивают в подвал обещанием золота. Большинство из них знает, во что они ввязывается, но они приходят, несмотря ни на что. Поскольку ползающий падальщик хорошо накормлен, он убивает только 1 из 10 участников.

В10. Подвал Усадьбы Истивина

Вы находите хорошо организованную, чистую кладовую, заполненную едой и качественной, аккуратно расставленной мебелью. Здесь преобладают четко маркированные бочки с зерном, многие из которых украшены витиеватой каллиграфией, которая гласит: «Истивин». Богато украшенная деревянная лестница ведёт к единственной двери комнаты.

Это подвал усадьбы торговца зерном Истивина (A11). Чтобы открыть дверь при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20.

Сокровище

За мебелью спрятан большой запертый сундук. Чтобы его открыть при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20. Внутри сундука находится 100 НИП, 300 зм и 1100 см.

В11. Подвал Плотника

Приятный запах рубленого дерева наполняет этот скромный подвал. Штабеля древесины разбиты на стопки; с одной стороны комнаты преобладает грубая древесина, в то время как полностью обрезанная и отшлифованная древесина аккуратно сложена с другой. Вдоль стены, в центре уложен полный набор плотницких инструментов.

Это подвал дома плотника Орэла (A4). Лестница ведёт вверх, в мастерскую. Есть также дверь, которая соединяет его подвал с комнатой, которая примыкает к подвалу каменщика Гатри (В13). Эта дверь заперта, и чтобы открыть её при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 15.

В12. СМЕЖНОЕ ПОДВАЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

В этой комнате царит ужасный беспорядок, а по всему полу размазана грязь. Из тени, в дальней стороне складского помещения, доносятся странные пощёлкивающие звуки.

Когда-то эта комната находилась в совместном ведении плотника Орэла, и каменщика Гатри и использовалась в качестве погреба для хранения продуктов. После того, как отношения между ними обострились, Гатри запер комнату. Позже, через небольшие тоннели в потолке в неё прорвались несколько **ползающих падальщиков**. Орэл засыпал пол землёй и расставил несколько медвежьих капканов. В один из медвежьих капканов недавно попался падальщик. Мёртвая хватка капкана удерживает ещё живое существо. Однако поскольку все медвежьи капканы соединены цепями, ползающий падальщик может бонусным действием, перетащить попавшее в капкан существо ближе к себе на 10 футов.

Дверь в подвал Гатри заперта с обратной стороны. Чтобы её открыть при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 15.

В13. ПОДВАЛ КАМЕНЩИКА

На стенах этого подвала, на аккуратно подобранных креплениях висят превосходные инструменты для работы по камню. В центре комнаты находится огромный деревянный стол, на котором между чертёжными инструментами лежат десятки архитектурных чертежей.

Архитектурные чертежи включают в себя карты, на которых изображены все подвалы и канализационные тоннели этого района. Лестница ведёт в Мастерскую каменщика Гатри (A3).

В14. ПОДВАЛ МАГАЗИНА ХЕМЕДА

Подвал пуст, если не считать множества обычных инструментов. Лестница ведёт в магазин Хемеда (A16).

В15. ПОДВАЛ БРУТА, СПАЛЬНЯ

Эта подвальная комната представляет собой роскошно меблированную спальню. По кругу огромной кровати с балдахином, покрытой расшитым шёлком, свисают занавески. Только подойдя ближе к одной из многочисленных занавесок, вы понимаете, что они сделаны из выделанной человеческой кожи. Более того, дерзкие узоры, вышитые на шёлковых простынях — это человеческие лица, навечно замершие в гримасе ужаса.

Брута (**они** [oni]) можно найти здесь ночью, если он не охотится за добычей. Он будет в своей естественной форме, так как не ожидает появления посторонних. В случае, если исход боя будет не на его стороне, то он попытается сбежать.

Лестница ведёт в дом Брута (A23).

СОКРОВИЩЕ

В комнате имеется стеллаж, содержащий зелья, свитки и драгоценности. Зелья включают: три зелья исцеления [*potions of healing*], зелье героизма [*potion of heroism*] и зелье скорости [*potion of speed*]. Однако Брут использует зелье скорости, только в том случае, если поймёт, что в его логово вторглись посторонние, и у него не¹ будет достаточно времени, чтобы подготовиться. Стеллаж также содержит полдюжины любых свитков заклинаний волшебника 1-го и 2-го уровня. Кроме того, на стеллаже имеется двадцать ювелирных изделий, стоимостью 25 зм каждое.

В16. ПОДВАЛ ДОМА БРУТА

Эта комната почти пуста, если не считать двух больших ванн в центре. Одна ванна наполнена свежей, чистой водой. Другая пуста, но на её дне можно обнаружить тонкий слой высохшей крови. Странное свечение исходит из одного из тёмных углов комнаты, но вы не можете разобрать его источник.

У Брута есть питомец — **ускользающий зверь** [*displacer beast*], которого он использует, в качестве помощника в охоте на добычу. Ускользающий зверь нападёт на любого, кто вторгнется в дом Брута.

Лестница ведёт вверх в гостиницу (A20). Дверь заперта изнутри, чтобы никто из гостей случайно не забрёл вниз.

В17. ПОДВАЛ БРУТА, КОМНАТА ДЛЯ КОРМЛЕНИЯ

Вы обнаруживаете комнату, которая, похоже, служит одновременно скотобойней и камерой пыток. В центре комнаты находится вешалка для мяса, на которой начертаны такие слова, как «голень» и «филейная часть». Рядом с вешалкой находится широкая каменная плита, очевидно, используемая в качестве разделочного стола. Сбоку от него лежит мясницкий тесак, слишком большой для человеческих рук. Вокруг перегруженных ведер с потрохами, расставленных по всей комнате, жужжат мухи. Из маленькой клетки в углу комнаты доносится хныканье.

1) Пр.П: Вероятнее всего, в оригинале пропущено «но». Должно быть «Brutus will use the potion of speed if his lair is invaded and he has **no** time to prepare.»

Именно здесь Брут использует жертв для развлечения и, в конечном счёте, для еды. В клетке находится беспризорный мальчишка по имени Хэрш (ХН, **обы- ватель**). Он жутко напуган, наделал в штаны и не в состоянии вымолвить и слова. Только заклинание *мало- го восстановления* [lesser restoration] вернёт ему силы духа, чтобы он смог описать своего похитителя.

В18. ПОДВАЛ ПРАЧЕЧНОЙ

В основном подвал занят свежей, чистой одеждой, которая была аккуратно сложена и разложена по полкам, либо упакована и ждёт доставки. Несколько стопок измятой одежды лежат на длинных столах, рядом с несколькими крепкими деревянными колотушками. Вдали от чистой одежды стоят чаны, наполненные жидкостью, сильно пахнущей мочой.

Подвал в основном используется для хранения одежды, которая ещё не была доставлена клиентам, но в самое напряжённое время он используется как дополнительная комната для стирки и сушки одежды. Лестница ведёт в прачечную Беты (A26).

В19. ПОДВАЛ ПРАЧЕЧНОЙ, КЛАДОВАЯ

В этой комнате находятся ещё несколько стеллажей для белья, но в остальном она ничем не примечательна.

В20. ПОДВАЛ АПАРТАМЕНТОВ

Это подвальное помещение заполнено разбросанными костями мелких животных. Лестница ведёт к двери, надёжно запертой изнутри.

Вышеупомянутый жилой комплекс (A18), является одним из любимых охотничьих угодий Брута. Владистак, человек, который управляет апартаментами, работает с Брутом и выявляет добычу, которую не станут искать, если она пропадёт. Брут часто позволяет своему ускользающему зверю охотиться в канализации и приносить сюда животных для съедения.

В21. ПОДВАЛ ПОРТНОГО

Вешалки с прекрасно сшитыми костюмами, платьями и плащами висят в ожидании встречи с состоятельной клиентурой. В центре комнаты, под большими фонарями, направленными под разными углами, стоит портновский манекен. На полках, рядом с рабочим местом, лежит незаконченная одежда.

Именно здесь портной Элвин делает большую часть своей работы. Лестница ведёт вверх, в его магазин (A5). Если комнату обыскать, то можно обнаружить дверь хранилища.

Любопытно, что в стену, частично скрытую работой портного, вмонтирована дверь в виде сейфа в человеческий рост.

СОКРОВИЩЕ

В подвале висит десяток изысканных костюмов. Сбыть такую одежду будет достаточно трудно, но её можно продать скупщику краденного по 5 зм, за каждый костюм.

В22. ХРАНИЛИЩЕ ПОРТНОГО

Внутри хранилища вы находите сокровищницу одежды высокой моды, большая часть которой, кажется стилизованной под одевания дальних стран, в особенности Сияющего Юга. В глубине хранилища вы обнаруживаете тусклую серую мантию, покрытую яркими заплатками, которая кажется неуместной среди всей этой роскоши.

Дверь, ведущая в эту комнату, укреплена и заперта. Чтобы её открыть при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20.

СОКРОВИЩЕ

Внутри этой комнаты висит *мантия полезных предметов* [robe of useful items] Элвина. А также двенадцать дорогих нарядов стиля высокой моды. Сбыть эту одежду будет достаточно трудно, но её можно продать скупщику краденного по 20 зм, за каждый наряд.

В23. ПОДВАЛ ПЕКАРНИ

Этот подвал представляет собой складское помещение пекарни. На полу, вдоль стены, аккуратно расставлены бочки с мукой, сахаром и солью, а также небольшие мешочки со специями. Однако, здесь также имеется боковая дверь, которая была укреплена и заперта на засов изнутри.

Лара, пекарь, заперла дверь на засов, когда в комнате по другую сторону стены обрушилась канализационная шахта. Она смертельно боится звуков, доносящихся с той стороны и уже несколько месяцев не открывает дверь. Лестница ведёт в Пекарню Лары (A28).

В24. ПОДВАЛ ПЕКАРНИ, ЛОГОВО ПОЛЗАЮЩИХ ПАДАЛЬЩИКОВ

Внезапно становится ясно, почему пекари заперли дверь своего подвала: то, что, возможно когда-то было большим шкафом, частично рухнуло в канализационный тоннель с северной стороны. Сточные воды — не единственный источник нечистот в этом месте: к потолку и верхушкам стен, липкой слизью приклеены огромные бледные шары, каждый размером с полурослика.

Ползающие падальщики из канализационных тоннелей сумели проделать дыру в это подвальное помещение. Эти твари превратили комнату в гнездовье. Ползающие падальщики отложили яйца вдоль потолка. Один ползающий падальщик спит на потолке, свернувшись калачиком. Любой, кто исследует потолок, совершив успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, может заметить падальщика. Однако герои могут не понять на что смотрят, пока не подойдут ближе. Ползающий падальщик пробудится для нападения только в том случае, если его спровоцировать, например, потревожив кладку яиц.

В25. ПОДВАЛ ИГОРНОЙ ГОСТИНИЦЫ

Этот подвал пуст, если не считать крыс. Лестница ведёт вверх, в гостиницу (A24).

В26. ПОДВАЛ ПИВОВАРНИ, УБЕЖИЩЕ

В этом подвале находятся стеллажи, каждый из которых хорошо укомплектован банками, мешками и небольшими бочками.

Серафина использует эту комнату в качестве убежища на случай чрезвычайных ситуаций. Дверь в соседнюю комнату (В27) заперта на двойной замок, а также может быть заперта изнутри. В комнате достаточно еды и воды, чтобы прокормить полдюжины человек в течение месяца.

Сразу за дверью находится лестница, ведущая в тоннель, который простирается под стенами Врат Балдура. Это тайный путь спасения для Серафины и её семьи. Она никогда не использует его, чтобы провести что-либо в город незаконным путём.

В27. ПОДВАЛ ПИВОВАРНИ

Этот подвал заставлен десятками больших деревянных бочек.

В подвале хранится 100 бочек эля. Лестница ведёт в Пивоварню Лакифутов (А13). Запертая дверь ведёт в тоннели, которые соединяются с аварийным убежищем Серафины (В26) и подвалом Пекарни Лары (В23).

В28. ХРАНИЛИЩЕ БАГМУГА

Этот подвал от стены до стены заполнен всяческим хламом и мебелью. Картины и роскошная мягкая мебель прислонены к стенам, а на полу валяются свёрнутые разноцветные ковры. На полках стоят бутылки хорошего вина, стопки серебряной посуды и маленькие сундучки, наполненные дешёвыми ювелирными изделиями. Вдоль северной стены стоят три железных сундука, которые, похоже, привинчены к полу. Вдоль потолка тянутся железные цепи, которые ведут к стене с лестницей, поднимающейся наверх. Цепи крепятся к толстому деревянному рычагу.

Здесь скупщик Багмуг хранит всё, что он купил, но не успел разобрать. Лестница ведёт к Дому Багмуга (А17), но дверь заперта. Чтобы её открыть при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20.

СОКРУШИТЕЛЬНАЯ ЛОВУШКА

В подвале есть несколько ловушек. Нажимные пластины в четырёх разных местах приводят в действие потолочный блок, который падает и раздавливает всех, кто находится под ним. Любое существо, раздавленное блоком, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, и в случае провала получить 55 (10к10) дробящего урона (или половину этого урона при успехе). Кроме того, вибрация падающего блока предупредит Багмуга о незваных гостях в подвале. Он, в сопровождении двух **оживлённых доспехов**, отправится исследовать подвал.

Рычаги и цепи являются частью системы, которая позволяет Багмугу легко перезапустить ловушку.

СОКРОВИЩЕ

В хранилище может быть обнаружено множество ценных вещей. Здесь есть одежда, картины, роскошная мебель, ковры, бутылки вин и прочие предметы. Разом унести все эти предметы достаточно трудно, но если героям всё же удастся это сделать, а после продать товар другому скупщику краденного, то сделка принесёт им 500 зм за все предметы, в общей сложности.

Тут также находятся три запертых железных сундука, которые привинчены к полу болтами. Чтобы открыть каждый из сундуков при помощи воровских инструментов, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20. Кроме того, на каждом из сундуков установлена ловушка с ядовитой иглой, покрытой слизью ползающего падальщика. Каждый кто откроет сундук не обезвредив ловушку получит 1 колющего урона иглой. Существо также должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станет отравленным на 1 минуту. Пока существо отравлено, оно парализовано. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая отравление на себе при успехе. В дополнение к игле ловушка выпускает танцующую пылинку света, которая поднимается к потолку и исчезает. Это предупредит Багмуга о присутствии незваных гостей в подвале.

Первый сундук содержит 300 зм и 650 см. Второй сундук содержит 15 драгоценных камней, каждый из которых стоит 50 зм. Третий сундук содержит 10 ювелирных украшений, каждое из которых стоит 25 зм.

В29. ПОДВАЛ ЖЕНТАРИМА

Лестница спускается в слабо освещённый подвал. На стенах, слева и справа висят фонари, отбрасывая длинные тени. В центре комнаты, за карточным столом два головореза ведут жаркий спор.

Лестница ведёт наверх, к главному Убежищу Жентарима. (А7). В этой комнате дежурят два **головореза** и **багбир**. Последний скрывается в тени.

В30. ПОДВАЛ ЖЕНТАРИМА, ХРАНИЛИЩЕ СУЩЕСТВ

В центре этого подвального помещения стоят четыре больших деревянных ящика. Ящики примерно ростом с человека и имеют десятки маленьких вентиляционных отверстий. Вдруг, один из ящиков начинает трястись.

Багбиры держат в ящиках несколько зверей. Их вождь, Гаркл, уже несколько лет разводит этот чудовищный зверинец. Несмотря на то, что все монстры были воспитаны Гарклом с их самого рождения, ни один из них не был приручен. Монстры с одинаковой вероятностью попытаются съесть багбира, как и всех остальные.

- В первом ящике свернулся калачиком **ползающий падальщик**. Он безжалостно нападёт, если его выпустить.
- Во втором ящике пять **тёмных мантий**. Если открыть ящик, то они используют свою способность, чтобы поглотить всю комнату в магической тьме, а затем атакуют.
- Третий ящик пуст.
- В четвертом ящике шесть **кровопийц** [stirges]. Они набрасываются на того, кто открывает ящик.

В31. Подвал Жентарима, столовая

Похоже, что подвал, используется в качестве столовой. В центре комнаты стоит длинный стол в окружении десятка стульев. На столе разбросаны грязные тарелки и посуда. Но больше всего беспокоит дюжина человеческих голов, висящих на стенах. Головы хорошо сохранились, а глаза смотрят невидящим взором.

За столовой присматривают два **гоблина**, но они ленивы и обычно спят под столом. Головы, висящие вдоль стен — это жертвы багбиров. Любой, кто подойдет к головам ближе, чем на 5 футов, приведёт их в действие. Все головы начнут кричать, рыдать и молить о пощаде. Это предупредит весь комплекс о вторжении злоумышленников.

В32. Подвал Жентарима, кладовая

Эта комната заставлена бочками и ящиками. На одной из стен висят несколько зловещих моргенштернов. На другой стене — несколько комплектов метательных копий.

Эта комната используется для хранения еды и оружия.

В33. Подвал Жентарима, караульное помещение

В этой комнате есть несколько столов, на каждом из которых, разбросаны игральные карты и кости. Вдалеке слышится странный стон.

Обычно здесь проводят время два **багбира**, играя в кости. Однако, если комплекс уже был предупрежден о вторжении, то они спрячутся и попытаются устроить засаду злоумышленникам.

В34. Подвал Жентарима, спальные помещения

Это подвальное помещение было переоборудовано в казарму. Вдоль стен стоят грубо сколоченные двухъярусные койки. Меха, которыми покрыты койки, грязные и невероятно отвратительно пахнут.

Эта темная комната используется багбирами как казарма. В любой момент времени здесь спят 1к4 **багбира**.

В35. Подвал Жентарима, палата вождя

В комнате стоит вонючий смрад. Большая куча мехов лежит в углу и, по-видимому, используется как кровать. Несколько больших моргенштернов подвешены на одной из стен. Кроме того, на каждой из стен, на крюке подвешено по хорошо сохранившейся человеческой голове.

Это помещение Гаркла, **вождя багбиров**. Он и его банда работают на Жентарим получая ежемесячное вознаграждение. Гаркл — любитель коллекционировать необычных чудовищ. После того, как он и его банда убивает чудовище, Гаркл забирает его детёнышей. Он кормит и воспитывает этих монстров, хотя ему редко удаётся их приручить.

Со временем, Гаркл хочет вернуться к своему племени в Высокой Топи и произвести на них впечатление своей коллекцией. Гордостью его зверинца является **плащевик** [cloaker], запертый в клетке в комнате для усмирения. При первой же возможности он будет хвататься своей коллекцией перед всеми, кто захочет его слушать.

Здесь так же, как и в столовой багбиров, на стенах висят головы. Они активируются, если кто-то приблизится к ним ближе, чем на 5 футов. Вопли и крики голов поднимут тревогу по всему комплексу.

Сокровище

Вождь багбиров хранит свои ценности в мешке, под спальными мехами. Он содержит 70 зм, 120 см и большой сапфир стоимостью 300 зм.

В36. Подвал Жентарима, комната для усмирения рабов

Большая лестница ведёт к двойной двери, запертой с этой (внутренней) стороны. Пять мужчин и женщин сидят на скамьях, прикованные цепями, которые тянутся от их шей к стене. Пленники выглядят поникшими, в их глазах пустота, а изо рта течёт слюна. Посреди комнаты стоит большая железная клетка. Внутри клетки висит черно-серый плащ. Странный нервнирующий стон раздаётся по всей комнате.

Эта комната используется для усмирения заключённых, прежде чем их тайно вывезут из города и продадут в рабство. Клетка в центре комнаты — это тюрьма для плащевика. **Плащевик** стал пленником вождя багбиров будучи ещё детёнышем. Он постоянно стонет в тщетной попытке достучаться до других себе подобных. Стон заставляет гуманоидов испытывать ужас, и если они находятся под его воздействием в течение нескольких часов, ужас погружает их в кататонический ступор. Любой, кто войдёт в комнату, должен совершить спасбросок против стона плащевика.

Все три **багбира** в комнате, носят затычки для ушей. Это означает, что они не будут предупреждены какими-либо сигналами тревоги. Если плащевика выпустить из клетки, то он первым делом нападёт на любого багбира, которого увидит. Как только он убьёт всех багбиров в комнате, он будет атаковать без разбора.

В37. Подвал Жентарима, тронный зал

Эта комната покрыта грязными мехами, горами костей, недоеденной пищей и небольшими лужицами эля. Вонь стоит невыносимая. В дальнем конце комнаты, на груде мехов, сидят две тучных женщины-гоблинов¹.

Гаркла, **вождя багбиров**, обычно можно найти здесь. Он сидит в дальнем конце комнаты на груде мехов в сопровождении двух женщин-**гоблинов**. Гаркл будет сражаться насмерть, но гоблины разбегутся, как только он умрёт.

1) Пр. П: Поскольку Гаркл обычно находится здесь, описание комнаты следует изменить: «В дальнем конце комнаты, на груде мехов, восседает багбир с двумя тучными женщинами-гоблинов».

Вопрос: какая любимая закуска у хобгоблина?
Ответ: арахисовый багбир со студнем.¹

— Умозн

В38. Подвал Жентарима, СПАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Это подвальное помещение было переоборудовано в казарму. Вдоль стен стоят грубо сколоченные двухъярусные койки. Меха, которыми покрыты койки, грязные и невероятно отвратительно пахнут.

Эта тёмная комната используется багбирами как казарма. В любой момент времени здесь спят 1к4 **багбира**.

В39. Подвал Жентарима, МУСОРНАЯ ЯМА

Вдоль стены этой природной пещеры спускается грубо сделанная каменная лестница. Пол пещеры покрыт зловонными нечистотами.

В мусорной яме живет **отидж** [otyugh]. Это ещё один излюбленный монстр Гаркла. В отличие от всех других монстров, которых вырастил Гаркл, отидж предан вождю багбиров. Гаркл его хорошо кормит. Обычно отидж скрывается под нечистотами. Если кто-либо приблизится к мусорной яме ближе, чем на 10 футах, отидж выпустит одну из своих щупалец и схватит добычу.

В40. Подвал магазина Зука

Это ухоженный подвал, но пахнет он довольно скверно. Лестница ведёт наверх, в здание. Из стены рядом с дверью торчит небольшой деревянный рычажок. Из-за отвратительного запаха вы предполагаете, что тоннель у южной стены, вероятно, ведёт в канализацию.

Зук, гном, который управляет магазином наверху (А25), установил в подвале ловушку, которая срабатывает от большой нажимной пластины на полу. Ловушка предназначена для защиты от паразитов и монстров. Её можно отключить, потянув за рычаг рядом с дверью.

Ловушка-дротик

Всё, что весит больше 10 фунтов, попадая на нажимную пластину, активирует дюжину дротиков, которые выстреливают из крошечных отверстий, расположенных на каждой из стен. Каждое существо в подвале является мишенью для 2 (1к4) дротиков. Каждый дротик совершает дальнбойную атаку оружием с бонусом +7 к попаданию. Пораженная цель получает 2 (1к4) колющего урона дротиком и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе дополнительно получит 24 (7к6) урона ядом (или половину этого урона при успехе).

1) Пр. П: В оригинале «peanut bugbear and jelly». Здесь имеется ввиду отсылка к арахисовому маслу и желе. Сэндвич с арахисовым маслом и желе — культовое американское блюдо.

В41. ПОДВАЛ КОНЮШЕН БРУТА

Подвал заполнен сеном и другими кормами для лошадей, находящихся наверху, в конюшнях (А30).

В42. ПОДВАЛ МОНТАРОНА

В этом подвальном помещении есть деревянная лестница, ведущая на поверхность. В комнате три двери, на северной, южной и восточной стенах. Дверь в восточной стене заперта на засов.

Лестница ведёт в особняк Монтарона (А29). Здесь обычно можно встретить двух Жентов (ХЗ, **разбойник**), играющих в кости. Дверь в восточной стене заперта на засов и ведёт в тоннель, из которого можно попасть в подвал Храма Ильматера (В6) и подвал Парикмахерской (В7).

В43. ПОДВАЛ МОНТАРОНА, КОМНАТА ОХРАНЫ

В этой комнате две запертые и сильно укреплённые двери. На потолке находится железный люк, от которого тянется верёвка. Комнату охраняют два огромных, волосатых гуманоидных существа, которые что-то ворчат о своём боссе.

Монтарон не хочет, чтобы кто-либо из других Жентаримов имел доступ к комнатам, расположенным за укреплёнными дверями, поэтому поставил **багбиров** в качестве охраны. Как правило люди-Жентаримы начинают нервничать при одной мысли о том, что три багбира находятся в такой непосредственной близости, поэтому они избегают этой комнаты, вне зависимости от того, какие звуки доносятся из неё.

Ловушка-желе

Чтобы защитить себя от незваных гостей, багбиры соорудили ловушку. На потолке, в отверстии находится **золотистый студень** [ochre jelly], которого подарил им вождь. Студень удерживается железным люком, который закрывает отверстие. Багбиры могут бонусным действием потянуть за верёвку, чтобы открыть люк, уронив студень на головы злоумышленников. Золотистый студень голоден и будет сражаться насмерть.

В44. ПОДВАЛ МОНТАРОНА, ХРАМ БААЛА

На дальней стене этой комнаты висит большой, круглый медальон с резным символом: скалящийся череп, окружённый ореолом красных капель. Этот символ также изображён на стене справа от вас, наряду с тремя другими символами: чёрной рукой, черепом со свитком во рту и белым черепом в чёрном треугольнике. Слова под этими символами написаны кровью.

На картинах изображены символы Бэйна (чёрная рука), Баала (череп, окружённый каплями крови), Джергала (череп со свитком во рту) и Миркула (белый череп в чёрном треугольнике). Под этими нарисованными символами написана история о том, как Баал стал Лордом Убийств. Она начертана свежей кровью (всего несколько дней назад).

В45. ПОДВАЛ МОНТАРОНА, КОМНАТА КАРТ

В этой комнате на огромном столе разбросаны десятки карт. Некоторые из них развёрнуты и к ним прикреплены заметки. На одной из стен висит большая карта Укрытого леса. К карте прикреплены пять заметок, которые, по-видимому, указывают на важные места.

В этой комнате находятся карты всех канализационных коллекторов и подвалов в этом районе Врат Балдура. К карте прикреплены заметки, описывающие, кому принадлежит каждый из подвалов, и кто в настоящее время платит Жентариму деньги за защиту.

Также имеется ещё одна карта Укрытого леса, содержащая отметки и описания основных ключевых мест леса. Ниже приведены описания этих мест:

- **Теневое Древо.** «Фэлдорн и её Теневые Друиды заключили сделку с шабашом карг.»
- **Железнорудные Шахты.** «Кзар убеждён, что шахты хранят тайну его наследия.»
- **Гнездо.** «Викония продолжает вкладывать ценные ресурсы в своё дурацкое милосердное предприятие. По крайней мере, она оказалась нам полезной.»
- **Стоячие Камни.** «Фэлдорн, вероятно, знает историю и значение этих камней, но она не желает делиться их секретами.»
- **Охотничий Домик.** «Он заброшен и разграблен. Его забрал лес, так что он не имеет для нас никакой ценности.»

В46. ПОДВАЛ МОНТАРОНА, СКЛАД

Этот подвал от пола до потолка уставлен деревянными ящиками. В центре комнаты стоят пустые ящики, окружённые соломой. На восточной стороне подвала находится дюжина больших ящиков с маленькими вентиляционными отверстиями с каждой стороны.

Именно здесь хранится большая часть нелегальных товаров Жентарима, после того как они впервые попадают в город. На складе хранятся такие нелегальные товары, как: люиренский весенний сыр, шёлковичный корень и зиран. Все эти продукты могут вызывать сильное привыкание, если принимать их в течение длительного периода времени. Есть также редкие вина, которые были контрабандой вывезены из Эверески, Эвермита, Тэя и других мест, где обычно не продают своё вино посторонним.

ЯЩИКИ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ

В этих ящиках содержатся животные, предназначенные для проведения боёв в Игрном Пристоне (В9). В одном ящике находятся четыре **гигантские крысы**, которые будучи голодными, убили и съели двух себе подобных. Рядом стоят четыре отдельных ящика, в каждом из которых находится бешеный **мастиф**. Есть также ящик, в котором находится **ползающий падающий**. Всех этих существ можно легко убить сквозь прутья клеток. Если существа будут освобождены, то они нападут на того, кто ближе всего к ним находится.

Легенда о Мёртвой Троице

Чтобы достичь божественности, Баал и его спутники, Бэйн и Миркул, разыскивали бога Джергала. Победив последнего из семи Потерянных Богов, они вошли в Царство Джергала, намереваясь украсть силы тёмного бога. К их удивлению, Джергал охотно предложил им свои силы. Чтобы определить, как они разделят силы Джергала, все трое решили сыграть в кости. Бэйн выиграл игру и выбрал портфель ненависти, борьбы и тирании. Миркул выбрал править мёртвыми. Баалу досталась лишь власть над смертью. Но он обрадовался этому, воскликнув: «Я могу разрушить твоё царство, Бэйн, убив всех твоих подданных, и я же могу заморить твоё царство, Миркул, не поднимая руки.»

В47. ПОДВАЛ МОНТАРОНА, СЕКРЕТНЫХ ПРОХОД

С низкого потолка этого сырого подвала капает вода. В северной стене прорыт тоннель, и оттуда доносится отвратительный запах.

Тоннель соединяется с канализацией и с тоннелем, который пролегает под городскими стенами. Жентарим использует этот тоннель, когда хочет тайком провезти товар в город и вывезти его обратно, не пользуясь доками. Секретный тоннель всегда находится под охраной двух **головорезов**.

В48. ПОДВАЛ КОНЮШЕН

Ещё одно подвальное помещение для конюшен, расположенных наверху (А30). Комната заполнена сеном и кормом для лошадей.

В49. ПОДВАЛ СКЛЕПА

В этом подвале холодно, как в зимнюю стужу. По углам подвала свалены кучи снега и льда. По центру расположены четыре каменные плиты, каждая из которых покрыта белой плащаницей. Судя по силуэтам фигур под плащаницами, на каменных плитах лежат тела людей, мужчин и женщин.

Именно здесь покоятся мёртвые тела до того, как Умара и Фезим успели над ними поработать. Снег и лёд за большие деньги доставляются сюда с Ледяных Пиков. Лестница ведёт наверх к склепу (А19).

В50. ПОДВАЛ ЗАЛА ПРАЗДНЕСТВ, БАССЕЙН

В этом пышущем паром зале, находится великолепный мраморный бассейн. В бассейне развалившись сидят полдюжины нагих мужчин и женщин. Остальные, чуть прикрывшись, сидят на краю бассейна, некоторые из них дымят курительными трубками, в то время как другие пьют вино или эль.

Обычно, непосредственно в бассейне находится полдюжины мужчин и женщин (ХН, **обыватель**), а на его бортах, около полдюжины наполовину раздетых людей. Они являются куртизанками, ожидающими, когда Лавиния приведёт им клиентов. Если Лавиния признала героев противниками Жентарима, то она приведёт их сюда и попросит выбрать одну из куртизанок, прежде чем проводит в одну из соседних спален. Лестница ведёт в Зал Празднеств (А2).

В51. Подвал Зала Празднеств, спальня

В центре комнаты стоит большая кровать. Со стен свисают плети, цепи, кандалы и прочие орудия боли.

Эта комната используется клиентами, которые получают наслаждение от садизма и мазохизма. Если Лавиния пытается заманить героев в ловушку, то любая присутствующая здесь куртизанка попытается соблазнить и сковать героев наручниками, пока Лавиния связывается с Жентаримом (см. «Сладкая Западня» в области А2).

В52. Подвал Зала Празднеств, спальня

Пол этой комнаты покрывает пышный ковёр, а освещает её десятки ароматических свечей. В центре стоит большая кровать с балдахином.

Эта комната пользуется популярностью у самых состоятельных клиентов.

В53. Подвал Зала Празднеств, караульное помещение

В западной стене этой комнаты находится укрепленная деревянная дверь. За столом сидит пара угрюмых полуорков, тихо играя в карты.

Два **головореза** охраняют эту комнату. Дверь, ведущую в канализационный тоннель они всегда держат закрытой. Разгневанные тем, что их карточная игра прервана, они прикажут любому незваному гостю немедленно удалиться. Если герои задержатся, то полуорки на них нападут.

В54. Подвал Сиротского Приюта

Подвал не используется и покрыт паутиной и завален мусором. Дети с верхнего этажа (А32) иногда играют в подвале в прятки.

В55. Подвал Жентарима, главный зал

В этой комнате на каждой из стен висят карты. На этих картах изображены город Врата Балдура, Побережье Мечей и государство Амн. На столе, стоящем в центре комнаты, лежат несколько открытых бухгалтерских книг, а также недавно использовавшиеся чернильницы и перья для письма. Двери на севере и западе закрыты.

В этой комнате есть карты города Врат Балдура, Побережья Мечей и Амна. Есть также документы, описывающие кому из городской страже заплатил Жентарим и кто из владельцев магазинов платит Жентариму деньги за защиту. Лестница ведёт к ростовщику Жентарима (А22).

Монтарон (см. Приложение D) обычно находится в этой комнате. Если звуки сражения, доносящиеся из комнаты охраны предупредят его о вторжении, то он подговорит засаду.

ЗАСАДА МОНТАРОНА

Монтарон выльет легковоспламеняющееся *Захарийское масло звёзд* [Zhakaran Oil of Stars] на все карты, документы и мебель. Затем он вернётся в спальню, выпьет зелье *сопротивления огню* [potion of fire resistance] и зелье *огненного дыхания* [potion of fire breath]. Чтобы определить есть ли какие-либо дополнительные эффекты на Монтароне, совершите бросок к100 и сверьте получившийся результат броска с таблицей «Смешивание зелий» (см. стр. 140 *Руководства Мастера*). Когда злоумышленники войдут в комнату карт, он будет оставаться скрытым до тех пор, пока в комнату не войдёт большинство из них, или пока они не поймут, что комната является западнёй. Затем, чтобы поджечь комнату, он бонусным действием станет дышать огнём, а затем нападёт из скрытности.

Пока горит комната, любой, кто входит в неё или внутри неё заканчивает свой ход, должен совершить спасбросок Ловкости Сл 12. Любой, кто уже находится в комнате, когда Монтарон её поджигает, так же должен совершить спасбросок. В случае провала существо получает 4к8 урона огнём (или половину этого урона при успехе). Пламя и дым от пожара позволяют Монтарону легко скрыться из виду.

ПИСЬМА КЗАРА

В футляре для свитков, который Монтарон держит при себе (тем самым защитив содержимое от огня) есть два письма от Кзара.

Утраченное Исследование. В одном письме описывается, как Кзар успешно восстановил самый нижний уровень Железнорудных шахт Укрытого леса. Далее он рассказывает, что нашёл результаты исследований, проведённых предыдущим начальником шахт, волшебником по имени Давеорн. Кзар объясняет, что Давеорн занимался исследованием отродий Баала и, возможно, открыл способ, как можно высвободить их божественную силу.

Ритуал Страны Фей. Во втором письме описывается то, насколько успешно прошло ограбление Зала Чудес. Оказалось, что на крышке саркофага, сделанной из мифрила, был начертан древний ритуал. По мнению Кзара, ритуал откроет портал в Страну Фей. Кзар отдал крышку Фэлдорн и Теневым Друидам, так как считает, что друиды могут использовать её, чтобы вызвать масштабные нарушения в работе Прибрежного Пути. Кзар надеется, что это отвлечёт Арфистов от деятельности Жентарима в шахтах Укрытого леса.

В56. Подвал Жентарима, КОМНАТА ОХРАНЫ

В этой комнате, за круглым столом, сидят четыре полуорка. Судя по их скучающему виду, они развлекают себя игрой в «Филе пять пальцев» орудуя острыми на вид ножами.

Это четверо самых преданных головорезов Монтарона. Они бдительны к незванным гостям и будут сражаться насмерть.

В57. Подвал Жентарима, СПАЛЬНЯ МОНТАРОНА

Эта спартанская спальня обставлена миниатюрной мебелью, включая кровать, письменный стол и железный сундук.

Здесь Монтарон спит и пишет письма остальным членам своей организации.

СОКРОВИЩЕ

В спальне есть небольшой сундук, в котором обычно хранятся два зелья сопротивления огню [potion of fire resistance] и два зелья огненного дыхания [potion of fire breath]. Возможно, Монтарон уже использовал одно из этих зелий во время засады против незванных гостей.

Письмо Кзару. В спальне также есть письменный стол с письмом, которое Монтарон написал совсем недавно. Письмо адресовано его деловому партнёру Кзару, которого полурослик, похоже, недолюбливает. Письмо содержит отчёт о состоянии дел в городе. Особенно примечательно, что Монтарон выражает насмешку и недоверие по поводу последнего послания некроманта.

Неотправленное письмо гласит:

«Кзар, в целом, наши дела идут хорошо, но эти чёртовы Арфисты суют свой нос в наши городские дела. Семья начинает нервничать, так, что одного пришлось прирезать. Что это за ерунда насчёт того, что ты отродье Баала? Если ты дитя Бога Убийств, то я гном! Тебе удалось разыскать что-нибудь волшебное в шахтах, или мне самому нужно прийти и избавить тебя от твоих дурацких страданий?»

— Монтарон

В58. Подвал Жентарима, ХРАНИЛИЩЕ МОНТАРОНА

В этой комнате находятся пять железных сундуков, привинченных к полу.

Дверь в эту комнату заперта. Кроме того, Кзар наложил на дверь заклинание волшебный замок [arcane lock]. Чтобы её открыть при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 25. Дверь изготовлена из дерева и укреплена стальными прутьями. Она имеет КБ 17 и может выдержать 50 хитов урона, прежде чем будет выломана.

В этой комнате пять сундуков. Монтарон любит проводить здесь большую часть времени, подсчитывая и пересчитывая деньги.

СОКРОВИЩЕ

Все сундуки заперты, и чтобы открыть их при помощи воровских инструментов, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 15. Преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, при исследовании каждого из сундуков, можно обнаружить, что они дополнительно защищены ловушками с ядовитыми иглами.

Сундук №1. Этот сундук содержит 12 000 мм. При открытии сундука срабатывает ловушка с иглой, покрытой змеиным ядом. Существо, приводящее в действие ловушку, получает 1 колющего урона иглой и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе дополнительно получит 10 (3к6) урона ядом (или половину этого урона при успехе).

Сундук №2. Этот сундук содержит 8000 см. При открытии сундука срабатывает ловушка с иглой, покрытой змеиным ядом.

Сундук №3. Этот сундук содержит 3000 эм. При открытии сундука срабатывает ловушка с иглой, покрытой ядом виверны. Существо, приводящее в действие ловушку, получает 1 колющего урона иглой и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе дополнительно получит 24 (7к6) урона ядом (или половину этого урона при успехе).

Сундук №4. Этот сундук содержит 700 эм. При открытии сундука срабатывает ловушка с иглой, покрытой ядом виверны.

Сундук №5. В этом сундуке лежит чёрная слизь [black pudding]. При открытии сундука слизь вырвется наружу и нападёт на любого, кто находится в комнате.

У Жентарима можно многому научиться. Недостаток, утончённости и интеллектуальных способностей они с лихвой компенсируют бескомпромиссной грубой силой. Монтарон, в частности, является образчиком эффективности. Я видел, как он выигрывал множество споров, с хирургической точностью вонзая кинжал под рёбра противнику. Однако я никак не могу понять, какую пользу он видит в этом сумасшедшем Кзаре. Это совершенно противоречит здравому смыслу. Даже моих внушительных дедуктивных способностей недостаточно, чтобы найти этому объяснение.

Эдвин

В59. Подвал Волшебной Всячины

Извилистый тоннель ведёт в пещеру. С её северной стороны находится железная дверь, на которой начертаны руны. Электрическое покалывание заставляет вас задуматься, что поблизости расположен какой-то мощный магический источник.

Это вход в подвал Волшебной Всячины. В настоящее время здесь проживает Красный Волшебник **Эдвин** (приложение D). Каждый вечер, перед сном, он обеспечивает защиту всей своей территории при помощи заклинания *стражи* [*guards and wards*]. К концу года он надеется сделать эффект заклинания постоянным. Эффекты заклинания *стражи* учтены во всех описаниях комнат. Они включают в себя:

- Туман, делающий комнаты сильно заслонённой местностью. Однако ввиду того, что здесь нет коридоров, нет и шанса, что злоумышленники пойдут по неверному пути.
- Паутина, покрывающая лестницу, ведущую на верхний этаж.
- *Волшебные замки* на всех дверях, увеличивающие сложность взлома этих замков на 10. Уже включено в описания замков.
- Пара заклинаний *волшебные уста*, чтобы насмеяться над незваными гостями и предупредить Эдвина о присутствии нарушителей.

Дверь, которая ведёт в подвал, сделана из железа и защищена заклинанием *волшебный замок* [*arcane lock*], поэтому взлом замка требует успешной проверки Ловкости Сл 25, при помощи воровских инструментов. Дверь имеет КБ 18 и может выдержать 75 хитов урона, прежде чем будет выломана. Попытка выбить дверь производит огромное количество шума.

В60. Подвал Волшебной Всячины, ЛЕСТНИЦА

В этом большом, круглом помещении главенствует изящная винтовая лестница, ведущая на поверхность. Всю лестницу покрывает толстый слой паутины. Из комнаты ведут пять дверей. Одна из них железная, и скорее всего, ведёт в канализацию. Другая — створчатая, окованная тёмным металлом. Остальные три двери сделаны из крепкого дуба.

Лестница покрыта толстым слоем липкой паутиной — эффект заклинания *стражи* [*guards and wards*].

ВОЛШЕБНЫЕ УСТА

Здесь наложены два заклинания *волшебные уста* [*magic mouth*]: одно у основания лестницы и одно на полу, перед дверью, которая ведёт в канализацию. Уста активируются, когда злоумышленник приближается к ним на расстояние 5 футов. Громкий, раскатистый голос произносит:

«Вы, обезьяноподобные идиоты, вторглись во владения Эдвина Одессейрона! Я уверен, что ваш беспородный ум убедил вас, что это была блестящая идея, но всё, что вы навлекли на себя — ПОГИБЕЛЬ!»

В61. Волшебная Всячина, СПАЛЬНЯ ЭДВИНА

В этой роскошно оформленной комнате находится огромная кровать, покрытая шёлковыми простынями малинового цвета. На западной стене висят картины, изображающие город Врата Балдура. На восточной стене — набросок с изображением белой звезды с восемью красными сферами, вращающимися вокруг неё. На крючках, вбитых в эту стену, висят полдюжины одинаковых красных мантий. На письменном столе, у южной стены лежат раскрытые книги и свитки, а также хрустальный кувшин необычной формы.

Створчатые двери, ведущие в эту комнату заперты. Чтобы открыть эти двери при помощи воровских инструментов, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20.

Эдвина обычно можно застать в его спальне, когда он философски спорит со своим собственным *подобием* [*simulacrum*]. Его высокомерие настолько велико, что он чувствует себя комфортно только когда ему бросает интеллектуальный вызов копия самого себя. Если Эдвин узнает, что незваные гости вторглись в его подвал, он применит заклинание *круг телепортации* [*teleportation circle*], чтобы вернуться в Тэй, и тогда его подобие встретится с незваными гостями лицом к лицу. Подобие призовет **адских гончих** [*hell hounds*], наложит на себя заклинание *высшей невидимости* [*greater invisibility*], а затем будет искать нарушителей.

СОКРОВИЩЕ

Красные мантии — это Тэйские мантии, стоимостью 5 зм каждая. Хрустальный кувшин является основным компонентом заклинания *волшебный сосуд* [*magic jar*] и стоит 500 зм. Одна из книг — это книга заклинаний, содержащая три высокоуровневых заклинания: *стражи* [*guards and wards*], *волшебный сосуд* и *подобие* [*simulacrum*]. Совершив проверку Интеллекта Сл 15, можно установить, что один из свитков — это заклинание *подобие*, которое уже было использовано. Несмотря на то, что силы Эдвина недостаточно велики, чтобы запомнить заклинание *подобие*, он смог прочесть этот свиток, чтобы создать копию себя.

В62. Волшебная Всячина, ЛАБОРАТОРИЯ И БИБЛИОТЕКА

Вдоль стен этой комнаты стоят высокие дубовые книжные шкафы. На полках шкафов лежат сотни хорошо сохранившихся книг. В центре комнаты стоит массивный каменный стол, уставленный дымящимися мензурками, бурлящими зельями и маленькими железными котелками. В углу стоит большой запёртый алмазный сундук, привинченный к полу.

В лаборатории Эдвин занимается приготовлением зелий. Здесь же хранится большая часть зелий и свитков, которые продаются в верхней части магазина.

СОКРОВИЩЕ

В алмазном сундуке хранятся магические предметы, которые продаются в Волшебной Всячине. К нему очень трудно получить доступ. Обычно сложный замок требует успешной проверки Ловкости Сл 20 при помощи воровских инструментов, но при помощи заклинания *волшебный замок* [*arcane lock*], сложность вскрытия этого замка была увеличена до 30. Сундук имеет КБ 23 и 50 хитов. Разломав сундук, герои унич-

тожат 50% содержащихся в нём зелий. Внутри сундука находятся следующие предметы:

- Алхимический сосуд [Alchemy Jug]
- Сумка хранения [Bag of Holding]
- Порошок исчезновения ×3 [Dust of disappearance]
- Зелье лазанья ×4 [Potion of climbing]
- Зелье огненного дыхания ×2 [Potion of fire breath]
- Зелье увеличения ×2 [Potion of growth]
- Зелье силы холмового великана ×2 [Potion of hill giant strength]

На полках можно найти книгу заклинаний Хальбаззера Дрина. Она содержит все его заклинания (используйте список заклинаний **мага**). Здесь также находится копия книги заклинаний Эдвина (используйте список заклинаний **Эдвина**). Кроме того, здесь есть книги, описывающие процесс приготовления зелий. Они включают в себя формулы для приготовления зелий ясновидения [potion of clairvoyance], газообразной формы [gaseous form], увеличения [growth], чтения мыслей [mind reading] и подводного дыхания [water breathing].

На каменном столе лежит с полдюжины готовых зелий: одно зелье чтения мыслей, два зелья газообразной формы, одно зелье подводного дыхания и два зелья ясновидения.

В63. Подвал Волшебной Всячины, Тюрьма

Эта комната выглядит так, будто её недавно освободили. На полу разбросаны солома и мусор. В центре комнаты стоит маленькая миска с несъеденной овсяной кашей. В углу стоит железный ночной горшок. К дальней стене прикованы мужчина и женщина, одетые только в нижнее бельё. Мужчина выглядит измученным и истощённым, в то время как женщина встревожена и разгневана.

Железная дверь, ведущая в эту комнату заперта, и чтобы её открыть при помощи воровских инструментов, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 25. Дверь имеет КБ 18 и 75 хитов. На протяжении шести месяцев Хальбаззер Дрин (ЗД, **маг**) был пленником Эдвина. Поскольку у него нет запомненных заклинаний, он не может оказать помощь героям.

Имоэн (приложение D) находится в заключении всего несколько недель. Если герои её спасут, то она присоединится к их команде, но ей нужно оружие, прежде чем она сможет вступить в бой.

Итак, я пробиралась по канализации, занимаясь делами Дрифтистов, когда вдруг наткнулась на нечто подозрительное. Эдвин завладел Волшебной Всячиной! Но там было два Эдвина! А затем, вдруг я увидела саму себя, только это была не я! Всё стало очень запутанным, и, в конце концов, меня поймали. Но я дала старому волшебнику нагоняй, позволив тебе сказать. Ему следовало бы знать, что лучше не вызывать дьяволов и не общаться с донпельгангерами. К тому же еда там была ужасной, и я так ему и сказала. Наверное, в Мэйской академии его не учили хорошим манерам. Может быть, именно поэтому он призвал всех своих друзей при помощи магии. — Имоэн

Поймка этой девушки была ошибкой. Я не могу сосредоточиться даже на своих мыслях, потому как она без конца болтает! Все мои попытки извлечь полезную информацию заканчивались одинаково. Я начинаю с простого вопроса, и вскоре она начинает болтать о какой-то глупой детской сказке или о консистенции начинок для пирогов в Кэндлките. Даже будучи донпельгангером, она отказывается заткнуться! Поистине трагично, что мой одарённый ум должен быть растрачен на такое безумие.

Эдвин

Фамильяр Эдвина. Двух пленников сопровождает подавленный **бес** [imp], которого Эдвин взял к себе на службу в качестве фамильяра. Обычно бес находится в невидимости. Ему было приказано приносить еду и дважды в день опорожнять ночной горшок. Он не будет оказывать сопротивления героям.

В64. Волшебная Всячина, Комната Вызова

В центре комнаты, чёрной солью начертана пентаграмма. Вокруг пентаграммы расставлены сладко пахнущие свечи. На письменном столе, у восточной стены, лежит большой том в кожаном переплёте.

Деревянная дверь, ведущая в эту комнату заперта, и чтобы её открыть при помощи воровских инструментов, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20.

Внутри пентаграммы стоит **бородатый дьявол** [barbed devil]¹. Он был призван Эдвином из Девяти Преисподних, и находился в плену пентаграммы уже больше месяца. Эдвин планировал наложить на дьявола заклинание **планарные узы** [planar binding], если оно ему когда-нибудь понадобится. Дьявол не сможет покинуть пентаграмму, пока не будет нарушена линия соли.

Если пентаграмма будет нарушена, а дьявол освобождён, то он не будет обращать внимания ни на кого, кто находится в комнате, а станет разыскивать Эдвина, чтобы отомстить. Дьявол использует телепатию, чтобы убедить героев его освободить.

Книга Призыва

Том содержит инструкции о том, как создавать защитные круги при вызове inferнальных существ. Он также содержит истинные имена нескольких демонов, дьяволов и юголотов.

Секретная дверь

В северной части стены расположена дверь, которая открывается лишь в одну сторону, и ведёт в канализацию. Её может обнаружить любой персонаж, с пассивным Восприятием 15 и выше. Секретная дверь является магической по своей природе и не может быть открыта из канализации.

1) Барбазу

ГЛАВА 4: УКРЫТЫЙ ЛЕС

Укрытый лес — это древний лес, который, по мнению некоторых, когда-то был частью Высокого леса. По большей части в нём произрастают такие деревья, как бук, берёза, вяз и дуб. Через лес протекает множество небольших ручьёв, беря своё начало в пересечённой местности на востоке и оканчиваясь побережьем на западе, впадая в Бескрайнее Море.

Этот лес — опаснейшее место, и только самые безрассудные путешественники пытаются проникнуть в его глубины. Он служит домом для одной из самых многочисленных во всём Фаэруне стай вольфверов, а также для множества различных чудовищных пауков. На востоке, в его пересечённой части, гнездятся виверны. В то время, как всюду кишат кровопийцы [stirges].

За последние несколько десятилетий здесь укоренилось поселение гоблиноидов — таслоев [tasloi]. Эти существа были завезены торговым судном, которое три десятилетия назад затонуло неподалёку от Укрытого леса. Корабль вёз племя таслоев в качестве рабов для продажи, которые затем бежали в лес. Они быстро размножились, и истребили все прочие расы гоблиноидов, которые некогда процветали в Укрытом лесу.

ВСТРЕЧИ И СОБЫТИЯ

После того, как герои будут исследовать Укрытый лес уже на протяжении нескольких дней, вы можете провести следующую встречу.

ВСТРЕЧА: ОХОТНИК КИВАН

Ваше продвижение через густой подлесок Укрытого леса внезапно прерывается свистом стрелы, которая, прорезая воздух вонзается в ствол стоящего перед вами дерева. Мгновение спустя вы с облегчением выдыхаете, полагая, что ваш противник промахнулся, как тут же, в ствол вонзаются ещё три стрелы, образуя треугольник вокруг первой.

Киван (приложение D) вступил в союз с группой друидов и ему было приказано отпугивать любого, кто попытается пробраться вглубь леса. Друиды пояснили, что с Укрытым лесом творится что-то неладное и, поэтому, никому нельзя позволять проникать сюда, чтобы не сделать ещё хуже. Киван не знает, что друиды, которые поручили ему это задание, являются Теневыми Друидами. Он также ничего не знает ни о заговоре Фэлдорн, ни о Теневом Древе. Киван никогда не доверял чужакам и именно поэтому, он выполняет свою миссию с беспрекословным рвением.

Киван будет угрожать героям на эльфийском, требуя, чтобы они покинули Укрытый лес, если не хотят пострадать от последствий. Если герои нападут, произнесут заклинание или продолжат движение, то он истолкует это как акт вражды и вступит в сражение. Если Кивану удастся победить героев, то он сделает всё возможное, чтобы перевязать раны всем, кто умирает или тяжело ранен. Затем он отнесёт их лишённые сознания тела к границе леса.

УБЕЖДЕНИЕ КИВАНА

Если героям удастся продемонстрировать свои добрые намерения, то Киван раскроет себя и попросит группу героев рассказать подробнее об их целях

в Укрытом лесу. Для этого необходимо, чтобы герои преуспели в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если героям удастся убедить Кивана в своих добрых намерениях, он предложит им свою помощь. Он также может провести героев к Железнорудным шахтам, Гнезду и даже к Теневому Древу.

Кроме того, если героям удастся убедить Кивана в дурных намерениях Теневых Друидов, то это приведёт его в ярость, поскольку они его обманули. Он последует за отрядом к Теневому Древу и обеспечит огневое прикрытие из окружающего леса, атакуя из длинного лука. Если битва у Теневого Древа обернётся в худшую сторону, Киван может совершить мощный залп стрел, чтобы переломить ситуацию в пользу героев.

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

Совершите бросок к20 один раз днём и два раза ночью, сверив результат броска с нижеприведённой таблицей.

Случайные встречи в Укрытом лесу

День (к20)	Ночь (к20)	Встреча
1-14	1-10	Нет встречи
15	11	Анхег
-	12	Гебберлинги
16	13	Гамадриды
17	14-15	Пауки
18	16	Кровопийцы
19	17-18	Тасло
20	19	Вольфвер
-	20	Виверна

АНХЕГИ

Внезапно, лесную почву под вашими ногами сотрясают сильные толчки, распугивая при этом стаю пронзительно кричащих птиц. Через несколько мгновений дрожь в земле прекращается и в лесу воцаряется тишина. Как вдруг, прямо перед вами, взрывом грязи из-под земли, вырывается огромное насекомоподобное существо. Его размер не уступает лошади, а с его блестящих жвал капает шипящая чёрная кислота.

На героев нападают два **анхега** [ankheg], сражаясь насмерть. Существует 50% вероятность того, что панцирь мёртвого анхега останется в хорошем состоянии. В этом случае сообразительные герои заметят, что из панциря получился бы отличный доспех. Панцирь можно отнести в Берегост, к знаменитому кузнецу Таэрому Фуйруиму, который может создать из найденного панциря *доспех анхега* [ankheg half plate].

Невозможно не испытывать сострадания к Кивану. Печальная история... Потерять жену из-за огров... Даже Бу проливает маленькие хмельные слезы, хотя он куда более сильный, чем я. Минск ДОЛЖЕН защитить Дайна-хейр! Но для начала он должен найти носовой платок и высморкаться.

УКРЫТЫЙ ЛЕС (ОБЛАСТЬ С)



Существует не так уж много действительно веских причин, чтобы отправиться в *Укрытый лес*, только если ты не любитель пауков, кровопийц, таслоев, вольфверов, гибберлингов или виверн. Хотя, кому как, конечно же!!

— Умозн

ГИББЕРЛИНГИ

С наступлением ночи тишина леса прерывается жуткими криками и причудливой болтовнёй. Кажется, будто звуки образуются в слова на искажённом, неузнаваемом языке. Вскоре, из-за деревьев появляется источник причудливых звуков: из листвы вырывается орда слюнявых, сгорбленных, диких гуманоидов и бросается в вашу сторону!

Орда из пятидесяти **гибберлингов** [gibberlings], с воплями пронесётся через лес. Они атакуют три раунда, а затем внезапно убегают. Гибберлингам не нравится находиться в лесу, они просто ищут выход.

ГАМАДРИАДЫ

Деревья вокруг вас кажутся искривлёнными и неестественными. Вы замечаете, что лес стал смертельно тихим. Здесь что-то не так.

Пара обезумевших **гамадриад** [hamadryads] пытаются выследить и убить героев. Эти волшебные существа — результат экспериментов Фэдорн с силой, дарованной ей порталом в Страну Фей. Она искажала в лесу родные деревья многих дриад, в процессе чего создала искажённых гамадриад, которые теперь подчиняются её командам. Фэдорн тщательно скрывала эту силу от других Теневых Друидов, которые, вероятно, стали бы презирать её, если бы узнали. Первые её эксперименты не увенчались успехом, и, как результат, появилось множество безумных, неконтролируемых гамадриад, которые бродят по лесу в поисках мести.

ПАУКИ

Шорох в ветвях сверху привлекает ваше внимание. Вы чувствуете, что вас преследует нечто большее, чем любое природное древесное существо, но его форма остаётся скрытой. В конце концов вы замечаете скопление из восьми точек света, пробивающихся сквозь листву. С нарастающим чувством страха вы осознаёте, что за вами наблюдает нечто с восемью голодными чёрными глазами.

Сверху на героев нападают четыре **гигантских паука** [giant spiders]. Прежде чем спуститься вниз по нитям паутины, они используют свою способность плевок паутины, чтобы опутать добычу с высоты в 30 футов. Пауки сражаются насмерть.

КРОВОПИЙЦЫ

Дерево впереди кажется, будто обёрнуто в странно-текстурированную, бугристую кору. При ближайшем рассмотрении становится ясно, что необычный вид дереву придают кожистые крылья бесчисленных крошечных существ, похожих на летучих мышей. Внезапно все существа разом пробуждаются, сливаясь в гротескный, игольчато-зубчатый рой, который взвизгивает и бросается на вас, жаждущий крови!

Героев окружает дюжина **кровопийц** [stirges], пытаясь напиться их крови. Они сражаются насмерть, при этом лопаясь, когда умирают, будто воздушные шары, наполненные горячей красной жидкостью.

ТАСЛОИ

Пробираясь сквозь густой лес, вы вдруг осознаёте наступившую внезапно тишину. Через несколько мгновений, из-под навеса прямо перед вами, раздаётся странный птичий крик. Затем ещё один, такой же птичий крик раздаётся у вас за спиной. Вскоре вас окружает уже хор птичьего пения, но у вас возникает смутное подозрение, что эти звуки исходят не от птиц.

Из леса появляются верхом на **гигантских крысах** [giant rats] четверо **таслоев** [tasloi]. После первого раунда боя, с верхушек деревьев, из укрытия, атакуют ещё четыре **таслоя-снайпера** [tasloi snipers]. Если половина из них будет убита, то они отступят обратно в железорудные шахты.

ВОЛЬФВЕР

Из кустов, преграждая вам путь, выскакивает огромных размеров волк. Из его оскаленной пасти каплями стекает кровь и слюна. Существо скрежещет зубами и рычит, издавая неземной вой. Затем кости под его кожей начинают смещаться, расти и мутировать. Через несколько мгновений волк превращается в ужасающего волкоподобного монстра с длинными, мускулистыми конечностями и цепкими, острыми, как бритва когтями.

Вольфвер [wolfwere] нападает в одиночку. Однако вместе с ним на охоту вышли ещё два **лютых волка** [dire wolves], но они подкрадываются в скрытности. Когда вольфвер потеряет половину своих хитов, он сбежит с поля боя и попытается вернуться к Теневому Древу.

ВИВЕРНА

В эту безоблачную ночь луна светит особенно ярко, но на долю секунды серебристый диск затмевает змеевидная тень. Через несколько мгновений вы слышите, будто что-то находится прямо над вами. Оно издаёт звуки, похоже на хлопанье широких парусов на сильном ветру.

Виверна [wyvern] попытается схватить одну цель, а затем улетит в своё гнездо, расположенное в Холмах Виверн (C12).



КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА УКРЫТОГО ЛЕСА

Передвигаться по лесу опасно, но есть несколько мест, до которых можно добраться без особого труда. Дороги ведут как к Железорудным шахтам, так и к Охотничьему Домику, что делает эти места относительно лёгкодоступными. Поскольку дороги в большинстве мест сильно заросли, навигация по труднопроходимым участкам требует успешной проверки Мудрости (Выживание) Сл 10.

Холмы Виверн можно найти, взобравшись на верхушки деревьев, чтобы посмотреть поверх полога. Это позволит группе определить их условное местоположение в лесу. Как только Холмы Виверн будут замечены и преуспев в проверке Мудрости (Выживание) Сл 10, группа сможет проложить тропу через лес.

Теневое Древо, Паучье Гнездо и Стоячие Камни обнаружить куда труднее. Леса, окружающие Паучье Гнездо охвачены паутиной, которая становится всё гуще по мере приближения отряда к Гнезду. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10 позволит определить в каком направлении расположено Гнездо — там, где паутина становится толще.

Киван может помочь отыскать и Теневое Древо, и Стоячие Камни. Выслеживание раненого вольфвера, также поможет героям обнаружить расположение Теневого Древа. Для того, чтобы выследить раненого вольфвера необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 10.

С1. ВРАТА БАЛДУРА

Врата Балдура находятся к северу от Укрытого леса, за рекой Чионтар. Для получения более подробной информации о городе обратитесь к главе 9: *Город Врата Балдура*.

С2. ПАУЧЬЕ ГНЕЗДО

Редкие лучи солнца, пробивающиеся сквозь полог леса, начинают тускнеть. Взглянув вверх, вы видите густую сеть паутины, кишашую крошечными паучками. Чем дальше вы продвигаетесь, тем гуще становится паутина, в конечном счёте полностью затмевая собой лучи солнечного света. В лесу становится жутко тихо. Вы обращаете внимание, что с ветвей окружающих вас деревьев свисают толстые, как верёвка нити паутины.

Для получения более подробной информации о Паучьем Гнезде обратитесь к главе 7: *Гнездо*.

С3. СТОЯЧИЕ КАМНИ

Прямо впереди огромные, грубо обтесанные каменные колонны расставленные по периметру поляны образуют круг. Примечательно, что солнечный свет встречаясь с вертикальными камнями отбрасывает длинные тени, которые сходятся в центре. Трудно сказать, является ли это явление результатом магии или просто искусного размещения камней.

Эти древние камни священны для друидов. Посвящённые богу Сильванусу, эти камни простояли в лесу более пятнадцати веков. Небольшое племя сирен облюбовало стоячие камни, разбив там своё логово. Среди камней обычно находятся три волшебных существа и ещё три резвятся в водах реки, всего в 100 футах к югу. Они предупредят незваных гостей, чтобы те держались подальше, и нападут, если их угрозы будут проигнорированы.

Дереву паря, Фэлдорн знает, что это за стоячие камни. Уверена, это должно быть, что-то очень интересное.

— Умозн

СОКРОВИЩЕ

Под одним из камней таится сокровище племени сирен — двенадцать жемчужин (стоимостью 100 зм каждая), *жемчужина силы* [pearl of power] и *трезубец командования рыбами* [trident of fish command].

С4. ОХОТНИЧИЙ ДОМИК

Впереди перед вами, стоит некогда бывший охотничий домик, ныне заросший до такой степени, что соседние деревья пробились сквозь его осыпающиеся стены. Однако, судя по его состоянию, похоже, что домик был заброшен примерно в течение прошлого года, что является слишком коротким сроком для того, чтобы вокруг него выросло такое количество деревьев.

Этот домик принадлежит влиятельной торговой семье Сашенстар, которая проживает во Вратах Балдура. Он был заброшен лишь около года назад, но лес быстро поглотил его в результате неестественных энергий, исходящих от Теневого Древа.

В домике проживают **вольфвер** [wolfwere] и Теневой Друид по имени Белдор (НЗ, **друид**). Белдор обладает необычной дубиной, носящей название Чёрный Шип [Blackthorn]. Он влюблён в вольфвера и защищая его он будет сражаться на смерть. Вольфвер обычно находится в человеческом обличье, и где-то за пределами домика бренчит на арфе. Он будет подшучивать над посетителями, усыпляя их бдительность своей успокаивающей песней, чтобы выиграть время, прежде чем превратиться в свой гибридный облик и атаковать.

Когда количество хитов вольфвера уменьшится на половину, он попытается сбежать к Теневому Древу. Вольфвер не испытывает любви к Белдору и оставит его умирать.

С5. ТЕНЕВОЕ ДРЕВО

В просветах густой листвы Укрытого леса, где-то вдалеке, вы замечаете колоссальных размеров дуб. Он настолько массивный, что создаётся впечатление, будто на поляне стоит единственное дерево, а расположенный внизу пологий лес является всего лишь густыми зарослями кустарников. Поскольку дуб возвышается над уровнем леса, кажется, будто он весь окутан тенью.

Для получения более подробной информации о Теневом Древе, обратитесь к главе 6: *Теневые Друиды*.

С6. ЖЕЛЕЗОРУДНЫЕ ШАХТЫ УКРЫТОГО ЛЕСА

Впереди вас возвышается заброшенный острог. Через открытые ворота в его высоких, обнесённых частоколом, деревянных стенах можно разглядеть несколько зданий, в том числе небольшую казарму и большой склад. Двор зарос сорняком, но сам острог, похоже, находится в хорошем состоянии. Простой, но прочный бревенчатый мост — единственный видимый способ пересечь ров, окружающий острог.

Для получения более подробной информации о Железорудных шахтах Укрытого леса обратитесь к главе 5: *Шахты Укрытого леса*.

С7. МОСТ «ПЕРЕПРАВА ВИРМА»

Перед вами простирается широкий и прочный на вид каменный мост, нависающий над бурлящей рекой. Внутренних размеров архитектурное сооружение патрулирует небольшая группа хорошо вооружённых мужчин и женщин. Язык их тела выдаёт отчетливое чувство тревоги и они, кажется, находятся в состоянии повышенной готовности, ожидая какой-то неизвестной угрозы.

Мост «Переправа Вирма» — это единственный способ попасть во Врата Балдура сухопутным путём. Сильные течения Чионтар, скорее всего, окажутся смертельными для любого, кто достаточно глуп, чтобы попытаться переплыть реку.

Мост — настоящее инженерное чудо. Его превосходная каменная кладка обеспечивает мосту такие размеры и прочность, которые необходимы для поддержания интенсивного потока, включая многочисленные торговые караваны, которые регулярно заходят и выходят из Врат Балдура.

Мост охраняет группа наёмников Пламенного Кулака, состоящая из двенадцати «кулаков» (**солдат**), четырёх «манипулов» (**ветеран**) и двух «пламеней» (**рыцарь**). Они обеспокоены странными событиями, происходящими в лесу.

С8. РЕКА ЧИОНТАР

Река Чионтар берёт начало в Дальних Холмах на востоке. Она протекает через Западное Сердцеземье и впадает в Бескрайнее Море на Побережье Мечей. Река соединяет многие великие города, в том числе Врата Балдура, Бердуск, Этурель, Айрибор и Скорнубель.

С9. СЕВЕРНЫЙ ПУТЬ

Этот участок знаменитого торгового тракта тянется на север до самого Глубоководья.

С10. ЮЖНЫЙ ПУТЬ

Этот участок торгового тракта ведёт на юг, к Берегосту, и продолжается более чем на тысячу миль до города Калимпорт.

С11. ДЕРЕВНЯ ВЕРХНИЙ ЧИОНТАР

Это небольшая фермерская деревушка, расположенная к северу от Переправы Вирма. В центре деревни находится гостиница под названием «Мимоход», которая предлагает услуги торговым караванам, которые не хотят останавливаться во Вратах Балдура.

С12. ХОЛМЫ ВИВЕРН

Лес впереди вас уступает место ряду скалистых холмов, поднимающихся из его чащи. Позади раздаётся грохочущий рёв, сопровождаемый треском ветвей. Через несколько мгновений, вы видите, как в небе, над вашими головами парит большое крылатое существо, отбрасывая тень на вашу группу. Оно направляется к входу в пещеру, расположенную высоко в горах.

Эти холмы являются местом гнездования более чем дюжины спаривающихся пар **виверн**. Днём виверны спят в своих оврагах, а ночью охотятся за добычей в Укрытом лесу.

ГЛАВА 5: ШАХТЫ УКРЫТОГО ЛЕСА



Шахты Укрытого леса представляют собой сеть старых железнорудных шахт, которые некогда служили домом для клана дварфов Оротииар. Клан Оротииар десятилетиями поставлял железную руду во Врата Балдура и Берегост. Столетие назад большая часть клана была уничтожена, когда они в процессе раскопок наткнулись на подземную реку, которая, вырвавшись затопила шахту. Те немногие, кто выжил, вынуждены были покинуть свой дом.

Несколько лет назад торговая гильдия, известная как Железный Трон, восстановила и модернизировала шахту. О её существовании они узнали от одного из выживших дварфов. Управлять шахтой стал член Железного Трона по имени Давеорн. Чтобы защититься от таслоев и прочих опасностей Укрытого леса, Давеорн соорудил деревянное укрепление вокруг входа в шахту. На самом нижнем уровне шахты он организовал хорошо оборудованную лабораторию, в которой и проводил исследования для отродья Баала, известного как Саревок.

Когда Железный Трон пал, Давеорн и все те, кто находился в шахте были убиты, а шахта вновь оказалась затоплена. Однако заброшенной она оставалась недолго. В поисках секретов Давеорна и Саревока, несколько месяцев назад, в шахты прибыл агент Жентарима Кзар. Ему удалось узнать, что он тоже является отродьем Баала, и теперь он стремится высвободить силу, которая дремлет в его божественной крови. Он восстановил лабораторию Давеорна, но ему ещё предстоит найти секреты, которые он искал. Когда шахта вновь была затоплена, вода смыла большую часть лаборатории Давеорна в пропасть, которая вела к сети тоннелей Подземья.

С момента прибытия, Кзар заключил союз с племенем таслоев. При помощи золота и устрашения, ему удалось убедить гоблиноидных существ служить ему. Таслои охраняют острог и верхний уровень шахт. А Кзар тем временем, приказал своим приспешникам-нежити обыскать Подземье в поисках исследований Давеорна.

ОСТРОГ

Укрепление состоит из двух островов, окружённых рвом, где единственным проходом является один мост. Первый остров включает в себя конюшни, казармы и склад. На втором острове расположен вход в шахты.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К ОСТРОГУ

По заросшему двору острога разбросаны многочисленные шахтёрские вагонетки и прочее оборудование. С одной стороны острога находится небольшая пустая конюшня, а также склад и казармы. Рядом с казармами стены острога сужаются и ведут к входу в тоннель. Судя по укреплённым лесам, можно сделать вывод, что это вход в шахту.

Острог заброшен и разграблен. Всюду можно обнаружить останки скелетов мёртвых наёмников Железного Трона и шахтёров-рабов.

Кзар приказал небольшому отряду **таслоев** охранять острог. Заметив приближение незваных гостей, они пришлют отряд из трёх таслоев, верхом на **гигантских крысах**. Ещё три таслоя незаметно подкрадутся сзади и попытаются поймать в сети всякого наруши-

теля. Два **таслоя-снайпера** атакуют с крыши одного из заброшенных зданий. Если исход боя обернётся против таслоев, то один из снайперов побежит в шахты, чтобы поднять тревогу.

ШАХТЫ

Высота шахт 7 футов и отсутствуют источники света. В прошлом шахты Укрытого леса простирались на четыре уровня вниз, но многие участки второго и третьего уровней обрушились во время последнего наводнения. Любому, кто исследует эти уровни, пришлось бы много копать и в результате обнаружить лишь мёртвые тела.

М1. ВХОД В ШАХТУ

Как и острог, шахта тоже выглядит заброшенной. Дожди давно смыли следы тех, кто работал в этих тоннелях. Тем не менее, от входа в шахту и далее, в её глубины, тянется множество железных путей для вагонеток.

Железные пути для вагонеток повреждены и непригодны для использования.

М2. ЦЕНТРАЛЬНАЯ КОМНАТА

Перед вами широкая, просторная зала, где сходятся многочисленные тоннели и железные пути. Ваши ноги слегка погружаются в грязь, которая заполняет эту часть шахт.

Таслои держат железные пути центральной залы в хорошем состоянии.

В этой зале, среди груды бочек скрываются четыре **таслоя**. Когда они заметят злоумышленников, они издадут животный свист, чтобы предупредить таслоев в южных, боковых тоннелях. (М6). Затем они атакуют сетями. В течение одного раунда шахтёрская вагонетка будет катиться вниз по железным путям через залу. В вагонетке находятся два **таслоя-снайпера**, которые заготовили действия, чтобы обстрелять злоумышленников из своих духовых трубок.

Значение инициативы шахтёрской вагонетки 10. Она катится через всю комнату и останавливается в конце железных путей у подъёмника, после чего таслои-снайперы выпрыгивают из вагонетки, чтобы присоединиться к сражению. В следующем раунде, с других железных путей скатывается ещё одна вагонетка с двумя **таслоями-снайперами**.

М3. ЗАТОПЛЕННЫЙ ТОННЕЛЬ

Похоже, что вода в какой-то момент хлынула в этот тёмный тоннель. Возможно, она могла скопиться и дальше внизу. Пол туннеля заполнен липкой грязью.

Последние 20 футов этого тоннеля — это зыбучий песок. К стене, в задней части тоннеля прикреплен мокрый свиток заклинания *власть над водами* [control water]. Свиток трудно разглядеть, но, как и любой свиток заклинаний, он слабо излучает магию.

Cloakwood Mines Upper Level (Area M)

1 square = 5 feet



М4. Боковой тоннель

Двигаясь по этому тоннелю, ваши ноги погружаются в грязь всё глубже и глубже. Дальнейшее продвижение вперёд, в мокрой и липкой земле становится всё труднее и труднее. В дальнем конце тоннеля вы можете разглядеть свисающее с потолка человеческое тело.

Последние 30 футов этого тоннеля — это зыбучий песок. Зыбучие пески считаются труднопроходимой местностью, и любое существо, входящее в эту область, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 10 или стать опутанным. Существа, опутанные зыбучими песками, могут использовать действие, чтобы совершить проверку Силы Сл 10. В случае успеха существо выбирается, а в случае провала, существо ещё глубже погружается в зыбучие пески, и имеет помеху при последующих проверках Силы, чтобы из них выбраться.

Человеческое тело, которое висит в глубине шахты, предназначено для того, чтобы заманить жертву в зыбучие пески. В конце тоннеля, в грязи утоплена перевёрнутая вагонетка. Под грязью затаились три таслоя снайпра дыша через трубки. Для того, чтобы обнаружить эти трубки требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Как только кто-нибудь забредёт в зыбучие пески не менее, чем на 10 футов, таслои нападут.

Висящий Труп. Похоже, что висящий труп до недавнего времени находился под слоем грязи. Он не содержит опознавательных знаков. Золотое ожерелье на его шее стоит 100 зм.

М5. Боковой тоннель

Железные пути ведут в тоннель, который заметно суше, чем основная комната. Впереди разбросаны груды обломков и несколько перевёрнутых шахтёрских вагонеток.

Эти тоннели охраняются четырьмя **таслоями-снайперами**. Снайперы прячутся внутри двух функциональных вагонеток с железной рудой, которые стоят на тормозе, чтобы не скатиться вниз по железным путям. Если таслой в зале М2 поднимет тревогу, то они отпустят тормоза и покатают вагонетки с железной рудой вниз по рельсам, чтобы присоединиться к битве.

М6. Боковой тоннель

В этом тоннеле можно увидеть многочисленные следы, оставленные крошечными, босыми ногами гуманоидов. Судя по влажной поверхности пола тоннеля, эти следы были оставлены недавно.

Таслои используют этот боковой тоннель как своё логово. Территорию охраняют четыре женщины **таслоя**. Сушеное мясо и бочки с водой обеспечивают племя едой и питьём.

СОКРОВИЩЕ

В мешке лежат сокровища, которые Кзар использовал, чтобы подкупить таслов и заставить их служить ему. Он содержит 170 зм и четыре гелиотропа (кровавика) стоимостью 50 зм каждый.

М7. Стальная дверь

Массивная круглая стальная дверь отделяет этот северный тоннель от остальной части шахты. Несмотря на то, что она, очевидно, была сооружена довольно давно, механизм открывания двери, кажется, находится в хорошем, рабочем состоянии. Тем не менее, дверь была оставлена слегка приоткрытой, позволяя небольшому, но устойчивому потоку воды просачиваться через неё.

Тоннель за дверью ведёт к подземной реке. Из открытого тоннеля течёт небольшой ручеек воды. Любой, кто спустится по тоннелю, через 100 футов столкнётся с рекой. Кзар применил магию, чтобы изменить форму тоннеля таким образом, чтобы река не уходила в шахты. Река течёт несколько миль прежде, чем поднимается на поверхность, глубоко в Укрытом лесу. В основном, эта подземная река не имеет воздушных карманов, что делает плавание по ней крайне затруднительным.

М8. Подъёмник

В конце этого тоннеля находится прочный шахтёрский подъёмник. В отличие от большей части шахты и окружающего её острога, оборудование подъёмника хорошо смазано и, по-видимому, недавно использовалось. Похоже, что механизмом подъёмника можно управлять, если потянуть за рычаг.

Подъёмник был модифицирован таким образом, что он спускается только на самый нижний уровень шахт. Если потянуть рычаг вниз, активируется механизм и подъёмник начнёт опускаться, в то время как если, потянуть рычаг вверх, он станет подниматься. Подъёмник производит очень много шума во время движения, что предупреждает всю шахту.

НИЖНИЕ ШАХТЫ

Нижние шахты были полностью восстановлены нежитью, прислуживающей Кзару. Чтобы придать этому месту больше уюта, здесь была установлена новая мебель. Прислуживающих ему зомби и упырей, Кзар нарядил в изысканные одежды. А для того, чтобы сделать иллюзию ещё более убедительной, он каждое утро накладывает заклинание *притворство [seeming]*, в результате чего зомби выглядят как живые люди. Чтобы избежать одиночества Кзар иногда разговаривает со своей нежитью, однако они недостаточно разумны, чтобы говорить с ним в ответ, но ему в общем-то всё равно. Высота потолков на этом уровне шахт составляет 10 футов. Большинство комнат освещены фонарями, которые были зачарованы заклинанием *вечный огонь [continual flame]*.

М9. Подъёмник

Механические двери лифта раздвигаются, открывая подземное убежище. Уже из коридора у входа вы видите признаки проживания и тщательного ухода. Из глубин помещения доносится ароматный запах еды.

Шум, издаваемый подъёмником, предупреждает всех, кто находится на этом уровне шахт о вторжении посторонних. Однако лишь только Кзар отреагирует на это предупреждение. Для получения более подробной информации о том, как отреагирует Кзар на прибытие группы, обратитесь к зоне М19.

М10. Кладовая

В конце этого короткого коридора находится небольшая кладовая. На стенах висят различные виды оружия и доспехов, а также несколько комплектов превосходной одежды. В центре комнаты стоят два больших сундука.

В каждом сундуке находится **упырь** [ghoul], который выскачет как чёрт из табакерки, если его открыть. Кзар приковал их ноги к нижней части сундука, так что скорость передвижения упырей составляет 5 футов. (они прыгают вместе с сундуком). Упыри одеты как шуты. Если открыть один из сундуков, то оба упыря выскачут одновременно. Если заклинание Кзара *притворство* [seeming] ещё активно, то упыри выглядят как живые шуты, но с когтистыми руками.

Сокровище

На стенах висят две кольчуги, два нагрудника, три длинных меча и шесть дротиков.

М11. Спальня

Каменный пол этой центральной комнаты украшают множество разноцветных ковров. В угол задвинута небольшая, но удобная на вид кровать. Несколько ваз и две, полные книг полки украшают комнату.

В этой спальне находятся три **зомби** [zombie], одетые так, чтобы выглядеть как знатная семья. Одна пожилая женщина-зомби лежит на кровати, а два подростка-зомби сидят на стульях. Если Кзар наложит заклинание притворство, то все трое выглядят живыми и здоровыми. Кзар любит изображать, будто эти зомби — действительно его семья. Иногда он садится за стол вместе с ними, беседуя о том, что ему так и не удалось найти исследования Давеорна о Баале. Если на них нападут, зомби будут защищаться, но в остальном они будут продолжать притворяться, что выполняют домашние обязанности.

М12. Храм Баала

Несколько ступенек ведут к скромному алтарю. На дальней стене висит большой круглый медальон с жутким резным символом: ухмыляющийся череп, окружённый ореолом красных капель. Резьба освещена двумя зажженными факелами, которые создают эффект янтарного сияния из зловещих глазниц черепа.

Кзар приходит в эту комнату, чтобы отдать дань уважения своему отцу, Богу Убийства. Одетый как жрец **зомби** следит, чтобы пламя в храме не затухало. Этот зомби — всё, что осталось от волшебника Давеорна.

В каждом углу комнаты с потолка, подвешенные на крюках для мяса, свисают четыре **упыря**, облачённые в священные одеяния Баала. Если заклинание Кзара притворство ещё действует, то жрец-зомби выглядит живым и здоровым, в то время как упыри кажутся невинными жителями деревни, корчащимися от боли на крюках для мяса.

Зомби укажет на символ Баала и преклонит колени. Если незваные гости тоже преклонят колени перед алтарём и произнесут молитву Баалу, то их оставят в покое. Если они не сделают этого в течение трёх раундов, то упыри сорвутся с крюков для мяса и нападут вместе с зомби. Если кто-то попытается спасти упырей, то они нападут внезапно.

М13. Боковая комната

Эта маленькая комната почти ничем не примечательна, за исключением тяжёлого деревянного стола, окруженного шестью такими же стульями. И стол, и стулья недавно были отполированы до блеска.

В этой комнате никого нет. Записка на столе гласит:

«Кзар, как продвигаются твои исследования? Я получила твой подарок. Ты действительно веришь, что ритуал, начертанный на том саркофаге, может открыть портал в Страну Фей? Так или иначе, но я подозреваю, что это один из ваших жентаримских планов. Даже если это так, я всё же найду ему применение.»
— Фэлдорн.»

Другая записка гласит:

«Кзар, я бесконечно признательна тебе за помощь. Я молюсь, чтобы ты нашел то, что ищешь. Да благословит тебя Шар.»
— Викония.»

М14. Обеденный зал

Вы обнаруживаете источник соблазнительных запахов, витающих на этом уровне шахт: на центральном обеденном столе организовано грандиознейшее пиршество. Различные мучные и овощные лакомства окружают центральное блюдо — огромный кусок сырого, красного мяса. Вокруг стола стоят шесть стульев.

Именно здесь Кзар принимает пищу со своей семьёй-нежитью. В комнате никого нет. Записка на столе гласит:

«Себе на заметку! Мумии не едят ни горох, ни морковь. Похоже, что скоро мне понадобятся продукты. Не забыть отправить Монти за свиной. Очень, ОЧЕНЬ кровавой. Папочка должен гордиться!»

М15. Ванная комната

Большую часть комнаты в этом небольшом помещении занимает широкий прямоугольный бассейн, встроенный в каменный пол. От его чистой, прозрачной воды, непрерывно поднимается пар.

В бассейне сидит **скелет-воин** [skeleton warrior] Кзара. Он нападёт только в случае самозащиты. Если заклинание Кзара притворство ещё активно, то скелет-воин выглядит как голый, мускулистый мужчина. Рядом с ним лежит его меч. Поскольку скелет-воин не может говорить, он сердито смотрит на незваных гостей и отмахивается от них.

М16. Кабинет

Вдоль стен этой большой комнаты выстроились доверху заполненные книгами книжные полки. В углу стоит массивный письменный стол.

Именно здесь Кзар хранит все исследования, которые ему удалось собрать за всё время. Они включают в себя насквозь промокшие книги и свитки, которые Кзар тщательно восстановил. Приведённая в них информация в основном говорит об отродах Баала. Одной из ключевых вещей, которую проясняют эти книги, заключается в том, что когда в живых останется только один ребёнок Баала, то он вознесётся к божественности и станет новым Лордом Убийства.

Шахты Укрытого леса, нижний уровень (Область М)

Cloakwood Mines Lower Level (Area M)

1 square = 5 feet



СОКРОВИЩЕ

Одна из книжных полок содержит книгу заклинаний Давеорна. Она сильно промокла во время наводнения, так что только несколько заклинаний остались нетронутыми. Книга содержит следующие заклинания: *огненный шар* [fireball], *высшая невидимость* [greater invisibility], *ускорение* [haste] и *трюк с верёвкой* [rope trick].

M17. ЯМА

Тёмная яма квадратной формы — самая примечательная особенность этой комнаты. Куда бы она ни вела из этой комнаты, дна не видно. Всё, что можно увидеть — это чернильно-чёрную, бесконечную тьму. У ближайшей стены стоит небольшой письменный стол, заваленный картами.

Яма спускается вниз на 100 футов, в небольшую пещеру. По бортам ямы встроены железные перекладки, по которым можно без труда взобраться и спуститься. Внизу пещера имеет множество тоннелей, ведущих из неё. Это одна из самых небольших частей Подземья.

К тому времени, когда герои впервые придут в комнату, из Подземья вернётся поисковая группа нежити, чтобы доложить Кзару о результатах. Поисковая группа состоит из четырёх **зомби** и **упыря**. Если заклинание *притворство* [seeming] ещё активно, то они выглядят как четыре дварфа и Арфист Джахейра. Упырь представится Арфистом, и спросит, что они здесь делают. Если герои что-то заподозрят, то упырь быстро прекратит притворство и нападёт вместе с зомби.

СОКРОВИЩЕ

Поисковой группе нежити наконец-то удалось обнаружить то, что разыскивал Кзар последние несколько месяцев. Это свиток в запечатанном футляре. Свиток представляет собой письмо Даваорна Саревуку, в котором описывается ритуал, позволяющий отродью Баала раскрыть силу своего божественного наследия. Ритуал может использовать волшебник, способный накладывать заклинания 5-го уровня. Он сработает только на отродье Баала.

M18. ФОЙЕ

Пол этой комнаты покрывают ещё более пёстрые ковры. Поверх ковров стоит чистый письменный стол и такой же стул.

В задней части комнаты есть рычаг, который отключает подъёмник. В этой комнате находятся три **упыря**, если только Кзар не отправил их, чтобы они встретили и напали на героев. Если Кзар наложил заклинание *притворство*, то все упыри выглядят как он сам. Они ничем не заняты, ожидая указаний от своего хозяина. Упыри нападут на любого незваного гостя, который

входит в комнату. У одного из упырей есть *волшебная палочка снарядов* [wand of magic missiles], а у другого — *волшебная палочка страха* [wand of fear]. Они используют эти палочки, чтобы ещё больше быть похожими на волшебников. У третьего упыря нет волшебной палочки.

M19. ГЛАВНАЯ СПАЛЬНЯ

В этой комнате вы видите большую кровать, покрытую кроваво-красным постельным бельём. Рядом с кроватью стоит небольшой письменный стол.

Кзар (Приложение D) не совсем в здравом уме, и он собирается защищаться самым драматичным образом. Каждое утро Кзар собирает всю свою нежить и накладывает на них заклинание *притворство*, прежде чем отправить их обратно на свои места. Заклинание *притворство* заставляет всю нежить выглядеть живыми, но не наделяет их способностью говорить.

Если Кзар услышит, как опускается подъёмник, он наложит заклинание *магический глаз* [arcane eye] перед дверьми подъёмника. Когда подъёмник опустится, он отключит его при помощи рычага в фойе. Затем он станет наблюдать за героями, пока они будут исследовать комплекс. Чтобы создать проблемы героям, Кзар будет посылать по одному упырю в фойе. Если на них наложено заклинание *притворство*, то они будут взаимодействовать с героями следующим необычным образом:

- Когда герои войдут в спальню (M12), в неё ворвётся упырь Кзара (с волшебной палочкой снарядов) и потребует, чтобы они убрались подальше от его семьи.
- Один из упырей Кзара (тот, что без палочки) будет голым ожидать героев в столовой (M16). Когда герои войдут, упырь Кзара встает и предложит им присоединиться к нему, чтобы вместе принять ванну (M17). Если герои не присоединятся к нему, то он рассердится и нападёт вместе со скелетом-воином.
- Кзар останется с последним упырём в фойе. Когда придут герои, каждый двойник будет обвинять другого в том, что тот настоящий Кзар. Каждый из них будет утверждать, что он один из великих герцогов Врат Балдура, который был превращён безумным волшебником.
- Если Кзар вступит в сражение, то он будет сражаться насмерть.

СОКРОВИЩЕ

В секретном ящике стола Кзара лежит короткий меч *Гроза Пауков* [Spider's Bane], завернутый в записку, которая гласит:

«Сегодня явился ещё один убийца, в руках у него был этот клинок. Моих собратьев это начинает беспокоить. Спрячь его.

— Викония»

Если Кзар действительно дитя Баала, то, возможно, этому городу следует бояться его куда больше, чем я предполагал. Какие силы может раскрыть в себе этот безумец при помощи исследований Саревука? Было бы лучше, если бы отродьем был я.

Эдвин

ГЛАВА 6: ТЕНЕВЫЕ ДРУИДЫ

Теневые Друиды — это тайное сообщество, существующее внутри ордена друидов. Они считают, что природа не может жить в гармонии с цивилизацией, а также то, что удобства цивилизации развратили людей и им подобных. Они всеми силами стремятся уничтожить цивилизацию или отбросить её назад в развитии. И их методы крайне радикальны: разрушение дорог, ферм и даже небольших деревень. Из-за этого другие друиды активно противостоят Теневым Друидам и стремятся избавиться от них всякий раз, когда обнаруживают.

Теневых Друидов вербуют, когда они проявляют особенно агрессивное отношение к цивилизации. Будучи завербованным, Теневой Друид хранит свою личность в секрете и общается с другими Теневыми Друидами только во тьме новолуния. Теневые Друиды пытаются оказывать влияние на других друидов, чтобы они использовали всё более жестокие методы в борьбе с цивилизацией. Иногда Теневые Друиды всё же собираются вместе, но только в том случае, если у них есть великая цель. Анклав Теневых Друидов в Укрытом лесу, тому пример.

Теневой Друид Фэлдорн недавно завладела древней мифриловой табличкой, исписанной эльфийскими письменами, которая в течение длительного времени хранилась в Зале Чудес во Вратах Балдура. Её старый друг, агент Жентарима Кзар, сумел выкрасть мифриловую табличку, намереваясь потом отдать её Фэлдорн. Он пояснил, что в писаниях описывается, как создать мифаль, могущественный эльфийский ритуал, способный открыть портал в Страну Фей. Фэлдорн понимала, что Кзар отдал ей табличку не просто так, а скорее всего для того, чтобы прикрыть то, что затевали Жентаримы в Укрытом лесу. Но она не могла упустить возможность воспользоваться такой силой.

Однако Фэлдорн не хватило знаний и навыков, необходимых для подготовки ритуала. По этой причине, в глубинах Укрытого леса она отыскала шабаш карг. Логово шабаша находится под древним дубом, недалеко от центра леса и оберегается стаей злобных вольфверов. Карги также жаждали заключить с Фэлдорн соглашение и оказать ей помощь в проведении ритуала.

Фэлдорн знает, что потоки энергий, высвободившиеся из портала в Страну Фей, ускорят рост Укрытого леса. Она надеется, что Укрытый лес поглотит Прибрежный Путь, Берегост и в конечном счёте, даже Врата Балдура. Несмотря на то, что первоначальный этап сотворения мифаля был успешным, портал нуждается в магической подпитке, чтобы оставаться открытым. Лучшим источником такого топлива являются ритуальные жертвоприношения мужчин, женщин и детей.

Для осуществления своего плана, Фэлдорн собрала Теневых Друидов со всего Побережья Мечей.

ТЕНЕВОЕ ДРЕВО

Теневое Древо — самое большое дерево в Укрытом лесу, с окружностью в 40 футов и высотой в 150 футов. Это древний дуб, возраст которого превышает пять столетий, стал центром власти для Теневых Друидов на Побережье Мечей. В самых больших ветвях древа Теневые Друиды соорудили платформы. Под деревом

находятся древние тоннели, которые существовали ещё до прихода Теневых Друидов. Именно в этих тоннелях обитает один из союзников Теневых Друидов — шабаш карг. Шабаш провёл магический ритуал, организованный для них Фэлдорн, чтобы открыть нестабильный портал в Страну Фей. Энергия из этого портала хлынула в окружающую растительность Укрытого леса и привела к его росту и изменениям. Поскольку портал нуждается в энергии жизни, чтобы оставаться открытым, Теневые Друиды обеспечили карг непрерывным потоком жертвоприношений.

Племя вольфверов, которое служит шабашу карг, обитает в ветвях дерева, а также в тоннелях под ним. Эти мерзкие создания были сотворены каргами много веков назад и непоколебимо им преданы.

Т1. ЛЕСТНИЦА ДРЕВА

Над рощей возвышается огромный древний дуб. Ветви дерева тянутся высоко в небо, выше, чем большинство крепостных башен. Лестница из деревянных балок, связанных вместе толстой верёвкой, вьётся от нижних ветвей, опускаясь вокруг её ствола к лесной опушке внизу.

Лестница огибает внешнюю часть дерева, начинаясь подножью леса и заканчиваясь на высоте 100 футов.

Т2. КОРМЁЖКА ВОЛЬФВЕРОВ

Вы достигаете платформы, на которой похоже будто разразилась чудовищная бойня. С верхних ветвей свисают выпотрошенные человеческие трупы, а внизу громоздится гротескная груда, как человеческих, так и животных туш. Груда представляет собой скрученную массу конечностей и внутренних органов, большая часть которых, уже была обглодана до рваных лоскутов и обглоданных костей.

Эта платформа подвешена к одной из самых больших ветвей дерева, на высоте 50 футов над землёй. Это место, куда вольфверы приносят свою добычу, чтобы сожрать. С ветвей свисают частично съеденные тела животных и людей.

Т3. ЛОГОВО ВОЛЬФВЕРОВ

На этой платформе вы обнаруживаете спальные места, образованные из собранных и спрессованных ветвей и листьев.

Эта платформа — одно из логовищ племени вольфверов. Два **вольфвера** [wolfweres] и два **лютых волка** [dire wolves], спят на лежанках, в то время как третий вольфвер не спит, сохраняя бдительность. В том случае, если незваные гости не проявят особую осторожность войдя в зону кормления, вольфвер учуяв их запах, разбудит остальных.

Т4. СЕРДЦЕВИНА ТЕНЕВОГО ДРЕВА

Эта часть дуба была выдолблена, чтобы создать широкую круглую комнату. В её центре, в иссиня-чёрную тьму ствола, уходит широкое отверстие, размером, не больше колодца. Дальняя стена необычайно гладкая, за исключением странных ветвей, выступающих из дерева. При более внимательном осмотре оказывается, что эти «ветви», на самом деле — хватающие человеческие руки, удерживаемые слоем полупрозрачного желтого гноя. Кисти рук соединены с руками, которые исчезают в стене позади.

Это вырезанная из сердцевины дерева комната диаметром 20 футов. В центре комнаты находится 5-футовое отверстие. Это отверстие спускается на 100 футов в корневые тоннели, под деревом (Т10). Оно снабжено поручнями, которые делают спуск относительно лёгким. Любой, кто прыгнет в отверстие, получит 21 (5кб) дробящего урона при падении.

Северо-западная стена — это порочная часть дерева, сотворённая шабашем карг. Пленных прижимают к стене и подчиняют дереву. Любой, кто попал в плен дерева, становится приспешником карг. Пленные выглядят так же, как и при жизни, за исключением того, что их кожа становится похожей на древесную кору. У этих существ статистика **вьющихся зараз** [vine blights].

Души пленных заперты в этих обликах, и лишены свободной воли. Если эти существа будут уничтожены, то их души освободятся, после чего их можно будет воскресить при помощи заклинаний *воскрешение* [resurrection], *истинное воскрешение* [true resurrection] или *исполнение желаний* [wish]. Теневые Друиды используют этих порочных приспешников в качестве жертв, которые они приносят, сжигая в плетёном человеке, на вершине дерева.

Порочная стена выглядит губчатой и пахнет гнилью. Руки, торчащие из дерева, напоминают кору. Любой, кто коснётся стены, рискует в ней застрять. Дерево постепенно затягивает в себя жертву; процесс, занимает три раунда. Жертва может вырваться, преуспев в проверке Силы Сл 15. На третьем раунде жертва окончательно затягивается в дерево и становится приспешником карг.

Дерево не любит, когда кто-либо пытается спасти его жертв. Если кто-то попытается помочь тому, кто застрял в стене или попытается вытащить одну из существующих ветвей, то в ответ на это, дерево пошлёт нескольких пойманных приспешников в атаку. Дерево освободит по одному приспешнику на каждого нарушителя. Как только нарушители будут уничтожены, дерево остановится.

Т5. АНКЛАВ ТЕНЕВЫХ ДРУИДОВ

Поднявшись вверх по винтовой лестнице, вы оказываетесь на платформе, которая выполнена в виде жилого помещения, пригодного для обитания гуманоидов. Стулья, столы, полки и другая мебель здесь сделаны из неподвижных веток, которые были сплетены в прочные конструкции.

Эта платформа расположена на ветви, на высоте 80 футов над землёй. За этим местом присматривает один теневой друид (НЗ, **друид**). Если она заметит незваных гостей, то побежит к спальной платформе и разбудит двух других теневых друидов.

Т6. СПАЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА ДРУИДОВ

В этом месте шесть длинных простыней из мешковины перекинута между мелкими ветвями дуба, создавая тем самым аскетичную спальную зону.

В любой момент времени здесь спят два теневых друида (НЗ, **друиды**).

Т7. ПЛАТФОРМА ФЭЛДОРН

На ветвях, в центре этой платформы, подвешен широкий гамак из мешковины. Под ним стоят два больших сундука.

Это то место, где предводитель Теневых Друидов, Фэлдорн обычно спит в течение дня, но её сейчас здесь нет. Лишь только гамак и два сундука.

СОКРОВИЩЕ

Первый сундук содержит 100 зм и 350 см. Во втором сундуке хранятся два зелья *лечения* [potions of healing], два зелья *героизма* [potions of heroism] и одно зелье *неуязвимости* [potion of invulnerability]. Все они были сварены шабашем карг и отданы Фэлдорн.

Т8. ПИТОМНИК

Вдали от винтовой лестницы, уютно улёгшись в высоких ветвях дуба, скрывается небольшая платформа. Плетёные кровати выращены из живых ветвей и покрыты мягкими одеялами. Большинство из них занимают спящие младенцы.

К этой небольшой платформе можно добраться только взобравшись по ветвям дерева или взлетев. Это ясли для младенцев, похищенных Теневыми Друидами — либо для посвящения в их орден, либо для передачи каргам под деревом.

За детьми присматривает один теневой друид (НЗ, **друид**), тихонько напевая им песенку на языке друидов.

Т9. ПЛЕТЁНЫЙ ЧЕЛОВЕК

На вершине дуба находится широкая платформа, на которой возвышается большая статуя гуманоида, выполненная из сплетённых прутьев. В плетёной статуе находятся мужчины, женщины и дети. Пленники выглядят совершенно равнодушными, а их кожу покрывает кора. Вокруг статуи выложены сухие ветви.

Это самая большая и высокая платформа на дереве. Плетённый человек наполнен полудюжиной мужчин, женщин и детей, чью кожу покрывает кора. Все они имеют статистику **вьющихся зараз** [vine blights]. Если их освободить до того, как они будут сожжены, то они станут защищать Фэлдорн.

Фэлдорн (см. Приложение D) находится здесь вместе с двумя другими теневыми друидами (НЗ, **друиды**). Они только что закончили поливать плетёного человека и всех его пленников священным маслом.

Первоначально Фэлдорн постарается убедить группу уйти, угрожая сжечь заключённых. Однако она не может медлить, поскольку портал в Страну Фей срочно нуждается в новом топливе, иначе он закроется. Пока она задерживает героев, один из теневых друидов произнесёт заклинание *горящий клинок* [flame blade] и использует его, чтобы поджечь плетёного человека.

The Shadow Tree Cloakwood (Area T)

1 square = 5 feet



Когда это произойдет, все пленные станут кричать от боли. Потребуется три раунда, чтобы они сгорели заживо. Если их освободить в этот момент, то они будут бегать от невыносимой боли, бросаясь с дерева навстречу своей смерти. Ритуал будет испорчен, если пленных освободят до того, как они сгорят заживо.

Фэлдорн вступит в сражение, превратившись в **пещерного медведя** [cave bear]. Она сосредоточена на том, чтобы помешать группе героев освободить пленных. Если их освободить, то ритуал будет испорчен, что приведёт Фэлдорн в ярость, заставив сражаться до смерти. Она получает преимущество в бросках атаки будучи в ярости, но атаки, направленные против неё, также имеют преимущество.

Если ритуал завершится успешно, то герои увидят, как вопящие души сожжённых пленников втягиваются внутрь дерева и спускаются в корни, ведущие в Страну Фей. Как только это произойдёт, Фэлдорн превратится в **гигантского грифа** [giant vulture] и улетит.

СОКРОВИЩЕ

Фэлдорн владеет *посохом леса* [staff of the woodlands].

В официальной истории Забытых Королевств Фэлдорн живёт ещё один год, а затем отправляется в Амн. Если она погибает здесь, а вы хотите, чтобы она появилась в Аме, в таком случае Повелитель Теней (высший ранг Теневых Друидов) применит заклинание *реинкарнация*, чтобы вернуть Фэлдорн к жизни.

КОРНИ

Корни Теневого Древа являются владениями шабаша трёх карг. Здесь же находится и портал в Страну Фей. Потолки внутри корневых тоннелей имеют высоту около 5 футов, что мешает эффективно сражаться любому существу более высокого роста. При этом, любой, кто ниже 5 футов получает преимущество на броски атаки против тех, кто выше. Этот штраф не распространяется на вольфверов.

ТЮ. КОРНЕВЫЕ ТОННЕЛИ

Тёмный колодец ведёт в просторную пещеру под дубом. Искривлённые корни Великого древа изгибаются и обвиваются вокруг земли, создавая крепкий лес над вами. Белые корневые шапки древа прокладывают себе путь ещё глубже. Воздух здесь прохладный, но густой от влажности.

В этой просторной пещере находятся главные корни древа. Отверстие в потолке ведёт вверх на 100 футов, к сердцевине Теневого Древа (Т4). Оно снабжено поручнями, которые облегчают восхождение наверх.

Т11. ПРОДОВОЛЬСТВЕННЫЕ ПОГРЕБА

Эта небольшая пещера набита деревянными бочками, ящиками, сундуками и мешками. Несмотря на то, что большинство контейнеров запечатые, помещение наполняют различные ароматы продуктов питания.

В этой подземной комнате Теневые Друиды хранят всю свою еду и питьё. Там стоят бочки с элем и вином, мешки с картошкой и репой.

СОКРОВИЩЕ

Среди мешков спрятан тайник некоторых Теневых Друидов, намеревающихся покинуть орден. Он представляет собой мешок, содержащий 70 зм и 135 см.

Т12. ВИННЫЙ ПОГРЕБ

Эта пещера представляет собой кладовую, заполненную бочками и мешками из мешковины. Чернильно-красное вино сочится из трещины в одной из бочек, впитываясь в голый земляной пол. В хранилище не видно каких-либо признаков паразитов.

Эта комната является продолжением погреба. Три теневых друида (НЗ, **друиды**) пьяны и не обращают внимания на незваных гостей, как настоящие алкоголики-смертники. Пребывая в ужасе от действий Фэлдорн и шабаша карг, они обратились к спиртному, чтобы хоть как-то заглушить воспоминания о сожжённых мужчинах, женщинах и детях. Они имеют отравленное состояние, если принимают участие в сражении.

Кроме того, эти друиды собирались сбежать от Фэлдорн, и герои могут попытаться их убедить оказать им помощь. Успешная проверка Харизмы (Убеждения) Сл 15 поспособствует тому, чтобы они рассказали всё, что знают о каргах, Фэлдорн и мифале. Им известна вся информация, представленная в обзоре главы. Их особенно пугают карги.

Т13. ЛОГОВО ВОЛЬФВЕРОВ

Большую часть пола в этой комнате покрывает обширная лежанка, изготовленная из уложенных белых и коричневых ветвей. При ближайшем рассмотрении становится ясно — то, что поначалу показалось обесцвеченным деревом, на самом деле является костями животных и гуманоидов. Взгляд вверх открывает куда более страшную картину: на крюках и цепях, с потолка свисают человеческие туши.

По мере приближения героев к этой комнате они будут всё отчетливее слышать нежное пение и музыку арфы. Это то место, которое служит логовом для **альфа вольфвера** [wolfwere alpha]. Его кровать сооружена из костей его жертв. В настоящее время он спит в облике лютого волка, в то время как его подруга, другая **вольфвер**, в облике эльфийской девы, тихо играет музыку на своей арфе. Она улыбается гостям и прижимает палец к губам, призывая их к тишине. Затем она исполняет успокаивающую песню. Изменение в музыке пробуждает вожака вольфверов, после чего оба существа жадно нападают на героев.

Т14. СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ

Пол этого узкого извилистого тоннеля плавно поднимается вверх.

Эта комната имеет тоннель, который соединяется с поверхностью. Он используется исключительно вольфферами, и выходит примерно в 100 футах от ствола дерева. Выход скрыт за кустами и лианами.

Т15. КУХНЯ КАРГ

В центре комнаты стоит черный металлический котёл размером с бадью. Несмотря на то, что содержимое котла находится в постоянном бурлящем кипении, у его основания нет видимого источника тепла. Тем не менее, в дальней части комнаты, где в стену встроена не менее впечатляющая печь, танцуют языки пламени.

Кухня — это то место, где можно найти шабаш карг. Шабаш состоит из трёх **зелёных карг**. Их зовут Гнилая Ева, Шумная Фэн и Делла Жабье Дыхание. Они сёстры, которые живут в Укрытом лесу уже более тысячи лет. Многие зелёные карги, живущие на Побережье Мечей, являются дочерьми этой мерзкой троицы.

На протяжении веков эти карги похищают и пожирают детей Врат Балдура. Затем они рожают на вид нормальных детей и возвращают их в свои семьи. Случается, что семья обнаруживает ужасную природу своего возвращённого ребёнка до того, как станет уже слишком поздно. Но чаще всего ребёнок достигает подросткового возраста, превращается в свою истинную сущность и празднует своё возвращение, беспорядочно пожирая свою семью.

Союз с Фэлдорн и Теневыми Друидами принёс каргам немало новых жертв. В настоящее время печь разогревается для приготовления нового блюда. На столе, связанными, с яблоками во рту, находятся двое пятилетних детей. Помимо детей, с куда большим яблоком во рту, рядом с ними, находится связанный следопыт **Минск** (приложение D).

Если карги вступают в сражение, то из-под груды овощей появляется **хомяк** и примется грызть пути Минска. Вы можете свободно использовать хомяка Минска всякий раз, когда это будет удобно, например, когда сражение обернулось не в пользу героев и они нуждаются в помощи.

Будучи шабашем, зелёные карги имеют доступ к полному списку заклинаний шабаша, представленному в *Бестиарии*. Кроме того, на кухне есть много предметов, которые карги могут использовать против злоумышленников. Каждый из этих предметов может быть использован кем угодно и требует совершения действия.

- Метла может быть осёдлана, даруя заклинание *полёт [fly]*.
- Дымящееся зелье дарует *газообразную форму [gaseous form]*.
- Висящие на стене зеркала можно вращать вокруг своей оси, чтобы создать *гипнотический узор [hypnotic pattern]*.
- Котёл может быть опрокинут, став центром заклинания *зловонное облако [stinking cloud]*.
- Чучело обезьяны можно сдавить, чтобы оно издало нелепый писклявый звук в направлении одной цели, с эффектом *жуткого смеха Ташу [tasha's hideous laughter]*.

Минск и Бу. Как только карги будут побеждены, Минск представит себя и своего хомяка Бу. Он захочет как можно скорее разыскать Дайнахайр. Если она уже путешествует с группой героев (или если герои предложат сопроводить его к ней), то Минск с радостью присоединится.

Т16. СПАЛЬНЯ КАРГ

В этой комнате, параллельно друг другу, стоят три одинаковые кровати, изголовьем, прижатым к дальней стене. В стенах, по периметру всей комнаты выкопаны углубления в виде полок, на которых хранятся безделушки и диковины, которые варьируются от экзотических до гротескных. Искусно изготовленные куклы и статуэтки соседствуют с высушенными человеческими руками и замаринованными животными.

Это спальня трёх карг.

СОКРОВИЩЕ

На полках хранится большой ассортимент ценных вещей, которые на протяжении веков собирал шабаш карг. Среди них есть шесть зелий: *эликсир здоровья [elixir of health]*, *зелье яда [potion of poison]*, *масло остроты [oil of sharpness]*, *масло ускользания [oil of slipperiness]*, *любовное зелье [philter of love]* и *зелье ясновидения [potion of clairvoyance]*. Также, есть *кольцо влияния на животных [ring of animal influence]*, *сумка с бобами [bag of beans]* и *алхимический сосуд [alchemy jug]*.

Древний саркофаг. В дополнение к этим предметам, здесь есть большая мифриловая табличка высотой 6 футов, прислоненная к стене. Она напоминает крышку саркофага, на которой начертаны древние эльфийские письмена. Это табличка, которую Кзар украл из Зала Чудес и подарил Фэлдорн. Её происхождение неизвестно, но ритуал, начертанный на ней, может открыть портал в Страну Фей. Для этого потребуются, чтобы три заклинателя читали в унисон. Скорее всего это выходит за рамки возможностей группы, но вы можете сделать этот ритуал центром будущих приключений.

Если один из героев воспользовался эпической пред историей Последнего Императора, то он мгновенно признает эту крышку саркофага как ту, под которой он спал на протяжении тысячелетий.

Украденный клад дракона. Если один из героев воспользовался эпической пред историей Реинкарнированный, то его украденный клад дракона находится именно здесь. Он может ощущать его присутствие даже из корневых тоннелей (Т10). В одном из сундуков хранится целая груда монет и прочих ценных вещей. Дополнительную информацию смотрите в приложении А.

Т17. РИТУАЛЬНАЯ КОМНАТА КАРГ

Вдоль стен этой комнаты выстроились полки, заполненные пузырьками и мензурками со странными жидкостями разных цветов. Пузырьки и мензурки хаотично расставлены на деревянном столе у входа. В центре комнаты, на полу нарисован круг из рун и странных глифов. Воздух наполнен слабым металлическим запахом засохшей крови.

Именно здесь карги проводят свои ритуалы. Комната заполнена пузырьками, мензурками и другими магическими принадлежностями. В центре комнаты находится призывной круг диаметром 5 футов, в котором в настоящее время находится **меззолот** [mezzoloth]. Карги

использовали меззолота для переговоров с ультролотом в Гадесе. Именно благодаря ультролоту шабаш смог расшифровать древние эльфийские надписи. Меззолот не может покинуть пределы призывного круга, но если кто-то достаточно глуп, чтобы повредить круг, то освободившись, меззолот нападет на группу.

В комнате есть секретный тоннель, ведущий в пещеру, из которой можно попасть в Страну Фей. Чтобы его заметить необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

T18. СТРАНА ФЕЙ

В этой большой пещере сеть корней Теневого Древа начинает сходиться, становясь всё ближе друг к другу. Пол постепенно поднимается вверх, а вдалеке виднеется тёплое сияние дневного света.

Эту большую пещеру заполняют корни Теневого Древа. Восточная сторона пещеры выходит на другой план бытия — Страну Фей. Любой, кто проберётся сквозь корни, постепенно поймёт, что он вышел в чудесный лес с деревьями, возвышающимися на сотни футов.

Пещера выходит в лес. Однако вы не выходите в тот самый Укрытый лес, каким вы его помните. Это место пропитано магией. Здесь густо растут деревья с серебристой корой и кристально-изумрудными листьями, а солнечный свет просачиваясь сквозь полупрозрачные кроны, отбрасывает танцующие блики на зелёном мху внизу. В воздухе, на крыльях лёгкого ветерка, проносится чарующая мелодия. Но в тених таится что-то странное...

Этот лес прекраснее всего того, что есть на Фаэруне. Однако это опасное место, потому что карги открыли портал в ту часть Страны Фей, которая соответствует их злобной природе. Здесь охотятся **ускользающие звери** [displacer beasts]. В течение 10 минут, после появления в Стране Фей, герои станут добычей стаи из четырёх ускользающих зверей. Однако звери не станут преследовать героев по ту сторону портала.

Дальнейшее исследование Страны Фей выходит за рамки этого приключения. Если вы хотите отговорить героев, они могут столкнуться с бандой озорных пикси, которые используют свою магию, чтобы прогнать героев.

Портал в Страну Фей остаётся открытым лишь до тех пор, пока его кормят души. Если герои нарушат ритуал Фэлдорн, то портал захлопнется в течение трёх ночей.

СОКРОВИЩЕ

Если после победы над ускользающими зверьми герои проведут тщательный осмотр местности, то они обнаружат заброшенный инструмент бардов — *цитру Мак-Фуирмид* [Mac-Fuirmidh cittern], спрятанную среди листьев. Любой, кто настроит этот инструмент обнаружит, что он наделён разумом. Когда-то цитра принадлежала фейским существам, которых убили карги. Мировоззрение этого инструмента хаотично-нейтральное, и из-за своей трагической судьбы он может играть только грустные мелодии.

Если один из героев воспользовался эпической предысторией Пробуждённый Клон, то он может использовать душу этого инструмента для проведения ритуала (вместо Лунного клинка Ксана), но сначала он должен научиться играть на нём. В таверне «Эльфийская Песнь» (A1), Коран с радостью научит его этому, дабы уберечь Ксана от утраты его самого дорогого имущества.

Дайнахейр сказала, что Минск должен пойти в лес и найти злых тварей. Я её послушал, ведь она моя ведьма! И вот, мы ходим по лесу уже три дня и Бу уже начинает нервничать. Он говорит: «Кто станет драться на пустой желудок?» Поэтому мы остановились в тени того гигантского дуба для перекуса и небольшого хомячьего сна. В этом была наша большая ошибка! Это дерево — дом ЗЛЫХ карг и вонючих плохих парней, с веточками в волосах. И вот, я вскакиваю с обнажённым мечом ...! Но тут, внезапно, мне стало как-то нехорошо. Перекусывать гигантскими желудями, неверное было не самой удачной идеей. Только не рассказывай об этом Бу.



ГЛАВА 7: ГНЕЗДО

Гнездо представляет собой огромную, сформированную из паутины сферу, сплетённую среди верхушек деревьев Укрытого леса. Возглавляемое тёмной эльфийкой Виконией, Гнездо служит убежищем для её сородичей, ищущих спасения от преследователей из Мензобер-ранзана. Беженцы тёмных эльфов, укрывающиеся в Гнезде — это все те, кто не прошел испытания Лолс и обратились в отвратительных полудроу-чудовищ, называемых драуками. Викония с пониманием относится к бедственному положению драуков, так как её брат Валас, тоже пал жертвой гнева Лолс. Он был обращён в драука, а затем убит. В результате чего, Викония отрёклась от веры в Лолс и бежала на поверхность, став последовательницей полуночной богини Шар.

Викония смогла создать это убежище лишь благодаря помощи её бывшего компаньона, агента Жентарима Кзара, который даровал ей магический предмет, известный как *обод арахнидов* [circlet of the arachnid]. С его помощью Викония получила возможность управлять пауками всех видов, что позволило ей собрать грозный рой гигантских пауков, исчезающих пауков и пауков-меченосцев. Именно эти пауки сплели Гнездо, и теперь защищают его и беженцев.

Будучи в долгу перед Кзаром, Викония прибегала к помощи своих паукообразных приспешников, чтобы в свою очередь, оказывать помощь Жентаримам, всякий раз, когда они к ней обращаются. По большей части, Жентарим обращался к ней, чтобы устранить соперников во Вратах Балдура. Её последней целью был эльфийский певец клинков по имени Ксан. Однако Викония не стала убивать Ксана, найдя ему более полезное применение. Она планирует наложить на Ксана заклинание *обет* [geas], чтобы заставить его проникнуть в его родной город Эвереска и выкрасть у эльфов магические секреты, которые помогут ей вернуть её беженцам-драукам обратно их прежний облик.

ПАУКИ УКРЫТОГО ЛЕСА

Укрытый лес в течение многих столетий служит домом для множества видов пауков. Среди верхушек деревьев плетут гнёзда гигантские пауки. В скрытых лесной подстилкой норах, притаившись в ожидании жертвы, скрываются гигантские пауки-волки. На границе Эфирного Плана, привлечённые присутствием столь многих представителей их вида, таятся исчезающие пауки. Но самыми опасными, среди всех прочих видов пауков, являются пауки-меченосцы. Эти огромные паукообразные, как правило обитают в джунглях Чульга, но за последнее время распространились и в лесах Фаэруна.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К ГНЕЗДУ

Перед вами нависает гигантский серый шар паутины. От вершины шара, к соседним деревьям тянутся толстые волокна, придавая всей конструкции вид массивного паука. Многие участки шара ритмично пульсируют, так будто, внутри него что-то извивается. Здесь совсем не слышно обнадёживающего и привычного пения птиц.

Под Гнездом, в своих норах, скрытых лесной подстилкой, притаилось порядка полудюжины **гигантских пауков-волков** [giant wolf spiders]. Они нападут на лю-

бого, кто будет приближаться к ним по земле. А в верхних ветвях деревьев, окружающих Гнездо скрываются три **гигантских паука** [giant spiders]. Они нападут на любого, кто будет приближаться к Гнезду сверху.

ГНЕЗДО

Гнездо представляет собой огромный шар из паутины, сплетённый десятками гигантских пауков. Этот шар диаметром 70 футов висит в ущелье, в Укрытом лесу. Гнездо удерживается нитями паутины, которые связывают шар с деревьями.

Паутина, из которой состоит гнездо, липкая и поэтому является труднопроходимой местностью. Скорость передвижения каждого, кто ходит внутри гнезда, снижается на 10 футов. Кроме того, внутри Гнезда есть участки, покрытые паутиной. Паутина слегка покрывает местность и делает её труднопроходимой. Сложный рельеф местности заменяет собой сниженную скорость передвижения внутри Гнезда. Существа, ступающие на покрытую паутиной область, должны преуспеть в спасброске Ловкости СЛ 10, иначе станут опутанными. Опутанные паутиной существа, могут действием совершить проверку Силы СЛ 10, чтобы высвободиться, в случае успеха. Паутина огнеопасна. Любой 5-футовый куб паутины, соприкоснувшийся с огнём, сгорает за 1 раунд, причиняя урон огнём 2к4 всем существам, начинающим ход в огне.

№1. ВХОД В ГНЕЗДО

Вы обнаруживаете, что единственный, видимый путь, ведущий в колоссальных размеров гнездо — это круглое отверстие, проём в стене из паутины, к которому тянется один из липких, опорных тросов. Здесь, среди паутины, разбросаны окровавленные кости. Каким бы мрачным ни был Укрытый лес, внутри гнезда в разы темнее.

Это единственный вход в паучье гнездо. Одна из огромных нитей паутины, поддерживающих гнездо, служит мостиком, ведущим внутрь. Внутри есть три скрытых паутиной прохода, которые гигантские пауки-волки используют, чтобы застать добычу врасплох. Проходы хорошо спрятаны, и для их обнаружения требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) СЛ 15. Три **гигантских паука-волка** ожидают, пока незваные гости покинут комнату, а затем нападают на последнего из них. Они также нападут на любого отставшего члена группы, если он застрянет в паутине, которая тянется вдоль коридора.

№2. ПАУЧЬИ ЛОВУШКИ

Скрытые паутиной проходы почти безупречно сливаются со стенами из паутины. Проход скрывает за собой узкий тоннель, ведущий в пустую комнату.

По всему гнезду разбросано множество паучьих нор-ловушек. Эти норы-ловушки хорошо замаскированы паутиной, и могут быть замечены только при успешной проверке Мудрости (Восприятие) СЛ 15. Каждый из проходов ведёт в небольшое логово, где скрывается **гигантский паук-волк**. В случае, если гигантский паук-волк сможет парализовать свою добычу, он затащит жертву в своё логово, чтобы сожрать.

The Nest

Clockwood (Area M)

1 square = 5 feet

X = spider trap den



№3. ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПАУТИНА

Находясь в центре гнезда, вы обнаружите просторный пустой зал, внутри которого раскинулась целая сеть паутины, достигающая всех уровней гнезда. Влажные нити паучьего шёлка слегка поблёскивают на скудном свете, проникающем в непроглядную тьму зала.

Эта комната соединяет все три уровня гнезда и достигает 50-ти футов в высоту. Паутина покрывает стены и позволяет паукам и другим существам с *паучьим лазанием* [spider climb] быстро перемещаться вверх и вниз между уровнями.

Центральный зал охраняют три **исчезающих паука** [phase spiders], которые скрываются на границе Эфирного Плана и нападают на любого нарушителя, который входит в зал.

№4. ЗАЛ ПАУТИНЫ

В отличие от других помещений в гнезде, этот зал покрыт толстыми нитями паутины, которые тянутся от стены до стены и от пола до потолка.

Этот зал затянут паутиной, которая покрывает большую часть комнаты и затрудняет перемещение.

№5. КОРМУШКА

В этой затхлой комнате стоит запах смерти. В центре комнаты сложена груда чего-то похожего на сухой трут. Однако, присмотревшись повнимательнее, вы обнаруживаете источник зловонного запаха: груда состоит из иссохших тел гуманоидных существ. Характерные черты настолько сильно искажены, что невозможно однозначно определить человеческие это тела или эльфов. Всё, что от них осталось — это скрученная шелуха.

Иссохшие трупы в центре комнаты — это всё, что осталось от несчастных охотников, ставших добычей пауков. Здесь есть три скрытых прохода, ведущих к норам-ловушкам пауков. Скрываясь в норах, **гигантские пауки-волки** ожидают, когда незваные гости преодолеют половину комнаты, чтобы на них напасть.

№6. СПУСК ВНИЗ

Пол этой круглой комнаты плавно спускается к центру, образуя небольшую воронку. Тёмное отверстие на дне, кажется, ведёт на другой уровень, расположенный ниже. Толстые, шёлковые волокна паутины, покрывающие каждую поверхность внутри гнезда, кажется, обеспечивают идеальные опоры для лазания.

В этой комнате находится большое отверстие в полу, которое ведёт в зону N7, расположенную уровнем ниже.

Здесь есть два скрытых прохода, ведущих к норам-ловушкам гигантских пауков-волков. Требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы их заметить.

№7. ПИЩЕВЫЕ КОКОНЫ

Когда вы входите в комнату, ваше обоняние атакует сильный, неприятный запах. Вдоль стен и на полу выстроились десятки коконов. Многие из жертв внутри коконов ещё шевелятся, некоторые яростно борются за жизнь, но все остаются опутанными паутиной. Вокруг вас эхом разносятся неразборчивые стоны, полные отчаяния.

В этом большом помещении полно живых животных и гуманоидов, которые были обёрнуты в коконы. В основном, все коконы прикреплены к стенам, но некоторые из них прикреплены к полу. Среди животных есть **чёрный медведь** [black bear], несколько **олений** [deer] и **лось** [elk]. Если их освободить, то обезумевшие от страха животные нападут на ближайшее существо.

В трёх других коконах находятся гуманоиды — враги Жентарима, которые были доставлены в Гнездо, чтобы позже быть скормленными паукам. Это трое мужчин: Давос, Генри и Блутто. Все они являются членами городской стражи Врат Балдура (ЗД, **страж**), которые расследовали вымогательства Жентарима. Они слабы и напуганы и хотят как можно скорее выбраться из Гнезда. Они видели неясные очертания пауков, проходящих мимо их коконов, и поведают героям, что верхняя часть тела этих пауков принадлежит расе людей или эльфов.

В одном из коконов находится **гибберлинг**. Будучи долгое время разлучённым со своей ордой это существо потеряло рассудок, однако совершенно необычным образом. Если его освободить, он привяжется к своему спасителю и станет, бормоча и пуская слюни следовать за ним и защищать до самой смерти.

№8. ДРУГИЕ ПИЩЕВЫЕ КОКОНЫ

В соседней комнате, которая также, как и предыдущая, заполнена коконами, гнилостная вонь немного утихает. Однако большая часть этих коконов совершенно неподвижна, и только несколько жертв, по-видимому, всё ещё живы. Некоторые из коконов, как будто частично сдуты... или опустошены.

Это ещё одна комната с коконами, в которых содержатся ещё живые существа, опутанные паутиной. В двух коконах находятся **таслон**. Они нападут если их освободить.

Также здесь есть три скрытых паутиной прохода в паучьи норы. **Гигантские пауки-волки**, скрывающиеся внутри своих логовищ, нападут только в том случае, если кто-то потревожит один из коконов.

№9. ПАУЧЬЯ КЛАДКА

Почти каждый дюйм пола, за исключением небольших дорожек, покрывают скопления бледных, полупрозрачных шаров, размером с пушечное ядро. Шары обволакивает блестящая слизь, которая слегка покачивается при каждом вашем шаге. Во влажном воздухе витает необычный, удивительно сладкий запах.

Внутри паучьих мешочков, расположенных внутри этого помещения, находятся яйца гигантских пауков, гигантских пауков-волков и пауков-меченосцев. Детёныши пауков ещё далеки от вылупления и поэтому, мешочки могут быть уничтожены, если им причинить не менее 5 урона. Кроме того, они уязвимы к огню. Уничтожение мешочков привлечёт внимание гигантских пауков, охраняющих инкубаторий (N11).

№10. ПРОХОД ДРАУКОВ

Вы приближаетесь к ещё одной, похожей на воронку комнате, на этот раз с гораздо более резким уклоном, ведущим вниз, в темноту. Шёлковые волокна, вплетённые в стены, кажутся здесь необычно гладкими на ощупь.

В полу есть большое отверстие, которое ведёт к логову драуков, расположенному уровнем ниже (№12). На стенах располагаются десятки небольших бугорков паутины. Внутри каждого из этих бугорков находится сохранившаяся голова тёмного эльфа. Эти головы принадлежали тёмным эльфам из Мензоберранзана, которые охотились на драуков и потерпели неудачу. Викония приказала драукам хранить их в качестве трофеев, в знак гордости за их способность пережить гнев Ллос.

№11. ИНКУБАТОРИЙ

Вы обнаруживаете ещё одно влажное помещение, наполненное грудями полупрозрачных, покрытых слизью шаров. Многие из этих сфер содержат чёткие, восьмиугольные очертания, растущих зародышей паукообразных. Внезапно вы замечаете что-то странное. Тьма, окутывающая пол, кажется, будто пульсирует вокруг ваших ног. Это кишачья масса пауков размером с крысу.

Большинство паучьих яиц, находящихся в этой комнате, выдупились, заполнив её сотнями детёнышей гигантских пауков, размером с тарантулов. Эти детёныши пауков голодны и нападают на злоумышленников, как два **роя пауков** [swarm of spiders]. В паутине на потолке затаились три **гигантских паука**. Они нападут на любого, кто входит в комнату.

№12. ЛОГОВО ДРАУКОВ

В десяти футах над землёй висит горстка коконов, соединённых с потолком толстыми шёлковыми волокнами. При более внимательном изучении становится ясно, что эти объекты больше похожи на отсеки для хранения, или на сумки, чем на завернутые в пелену тела. Несмотря на то, что эти тайники в основном сотканы из паутины, они, по-видимому, были созданы умелыми руками, в сочетании с витиеватыми узорами, которые превращаются в очевидные замочки.

Под защитой Виконии находятся пять **драуков** [driders]. Все они обитают здесь, но в данный момент, лишь только один из них находится в этом помещении. Это драук по имени Хуззас, который когда-то он был членом Дома Бэнр в городе тёмных эльфов, Мензоберранзане. После того, как он не прошёл испытание и был обращён в драука, это стало большим позором для самой могущественной знатной семьи города. На него охотились более агрессивно, чем на других драуков, и в конце концов он сбежал на поверхность, где подружился с Виконией.

Хуззас нападёт на любого, кто войдёт в это помещение. Если его хиты опустятся ниже 50, он покинет Гнездо и попытается разыскать других драуков. Остальные драуки охотятся в Укрытом лесу и помогают Жентаримам во Вратах Балдура. Хуззасу потребуется неделя на то, чтобы собрать остальных четырёх драуков. Любой драук, убитый героями во Вратах Балдура

или в Укрытом лесу, входит в это число. Как только Хуззас соберёт остальных драуков, они выследят героев (если только они не заключили сделку с Виконией).

СОКРОВИЩЕ

Свисающие с потолка чужеродные контейнеры, используются драуками для хранения своих сокровищ. Внутри них находятся 70 пм, 135 зм, 350 см и три *зелья лечения* [potions of healing].

№13. КСАН

Вдоль полукруглой стены, параллельно друг другу выстроились шёлковые коконы. В отличие от коконов, обнаруженных в других помещениях, эти, почти одинаковые и приблизительно размером с человека. Кроме того, в этом помещении нет разбросанных костей и прочего мусора. Оно заметно чище, в сравнении с остальной частью Гнезда.

В этом помещении, вдоль стен, расположено несколько коконов, содержащих самые сочные лакомства, пойманные на съедение пауку-меченосцу, занимающему соседнее помещение. В одном из коконов находится агент Жентарима, который пытался ограбить Кзара. Это карлик по имени Гарли (НЗ, **ветеран**). В другом коконе находится Теневой Друид по имени Лейла (НЗ, **друид**), которая слишком далеко отошла от Теневого Древа. Они оба отчаянно желают выбраться из Гнезда.

В другом коконе находится эльфийский волшебник **Ксан** (приложение D). Он находится под влиянием заклинания *обет* [geas], наложенного на него Виконией. Обет требует от Ксана сделать всё возможное, чтобы убить любого незваного гостя, который проникнет в Гнездо. Ксан нападёт на любого, кто освободит его от паутины, но он изо всех сил пытается сопротивляться воздействию обета и будет активно предупреждать героев, о своём намерении их убить.

Если нарушители окажутся доброго мировоззрения, и исход сражения, по всей видимости будет не на их стороне, Ксан будет бороться, чтобы противостоять воздействию обета: он либо нападёт на пауков, либо наложит на одного из героев какое-нибудь полезное заклинание. После того, как Ксан произнесёт заклинание он получит 28 (5к10) психического урона.

В этом помещении находится пять скрытых нор-лоушек пауков. **Гигантские пауки-волки** нападут из своих нор только в том случае, если будут потревожены коконы.

№14. ПРИХОЖАЯ

Вашему дальнейшему продвижению препятствует густая, липкая паутина, протянувшаяся поперёк помещения. Однако вы обнаружите, что пряди можно разорвать, применив немного силы. Оказавшись внутри помещения, вы можете увидеть слабое свечение, исходящее от входа на противоположной стороне — первый свет, который вы увидели с тех пор, как вошли в это тёмное место.

В этом помещении, от стены к стене, переплетены множество нитей паутины, затрудняющих передвижение. На потолке, вцепившись, сидит **самка паука-меченосца**. Она нападёт на любого незваного гостя. Если в помещении с коконами, что находится рядом с этим, вспыхнет сражение, то в течение одного раунда самка паука-меченосца выскочит и присоединится к битве.

№15. Логово Виконии

Магические светильники, вмонтированные в стены из паутины, заливают эту комнату жутким фиолетовым светом. Вместо коконов, яиц и трупов, эта комната наполнена элегантной мебелью, образующей комфортное жилое пространство. Мебель из оникса и пурпурного бархата, в том числе кровать, письменный стол, рабочий стол, несколько стульев, шкаф и комод, подобраны в тон.

Эта комната — жилище тёмной эльфийки **Виконии** (приложение D). Она попытается договориться с любым незваным гостем, который забрался так далеко, в её Гнездо. Она объяснит, что хочет использовать Гнездо исключительно как убежище для драуков, бежавших из своих домов в Подземье. Она будет откровенно говорить о том, почему она помогает Жентариму и почему она похитила Ксана. Она обещает освободить Ксана от его обета и прекратить помогать Жентариму, если герои пообещают ей уйти и никогда больше не возвращаться.

Если начнётся бой, Викония будет сражаться до тех пор, пока её количество хитов не станет менее 40. В этот момент она применит заклинание *переносящая дверь* [*dimension door*], чтобы телепортироваться в лес, и затем сбежать.

В официальной истории Забытых Королевств Викония живёт ещё один год, а затем отправляется в Амн. Если она погибает здесь, а вы хотите, чтобы она появилась в Аме, в таком случае один из преданных ей драуков обнаружит её тело и доставит в храм Шар, чтобы вернуть к жизни.

СОКРОВИЩЕ

Сундук наполнен 22 драгоценными камнями, среди которых: яшма, лунные камни, ониксы и перидоты. Каждый из них стоит 50 зм. Шкаф заперт, и чтобы открыть его при помощи воровских инструментов, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20. Либо его можно разломать оружием. В шкафу находится эльфийский плащ [*cloak of elvenkind*]. В случае, если шкаф будет разломан, существует 50% вероятность того, что плащ будет уничтожен.

Должно быть тяжело покидать свой дом, как это сделала Викония. Я думаю, что она не выглядит слишком взволнованной из-за этого, но всё же. Приятно сознавать, что я могу вернуться в Кондрик, если захочу, хотя и не собираюсь этого делать. Быть изгнанным, однако... это всё равно, что отнять часть тебя, которую ты никогда не сможешь вернуть. Вполне логично, что Викония хочет построить дом для других изгнанников, таких же, как она сама, но всё равно, это уже никогда не будет так, как было раньше. Может быть, именно это они имеют в виду, когда говорят, что ты никогда не сможешь вновь вернуться домой.

— Умозн

Глава 8: Возвращение во Врата Балдура

Когда герои завершат дела в Укрытом лесу и решат вернуться во Врата Балдура, наступает кульминация истории. То, как развернутся события, зависит от того, что совершили герои, находясь в Укрытом лесу.

СОБЫТИЯ

Здесь приведён анализ того, как будет развиваться кульминация приключения. Каждое событие происходит в указанном порядке, если выполняются его условия. Если герои победят и Фэлдорн и Кзара в Укрытом лесу, в таком случае, лишь только Эдвин останется угрозой для города.

Событие	Событие происходит, если...
Рост Укрытого леса	Если ритуал Страны Фей у Теневого Древа увенчается успехом, и Фэлдорн будет всё ещё жива.
Новый Лорд Убийств	Если Кзар всё ещё жив.
Красный Волшебник	Если Эдвин жив.

РОСТ УКРЫТОГО ЛЕСА

Когда Фэлдорн завершит процесс жертвоприношения, путём сжигания плетёного человека, связь портала со Страной Фей достигнет своего апогея. Фэлдорн использует энергию, вырывающуюся из Страны Фей, чтобы завершить ритуал, который, как она надеется, приведёт к краху Врат Балдура. Её магия поразит все деревья, в радиусе мили от Теневого Древа. Некоторые из этих деревьев служат домом для дриад. Эти несчастные фейские существа быстро превратятся в гамадриад. Фэлдорн намеревается использовать их в качестве авангарда для атаки на город. Затем она использует свою магию, чтобы заставить деревья выпустить летучие семена в воздух, который порывами ветра, унесёт их на север. Пересекая реку Чионтар, семена осядут на улицах Врат Балдура.

Когда семена опустятся на Врата Балдура, они осядут в трещинах уличных дорог и начнут быстро прорастать. Некоторые деревья станут расти с такой невероятной скоростью, что вырастут в полный рост в течение нескольких минут. Затем гамадриады могут применить способность *путешествие через деревья* [treestride], чтобы перейти от деревьев Укрытого леса к деревьям на улицах Врат Балдура.

Гамадриады перемещаются с улицы на улицу, используя свою магию, чтобы ускорить рост саженцев до полноценных деревьев. Эти деревья вырываются из земли, разрушая здания. Когда городская стража и Пламенный Кулак окажут сопротивление, гамадриады очаруют только что выросшие деревья, превратив их в **пробуждённые деревья** [awakened trees], которые станут нападать на любых гуманоидов, без разбора.

БОРЬБА С ГАМАДРИАДАМИ

На улицах тут и там раздаются вопли и крики. Изучая причины переполоха, вы сталкиваетесь с чем-то одновременно удивительным и пугающим. Вы видите, как в небе парят тысячи летучих семян деревьев, медленно опускаясь на город. Коснувшись мощёных улиц, семена мгновенно проникают между трещин брусчатки и уходят в землю. Мгновение спустя, из земли прорываются небольшие зелёные желобки и приступают стремительно расти. Вы обращаете внимание на странную, светловолосую женщину, идущую по улице. У неё чёрные глаза, а кожа словно покрыта древесной корой. Она указывает на один из зелёных саженцев, как его рост тут же ускоряется, и всего за несколько мгновений он вырастает до поразительных размеров. Древесная женщина сталкивается с вашим взглядом и на её лице медленно рассветает осознание. Она начинает визжать.

Герои оказываются в центре этого хаоса и вынуждены бороться за свою жизнь. Гамадриады считают героев опасными врагами, которых необходимо уничтожить. На каждого из героев должна быть одна **гамадриада** [hamadryad] и одно **пробуждённое дерево** [awakened tree]. Одержав победу над этими искажёнными фейскими существами, герои привлекут внимание Фэлдорн.

ФЭЛДОРН

Внезапно вокруг вас из земли, вырываются покрытые шипами лозы, вырастая в высокие стены густой ежевики. Ежевика расступается, позволяя женщине подойти к вам. «Вы убили моих дочерей! — её глаза пылают ненавистью — Вам не удастся помешать мне навлечь на этот город разорение и смерть. Гнев богини-матери заслужен, и она отомстит!» Её тело начинает деформироваться, принимая облик огромного пещерного медведя. С ужасающим рёвом она бросается на вас!

При помощи своего посоха леса Фэлдорн создаёт *терновую стену* [wall of thorns], чтобы окружить её как можно больше героев. Также она принимает облик **пещерного медведя** [cave bear] и сражается насмерть.

Если Фэлдорн будет убита, то магия Страны Фей, которую она призвала, рассеется. Пробуждённые деревья утратят всякую активность, а оставшиеся гамадриады, применив свою способность *путешествие через деревья* [treestride], вернутся в Укрытый лес. Город Врата Балдура будет спасён от разрушения!

Если герои будут побеждены или они не станут сражаться с Фэлдорн, то Теневой Друид в конечном итоге будет повержена силами Пламенного Кулака, под предводительством великих герцогов. Однако городу будет нанесён значительный ущерб, что может ограничить героев в его исследовании.

СОКРОВИЩЕ

У Фэлдорн имеется рукописная копия рун, высеченных на крышке адамантинового саркофага. А также *посох леса* [staff of the woodlands].

НОВЫЙ ЛОРД УБИЙСТВ

Кзар тщательно изучил исследования Давеорна о том, как превратить отродье Баала в Бога. Волшебник верил, что если во имя единственного отродья Баала будет совершено достаточное количество убийств, то это отродье станет Богом. Кзар тщательно следовал ритуалу Давеорна. Он выбрал для совершения убийства 333 мужчины, женщины и детей. Он организовал группу наёмных убийц Жентарима, чтобы они совершили все убийства в течение одной кровопролитной ночи. Чтобы держать контакт с лидером каждой группы убийц, он следил за ними посредством закливания *ментальная связь Рэри [rari's telepathic bond]*.

К несчастью для Кзара, Давеорн ошибся насчёт ритуала. Его ошибка так и не была обнаружена, так как Саревок был убит до того, как ритуал был завершён. Вместо того чтобы стать Богом, отродье Баала превратится в безмозглую версию **Убийцы** [Slayer].

По всему телу Кзар нанёс магические татуировки, по одной за каждое убийство, которое должно быть совершено. Как только убийство будет совершено, татуировка начнёт кровоточить. Когда на теле Кзара будет кровоточить 50 и более татуировок, он превратится в Убийцу.

НАЁМНЫЕ УБИЙЦЫ!

Вам снится убийство. Четверо закутанных в плащи мужчин, с длинными кинжалами и зверским оскалом, лезут в спальню через окно, где спит семья. В постели, прижавшись друг к другу лежат мужчина и женщина. Напротив них, в небольшой кровати, ворочаются двое малышей. Убийцы встанут напротив своих предполагаемых жертв. Их поднятые кинжалы блестят в свете луны...

Вздрагнув, вы просыпаетесь. Ваше лицо покрывает холодный пот, и вы чувствуете, что что-то не так. В вашей комнате находится посторонний.

Группа героев попадает в засаду, которая включает: по одному полуорку **наёмному убийце** [assassin] и одному полуорку **шпиону** [spy] на каждого героя. Если **Викония** всё ещё жива, то замените полуорков на неё и одного **драука** [drider].

Наёмные убийцы сражаются насмерть, за исключением Виконии, которая попытается сбежать в ночную тьму, когда её количество хитов станет менее 40.

КЗАР

Вокруг вас лежат безжизненные тела тех, кто хотел вас убить. Вы пережили это покушение, но всё равно ощущаете некое беспокойство. По коже бегут мурашки, как будто за вами наблюдают. А затем, в вашей голове раздаётся голос «Тех, кого боги хотят убить, они сначала сводят с ума! С УМА! МУАХАХАХААА!»

Кзар использовал закливание *подсматривание* [clairvoyance], чтобы шпионить за героями. Как только он понимает, что они пережили покушение, он использует закливание *послание* [sending], чтобы передать сообщение в умы героев. Его здравомыслие всегда было сомнительным, а теперь оно балансирует на краю бездонной пропасти.

Кзар, совместно с группой из четырёх **зомби** выселяет героев. Все зомби находятся под воздействием закливания *притворство* [seeming] и выглядят как мёртвые злодеи. Зомби могут выглядеть как Монтарон, Саревок, Викония и Фэлдорн, или какой-нибудь другой злодей, имеющий значение для героев. На теле Кзара

кровоточат десятки татуировок.

После того, как Кзар вступит в сражение, каждый его ход будет сопровождаться воплями боли, которую ему причиняют новые татуировки, появляющиеся на его теле после каждого нового убийства. В третьем раунде боя случается 50-е убийство.

На этом этапе Кзар окончательно теряет рассудок, превращаясь в **Убийцу** [Slayer] и сражается до смерти. Как только Кзар умрёт, его телепатическая связь с другими наёмными убийцами прервётся. Оставшиеся наёмные убийцы, лишившись оснований для того, чтобы продолжать рисковать своими жизнями, убегут из города.

Если герои потерпят поражение или не станут сражаться с Кзаром, то он превратится в Убийцу и продолжит вершить кровопролитные побоища по всему городу. В конце концов великие герцоги прикажут Пламенному Кулаку выследить его и убить, но это случится не раньше, чем он успеет убить сотни невинных жителей.

СОКРОВИЩЕ

У Кзара находятся все работы и исследования Давеорна. Кроме того, у него при себе имеется книга закливаний.

КРАСНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Текущий план **Эдвина** заключался в том, чтобы использовать свой контроль над Волшебной Всячиной для выявления потенциальных жертв среди богатых и влиятельных покупателей. К числу тех, кто часто посещает Волшебную Всячину, относятся торговые бароны, представители знати, великие герцоги, Арфисты и члены Жентарима. Внимание Эдвина было особенно сосредоточено на Жентариме, поскольку они обнаружили магические тайны, оставшиеся после падения Железного Трона. Именно эти тайны он и хотел заполучить.

Эдвин использовал закливания *магический глаз* [arcane eye] и *подсматривание* [clairvoyance], чтобы шпионить как за деятельностью Жентарима, так и за Арфистами. Один из союзных ему ужасных допельгангеров выдавал себя за Арфистку Имоэн. Настоящая Имоэн, в это время, содержится в той же камере, что и Хальбаззер Дрин, в подвале Волшебной Всячины.

Благодаря магии школы прорицания [divination] и союзникам-доппельгангерам, Эдвин, скорее всего, знает обо всём, что замыслили герои. Он шпионил за ними, пока они боролись с деятельностью Жентарима. Теперь, когда герои одержали победу, Эдвин решил, что пришло время нанести удар.

Красные Волшебники всегда доставляли одни неприятности в Рашемене. Вы можете подумать, что Врата Бальдура защищены от злых магов, которые слишком много болтают, но НЕТ! Во времена Железного Кризиса Эдвин пытался убить мою ведьму! Минск злится от одной мысли об этом. Дайнахейр говорит, что мы должны сохранять спокойствие, но, если этот пирсингованный трус снова выкинет свои старые штучки, Минск и Бу будут вынуждены пойти на крайности! Это точно, Бу! Надевай свои маленькие хомячьи сапожки. Мы надерём задницу его здоровенной, тупой башке!



Арфистка Имоэн вызвала вас в знаменитую магическую лавку, известную как «Волшебная Всячина». Она хочет поздравить вас с тем, что вы помогли спасти город Врата Балдура. Она намерена вручить каждому из вас подарок, любезно предоставленный владельцем Волшебной Всячины и оплаченный Арфистами и великими герцогами.

Когда герои прибывают в Волшебную Всячину, их встречают Имоэн и Хальбаззер Дрин. На самом деле, они оба являются **ужасными доппельгангерами** [dread doppelgangers].

Когда вы прибываете в Волшебную Всячину, вы видите Имоэн, которая, как и всегда пребывает в отличном настроении. Она широко улыбается, жестом приглашая вас присесть: «У Хальбаззера Дрина, для каждого из вас есть небольшой волшебный подарок! Он собирался его просто отдать вам, но я решила, что будет гораздо интереснее, если все подарки будут красиво упакованы, — хихикает Имоэн.» Строгий волшебник Хальбаззер подходит ближе и вручает каждому из вас небольшой предмет, завернутый в цветную бумагу. Имоэн буквально вибрирует от возбуждения: «Ну же! Откройте подарки, я хочу посмотреть, что вы о них думаете!»

Всё это является ловушкой, спланированной Эдвином. Находясь в подвале, в комнате вызова (B64), применив заклинание волшебный сосуд [magic jar], он попытается овладеть одним из героев, прежде чем они начнут открывать свои подарки.

Каждый подарок содержит небольшую дощечку из слоновой кости с начертанным на ней заклинанием *охранные руны* [glyph of warding]. Каждая руна нацеливается заклинанием *глухота/слепота* [blindness/deafness] на того, кто откроет подарок, ослепляя цель при провале спасброска. После чего Хальбаззер и Имоэн обратятся в двух ужасных доппельгангеров и нападут. Кто бы из героев не был одержим Эдвином, он тоже нападет на остальных членов группы. Если хиты героя, одержимого Эдвином, уменьшатся до половины, Эдвин покинет его тело и вернется обратно в своё тело, находящееся внизу, в подвале.

Победа героев над двумя ужасными доппельгангерами и изгнание Эдвина из тела одержимого героя, приведёт Красного Волшебника в ярость. Он дважды использует заклинание *послание* [sending], угрожая героям.

В вашем сознании звучит едва сдерживающий злость голос: «Я — Эдвин Одессейрон, и вам, обезьяноподобным дуракам, я дам последний шанс отдать мне то, что мне нужно! Оставьте магические тайны, которые вы украли у Жентарима и унесите свои ноги прочь из города. Тогда я сохраню вам жизнь...»

Эдвин верен своему слову, хотя вряд ли герои будут подчиняться его указаниям. Есть только одна дверь, которая ведёт в подвал Волшебной Всячины и на неё наложено заклинание волшебный замок [arcane lock], чтобы открыть который, при помощи воровских инструментов, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20. Также, дверь можно выбить.

Находясь в комнате вызова, Эдвин уже применил заклинание планарные узы [planar binding], чтобы подчинить шипастого дьявола [barbed devil]. Чтобы предоставить возможность шипастому дьяволу использовать свою способность дьявольское зрение [devil sight], Эдвин наложит заклинание тьма [darkness].

Сам он вступит в бой с героями только после того, как будет побеждён шипастый дьявол. На самом деле, тот Эдвин, который стоит и сражается с героями, является иллюзорной копией (подобием) настоящего волшебника. Если герои одержат победу над ним, прочтите следующее:

В гневе Красный Волшебник выкрикивает: «Вы на всю оставшуюся жизнь нажили себе врага, чёртовы кретины!» Лицо Эдвина, вместе с остальным его телом, начинает таять подобно воску. Вскоре от него остаётся лишь лужица воды и льда.

СОКРОВИЩЕ

На витринах Волшебной Всячины есть по одному из следующих предметов: порошок исчезновения [dust of disappearance], зелье лазанья [potion of climbing], зелье огненного дыхания [potion of fire breath], зелье увеличения [potion of growth] и зелье силы холмового великана [potion of hill giant strength]. Здесь также имеется стеллаж со свитками, который включает в себя по одному свитку для каждого из следующих заклинаний: *сигнал тревоги* [alarm], *нсевдожизнь* [false life], *невидимое письмо* [illusory script], *невидимый слуга* [unseen servant], *волшебный замок* [arcane lock], *волшебные уста* [magic mouth] и *трюк с верёвкой* [rope trick].

ПОСЛЕДСТВИЯ

Город Врата Балдура сильно страдает от ущерба, нанесённого махинациями Кзара и Эдвина. Достижения героев определяют, насколько сильно пострадал город.

Великие герцоги узнают о роли, которую сыграли герои в победе над врагами города от Арфистов, либо от Имоэн, или Хальбаззера Дрина, либо из донесений шпионов. Они приглашают героев на аудиенцию в Высший Зал, на которой будут присутствовать все четыре герцога: Бэлт, Элтан, Энтар Силвершилд и Лия Яннат. Они поблагодарят группу за проявленный героизм, а Элтан объяснит, что Пламенный Кулак решил устроить парад в их честь.

Героев просят явиться во дворец через неделю, дабы получить причитающуюся награду. Герцоги планируют заставить Красных Волшебников и Жентарим помочь с расходами на парад. Благодаря героям, обе организации теперь отчаянно стремятся восстановить свои отношения с городом. В ближайшее время они больше не причинят неприятностей.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Если по завершении этого приключения вы хотите продолжить приключения героев, то рассмотрите некоторые из следующих идей.

- Если герои используют эпические предыстории, в первую очередь необходимо предложить им зацепки для своих эпических целей. Например, Пробудившийся Клон может быть вызван своим легендарным создателем-архимагом для выполнения задания, которое принесёт пользу всем другим героям с эпическими предысториями.
- Арфисты всегда нуждаются в дополнительной помощи в борьбе с тиранией по всему Фаэруну.
- Для тех, кто имеет склонность к воровству, во Вратах Балдура есть несколько крупных целей для ограбления, включая два банка и Зал Чудес.
- Изучение глав 9 и 10 может дать вам ещё множество идей для новых зацепок к приключениям!

Результат последствий

Достижение	Погибших	Парад	Награда
Нет	+2000	По всему городу зажигают свечи, чтобы оплакивать тех, кто погиб в результате масштабных разрушений и убийств, которые герои не смогли предотвратить.	Когда герои идут по улицам, люди смотрят на них, покачивая головами в явном разочаровании.
Победа над Фэлдорн в Укрытом лесу	+0	Сотня солдат Пламенного Кулака выстраиваются вдоль улиц чествуя героев. Жрецы Гонда поднимают в воздух летательный аппарат из Зала Чудес и запускают фейерверки пролетая над парадом. По улицам, окружённым ликующей толпой, катятся платформы с красочными иллюзиями, изображающими героев, побеждающих карг, теневых друидов и вольфверов. В Шири героям возводят мраморные статуи.	Каждый из героев награждён медалью Пламенного Кулак «За доблесть». Этот превосходный золотой медальон, украшен рубинами. Его стоимость составляет 250 зм. Группа также получает документ о праве на башню Железного Трона.
Победа над Фэлдорн во Вратах Балдура	+300	Пять сотен солдат Пламенного Кулака выстраиваются вдоль улиц чествуя героев. По улицам, окружённым ликующей толпой, катятся платформы с красочными иллюзиями, изображающими героев, побеждающих карг, теневых друидов и вольфверов.	Каждый из героев награждён медалью Пламенного Кулак «За доблесть». Этот превосходный золотой медальон, украшен рубинами. Его стоимость составляет 250 зм.
Победа над Кзаром в Укрытом лесу	+0	Герцог Элтан, командир Пламенного Кулака, под бурные аплодисменты и восторженные восклицания из толпы «Я люблю вас!», провозглашает героев спасителями города. Порицаемая толпой делегация Жентарима кланяется героям и вручает им награду.	Каждому герою вручают по боевому коню, оснащённому седлом кавалериста [saddle of the cavalier], и по зелью большего лечения [potion of greater healing]. А также, группе предоставляют возможность выбрать один камень элемента [elemental gem].
Победа над Кзаром во Вратах Балдура	+300	Союз купцов провозглашает героев спасителями города. Толпа почтительно аплодирует, однако многие до сих пор пребывают в трауре. Порицаемая толпой делегация Жентарима кланяется героям и вручает им награду.	Каждому герою вручают по боевому коню, и по зелью большего лечения. А также, группе предоставляют возможность выбрать один камень элемента.
Победа над Эдвином	Н/Д	Попавшая в неловкое положение делегация Красных Волшебников отрекается от Эдвина и кланяется героям, моля их о прощении. Делегация вручает героям награду.	Группе вручают сумку хранения [bag of holding], фонарь обнаружения [lantern of revealing] и 1000 зм.

Дорогие мои обезьяноподобные,

Я вижу, что вы наделали много шума в Волшебной Всячине. Ну и что с того? Естественно, в вашем примитивном мозгу созрела мысль, что я рассчитывал осуществить свой план и заполучить тайны Жентарима. Но откуда же вам было знать, что моё поражение было частью гениального плана по отвлечению вашего внимания от моего истинного замысла! А какой был мой замысел, спросите вы? Это уже не ваше дело, вы НИЧТОЖНЫЕ, ПУСТОГОЛОВЫЕ КРЕПТИНЫ! ИДИОТЫ! СБОРИЩЕ НЕДОУМКОВ! Если бы у меня была возможность исполнить хотя бы одно маленькое, мимолетное желание, то я бы подарил вам мозги, чтобы вы смогли прочесть и расшифровать мои слова, осознав, наконец, степень моего БЕЗРАЗЛИЧИЯ к вашему ошибочному вмешательству. К сожалению, я совершенно уверен, что в ваших головах недостаточно нейронов, чтобы понять даже самые простые последствия ваших идиотских поступков, и поэтому я должен довольствоваться знанием того, что независимо от того, куда бы вы ни пошли, независимо от того, где бы вы ни скрывались, мне не составит ни малейшего труда найти вас.

Эдвин

ГЛАВА 9: ГОРОД ВРАТА БАЛДУРА

Расположенный там, где Западное Сердцеземье встречается с Побережьем Мечей, город-государство Врата Балдура является маяком цивилизации для большей части диких, пограничных земель. Несмотря на довольно небольшую площадь, которую он занимает, по численности населения город Врата Балдура не уступает превосходящему по популярности и влиянию Глубоководью, расположенному на севере.

Поскольку Врата Балдура — это прежде всего торговый город, построенный вокруг его гавани, доки остаются истинным сердцем города. Этот оживлённый регион является базой операций для многих ключевых торговых организаций Фаэруна, таких, как Железный Трон, Лиги Купцов и Семи Солнц. Даже лидеры Врат, Совет Четырёх (или великие герцоги), имеют коммерческое корни и до сих пор пополняют свои ряды из числа успешных торговцев.

Врата Балдура были основаны более 300 лет назад. Город часто называют просто «Вратами», в особенности его жители, которых называют балдурианцами. Когда он был основан, город был не более чем портом с окрестными лачугами. Сочетание ключевых исторических фигур и стремительно меняющихся экономических факторов, во многом определило облик города за относительно короткий промежуток времени.

Врата Балдура названы в честь легендарного исследователя Балдурана, который, пожалуй, является самым знаменитым гражданином города. Со своим кораблём «Блуждающий Глаз» Балдуран и его команда стали первыми фаэрунцами, достигшими некогда мифического континента Анхором, после путешествия на запад через Бескрайнее Море. Спустя много лет Балдуран вернулся в свою родную гавань и вложил накопленные богатства в развитие поселения.

Таким образом, Балдуран использовал огромное состояние, которое он накопил за время своих путешествий, чтобы помочь небольшому городку, который однажды станет носить его имя, и этот город, конечном итоге, вырастет в крупный мегаполис. Его самым известным проектом было строительство впечатляющих городских стен, которые превратили Врата Балдура в остров безопасности в пределах опасного и непредсказуемого Побережья Мечей.

После того, как возведение стен было завершено, Балдуран отплыл в последний раз, с намерением продолжить исследование Анхорома. Однако о нём и его команде больше никогда не было слышно, а их окончательная судьба неизвестна и по сей день.

С момента своего становления в значимую силу в регионе, город Врата Балдура заслужил репутацию политически нейтрального. Как его лидеры, так и граждане предпочитают не вмешиваться в дела других городов и государств. Таким образом, Врата являются популярным, нейтральным местом для встреч иностранных дипломатов, которые часто проводятся в просторных залах Герцогского Дворца.

С годами, стремительный рост и процветание Врат привлекли внимание и вызвали недовольство у богатых дворян и торговцев в Глубоководье и Амне. Несмотря на то, что их отношения с Вратами временами были напряжёнными, в частности, с Амном, во времена Железного Кризиса, этот конфликт всегда оставался лишь торговым соперничеством, которое, к счастью, никогда не перерастало в открытую войну.

С трёх сторон Врата Балдура окружают стены, а на юге — стремительно текущая река Чионтар, что

делает город относительно защищённым от внешних угроз. Что касается угроз внутри города, Пламенный Кулак делает всё возможное, чтобы обеспечить соблюдение правопорядка. Однако плотное население города и процветающая экономика сделали его идеальным местом для жуликов и воров и их тёмных делишек. Ведению незаконной деятельности способствуют разветвлённая канализационная система и сеть подземных сооружений. Такие скрытые проходы позволяют тайно перемещаться по городу, вдалеке от любопытных глаз порядочных граждан и патрулей Пламенного Кулака.

Наверху, система магических фонарей обеспечивает хорошее освещение города на протяжении всей ночи. Эти фонари в наибольшей степени сосредоточены вблизи главных храмов города, вокруг Герцогского Дворца и у доков, где они обеспечивают как безопасность, так и круглосуточную продуктивность.

Здания во Вратах, как правило, становятся всё более новыми, по мере их удаления от гавани, хотя можно встретить исключения, например, когда старые постройки сносят, а на их месте возводят новые. Типичный стиль зданий в городе — высокий и узкий, что говорит об ограниченности территории, доступной для застройки в пределах города. Однако Врата не лишены деградации городской среды, которая особенно преобладает в северо-восточной части города. Этот район по большей части считается городскими трущобами, где свои дома строят лишь самые малоимущие. Северо-западная часть города представляет собой обратную сторону этой монеты, где сосредоточено наибольшее количество превосходных поместий, принадлежащих богатым балдурианцам.

ФРАКЦИИ ВРАТА БАЛДУРА

Как и большинство аспектов жизни во Вратах Балдура, его расстановка сил в значительной степени вращается вокруг того, чем город в основном известен: торговля. Многие торговые организации в пределах Врат сформировали взаимовыгодные отношения с великими герцогами. Одобрение герцогов может означать выгодные торговые соглашения, в то время как сильная поддержка торговой организации часто необходима для их избрания. Нанятая герцогами и оплачиваемая за счёт сбора налогов и пошлин, наёмная компания «Пламенный Кулак», обеспечивает соблюдение правопорядка, в то время как высокоорганизованная и столь же многочисленная Воровская Гильдия города упорно трудится, чтобы вести свои тёмные дела, не привлекая внимания.

ГЕРЦОГИ

Также известные как Совет Четырёх, великие герцоги Врат Балдура правят городом и им доверено принимать политические решения на благо его граждан. Каждый герцог избирается демократическим путём землевладельцами в пределах Врат, выполняя свои обязанности пожизненно или до отставки. В редких случаях герцог, совершивший вопиющее преступление, может быть лишён своего титула. Несмотря на то, что теоретически, любой человек при достаточной поддержке, может стать великим герцогом, обычно, герцоги назначаются из числа богатых купцов, известных военачальников и знаменитых авантюристов. В настоящее время, в число герцогов входят: Бэлт, Элтан, Энтар, Силвершиад и Лиан Яннат.



Первые герцоги были непосредственно связаны с морским прошлым портового города и состояли исключительно из отставных морских капитанов. Несмотря на важность своего порта, Вратами Балдура первоначально управляли богатые фермеры. Моряки возмущались тем, что им приходится уплачивать непомерные налоги и пошлины, чтобы пользоваться Вратами, воздвигнутыми их погибшим сородичем Балдураном. В конечном итоге они свергли фермеров, назначив четырёх старейших морских капитанов правителями Врат. Первоначально эти четверо, в шутку называли себя «великими герцогами», но титул прижился и употребляется по сей день.

Великие герцоги осуществляют свою деятельность из Герцогского Дворца, также известного как Высший Зал. Являясь одним из самых высоких зданий во Вратах Балдура, Герцогский Дворец выступает в качестве офиса, в котором принимаются повседневные решения, проводятся торжественные церемонии, а также служит роскошным местом для приёма политически важных лиц, посещающих город. Дворец также предоставляет спальные помещения для временно переселённых дворян и тех, чьи основные поместья находятся за пределами городских стен. Как следует из названия, Герцогский Дворец был построен в подражание резиденциям более традиционной королевской семьи, в комплекте с хорошо укреплёнными стенами и высокими башнями.

Известные личности

- Герцог Бэлт (ЗН, человек, мужчина, **ветеран**) воин и бывший авантюрист. Будучи немногословным о своём прошлом, он предпочитает пользоваться этим простым псевдонимом, и лишь немногие (если такие вообще есть) ещё живущие люди знают имя Бэлта, данное ему при рождении. Хотя он и не священнослужитель, Бэлт — религиозный человек. Однако, как и его имя, личность его божества остаётся загадкой. Похоже, что его вера даёт ему некоторые незначительные способности к прорицанию, которые он использует, чтобы выслеживать скрытые угрозы внутри Врат.

- Герцог Элтан — уроженец Врат Балдура и командир Пламенного Кулака (подробнее об Элтане см. в главном разделе «Пламенный Кулак»).
- Герцог Энтар Силвершилд (ЗД, человек, мужчина, **рыцарь**) — знаменитый воин, который известен, как самый богатый человек во Вратах Балдура. Силвершилд живёт в большом поместье на северо-западе города. Он женат на женщине по имени Брилла и является отцом двоих детей. Сын супругов был недавно убит, став жертвой нападения бандитов на торговый караван, с которым он путешествовал. Этот опыт сделал Энтара значительно более бдительным в отношении угроз, направленных в адрес Врат, и он стал чрезмерно опекать своего единственного оставшегося ребёнка, Скай.
- Герцогиня Лия Яннат (ХД, человек, женщина, **маг**) — добросердечная и могущественная волшебница, которая проявляет большую заботу о своём народе. Яннат — эксперт в магии порицания и воплощения [evocation]. И хотя она избегает насилия, её заклинания делают её грозным противником, при отсутствии дипломатического выбора.

Пламенный Кулак

Основанная в 1345 году герцогом Элтаном во Вратах Балдура, наёмная компания «Пламенный Кулак», по-прежнему продолжает поддерживать как свою штаб-квартиру, так и значительное представительство в пределах города. То, что началось как объединение многочисленных местных групп наёмников, быстро переросло в силу, насчитывающую более тысячи солдат. Благодаря руководству герцога Элтана и его близкого товарища Шрама, Пламенный Кулак привлекал как опытных ветеранов, так и множество новобранцев, желающих тренироваться под руководством таких героев.

После того, как Элтан был избран в Совет Четырёх, налоговые средства были использованы для найма Пламенного Кулака, с целью установления правопорядка в городе. Подъём Пламенного Кулака действительно привёл к снижению преступности во Вратах Балдура и

возымел неожиданные последствия — город стал значительной военной силой. Компания продолжает получать регулярные выплаты от герцогов, а также часть налогов, собираемых в гавани и на Переправе Вирма.

Помимо самого города, патрули Пламенного Кулака обеспечивают соблюдение закона в непосредственной близости от Врат Балдура, особенно в более крупных поселениях, таких как Берегост и гостиница «Дружеская Рука». Однако, их охват в значительной степени ограничивается Нашкелем, в котором сосредоточено растущее амнийское военное присутствие.

Одним из наиболее заметных достижений Пламенного Кулака было поражение Акбет-Хрула, жестокого лорда пиратов, наводившего ужас на побережье. В ходе этой кампании они поддержали Золотой Легион — аналогичный отряд наёмников, базирующийся в Амне. Однако, несмотря на сотрудничество с амнийскими наёмниками, соперничество Пламенного Кулака с Амном, отчасти является причиной роста напряженности между Вратами Балдура и его южным соседом.

В то время, как Врата гордятся тем, что остаются политически нейтральными во внешних конфликтах, их армия и полиция де-факто не придерживаются тех же политических взглядов. При наличии достаточного финансирования наёмников Пламенного Кулака, время от времени нанимают в качестве военной силы для поддержки внешней стороны. Одним из недавних примеров была помощь Сембии, в её обороне от Великой армии Туйгана. Другим примером является их возросшая активность в Тетире, нестабильном государстве, в настоящее время втянутом в многолетнюю гражданскую войну. Известно, что Элтан предлагал свои войска со скидкой некоторым Тетирианцам. В результате Тетир стал главным источником многих новых рекрутов Пламенного Кулака.

Несмотря на то, что штаб-квартира Пламенного Кулака в пределах Врат Балдура остаётся самой впечатляющей фортификацией, Кулак возвёл и другие форты по всему Торилу. В 1364 году, на побережье недавно открытого на дальнем западе континента Мацтику, группа основала поселение Форт Флэйм. Примерно в тот же период времени, подобные аванпосты были возведены в Анхороме и Чульте. Окажется ли это расширение разумным вложением средств, ещё предстоит выяснить.

Пламенный Кулак действует по принципу армии. Каждая группа из пяти Кулаков возглавляется «манипулом» и «пламенем». Манипулы — это **солдаты**-ветераны, поднявшиеся по служебной лестнице, а пламя — обученные **рыцари**, набранные из знатных или торговых семей. «Вспышки» — это командующие фортами или важными миссиями. Маршал руководит всем Пламенным Кулаком.

Воинские звания Пламенного Кулака

Ранг	Роль
Кулак	Рядовой
Манипул	Сержант
Пламя	Лейтенант
Вспышка	Майор
Маршал	Генерал

Известные личности

- Герцог Элтан (ЗН, человек, мужчина, **генерал**) является как основателем, так и нынешним командиром Пламенного Кулака. Он родился во Вратах Балдура и, прежде чем он основал организацию, Элтан провёл годы в качестве опытного искателя приключений. Спустя некоторое время он смог использовать свой успех и вновь обретенную популярность для того, чтобы занять место в Совете Четырёх. Элтан обычно

носит полный латный доспех, даже когда он не ожидает, что он ему понадобится. В бою он предпочитает длинные мечи и боевые молоты и избегает использования щитов. Однако несмотря на то, что он редко раскрывает свои мотивы, Элтан посвящает себя поддержанию баланса сил в Фаэруне, предотвращая то, что он видит, как врождённую тиранию империй. Вдохновлённый последним путешествием Балдурана, Элтан финансировал экспедицию Пламенного Кулака в Мацтику, вскоре после открытия континента в 1361 году.

- Ближайший друг Элтана Гарольд «Шрам» Логгерсон (ЗН, человек, мужчина, **ветеран**), является физически внушительным человеком, занимающим должность лейтенанта в Пламенном Кулаке. Шрам участвовал в экспедиции в Мацтику и только недавно вернулся во Врата Балдура.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ТРОН

Железный Трон — это бескомпромиссная торговая организация, основанная несколько десятилетий назад. О её членах известно очень мало, а о её таинственных сторонниках — ещё меньше. Жуткие слухи заполняют информационный вакуум среди широких слоёв населения, которые предполагают, что Железный Трон может быть прикрытием для заговора Жентарима, или агентов какого-нибудь мёртвого бога. На самом деле, эта компания находится в конфронтации с Жентаримом, поскольку их сомнительные сферы влияния часто пересекаются, что делает Чёрную Сеть одним из их основных конкурентов.

Если раньше Железный Трон прилагал огромные усилия, дабы сохранить свой хрупкий облик респектабельности, то в последние годы организацию часто обвиняют во многих сомнительных деловых операциях, от вымогательства до покушения на убийство. Такие недавние проявления привели к тому, что им запретили вести деятельность в Кормире в течение года.

Наёмный принцип деятельности Железного Трона не знает границ, в связи с чем, организация нередко продаёт оружие обеим сторонам военных конфликтов, при условии, конечно, что обе стороны могут позволить себе их грабительские цены. Большинство товаров, которыми торгует Железный Трон, в той или иной степени небезопасны и включают оборот оружия, пороха, ядов и запрещённых веществ.

Главная штаб-квартира Железного Трона расположена в южном районе Врата Балдура, недалеко от городских доков и многих конкурирующих торговых компаний. В отличие от простых офисов своих соседей, здание Железного Трона представляет собой внушительную башню, которая больше похожа на крепость, чем на место ведения бизнеса. Выгоревшие на солнце оранжевые знамёна с очень стилизованным серо-стальным тронном — единственные цветные пятна на тёмных, каменных стенах здания.

С разоблачением роли Железного Трона в Железном Кризисе и гибелью большей части его руководства, Железный Трон теперь находится в состоянии хаоса.

Известные личности

- Талдорн (НЗ, человек, мужчина, **головорез**) — последний оставшийся в живых лидер Железного Трона в Западном Сердцеземье. Как и большинство высших чинов Железного Трона, Талдорн крайне безжалостен. Хотя в прошлой жизни он и был весьма талантливym вором, в итоге он оказался слабовольным трусом, и без колебаний продал бы Железный Трон, если бы его жизни угрожала реальная опасность. В настоящее время он работает с Жентаримом.

Гильдия Воров

Как и большинство крупных городов Фаэруна, Врата Балдура являются домом для целого ряда преступных организаций, состоящих из воров, убийц, скупщиков краденого и их сомнительных союзников. Самая крупная и влиятельная из них известна просто как Гильдия Воров. Несмотря на то, что скрытный характер Гильдии не позволяет однозначно определить количество её членов, по крайней мере, они так же многочисленны, как и Пламенный Кулак. Их деятельность варьируется от мелкого воровства до политического шпионажа.

Штаб-квартира Гильдии Воров базируется где-то в северо-восточных трущобах Врат Балдура. Фасад здания имитирует ряд ветхих домов, что в значительной степени скрывает его истинное назначение, несмотря на постоянный поток далеко не самых уважаемых личностей, проходящих через его одностворчатые двери. Зал Гильдии часто принимает навещающих её бардов, которые платят за привилегию включить в свои песни наиболее яркие подвиги членов Гильдии, пусть и в завуалированной, но зачастую в очень приукрашенной форме. По слухам, в штаб-квартире Гильдии Воров существует подземный лабиринт, соединяющийся с руинами Старых Врат Балдура, которые теперь называются Подземным Городом.

Хотя Гильдия Воров не связана с Теневыми Ворами Амна у неё есть агенты, действующие внутри другой организации — факт, который известен и поддерживается лидерами Гильдий.

Известные личности

- Тетириец Алатос «Рейвенскар» Тибульд (ХН, человек, мужчина, **мастер-вор**) является нынешним главой Гильдии Воров Врат Балдура. В отличие от большинства членов Гильдии, Алатос воздерживается от использования воровского жаргона при ведении бизнеса. Вместо этого он говорит с акцентом, присущим высшему классу, лишь изредка переходя на жаргон, в основном, когда он удивлён или разгневан. Однако такие случаи редки, поскольку он изо всех сил старается сохранять спокойный, собранный вид. Алатос обслуживает большинство высокопоставленных клиентов Гильдии и в настоящее время, находится в контакте с магом из загадочного Халруаа. Он также отвечает за то, чтобы Гильдия Воров не навлекла на себя гнев великих герцогов, которые прекрасно осведомлены о раскрытой тайне её существования. Как и многие плуты в Фаэруне, Алатос является последователем бога Маски, Лорда Теней и Мастера Воров.
- Чёрная Лилия (Н, человек, женщина, **шпион**) выполняет роль главного скупщика Гильдии. К тому же она умелая торговка, которая обратилась к менее законной деятельности лишь для того, чтобы насытить своё влечение к интригам. Её небольшой элитный магазинчик с гордостью предлагает членам и гостям Гильдии широкий выбор экзотических волшебных предметов, хотя, как правило, за дополнительную плату. Находясь в залах Гильдии, она всегда использует воровской жаргон и может отказаться говорить с любым, кто не делает того же самого.
- Нарлен Дарквок (Н, мужчина, человек, **шпион**) — важная фигура в Гильдии, которую очень ценит Алатос. Одной из основных обязанностей Нарлена является вербовка и поиск талантливых жуликов, и проверка их навыков и лояльности через ряд заданий. Хотя Нарлен не заслуживает доверия в любом общепринятом смысле, он изо всех сил старается защитить любого, кто оказался его союзником. Однако такой лояльности добиться трудно — Нарлен не раз выигрывал смертельные поединки с бывшими потенциальными членами Гильдии, которые не оправдали его ожиданий.

Боги Врат Балдура

Услуги храмов

Большинство храмов Врат Балдура, предлагают свои услуги в обмен на пожертвование.

Услуга	Пожертвование
Лечение ран	50 зм
Лечение от отравления	50 зм
Предсказание	200 зм
Нетленные останки	100 зм
Оживление	1000 зм
Снятие проклятья	500 зм
Разговор с мёртвыми	250 зм

Гонд

- **Символ:** зубчатая шестерня с четырьмя спицами.
- **Сферы влияния:** строительство, ремесло, творчество и кузнечное дело.

Обычно изображаемый в виде крепкого рыжеволосого мужчины, Гонд наиболее известен как Чудотворец и Повелитель всех Кузнецов. Он — источник безграничной энергии и вдохновения, стремящийся только к созиданию и совершенствованию. Гонд одобряет красные и желтые цвета, олицетворяющие собой как могущество кузницы, так и бесконечные возможности раскалённого металла, который она производит.

В основном, священнослужители Гонда проводят жизнь в вечных скитаниях, лишь на время останавливаясь в различных поселениях, где они практикуют избранное ими ремесло и обучают население своей вере. Что ещё более важно, они совершенствуют свои собственные навыки и помогают распространять новые идеи и изобретения. Они убеждены, что неподвижность приводит к застою, тяжкому греху для тех, кто посвящает себя изобретательности. С другой стороны, поощряется накопление богатства за счёт продажи своих талантов и изделий, так как оно наиболее наглядно демонстрирует силу Гонда и преимущества следования за ним.

В крупных городах, сочетающих в себе множество культур и идей, связанных с инновациями, допускаются исключения из этого кочевого образа жизни. Врата Балдура — один из таких городов, ставший центром религии Гонда в западном Фаэруне. Посвящённый Гонду, массивный Высший Дом Чудес является самым большим из трёх храмов во Вратах Балдура. Не менее впечатляющий соседний Зал Чудес служит музеем, предназначенным для обучения и вдохновения ремесленников и изобретателей, независимо от того, поклоняются ли они непосредственно Гонду.

Хотя бог ремесла, безусловно ценит творчество и интеллект, последователи Гонда — это созидатели, а не мыслители. Как таковые, они высоко ценят действия и их последствия, в то время как намерения имеют мало значения. Гонд — нейтральное божество, приветствующее почитателей всех уровней, пока они ищут познания и совершенствования в себе или в других и упрекает тех, кто прячет или уничтожает его силу.

Хельм

- **Символ:** латная рукавица с открытым глазом.
- **Сферы влияния:** охрана и защита.

Один из древнейших божеств Фаэруна, Хельм на протяжении тысячелетий хранит свою вечную бдитель-

ность как холодный и самоотверженный бог защиты. Он изображается в полном комплекте тяжёлых доспехов, а иногда он воплощает в себе и саму броню. Он есть Недреmlющее Око, а его последователи превыше всего ценят преданность, честь и беспристрастность.

Большинство почитателей Хельма — это рыцари, паладины, стражники и наёмники. Во Вратах Балдура основную массу почитателей Хельма составляют члены Пламенного Кулака. Жрецы Бдительного, как правило, облачаются в полные латы и шлемы с плюмажем. Несмотря на то, что многие восхищаются их преданностью и целеустремленностью, последователей Хельма столь же часто критикуют за их бескомпромиссность.

В Смутное Время, Хельм был единственный из богов, кто не понёс наказания и не был низвергнут на землю Торила. Вместо этого, Лорд Ао поручил ему помешать другим богам вернуться в свои божественные царства до тех пор, пока не будут возвращены Скрижали Судьбы. Выполняя свой долг, Хельм убил Мистру, богиню магии, тем самым продлил хаос того периода. Результатом этого стал упадок популярности и почитания Хельма среди жителей Фаэруна.

Храм Хельма во Вратах Балдура невелик и суров по сравнению с теми, что посвящены Гонду, Амберли и Тиморе. Последователи Хельма, путешествующие на юг, могут найти ещё один дом почитания в Нашкеле.

ИЛЬМАТЕР

- **Символ:** пара рук, связанных красным шнурком на запястьях.
- **Сферы влияния:** сострадание, выносливость, мученичество и стойкость.

Ильматер — бог страданий и мученичества фаэрунцев. Являясь высшим воплощением самоотверженности, Ильматер готов принять на себя даже самую ужасную и продолжительную боль, чтобы избавить от неё других. Эта преданность и сила воли заслужили ему прозвище «Тот, Кто Всё Стерпит». Вместе с Тормом и Тиром они известны как Триада — союз трёх могущественных законно-добрых божеств, который уже более тысячи лет противостоит силам хаоса и разрушения.

Ильматер обычно предстаёт невысоким лысеющим мужчиной, одетым лишь только в белую, льняную набедренную повязку. Большая часть его скудной одежды испачкана кровью, которая сочится из бесчисленных открытых ран, покрывающих его кожу. Несмотря на то, что он неизменно выглядит сутулым и измождённым, выражение его лица, тем не менее, излучает тепло и доброту.

Сломленному Богу благоволят страждущие, бедные, гонимые и угнетённые. Поэтому поклонение Ильматеру является редким явлением среди богатых и сильных мира сего. Неудивительно, что в таком торговом городе, как Врата Балдура, последователей Сломленного Бога относительно немного. Вместо полноценного храма, посвящённого его поклонению, во Вратах Балдура есть лишь небольшое святилище Ильматера, окружённое бедняками. Однако за пределами городских стен Ильматер является одним из самых почитаемых божеств Западного Сердцеземья.

Нередко жрецы и паладины Ильматера бывают одарены особенно сильной целительной магией. Поэтому их призывают использовать эту силу, дабы помочь всем тем, кто страдает, будь то друг или враг. Духовенство Ильматера предпочитает простые одежды белого и красного цвета, иногда орошённые их собственной кровью.

К сожалению, многие из верующих Ильматера неверно истолковывают его желание взять на себя страдания других и вместо этого причиняют боль себе

прибегая к самобичеванию. Несмотря на то, что подобные ритуалы иногда помогают повысить способность переносить боль, они также имеют непреднамеренные негативные последствия, отпугивая многих потенциальных новых последователей.

ОГМА

- **Символ:** пустой, развёрнутый свиток
- **Сферы влияния:** идеи, изобретения и знания

Также называемый Покровителем Бардов и Переплётчиком-Того-Что-Известно, Огма является богом всех знаний в Фаэруне. К таким знаниям относится и то, что хранится в виде прекрасной поэмы, математического пособия или повседневного понимания того, как лучше всего возделывать почву. Его область знаний ограничена только тем, что может принести будущее. Знание новых идей особенно священно для Огмы и говорят, будто он лично выбирает, получит ли идея распространение. Огма — глава Богов Познания и Изобретения — группы, в которую также входит Гонд Чудотворец.

Огма обычно принимает форму красивого темнокожего человека, облачённого в изысканные одеяния различных ярких тонов. Он очень харизматичен и обладает жизнерадостным, беззаботным нравом. На юго-востоке Фаэруна Огма почитается в женском аспекте, таком, как Курна, богиня мудрости. Огма известен тем, что часто встречается со смертными, в результате чего у него появилось немало полу божественных отпрысков.

Лорд Знаний — это истинно нейтральное божество, которое допускает почитателей любого мировоззрения. Тем не менее, последователи Огмы в основном склонны к добру, а искатели приключений Огманиты, славятся своими героическими подвигами. Большинство бардов, художников, изобретателей, учёных и волшебников так или иначе почитают Огму.

Огму в особенности чтут учёные Кэнддакипа, именно ему посвящён единственный храм в библиотеке-крепости. В целом, Кэнддакип является одним из самых важнейших священных мест Огмы во всем Фаэруне.

Хотя святилище Огмы, расположенное в центральном районе Врата Балдура и невелико, его трудно не заметить. Развёрнутый Свиток, как известно, имеет ярко-красную крышу, поддерживаемую четырьмя колоннами из безупречного белого мрамора. Под этим красочным навесом находится чистейший, зеркальный, круглый пруд.

Разногласия между огманитами породили два основных течения: одни считают, что любые знания должны получать распространение, в то время как другие настаивают на том, что знания, будучи одновременно драгоценными и могущественными, должны тщательно охраняться. Это разделение стало более заметным после Смутного Времени, когда без вести пропал Каллен Кордамант, великий патриарх Огмы. Это привело к образованию многочисленных течений огманитов с различными отношением к легитимности преемников Кордаманта, которые, в свою очередь, придерживаются различных убеждений относительно распространения знаний.

ТИМОРА

- **Символ:** серебряная монета, простая или тиснёная изображением лица богини и клевера.
- **Сферы влияния:** везение, удача, мастерство и победа

Известная как «Леди Удачи», Тимора — хаотично-добрая

фаэрунская богиня везения. В основе учения Тиморы лежит то, что благословение приходят лишь к тем, кто не боится рисковать.

Принимая физическую форму, Тимора обычно является в облике человека, либо в облике женщины-пелурослика. Именно поэтому эти две расы составляют подавляющее большинство её последователей. Тимора переменчива и игрива, она нередко подшучивает как над богами, так и над смертными. Несмотря на это, она также добра и бесконечно радостна — качества, которые закрепили за ней титулы «Улыбающаяся Леди» и «Наша Улыбающаяся Леди». Со многими мужскими божествами доброго мировоззрения в фаэрунском пантеоне у неё были непродолжительные романы, но все они мирно закончились.

Верующие Тиморы стремятся открыто выставлять своё богатство напоказ, тем самым, демонстрируя силу её благосклонности. Будучи одним из самых популярных и часто почитаемых божеств Фаэруна, среди её верующих особенно много искателей приключений, азартных игроков и жуликов. В основе поклонения Тиморе лежат празднества и веселье, которые практикуются в форме многочисленных праздников и фестивалей.

Тимора считается «дочерью» Тичи, первородной богини удачи (как хорошей, так и плохой). Во времена Рассветного Катаклизма Тич была разделена на две сущности, олицетворяющие её светлую и тёмную стороны. Одна из половин стала Тиморой, а вторая «сестрой» Тиморы, Бешабой, хаотично-злой богиней несчастья. С тех пор обе сестры расходятся во мнениях с Братьями Свободной Судьбы, которые представляют собой подмножество тиморанского духовенства, посвящённого исключительно борьбе против Бешабы и махинаций её последователей.

Многие тиморанцы считают своим долгом побуждать других к осуществлению их мечт и исцелению искателей приключений. Некоторые тиморанские храмы заходят настолько далеко, что напрямую спонсируют группы искателей приключений. Благодаря этому аспекту веры, тиморанские храмы пользуются наибольшим спросом у искателей приключений, ищущих магические услуги, что, в свою очередь, приводит к тому, что в этих домах поклонения накапливается значительное количество богатств. Кроме того, тиморанское духовенство часто сотрудничает с Арфистами, поскольку их цели довольно часто совпадают. На западе Врат Балдура находится Зал Леди, — небольшой, но поразительно красивый храм, который является центром тиморанского богослужения вдоль всего Побережья Мечей.

АМБЕРЛИ

- **Символ:** вздымающаяся сине-зелёная волна, раздвоенная в центре
- **Сфера влияния:** океаны, течения, штормы и волны

Амберли — беспощадная богиня сокрушительной силы моря. Её также называют Королевой Глубин и Матерью Волн, однако среди своих противников и поклонников, она чаще упоминается как Королева-Шлюха. Амберли будучи мелочной, тщеславной, властолюбивой, и падкой на лесть, зачастую топит смертных просто из прихоти. Она требует регулярных жертвоприношений, обычно в виде монет и драгоценных камней. Тем не менее, в жертву ей приносят и живых существ, в том числе гуманоидов.

В основном, почитатели Амберли — это моряки и рыбаки, а также те, кто живёт вдоль побережья. Однако Королеве-Шлюхе также поклоняются и злые разумные морские существа, например, такие как сахуагины

и кракены. Она — создательница веракул, которые поклоняются ей скорее из искреннего обожания, а не из-за страха.

В отличие от большинства злых божеств, многие из почитателей Амберли не являются приверженцами злого мировоззрения. Эти люди поклоняются ей из страха перед её печально известным гневом и потому проповедуют свою религию, как средство предостережения других от гибели. Напротив, её духовенство, как правило, столь же порочно и кровожадно, как и сама Амберли. Священнослужители Амберли нередко предлагают морякам отправиться в совместное путешествие, чтобы обеспечить им безопасность, но только за непомерно высокую плату.

Поклонение Амберли, пожалуй, не слишком популярно в Фаэруне. Исключение составляют большинство портовых городов, в которых, как правило, есть храм, посвященный ей, причем часто довольно заметный. Поклонение Амберли является одной из основных религий во Вратах Балдура, где вдоль причалов располагается большой храм, называемый Домом Водной Королевы. При этом, в глубине города почитатели Амберли встречаются довольно редко.

Отражая природу их божества, церковь Амберли хаотична и неорганизована. Её свободная иерархия полностью основана на силе индивидуумов внутри неё. Споры между амберлантами обычно разрешаются насилием, а проигравший, если он ещё жив, отправляется в изгнание.

Внешность Амберли столь же переменчива, как и её настроение. Однако чаще всего её изображают как женщину, обладающую красивой фигурой, с кожей цвета океана и покрытой ракушками.

Амберли поддерживает игривое соперничество с Талосом, Штормовым Лордом. Многие считают, что Матерь Волн просто изображает романтический интерес, чтобы удержать Талоса от посягательства на её власть над океаническими штормами. Её ревность относительно совпадения сфер влияния очевидна. И как следствие, последователям Амберли было приказано убивать любого, кто осмелится предположить, что такие штормы в действительности находятся под властью Талоса.

ВОКИН

- **Символ:** золотая монета с лицом богини, изображённым в профиль
- **Сфера влияния:** коммерция, деньги, торговля и богатство

Вокин — нейтральная богиня коммерции и богатства, достигнутого благодаря свободной и честной торговле. Будучи одной из самых молодых божеств в Фаэруне, поклонение и могущество Вокин стремительно росли по мере того, как развивалась экономика цивилизации. Она является ярким сторонником Гонда, в то время как её единственным и главным врагом в фаэрунском пантеоне является Маск, бог воровства.

Дева Свободы — активная, энергичная и восторженная богиня, увлечённая бурными, многолюдными рынками. Она чрезвычайно настойчива или, как говорят её критики, невероятно упряма. Ей поклоняются все, кто занимается законной торговлей, включая бухгалтеров, инвесторов, торговцев, менял, меценатов и лавочников. По другую сторону своей золотой монеты, Вокин также является покровителем незаконной торговли и почитается скупщиками краденого, контрабандистами и торговцами на чёрном рынке.

Вокин чаще всего предстаёт в образе человеческой женщины, с длинными, блестящими, золотыми локонами и такими же золотистыми глазами. Её одежда — это



платье и пояс, сотканые из драгоценных металлов и украшенные различными сверкающими драгоценными камнями. Золотую Леди часто сопровождает пара золотых львов. В бою, она обычно сражается в облаке разбросанных монет. Также известно, что она плюёт расплавленным золотом и вызывает огненные бури.

Ещё во времена Смутного Времени Друг Торговцев пропала без вести, и по сей день, многие считают её погибшей. По этой причине несмотря на то, что Врата Балдура являются крупным торговым центром, в них заметно не хватает верующих.

В последнее время Храм Вокин являет собой бледную тень её былой славы. Единственный намёк на то, что случилось с Вокин, был почерпнут из послания, доставленного пророком Лириры. Лиира, Леди Радости и ближайшая подруга Вокин, объявила, что в отсутствие Вокин она будет отвечать на молитвы о заклинаниях. Однако это не только не успокоило почитателей Вокин, а наоборот, возымело противоположный эффект, и многие отвернулись от Вокин, полагая, что она действительно мертва.

В настоящее время, оставаясь вне поля зрения смертных и даже самих богов, Вокин, всё ещё находясь в своём смертном облике аватара, удерживается в плену в Бездне Граз'зтом, могущественным пове-

лителем демонов. Вокин без предупреждения Лорда Ао заключила сделку по возвращению её обратно во Внешние Земли, но Граз'зт предал Вокин в попытке украсть её божественность.

Столкновения во ВРАТАХ Балдура

Чтобы оживить городские улицы Врат Балдура, вы можете использовать приведённые ниже столкновения. Не стесняйтесь использовать их всякий раз, когда вы чувствуете, что это уместно.

Вы также можете следовать этим рекомендациям: совершите бросок к20 один раз днём и один раз ночью. Столкновение происходит в течение дня при результате броска 16 или выше, а при результате 12 или выше, в течение ночи. Чтобы определить какое именно происходит столкновение сверьтесь с нижеприведённой таблицей.

Случайные встречи во Вратах Балдура

День (d20)	Ночь (d20)	Столкновение
-	1 - 2	Шпионы Амна
-	3 - 6	Ползающие падальщики
-	7 - 8	Слуги Дегроделя
1 - 2	-	Печальная жрица
3 - 4	9 - 10	Патруль Пламенного Кулака
5 - 7	-	Жрецы Ильматара
8 - 9	-	Кешил
-	11 - 14	Убийцы
-	15 - 16	Они-ассасин
10 - 11	-	Сбежавший голем
12 - 15	17 - 18	Убийцы Жентарима
16 - 20	19 - 20	Вор в бегах

Храмы во Вратах Балдура — одно из главных оскорблений, которое город наносит Дубу-Опцу. Эти неблагодарные богохульники поклоняются богам золота и плеславия. Там нет места для всего, что расчёт. Оно полностью осквернено и требует очищения.

— Фэлдорн

ШПИОНЫ АМНА (НОЧЬ)

В ближайшем переулке собралась группа каких-то личностей. Они одеты неброско и разношерстно, за исключением того, что на левой руке у каждого из них красуются одинаковые золотые перстни. Обрывки разговора, долетающие до ваших ушей, звучат со странным акцентом, который кажется вам знакомым, но распознать его не удаётся.

Три человека **шпиона** и полурослик **ветеран** обмениваются информацией, которую им удалось собрать за день. Это шпионы, посланные группой известных Амнийских торговых домов, чтобы оценить состояние города.

Шпионы вряд ли станут создавать неприятности, но если они заподозрят, что их прикрытие было раскрыто, то нападут на героев. Тем не менее, они не станут совершать необдуманных поступков, поэтому преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, герои могут попытаться их обмануть или убедить, что их секреты не будут раскрыты. Кроме того, шпионов можно подкупить.

ПОЛЗАЮЩИЕ ПАДАЛЬЩИКИ (НОЧЬ)

Беспорядочный скрежет металла о камень нарушает тишину пустынной городской улицы. В поисках его источника вы обнаруживаете скопление огромных, молочно-жёлтых личинок размером с лошадь, выползающих из канализации. Они поворачивают свои щупальца в вашу сторону и скрежещут зубами.

Четыре **ползающих падальщика** выползают из люка и нападают на первого попавшегося героя. Если кто-либо из персонажей будет убит или потеряет сознание, один из падальщиков попытается уволочь его тело обратно в канализацию.

СЛУГИ ДЕГРОДЕЛЯ (НОЧЬ)

Этим вечером улицы Врат Балдура заметно безлюдны, даже несмотря на поздний час. И вот после долгого затишья позади вас вдруг раздаётся резкий лязгающий звук, который со временем становится все громче и громче. Исследуя его источник, вы обнаруживаете два ходячих комплекта украшенных латных доспехов, излучающих жуткий бледный свет. Они целенаправленно движутся в сторону вашей группы.

На пустых городских улицах на героев нападают два **шлемоносных ужаса** [helmed horrors]. Как только они будут побеждены, появится весьма надменный человек. Он представится Дегроделем (3З, человек, мужчина, **маг**) и пояснит, что он уже давно наблюдает за героями.

Дегродель призвал этих существ и организовал нападение на героев, чтобы проверить их мастерство и увидеть, смогут ли они справиться с работой, которую он им любезно готов предложить: он заплатит 750 зм, если герои смогут добыть *Шлем и Плащ Балдурана* [Helm and Cloak of Balduran]. Он утверждает, что лидер наёмников по имени Вэйл располагает сведениями о местонахождении этих предметов. К сожалению, Вэйл и его группа наёмников обращены в камень. По последним сведениям, в настоящее время они выставлены в качестве произведений искусства в Расточительном Осетре. Дегродель выдаст группе шесть свитков

камень в плоть [stone to flesh]¹ и сообщит местонахождение своего дома, в северо-западном районе Врат Балдура.

Если герои откажутся от его предложения, или станут требовать повышения оплаты, либо будут задавать слишком много вопросов, то от такой наглости Дегродель придёт в ярость и нападёт на них. После того, как он будет побеждён, герои могут забрать у него свитки.

ПЕЧАЛЬНАЯ ЖРИЦА (ДЕНЬ)

По улице, словно в тумане, с пустым выражением лица, идёт женщина. Её утомлённое лицо залито слезами. Несмотря на то, что на ней надето то, некогда было изысканным нарядом, по всей видимости она давненько не ухаживала за ним должным образом. На цепочке, обвивающей её шею, свисает большая золотая монета, по которой она рассеянно водит пальцами.

Бериан — жрица Вокин, одна из немногих, оставшихся во Вратах Балдура. Если герои станут её расспрашивать, то она ответит, что, как бы усердно она ни молилась, Вокин не отвечает ей начиная с Года Теней. Хотя она и сохраняла надежду в течение последних нескольких лет, теперь она убеждена, что это, по-видимому, было напрасно. Сегодня Бериан узнала, что Ллира «временно» приняла портфолио Вокин, и теперь она уверена, что это является признаком того, что её богиня поистине мертва.

ПАТРУЛЬ ПЛАМЕННОГО КУЛАКА

Когда вы приближаетесь к оживлённому перекрёстку, в поле зрения появляется группа вооружённых силовиков Пламенного Кулака. Заметив вас, они поспешно обнажают мечи, и один из них громко заявляет: «Это пираты! Сложите оружие и не оказывайте сопротивления! Пришло время предстать перед правосудием.»

Патруль (четыре **рыцаря**) принял героев за банду пиратов, промышляющих контрабандой рабов и они намерены их допросить. Если герои не станут оказывать сопротивления, то их отведут в крепость Пламенного Кулака, где вскоре обнаружат ошибку. Преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, герои могут попытаться убедить патруль в том, что они ошибаются. Если герои не смогут убедить патруль в своей невиновности и откажутся повиноваться, то Пламенные Кулаки применят силу.

ПРОПОВЕДНИК ИЛЬМАТЕРА (ДЕНЬ)

У городских ворот, возле Переправы Вирма стоит измождённый мужчина, одетый в потрёпанную белую мантию. Он держит книгу, на обложке которой изображена пара связанных рук. Заметив вашу группу, он заметно оживился и принялся махать рукой, привлекая ваше внимание.

Этот жрец Ильматера (3Д, мужчина, человек, **священник**) посвятил себя исцелению всех искателей приключений, независимо от их репутации. Если герои решат с ним заговорить, то он предложит им бесплатно исцелить любые раны и наложить *малое и/или высшее восстановление* [lesser / greater restoration]. Вместе с тем, он также попытается убедить группу принять веру Ильматера, независимо от того, насколько эффек-
1) Пр. П: В D&D 5e отсутствует заклинание *камень в плоть*. Эффект окаменения снимается заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration].



тивны окажутся его услуги. Он чрезвычайно настойчивый и будет продолжать проповедовать до тех пор, пока вся группа героев не пообещает ему поклоняться Сломленному Богу, или пока они не сбегут.

КЕШИЛ (ДЕНЬ)

Причал с его многочисленными рабочими заливают яркий солнечный свет. Где-то неподалёку загорелый шатен, испещрённый шрамами, исполняет шанти¹. Из-за шума оживленного порта слова песни трудно различимы, но среди случайных отрывков особенно чётко слышны упоминания Балдурана, Анхорома и Блуждающего Глаза.

Если группа героев остановится, чтобы послушать его песню или заговорит с ним, то Кешил (Н, мужчина, человек, **бард**) представит себя. Если они спросят его о чём была песня, то Кешил предложит преподать урок истории о Балдуране, знаменитом исследователе и основателе Врат Балдура (подробнее см. *Город Врат Балдура*). Он может также упомянуть о том, что гостиница «Шлем и Плащ» названа в честь легендарных вещей Балдурана, которые, как говорят, таятся где-то внутри заведения.

УБИЙЦЫ (НОЧЬ)

В расположенную слева от вас дверь с грохотом вонзается нож, лезвие которого покрывает неизвестное вещество. Вы замечаете, как из соседнего переулка, на противоположной стороне улицы, выходят две фигуры в плащах. На лезвиях их клинков отражается холодный, лунный свет.

Жентарим направил двух наёмных убийц (НЗ, мужчина, человек, **шпион**), чтобы те покончили с группой героев.

СОКРОВИЩЕ

Обыскав их тела, можно обнаружить обширную коллекцию ядов, среди которых есть три флакона *яда виверны* [*wyvern's blood poison*] и шесть флаконов *яда полуночных слёз* [*midnight tears poison*].

ОНИ-АССАСИН (НОЧЬ)

За вашими спинами раздаётся громогласный рёв, напоминающий рёв великана. Обернувшись, вы видите нищего, беспризорного мальчишку, на которого с ужасом смотрят несколько других таких-же беспризорников. На вид мальчику едва исполнилось десять лет, но, когда он заговорил, его голос зазвучал как глубокий, раскатистый голос великана: «Я слишком долго следил за вами. Но сегодня ваша кровь будет особенно сладкой».

Беспризорный мальчишка — это **они** [oni], который принял его облик, чтобы оставаться незаметным в поисках своей добычи на улицах города. Он был нанят Жентаримом, с целью устранить героев. Они остаётся в облике беспризорника до тех пор, пока его не убьют, после чего он возвращается в свою истинную форму.

СОКРОВИЩЕ

При себе у они 50 пм и объявление о награде, с уничтожительным (но точным) описанием героев.

1) Шанти (англ. sea shanty, также chantey, от фр. chanter — «петь») — поджанр английской музыки, песни, которые пели британские моряки.

Ключевые мета во Вратах Балдура

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1. Зал Балдура, Рас- | 24. Морские врата |
| точительный Осётр | 25. Зал Чудес |
| 2. Клинок и Звёзды | 26. Офис Управляющего |
| 3. Краснеющая | портом |
| Русалка | 27. Гостиница «Шлем и Плащ» |
| 4. Цитадель Стражи | 28. Высший Зал (Герцогский |
| 5. Счётная палата | дворец) |
| 6. Доки Чионтар | 29. Высший Дом чудес |
| 7. Южные доки | 30. Башня Железного Трона |
| 8. Нижние доки | 31. У Джопалина |
| 9. Торговые доки | 32. Краммох Архстафф |
| 10. Сухие доки | 33. Зал Леди |
| 11. Доки Водной | 34. Тусклый Фонарь |
| Королевы | 35. Монетный Двор (Банк) |
| 12. Доки Пламенно- | 36. Рейджфаст |
| го Кулака | 37. Башня Рамазита |
| 13. Таверна «Эль- | 38. Врата Восхода (Святилище |
| фийская Песнь» | Латандера) |
| 14. Фейерверки | 39. Морская башня Балдурана |
| Фелогира | 40. Семь Солнц |
| 15. Крепость Пла- | 41. Святилище Страдания |
| менного Кулака | 42. Улыбающийся Боров |
| 16. Врата Балдура | 43. Волшебная Всячина |
| 17. Врата Василиска | 44. Гильдия Воров |
| 18. Врата Чёрного | 45. Три Старых Бочонка |
| Дракона | 46. Вход в Погреб |
| 19. Врата Цитадели | 47. Развёрнутый Свиток |
| 20. Утёсные врата | 48. Бдительный Щит |
| 21. Врата Гонда | 49. Поместье Сильвершилда |
| 22. Свалочные врата | 50. Дом Водной Королевы |
| 23. Усадебные врата | 51. Ширь |

СБЕЖАВШИЙ ГОЛЕМ (ДЕНЬ)

По оживлённой улице города бредёт массивная и весьма неуклюжая фигура. На её плече болтается огромных размеров мешок. Хотя фигура внешне и похожа на гуманоида, но создаётся впечатление, будто она целиком состоит из грязи. Большинство горожан не проявляют интереса к фигуре, за исключением одного прохожего, который при виде фигуры застыл в изумлении.

Этот чрезвычайно глупый глиняный голем [clay golem] который потерялся после того, как затяжной торговый караван преградил ему путь. Он не агрессивен и нападёт только в том случае, если его спровоцировать.

Голем несёт огромный мешок полный компонентов для зелий и заклинаний. В переднем кармане виден кусочек пергамента, с запиской, написанной на общем, гномьем, эльфийском и драконьем языках: «Если вы его нашли, пожалуйста, верните Хальбаззеру Дрину в магазин «Волшебная Всячина», за разумное вознаграждение.»

Появление этого существа в этой части города довольно обычное явление, которому удивляются лишь только новички. Многие здешние балдурианцы могут рассказать игрокам, кому принадлежит голем и направить их к Волшебной Всячине.

СОКРОВИЩЕ

Если игроки приведут голема, либо принесут его мешок Хальбаззеру Дрину, то он вознаградит их 500 зм. В том случае если и голем и груз возвратятся к Дрину целыми и невредимыми, то он дополнительно предложит им выбрать одно оружие +1.

НАЁМНЫЕ УБИЙЦЫ ЖЕНТАРИМА

Навстречу к вашему отряду, уверенным шагом приближаются две фигуры в масках. Тот, что повыше, вынимает из ножен длинный меч, в то время как гном, начинает что-то неразборчиво бормотать, жестикулируя пальцами. Поскольку поблизости нет ни патрулей Пламенного Кулака, ни частной охраны, прохожие делают вид, что ничего не замечают.

Глим (33, женщина, гном, **очарователь**) и Аэрик (Н, мужчина, полуэльф, **ветеран**) — это команда наёмных убийц, нанятая Жентаримом.

Эти наёмники не испытывают преданности к Жентариму и могут быть готовы к особо выгодным контрактам, либо, в качестве альтернативы, их можно попробовать запугивать. Однако Глим и Аэрик поддерживают друг друга и будут сражаться, чтобы отомстить друг за друга, если кто-то из них будет убит.

БОР В БЕГАХ

Позади вас слышится звон доспехов и гневные крики. Прежде чем вы успеете среагировать, мимо, лавируя между членами вашей группы пронесется молодая женщина. Похоже, что за ней гонится небольшая группа наёмников Пламенного Кулака, хотя расстояние до неё остаётся довольно большим.

Женщину по имени Персефона (ХН, человек, женщина, **сорвиголова** [swashbuckler]) преследует патруль Пламенного Кулака (три **рыцаря**), который застал её в процессе кражи у одного из особо уважаемых торговцев Шири.

Если герои помогут Персефоне скрыться, то она поблагодарит их, сообщив местоположение Гильдии Воров и пароль («ФАФХРД»). Она также предложит им присоединиться, прежде чем продолжит свой путь.

СЛУХИ ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Гостиницы, трактиры и прочие общественные заведения по всему городу, являются источником множества слухов.

Чтобы воспроизвести дружескую беседу с трактирщиками, торговцами и прочими НИП, с которыми общаются игроки, используйте нижеприведённую таблицу.

Слухи во Вратах Балдура

к20	Слух
1-2	За последнее время без вести пропало множество жителей, рискнувших приблизиться к канализационным стокам.
3-4	Многие из чрезвычайно реалистичных статуй, выставленных на обозрение в Расточительном Осетре, на самом деле, могут оказаться окаменевшим искателями приключений.
5-6	Похоже, что Амн готовится к войне, хотя против кого — неясно.
7	Под городом существует разветвлённая сеть помещений и тоннелей, из которых можно попасть в Красную Русалку.
8	На складе, возле доков, скрывается чудовище.
9	Одному из сопровождающих в Погребках каким-то образом удалось заполучить знаменитый плащ Бальдурана.
10	На верхнем этаже Волшебной Всячины Тэйские волшебники проводят свои тёмные ритуалы.
11	В гостинице «Шлем и Плащ», за картиной, спрятан легендарный шлем Балдурана.
12	Зал Чудес недавно стал объектом нескольких грабежей.
13	В главном офисе Лиги Купцов, у капитана Толлара Киреса есть комплект навигационных карт, с помощью которых можно определить местоположение острова Бальдурана.
14	Расточительный Осётр применяет вредные вещества для искусственного старения спиртных напитков.
15	Похоже, что в группу ветхих домов, расположенных в восточной части Врат Балдура частенько заходит большое количество сомнительных личностей.
16	В последнее время Укрытый лес стал опаснее, чем когда-либо.
17-18	Огромные участки Укрытого леса покрывает паутина и населяют чудовищные пауки.
19-20	Жентаримы перебрались в нижнюю часть Врат Балдура и требуют от местных владельцев бизнеса денег на защиту.

СЕВЕРНЫЙ РАЙОН ВРАТ БАЛДУРА

W1. Доки Водной Королевы

Эти доки названы в честь построенного на них храма Амберли. Ни один опытный моряк никогда не забудет заглянуть сюда и отдать дань уважения Водной Королеве, прежде чем отправиться в плавание.

W2. Доки Пламенного Кулака

В этих доках швартуются корабли Пламенного Кулака. Кулак располагает торговыми судами, которые отправляются в такие отдалённые места, как Анхором, Чулы и Мацтика. Кроме того, здесь также швартуется военный флот Пламенного Кулака. Некоторые военные корабли находятся здесь на постоянной основе, но большинство из них остаются в открытом море, занимаясь поимкой пиратов или охраной торговых судов.

Одно из главных достоинств Врат Балдура заключается в том, что у каждого найдётся какая-нибудь ценная информация, которой можно поделиться. Просто зайдите в любую старую таверну и начните похвастаться вышивкой для постоянных посетителей, и вскоре вы узнаете много нового. Арфисты просили меня внимательно следить за слухами о политических интригах и злых заговорах, но что мне действительно нравится слушать, так это истории о драконах, принцессах и о наконец-то воссоединившихся после долгой разлуки влюблённых. Это лучшая часть моей работы!

— Умоз



North Baldur's Gate (Area W)

0 1,000 2,000 feet

W3. Крепость Пламенного Кулака

Вы стоите перед огромным каменным сооружением, напоминающим небольшой замок. Ряд из семи башен, соединённых стенами, образуют семиугольник, в центре которого находится значительно более крупная, главная башня. Вдоль внешних стен развернуты красные знамена, украшенные эмблемой сжатого кулака, объятых огнём.

Несомненно, это самое большое здание в юго-западной части Врат Балдура. Оно служит базой для операций армии наёмников «Пламенный Кулак», которое лучше всего охарактеризовать как небольшую крепость или миниатюрный замок. Его гарнизон насчитывает 100 кулаков (**солдат**), 20 манипулов (**ветеранов**), 20 пламеней (**рыцарей**) и вспышку (**генерала**).

Известные Личности

В крепости нередко можно повстречать Шрама (ЗД, мужчина, человек, **чемпион**), являющегося вторым по старшинству среди Пламенных Кулаков. Дополнительную информацию смотрите в разделе «Пламенный Кулак».

W4. УСАДЕБНЫЕ ВРАТА

Это одни из самых маленьких врат, пронизывающих Старую стену. Они находятся под охраной полудюжины членов городской Стражи (ЗН, **стража**).

W5. МОРСКИЕ ВРАТА

Это ещё одни ворота в Старой стене. Они тоже находятся под охраной полдюжины городской Стражи (ЗН, **стража**).

W6. КРАММОХ АРХСТАФФ

Краммох (НЗ, **ветеран**) — уважаемый мудрец, который в молодости служил в Пламенном Кулаке. Оставив военную жизнь позади, он прошёл обучение в Кэндакипе, прежде чем поселиться во Вратах Балдура. Он является экспертом в физиологии многих различных монстров, но в первую очередь его интересуют василиски.

W7. МОРСКАЯ БАШНЯ БАЛДУРАНА

Морская башня Балдурана — это одна из нескольких крепостей Пламенного Кулака, расположенных в черте города. Первоначально она служила тюрьмой для самых опасных преступников во Вратах Балдура, но десять лет назад Пламенный Кулак реквизировал Морскую башню для эксплуатации в качестве военно-морской базы. Пламенный Кулак перестроил большую часть крепости, но подвалы по-прежнему используются для тюремного заключения преступников. Гарнизон Морской башни насчитывает 100 Пламенных Кулаков. Они делятся на 80 кулаков (**солдат**), 10 манипулов (**ветеранов**), 10 пламеней (**рыцарей**) и вспышку (**генерала**).

W8. ШТАБ-КВАРТИРА СЕМИ СОЛНЦ

Это здание когда-то было штаб-квартирой Семи Солнц, одной из самых успешных торговых компаний Врат Балдура. Во времена Железного Кризиса она была захвачена агентами-доппельгангерами, работавшими на Железный Трон. Большинство её лидеров были убиты, а огромная казна разграблена. Сейчас здание пустует.

W9. УЛЫБАЮЩИЙСЯ БОРОВ

Это захудалая таверна, знававшая лучшие времена. Обычно она пуста. Её владелец, Гаррисон Бакл (ХД, **обыватель**), всегда находится в поиске какой-нибудь схемы быстрого обогащения, которая поможет ему вылезти из долгов.



W10. Дом Водной Королевы

Интерьер этого здания представляет собой весьма необычное зрелище, но оно вполне подходит для храма, посвящённого Амберли. Сеть выложенных плиткой дорожек огибает несколько прямоугольных бассейнов с морской водой, из которых поднимаются статуи, вырезанные по образу и подобию Водной Королевы. Прохладный воздух наполнен торжественным пением и эхом журчащей воды.

Дом Водной Королевы — это храм, посвященный Амберли. Здесь всегда многолюдно, поскольку Врата Балдура являются портовым городом. Храм часто посещают многие моряки и рыбаки, которые ищут защиты от гнева Королевы-Суки.

Верховной жрицей Амберли является Джаланта Мистмир (НЗ, женщина, **священник**), суровая женщина, которая носит необычные очки. Это очки *детального зрения* [eyes of minute seeing], которые она назвала «праведным спасением», после того как их забыл несчастный почитатель.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ РАЙОН ВРАТ БАЛДУРА

X1. ЦИТАДЕЛЬ СТРАЖИ

Здесь находится гарнизон городской стражи. Подвалы цитадели используются в качестве тюрем для содержания рядовых преступников Врат Балдура. В цитадели размещены 100 рядовых членов городской Стражи (ЗН, **страж**), а также дюжина ветеранов (ЗН, **ветеран**).

Городская стража присматривает как за Нижним, так и за Верхним городом. По ночам они выдворяют нерезидентов из Верхнего города, чтобы не позволить всякому сброду потревожить состоятельных людей.

X2. СЧЁТНАЯ ПАЛАТА

Главный банк Врат Балдура, где можно обменять валюту. В банке можно обменять золотые, серебряные, медные, электрумовые и платиновые монеты. Здесь также можно обменять драгоценные камни и ювелирные изделия на золотые монеты. Здание хорошо укреплено и находится под защитой отряда Пламенного Кулака, состоящего из 20 кулаков (**солдат**) и 5 манипулов (**ветеранов**).

В любой момент времени, в подвалах под Счётной палатой хранится 25 000 золотых монет.

X3. СУХИЕ ДОКИ

Во Вратах Балдура располагаются самые продуктивные судостроительные компании Побережья Мечей.

Корабли, доступные в Сухих доках

Корабль	Стоимость	Временные затраты	Скорость	Груз (тонн)	КБ	Хиты	Порог урона
Парусник	9000	6 мес.	2 мили/ч (3,2 км/ч)	100	15	300	15
Военный корабль	24 0000	10 мес.	2,5 мили/ч (4 км/ч)	200	15	500	20
Исследователь морских глубин	30 0000	10 мес.	3 мили/ч (4,8 км/ч)	400	15	500	20
Усиленный военный корабль	40 0000	12 мес.	2,5 мили/ч (4 км/ч)	200	16	800	20

Сухие доки всегда загружены, поскольку кораблестроители ведут работы над несколькими судами одновременно. Доки также задействованы, как в текущем, так и капитальном ремонте существующих кораблей, которые прибывают сюда со всех уголков Фаэруна.

Как правило, новые корабли заказывают влиятельные торговые дома города и Пламенный Кулак. Однако также известно, что города-государства, расположенные далеко на севере, например, такие как Невервинтер и Лускан, тоже заказывали корабли у строителей в этих знаменитых сухих доках.

Сухими доками управляет Кволл Сайдос (НД, **рыцарь**), способный помочь потенциальным покупателям связаться с нужным судостроителем. Помимо судов, которые предназначены для нужд Врат Балдура, в доках могут быть введены в эксплуатацию многие стандартные типы кораблей.

X4. ФЕЙЕРВЕРКИ ФЕЛОГИРА

Фелогир Соншал (ЗН, **маг**) продаёт дымный порошок, фейерверки, фонари и многие другие, подобные этим предметы. Кроме того, у него есть ограниченный выбор волшебных товаров, по весьма выгодным ценам.

Волшебные товары Фелогира

Предмет	Цена
Порошок сухости [dust of dryness]	150 зм
Порошок чихания и удушья [dust of sneezing and choking]	150 зм
Вечнодымящаяся бутылка [eversmoking bottle]	400 зм
Зелье огненного дыхания [potion of firebreath]	200 зм

X5. ВРАТА БАЛДУРА

Старейшие и наименее впечатляющие врата города. Они были построены задолго до того, как город накопил свои текущие богатства и репутацию. Как и прочие врата, ведущие в верхний город, они постоянно под охраной полудюжины городских стражников (ЗН **стражи**).

X6. ВРАТА ЧЁРНОГО ДРАКОНА

Эти ворота названы в честь каменной скульптуры головы дракона над ними. Они охраняются дюжиной городских стражников (ЗН **стражи**) и четырьмя баллистами.

X7. ВРАТА ЦИТАДЕЛИ

Эти врата защищают цитадель городской стражи. Они охраняются полудюжиной городских стражников (ЗН **стражи**).

X8. ВРАТА ГОНДА

Эти ворота названы в честь Чудотворца из-за их близости

Central Baldur's Gate (Area X)

0 1,000 2,000 feet





сти к Высшему Дому Чудес и Залу Чудес. Они защищены стандартным нарядом городской стражи совместно с тремя гномами жрецами Гонда (ЗД **прислужники**). Жрецы Гонда выискивают обеспеченных или злблбпытных, чтобы направить их в Зал Чудес.

Х9. СВАЛОЧНЫЕ ВРАТА

Это одни из самых старых городских врат. Как и остальные врата, ведущие в Верхний город, они открыты в дневное время, но закрыты ночью. Однако известно, что около полудюжины Стражей (ЗЗ, страж), несущих караул на этих вратах, не брезгают брать взятки. Даже одной золотой монеты будет достаточно, чтобы ночью проникнуть через эти врата в Верхний город.

Х10. ЗАЛ ЧУДЕС

Напротив вас возвышаются два огромных прямоугольных каменных здания. Без всякого сомнения они являют собой самые крупные сооружения, в этой части города, достигая почти шестидесяти футов в высоту и более двух кварталов в длину. Здание окружают каменные колоннады и обширный участок земли, покрытый мощёными дорожками, газоном, деревьями и зеркальными бассейнами.

Зал Чудес — это музей, расположенный по соседству с Высшим Домом Чудес (Х13), большим храмом, посвящённым Гонду. Эти два здания почти не отличаются друг от друга, и их соединяет узкая пешеходная дорожка, поддерживаемая колоннами из белого мрамора. В дневное время Зал открыт для посетителей. За вход взимается плата в размере 1 золотой монеты. Как правило, когда музей открыт, в нём царит суета, которую несут как туристы, так и стражники. Постоянные толпы людей делают чрезвычайно трудной и опасной попытку украсть любой из бесценных артефактов, хранящихся внутри. Сияющие сферы рассеивают тусклый, но выразительный свет по всему Залу.

Заслуживающие внимания устройства включают в себя: механический переписчик, субмарину и паровой

дракон. Многие из этих предметов являются оригинальными прототипами и считаются бесценными, священными артефактами последователей Гонда.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Би'Ленд (ЗД, человек, мужчина, **священник**) наблюдает за главным входом и осуществляет сбор платы за вход. Как и многие последователи Гонда, он добр и с радостью делится чудесами своей веры. Тем, кто заявляет, что размер платы за вход для них непосилен, он зачастую позволяет войти бесплатно. Другой священник Гонда, Братлен (НД, человек, мужчина, **священник**), предлагает проведение экскурсий в сопровождении гида.

СОКРОВИЩЕ

Витрины зала изобилуют редкими драгоценными камнями и дорогими чудесными механизмами, стоимость которых может исчисляться тысячами золотых монет, в зависимости от покупателя. Между тем, чудесные механизмы слишком громоздки и с трудом поддаются перемещению. Любог, кто попытается сбывать любой из чудесных механизмов, вынужден делать это на чёрном рынке.

- **Дальнозор.** Этот телескоп может увеличить дальность зрения более чем в 100 раз. Он весит 2500 фунтов (1134 кг) и может быть продан на чёрном рынке за 7500 зм.
- **Летательный аппарат.** Диаметр этой круглой машины составляет 15 футов, и она способна летать, за счёт интенсивного вращения. В неё может поместиться до 6 существ среднего размера или 12 существ малого размера. Доступ к машине обеспечивает специальный пандус, который необходимо убирать, чтобы машина взлетела. Внутри машины, в самом центре находится заводной двигатель в виде штопора, проводящий машину в движение. Рядом расположено кресло пилота и рулевое колесо, вращающее которое можно управлять направлением движения, а также рычаг, который обеспечивает управление высотой полёта. Вдоль внутренней стены располагаются ещё пять кресел. Все кресла оснащены ремнями безопасности. Для того, чтобы машина заработала,



необходимо в течение 1 полного часа завинчивать штопор. Как только машина будет запущена, она начнёт интенсивно вращаться. Любой, кто не был пристёгнут ремнями безопасности, резко выбрасывается и получает 1кб дробящего урона в течение каждого раунда вращения. Для того чтобы обратно забраться в кресло и пристегнуться, пока запущена машина, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 15. Даже будучи пристёгнутым, любой, кто не находится в кресле пилота, будет дезориентирован после 5 раундов полёта, что приравнивается к отравленному состоянию, которое длится в течение одного часа. Летательный аппарат может летать в течение 1 часа, прежде чем потеряет мощность. Он имеет следующую статистику.

Класс Доспеха 10

Хиты 7 (2к6)

Скорость полёт 25 фт.

Иммунитет к урону Яд, Психическая энергия

Стоимость 15,000 зм

- **Субмарина.** Этот предмет идентичен *аппарату Квалиша* со следующими отличиями. Он весит 5000 фунтов [2268 кг] (и поэтому, скорее всего, для его перемещения потребуются повозка, запряжённая лошадьми, или волами). Он обладает только скоростью плавания. У него нет функции когтей (отсутствуют функции 4 и 5). Этот предмет может быть продан на чёрном рынке за 10 000 зм.
- **Паровой дракон.** Эта большая бронзовая конструкция приводится в действие паровым двигателем. Для его работы требуется 10 фунтов [4,5 кг] угля и полный бак воды. После включения потребуются

1 минута, чтобы он запустился (запускается он по истечении минуты). Во время работы он обладает статистикой **гигантского крокодила**, со следующими отличиями. У него нет скорости плавания. Он невосприимчив к урону ядом и психической энергией. В активированном состоянии он атакует всё, что видит в радиусе 60 футов от него. Он случайным образом выбирает свою цель и сосредотачивается на ней до тех пор, пока цель не будет уничтожена, затем переключается на новую цель. Он остаётся активным на протяжении 1 часа.

- **Механический переписчик.** Это устройство представляет собой большой железный короб, в верхнюю часть которого нужно класть папирус, а в нижнюю часть говорить. Переписчик записывает произнесённые слова на папирус, а затем снизу выгружает получившийся результат. Существует 50% вероятность того, что в транскрипции будет несколько ошибок, которые как правило довольно комичны. Короб весит 1000 фунтов [453,5 кг] и может быть продан на чёрном рынке по цене более чем 5000 зм.

ХII. Гостиница «Шлем и Плащ»

Сразу за входом в эту гостиницу находится богато обставленная столовая. Отполированные деревянные столы, за которыми сидят состоятельные дворяне и опытные искатели приключений украшают брильянтово-красные скатерти и сверкающее столовое серебро. На противоположной стороне зала, около двери находится лестница, ведущая на верхний этаж гостиницы.

Шлем и Плащ — это роскошная гостиница с большим обеденным залом, которую в основном посещают со-

стоятельные местные жители и путешественники. Мебель в гостинице скорее сдержанная и традиционная, нежели безвкусная. На кухне подают изысканные блюда, а также вино и мёд, но никогда не подают пиво.

Гостиница названа в честь шлема и плаща Балдурана, легендарного основателя Врат Балдура. Говорят, что эти предметы спрятаны где-то в гостинице. Плаща здесь нет, но *шлем Балдурана* хранится за картиной, которая висит на втором этаже гостиницы. На картине установлена ловушка в виде *падающей сети*. Для того, чтобы обезвредить эту ловушку при помощи воровских инструментов, требуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 15. Срабатывание ловушки предупредит Стражу, и приведёт к захвату преступника с сетью.

Известные Личности

- Сара (Н, женщина, человек, **дворянин**) — амнийский дипломат, которая снимает здесь комнату. Её дверь всегда стерегут два Стража. Она была послана на переговоры с великими герцогами, с целью смягчения растущей напряжённости между Вратами Балдура и Амном.
- **Рыцари Единорога.** Это группа искателей приключений, сосредоточенная на рыцарстве и романтизме. Они занимают многие из долгосрочных номеров.
- **Банда Весёлых Безумцев.** За столом возле бара сидит группа добродушных наёмников. Их лидер, Горпел Хаинд (ЗН, мужчина, человек, **ветеран**), никогда не упустит случая представиться незнакомым искателям приключений. Он пригласит группу к своему столу и предложит им присоединиться к его коллективу, выпить и обменяться историями из недавних приключений. Другими членами банды являются Фарлак (НД, мужчина, человек, **ветеран**), Нелик (НД, мужчина, полурослик, **разведчик**) и Тёрпин (НД, мужчина, человек, **разведчик**).
- **Кулаки Подгорья.** Это агрессивная группа наёмников, которая попытается затеять драку с героями, если те задержатся дольше, чем на несколько минут. Во главе с Грегексом (НЗ, мужчина, человек, **ветеран**), в их группу входит Арлин (НЗ, мужчина, человек, **маг**), Катурек (ХЗ, мужчина, человек **разведчик**), Нейдер (ХН, мужчина, полурослик, **шпион**), Паргус (ХН, мужчина, человек, **маг**), и Уилф

(ЗЗ, мужчина, человек, **священник**). Если вспыхнет драка, то Весёлые Безумцы могут помочь группе героев, если те были с ними дружелюбны, а особенно если они поделились с ними впечатляющей историей. Если Кулаки будут побеждены, то Хаинд отметит, что смутьяны уже давно этого заслуживали.

Х12. Высший Зал

Над горизонтом возвышается Герцогский Дворец. Несомненно, это самое большое и впечатляющее здание во Вратах Балдура. Массивное здание расположено во внутреннем дворе, защищённом грозными каменными стенами. К стене примыкают ряды домов и предприятий, отражающие природу Совета Четырёх. Великие герцоги — это не члены королевской семьи, а обычные граждане, которые заслужили своё почётное место в городе.

Герцогский Дворец является центром правления Врат Балдура. Несмотря на то, что у каждого из великих герцогов есть своё собственное жилище, расположенное где-то в другом месте, в большинстве случаев их можно повстречать во дворце. Как внутренняя, так и наружная часть Дворца постоянно патрулируется многочисленными представителями Пламенного Кулака, которые в обязательном порядке требуют предъявить пропуск, если лицо, желающее войти, покажется им незнакомым. Они могут небрежно упомянуть, что лишь иногда, во время особых мероприятий, простой люд допускается во Дворец.

Добиться аудиенции у великого герцога — непростая задача. Любой желающий получить аудиенцию без приглашения должен вначале уплатить 5 зм, после чего он будет поставлен в очередь на 1к4 недели. Однако пожертвование, в размере не менее 100 зм в казну Врат Балдура, может переместить просителя в начало списка, тем самым, предоставив аудиенцию в течение часа. Для получения более подробной информации о великих герцогах обратитесь к разделу Фракции Врат Балдура.

Если Дворцу когда-нибудь будет угрожать опасность, для его защиты будет выделено целое подразделение



Предположим, гипотетически, что кто-то решил украсить летательный аппарат из Зала Чудес и прокатиться на нём вокруг Побережья Мечей. Проникнуть в Зал должно быть не сложно, но как вы вытащите эту штуку оттуда? Разумеется, я бы не хотела, чтобы кто-нибудь пострадал. Но, чёрт возьми, вам не кажется, что это было бы безумно весело? Гипотетически, я имею ввиду.

— Умозн

Пламенного Кулака, состоящее из 50 кулаков (**солдат**), 6 манипулов (**ветеранов**) и 6 пламеней (**рыцарей**), и в дополнение к ним, ещё 3 жреца Хельма (**священника**) и 3 мага.

Х13. Высший Дом Чудес

Это второе из двух выдающихся зданий, посвящённых Гонду, Повелителю Всех Кузнецов. Большую часть здания украшают высокие колонны из белого мрамора, а к главному входу ведут небольшие ступени. Вместо обычных песнопений, которые можно было бы ожидать от храма, в этом месте преобладает стук молотов и ритмичный лязг.

Высший Дом Чудес — это массивный, искусно созданный храм, посвящённый Гонду, богу ремёсел, кузнечного дела и изобретений. Внутри храма находятся священники, которые предлагают зелья, свитки с заклинаниями, услуги по наложению заклинаний, а также информацию по разумным ценам. В течение дня храм наполняет шум бесчисленных мастеров, изобретателей и кузнецов, которые трудятся и обучают других. На сегодняшний день Высший Дом Чудес является самым большим и самым оживлённым храмом во Вратах Баддура.

У входа в храм стоит Фортель Август (ХН, мужчина, человек, **бард**) призывая героев поделиться с ним историей из их приключений, чтобы позже он мог исполь-

зовать её в одной из своих песен. Его можно убедить заплатить до 200 зм за историю.

Х14. Башня Железного Трона

Перед вами возвышается тёмная, каменная башня, по обеим сторонам от главной двери которой вывешен знаменитый герб Железного Трона. Готическая архитектура здания напоминает мрачный молитвенный дом, а не то, что можно было бы ожидать от базы операций уважаемой торговой организации.

Штаб-квартира Железного Трона — одно из самых высоких зданий в городе. Оно было центром правления Железного Трона в Западном Фаэруне, но теперь заброшено. Залы и комнаты заполнены сломанной и перевернутой мебелью. Всё ценное было разграблено, остались лишь пустые полки и сундуки.

Тем не менее, здание является ценным объектом недвижимости, и великие герцоги выставили его на продажу по цене 30 000 зм.

Х15. Зал Леди

Этот небольшой прямоугольный храм украшен замысловатыми золотыми узорами и облицован колоннами из ярко-белого мрамора. По центру каждой из сторон здания расположены четыре парадных входа, встречающие прихожан. Изумительный золотой купол храма отражает солнечный свет.

Зал Леди — это храм, посвящённый Тиморе, богине удачи. Несмотря на то, что он меньше, чем другие крупные храмы, расположенные поблизости, Зал Леди отличается особой изысканностью и первозданной чистотой. Последователи Тиморы верят в демонстрацию своего богатства, как демонстрацию её силы.

Известные личности

Главный священник Чанталас Олбрайт (НД, мужчина, человек, **священник**) предлагает стандартные услуги заклинателей.





Х16. БАШНЯ РАМАЗИТА

Эта странная башня, пожалуй, самая высокая постройка в городе, — поистине странное зрелище. Многочисленные слои красных черепичных карнизов создают поразительный контраст с более приглушёнными традиционными зданиями, которые его окружают. Несмотря на то, что башня внешне напоминает маяк, она расположена далеко от гавани.

Внутри башни живет Рамазит (ЗЗ, мужчина, человек, **маг**). Он проявляет большой интерес к морским существам и специализируется на изучении интеллектуальной морской флоры и фауны. Кроме того, он известен тем, что посещает различные городские таверны, где напивается, устраивает драки и соблазняет молодых девушек.

На его входную дверь наложено особое заклинание — *волшебные уста* [*magic mouth*]. Эти уста заговорят с каждым, кто пожелает войти и попытаются выяснить, стоят ли гости того, чтобы тратить время Рамазита. Если придёт группа искателей приключений, подходящая для его нужд, то Рамазит встретит их лично.

СОКРОВИЩЕ

Рамазит носит *кольцо защиты* [*ring of protection*] и имеет при себе *волшебную палочку паралича* [*wand of paralysis*]. На книжных полках и на столе в его кабинете хранится его книга заклинаний (со всеми заклинаниями, которые он запомнил), а также *эликсир здоровья* [*elixir of health*].

Х17. ВРАТА ВОСХОДА

Небольшое святилище, посвящённое богу Латандеру.

Х18. ВХОД В ПОГРЕБА

Погреба — это бордель, гостиница и таверна. Многие из подвалов в Верхнем городе соединены между собой туннелями и переоборудованными канализационными

шахтами, образующие в совокупности этот популярный бордель. На поверхности, наиболее известным входом является заброшенное поместье, но и другие места, например, Краснеющая Русалка (УЗ), также соединяются с Погребами.

Погреба часто посещают как знатные и состоятельные жители Врат Балдура, так и менее обеспеченные его жители. Подвалом управляет Квенаш (ХН, **доп-пельгенгер**). Она позиционирует себя как бывшая жена, которая привела себя в порядок и стала мадам для всех остальных ночных бабочек, занятых своим ремеслом в Погребах. На самом деле она одна из немногих доппельгенгеров, переживших чистку, которая произошла во времена Железного Кризиса.

Квенаш использует свои знания и связи в преступном мире, чтобы организовать встречу беспринципных дворян и крупных торговцев с сомнительными личностями Врат Балдура, в числе которых воры, убийцы и даже другие доппельгенгеры.

Х19. РАЗВЁРНУТЫЙ СВИТОК

Это представительство Кэндклипа во Вратах Балдура, которое находится под управлением Хардина Блонта (ЗН, **священника**) — набожного последователя Огмы. Он покупает и продаёт книги и свитки и всегда находится в поиске материала, который можно было бы добавить на полки Великой библиотеки на юге.

Х20. БДИТЕЛЬНЫЙ ЩИТ

Простой, но утончённый интерьер этого храма отражает скромную природу его божества-покровителя Хельма. Напротив резной фигуры в виде правой латной рукавицы, с изображённым на её тыльной стороне глазом, установлен небольшой алтарь, задрапированный красной тканью. Между ними стоит сурового вида человек, облачённый в полный латный доспех.

Это здание, выполненное из коричневого и серого камня с синими оттенками, посвящено Хельму, богу бдительности. Несмотря на то, что это не самый боль-

шой храм во Вратах Балдура, Храм Хельма является прочным и внушительным сооружением. В камне, над тяжёлыми деревянными дверями храма высечен символ Хельма — правая латная рукавица, тыльную сторону которой, украшает бдительный глаз. По обеим сторонам от символа расположены две, высеченные героические фигуры в латных доспехах.

Как и большинство храмов в этом районе, храм Хельма предлагает на продажу зелья и свитки заклинаний, а также услуги заклинателей. Жрецам храма известно множество слухов, витающих во Вратах Балдура, которыми они могут поделиться с героями, особенно если те предложат пожертвование храму.

Поскольку Хельм является законно-нейтральным божеством, в его храме можно найти почитателей как доброго, так и злого мировоззрения. Большую часть приверженцев Хельма составляют стражи, рыцари, наёмники и паладины.

Х21. Поместье Сильвершилда

Этот обнесённый стеной комплекс является домом самой богатой семьи во Вратах Балдура — Сильвершилдов. Энтара Сильвершила, одного из великих герцогов, обычно можно найти здесь, если он отсутствует в Высшем Зале.

Х22. Ширь

Названный так из-за своего огромного масштаба, Ширь — это шумный, оживлённый рынок под открытым небом, где торговцы всех мастей продают свои товары. Воздух здесь пропитан невыносимым зловонием немытых тел, экзотических специй, животных, дубильщиков и пахучих продуктов с прилегающих ферм.

Красочный, открытый городской рынок «Ширь», гармонично вписывается в окрестности северо-восточной части города и его трущоб. Несмотря на то, что на небольшом участке рынка выставлены товары, способные соблазнить богатых покупателей, в значительной степени этот рынок является достоянием бедных слоёв населения.

Ширь считается вторым после рынка Глубоководья, с точки зрения размера и разнообразия. Купцы и торговцы со всего Побережья Мечей и реки Чионтар съезжаются сюда, чтобы вести торговлю. Рынок открыт с рассвета до заката.

В Шири можно приобрести всё, что перечислено в главе 5 Книги игрока.

Восточный район Врат Балдура

У1. Зал Балдура, Расточительный Осётр

Вы входите в вестибюль обычной, но вполне ухоженной гостиницы. Большинство посетителей расположились вокруг бара, оставив пустовать почти все круглые деревянные столики. Внутри заведения витает слабый, но весьма странным едкий запах, однако его источник не ясен.

В основном заунывный двухэтажный трактир и таверна, «Расточительный Осётр» примечателен лишь одной причудливой и изобретательной бизнес-стратегией: его бармены используют слизь и желе, чтобы искусственно выдерживать свои напитки, которые затем продают по более высокой цене. Этот метод никогда не придавался публичной огласке и не известен широкой публике.





East Baldur's Gate (Area Y)

0 1,000 2,000
feet

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

- Ласселин (Н, мужчина, человек, **головорез**), большую часть времени проводит, напиваясь в баре. Во время разговора он будет болтать об опасности использования слизи для выдержки пива. Также он поведаёт о том, что статуи, расположенные на втором этаже, вызывают у него дрожь всякий раз, когда он проходит мимо них.
- Лентенара (Н, женщина, человек, **обыватель**) — ещё одна чудаковатая фигура в «Осётре». Она способна видеть пророческие образы, которыми готова поделиться с любым заинтересованным клиентом, который подойдёт к бару, за выпивкой.

ЗАДАНИЯ

Пять живых статуй украшают залы на втором этаже. На самом деле это отряд искателей приключений, нанятый волшебником Дегроделем, чтобы украсть шлем и плащ Балдурана у своего соперника Рамазита. Пока они успешно грабили башню Рамазита, волшебник выследил их, а когда они отказались сообщить ему, где спрятали шлем и плащ, он при помощи своей магии обратил их в камень. Затем Рамазит продал искателей приключений, как произведения искусства владельцу Расточительного Осётра, который и не догадывался об их истинной природе. Состояние окаменения может быть снято путём прочтения свитка заклинания *камень в плоть* [stone to flesh].

Кроме того, в одном из близлежащих храмов, герои могут нанять священника, чтобы тот сотворил для них заклинание *высшего восстановления* [greater restoration].

Пятеро искателей приключений:

- Вэйл (НЗ, мужчина, эльф, **рыцарь**), лидер группы. Он был единственным, кого нанял непосредственно Дегродель и кто знает местонахождение плаща и шлема Балдурана. Прежде чем он был обращён в камень, он спрятал шлем за картиной-ловушкой в гостинице «Шлеме и Плащ». А после, для сохранности, отдал плащ своей супруге по имени Квенаш, которая находится в Погребках.
- Эчен Делл (ХН, мужчина, человек, **скаут**), довольно наивный молодой человек, начинающий искатель приключений. Узнав, что он был окаменевшим в течение многих лет, он больше всего беспокоится о своей семье и спешит их найти.
- Кейлан (НЗ, мужчина, человек, **рыцарь**), ещё один начинающий искатель приключений, как Эчен.
- Файзах Тин (ЗЗ, мужчина, человек, **маг**), ещё один опытный искатель приключений и единственный заклинатель в группе. По большей части он не удивлён своему окаменению, но крайне разгневан тем, что это случилось. Ему хорошо известна гостиница «Шлем и Плащ» и он советует героям поговорить с Вэйлом, лидером группы.
- Рэнс (ХН, мужчина, человек, **ветеран**), пожилой и опытный воин. Он настороженно относится к группе героев предполагая, что они могут работать на Рамазита или Дегроделя. Сразу же он не нападёт, но может это сделать, если игрокам не удастся его успокоить. У него нет информации о местонахождении предметов.

У2. Клинок и Звёзды

Эта гостиница приветствует посетителей просторным залом, который ярко освещает открытый огонь и множество волшебных ламп, висящих на стенах. То, что кажется замурованными окнами, тянется вдоль дальней стены, наводя на мысль, что вероятнее всего заведение, когда-то было намного меньше, и с тех пор расширилось, чтобы удовлетворить потребности растущего города.

Гостиница «Клинок и Звёзды» названа в честь заколоченной вывески, висящей над главным входом. На ней изображена женская рука, сжимающая скимитар, в окружении дрейфующих и мерцающих звёзд.

Будучи четырёхэтажной гостиницей «Клинок и Звёзды» является одним из самых высоких зданий в этом районе. Первый этаж гостиницы занимает просторный зал, где игроки могут найти большинство НИП. Тишину и спокойствие в гостинице обеспечивают бдительные наёмники у лестницы, следящие за нарушителями спокойствия.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

- Хозяин гостиницы, Ондегул Шон (ЗД, мужчина, человек, **ветеран**), человек немногословный, но небольшая сумма монет способна развязать ему язык, особенно если речь идёт о слухах относительно деятельности доппельгангеров. Бывший искатель приключений, Шон до сих пор в ужасе от того, что его товарищи были убиты и скопированы доппельгангерами.
- Шэлла (ХН, женщина, человек, **священник**) — жрица Лейры, богини иллюзий и обмана. Кажется, будто она сошла с ума, разговаривая неясными терминами и запутанными загадками. Она может попросить игроков найти Книгу Невежества в библиотеке Кэндкипа. Если герои заговорят с ней ещё раз, она представится как Эльнедра. Будучи Эльнедрой, она забудет все предыдущие разговоры и будет относиться к любому, кто попытается заговорить с ней, с высокомерным безразличием.
- Кленова Ива Осиновна (Н, женщина, человек, **обыватель**) — ещё одна странная женщина, обладающая не менее странным именем, к которому она относится чрезвычайно чувствительно. Просто её родители слишком любили деревья. Если её об этом спросить, она может выйти из себя от злости. Никогда не называйте её «дубиной».

У3. Краснеющая Русалка

Приглушённое освещение и оживленная атмосфера гостиницы создают идеальные условия для тех, кто не хочет быть замеченным. Некогда прекрасные столы делят пространство с бочками, которые используются в качестве импровизированных стульев. Деревянные полы гостиницы также явно видали лучшие времена. Они изобилуют не только отметинами, оставленными неизвестным оружием, но и редкими, подозрительными пятнами.

Наблюдающие снаружи, с лёгкостью могут заметить длинные лабиринты флигелей и хозяйственных построек, которые вместе с конюшнями и складами, охватывают главное двухэтажное здание с трёх из его четырёх сторон. Такой дизайн способствует возможности незаметно войти и уйти из здания, тем самым, обеспечивая лицам, не желающим, чтобы их видели, например, преступникам, постоянное кровительство. Приземистая, ветхая архитектура Краснеющей

Русалки маскирует то, что под ней таится множество уровней подвалов.

Что касается внутренней части, то низкие потолки гостиницы полностью соответствуют её приземистому внешнему виду. В целом, гостиница довольно мрачная, и довольно хаотично обставлена. Несмотря на то, что многие отдельные предметы мебели были сделаны искусно, если не сказать роскошно, все они сильно износились за долгие года. На втором этаже гостиницы можно арендовать комнаты, где помимо постояльцев, также собираются азартные игроки.

Краснеющая Русалка печально известна как место, где вершатся грязные делишки. Она отличается довольно шумной и хаотичной атмосферой, где драки — не редкость. Гостиница открыта и полна гостей в любое время суток, а среди её постояльцев найдётся немало старых моряков. Несмотря на, или благодаря многочисленным криминальным завсегдатаем гостиницы, ночевать здесь относительно безопасно, разумеется, если целенаправленно не ввязываться в драку, или не лезть в карман не тех людей.

В подвале Краснеющей Русалки есть тайный вход в Погреба (X18). Об этом известно лишь только Борку и одной из его официанток, Вивьен.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

- Борк (ХД, мужчина, человек, **ветеран**) —владелец гостиницы, как правило, обслуживает бар.
- Вивьен (Н, женщина, человек, **обыватель**) — симпатичная официантка, работающая в Русалке. Несмотря на то, что она пытается держаться, очевидно, что она чем-то обеспокоена. Если герои проявят настойчивость, то она расскажет, что в результате несчастного случая на ферме за городом, её муж получил травму. Ей приходится обслуживать столики, чтобы заработать хоть какие-то деньги, пока он не выздоровеет. Она опасается, что его рана поразится гангреной, и он вскоре умрёт.

У4. ТОРГОВЫЕ ДОКИ

Деревянные пристани всевозможных форм и размеров выходят на реку Чонтар, которая всего в нескольких милях, ниже по течению впадает в Море Мечей. В порт заходит и выходит невероятное количество кораблей, от крошечных рыбацких шлюпок до огромных галеонов из экзотических стран. Кроме того, вдоль доков раскинулась обширная территория складов, штаб-квартир торговых организаций, храмов и жилых домов.

Доки Врат Балдура, пожалуй, являются наиболее крупными во всём Фаэруне. Ежечасно сюда прибывают торговые суда либо с Побережья Мечей, либо с верхнего течения реки Чионтар. Поддержание порядка в доках обеспечивают патрули Пламенного Кулака, молниеносно реагирующие на возможные конфликты. Патруль состоит из 8 кулаков (**солдат**) и манипула (**ветерана**).

У5. ТАВЕРНА «ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ»

Таверна «Эльфийская Песнь» является популярным пристанищем людей с дурной репутацией. Ни для кого не секрет, что эту таверну зачастую посещают пираты и разбойники. Как правило Эльфийскую Песнь посещают, чтобы приобрести краденные товары или найти наёмников. Таверна получила своё название в честь призрачного женского голоса, который раньше звучал в этом заведении. Однако знаменитой песни призрака не слышно уже несколько месяцев.

Для получения дополнительной информации о тавер-

не «Эльфийская Песнь» обратитесь к *главе 2: Врата Балдура, Юго-Западный район*.

У6. ВРАТА ВАСИЛИСКА

Эти врата получили своё название благодаря множеству каменных статуй, которые вмонтированы в городские стены и бастионы, окружающие врата. Врата находятся под охраной дюжины городских стражей (ЗН, **страж**) и четырёх баллист.

У7. СВАЛОЧНЫЕ ВРАТА

Это одни из самых старейших врат в городе. Как и другие врата, ведущие в Верхний город, они открыты днём, но закрыты ночью. Ни для кого не секрет, что среди стражей (ЗН, **страж**), стерегущих эти врата, порядка полудюжины готовы за взятку в размере одной золотой пропустить ночью в Верхний город.

У8. У ДЖОПАЛИНА

В эту захудалую таверну часто заглядывают моряки, желающие познакомиться с неприглядной частью Врат Балдура. Джопалин (НЗ, **капитан разбойников**) не слишком разборчив в том, кто посещает его заведение. Будь то наложницы, наёмные воры или убийцы, либо любые иные представители мира.

У9. СВАТИЛИЩЕ СТРАДАНИЯ

Возле входа в этот небольшой храм толпятся многочисленные нищие, прося милостыню. Безусловно, это самое маленькое святилище, которое вам довелось обнаружить во Вратах. Символ в виде двух рук, связанных красной верёвкой, указывает на то, что это место посвящено богу Ильматеру.

Достойная Сломленного Бога, эта скромная святыня Ильматера отличается аскетизмом. Большинство молящихся в нём — это нищие и крестьяне.

За святилищем присматривают два жреца Ильматера (ЗД, мужчина, человек, **священник**), которые предоставляют стандартные услуги заклинателей. Они одеты в сильно поношенные светло-серые одеяния, доброжелательны, но выглядят утомлёнными.

У10. ВОЛШЕБНАЯ ВСЯЧИНА

Волшебная Всячина — один из лучших магазинов магических свитков, предметов и всяких безделушек на Побережье Мечей. Владелец и хозяином Волшебной Всячины является волшебник по имени Хальбаззер Дрин (ЗН, мужчина, человек, маг). Никому не известно, что Хальбаззер был похищен Красным Волшебником по имени Эдвин. Эдвин сотрудничает с ужасным доппельгангером, который выдаёт себя за Хальбаззера, чтобы управлять магазином.

Для получения дополнительной информации о Волшебной Всячине обратитесь к *главе 2: Врата Балдура, Юго-Западный округ*.

У11. ГИЛЬДИЯ ВОРОВ

На первый взгляд, стоящие перед вами строения представляют собой ряд отдельных домов, остро нуждающихся в ремонте. Однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что это фасад, за которым скрывается необычно большое для этого жилого района здание. Через многочисленные двери в него то и дело заходят и выходят сомнительные личности. Некоторые из них провожают вас взглядом.

Гильдия Воров Врат Балдура базируется в ветхом здании, замаскированном под группу домов, что расположены в восточной части города. Внутри, за каждым из четырёх входов в здание находится головорез. Если кто-либо из них заметит героев, то потребует назвать пароль. Если пароль будет назван неверно, то он поднимет тревогу и тогда все члены Гильдии, что находятся внутри будут настроены враждебно по отношению к героям, если они попытаются войти внутрь. Если игроки назовут верный пароль «ФАФХРД», то они смогут беспрепятственно войти.

Оказавшись внутри Гильдии Воров, герои смогут поговорить с любым, кого они встретят.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

- Алатос «Рейвенскар» Тибульд (НЗ, мужчина, человек, **мастер-вор**) — лидер Гильдии Воров. Если игроки попали внутрь, верно назвав пароль, Алатос узнает об их присутствии и пошлёт Никлоса привести их к нему.
- Нарлен Дарквок (Н, мужчина, человек, **шпион**) — главный шпион Гильдии.
- Чёрная Лилия (Н, женщина, человек, **шпион**) — главный скупщик краденного Гильдии. Она купит всё, что кто-либо захочет продать, не задавая лишних вопросов. Однако она заплатит лишь четверть стоимости товара. Также она может продать вещи. Цены на товары смотрите в таблице, приведённой ниже.
- Никлос (НЗ, мужчина, человек, **головорез**) — главный среди мордоворотов и вербовщиков Гильдии.
- Хусам (НЗ, мужчина, человек, **мастер-вор**) — бывший член Железного Трона. Он почти всегда пьян. Если с ним поговорить, он может рассказать игрокам некоторую справочную информацию об организации, включая имена её лидеров, а также их недавнюю деятельность, которая включает в себя заговор с участием Кэндклипа. На самом деле Хусам является членом Теневых Воров Амна и был послан во Врата Балдура, чтобы расследовать слухи о причастности Амна к Железному Кризису.

Лавка Чёрной Лилии

Товар	Цена
Все инструменты из <i>Книги Игрока</i>	см. КИ
Кровь ассасина [Assassin's blood]	150 зм
Слизь ползающего падальщика [Carrion crawler mucos poison]	200 зм
Змеиный яд [Serpent venom]	200 зм
Сыворотка правды [Truth serum]	150 зм

Y12. ТРИ СТАРЫХ БОЧОНКА

Когда вы входите, сразу становится ясно, что эта гостиница сильно отличается от всех прочих, что есть во Вратах. Тихая и тёплая обстановка Трёх Старых Бочонков на много больше располагает к чтению и отдыху, чем к шумным ночным гулянкам. Толстые гобелены и ковры из медвежьей шкуры сводят на нет приглушённые разговоры посетителей.

Три Старых Бочонка — это простое трёхэтажное здание, выполненное из дерева и камня. Снаружи, над главным входом, на столбе под крышей, вместо традиционной вывески висят три пустых бочонка. Волею счисляет эту гостиницу одной из лучших во всём Фаэруне, ведь здесь всегда могут найти уютный и комфортный приют как учёные, так и путешественники. Некоторые могут счесть обстановку гостиницы довольно потре-

панной, но её обветшалый и обжитой вид прекрасно дополняют радушие и дружелюбие персонала. На кухне подают только вино, бульон, солодовый хлеб и воду со льдом. Атмосфера в трактире спокойная и располагает к отдыху и чтению, в то время как шумные мероприятия строго запрещены. Гостей просят оставлять оружие в своих комнатах.

Стены Трёх Старых Бочонков украшены картинами и заставлены книжными полками всех размеров.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

- Хозяин гостиницы Нантрин Беллоутлин¹ (ХД, мужчина, человек, **ветеран**) — высокий молчаливый человек с гривой длинных, курчавых, чёрных волос и диагональным шрамом от меча на щеке.
- Истиль Калантрин² (ХД, женщина, **обыватель**) — самый надежный помощник Нантрина, которая занимается большей частью его делопроизводства.
- Не все завсегдатаи Бочонков дружелюбны, например, Шеп (Н, мужчина, человек, **обыватель**) станет оскорблять героев лишь за то, что они искатели приключений. Однако он не станет вступать в драку и, в общем-то, совершенно безобиден, пока игроки не станут поддаваться на его насмешки.

ЮЖНЫЙ РАЙОН

ВРАТ БАЛДУРА

Z1. ДОКИ ЧИОНТАР

Река Чионтар протекает с северо-востока, огибая Восточный и Южный районы Врат Балдура. По глубоким, ледяным синим водам, вдоль причалов скользят самые разные суда, от двухместных яликов до длинных рыбацких барж и сказочных парусников из дальних стран.

Пусть поверхность Чионтар и выглядит спокойной, но сильные подводные течения создают естественный барьер, защищающий юго-восточную часть города. Протекая через Западное Сердцеземье, река в конечном счёте впадает в Бескрайнее Море, образуя жизненно важный канал, который позволил Вратам Балдура процветать в качестве центра торговли на Побережье Мечей.

Z2. ЮЖНЫЕ ДОКИ

Южные доки редко патрулируются городской стражей. Большая часть контрабандных товаров, поступающих в город, провозится именно здесь.

Z3. НИЖНИЕ ДОКИ

Нижние доки используются торговыми судами, которые не могут позволить себе более высокие тарифы

Пр.П.:

1) Нантрин — бывший телохранитель тетирского аристократа, бежавший из своей страны после начала гражданской войны, когда его хозяин был убит. С ним работают четыре его дочери и наёмные помощники: посыльный, конюх и три служанки, которые ранее были охотницами в Тетире. (Volo's Guide to the Sword Coast)

2) Согласно Volo's Guide to the Sword Coast, Истиль — охотница из Тетира, колдунья, искусная в заклинаниях левитации и щитов, способная с лёгкостью вышвырнуть из гостиницы возможных воров и шумных, создающих проблемы клиентов.



South Baldur's Gate (Area Z)

0 1,000 2,000
feet

за швартовку у Торговых доков, расположенных на севере.

Z4. УТЁСНЫЕ ВРАТА

Это самые южные городские врата, через которые проходит большая часть транспорта, прибывающего из Амна и других стран Сияющего Юга. Отряд, состоящий из дюжины городских стражей (ЗН, **страж**), усилен магом Пламенного Кулака (ЗН, **маг**), который при помощи своих навыков высматривает любого подозрительного человека, пытающегося проникнуть в город.

Z5. ОФИС УПРАВЛЯЮЩЕГО ПОРТОМ

Это здание отличается удивительно изящным интерьером, с мраморными полами цвета морской пены и роскошной мебелью, отделанной тёмной кожей. У входа, за письменным столом, сидит полурослик средних лет. Нахмутив брови, он изучает какие-то документы.

Это впечатляющее сооружение из белого камня — одна из самых заметных достопримечательностей доков Врат Балдура. Управляющий портом (НД, мужчина, полурослик, **обыватель**), заведующий этим зданием, чрезвычайно занят в течение всего дня, поскольку он отвечает за весь поток судов, проходящих через самый оживлённый порт в Королевствах. Каждый корабль, прибывающий во Врата Балдура, должен оплатить Управляющему пошлину за пользование доками.

Размер пошлины зависит от размера корабля. С малых кораблей взимается 1 серебряная монета в день, а с больших — 1 золотая.

Z6. ТУСКЛЫЙ ФОНАРЬ

Вашему взору предстаёт огромный корабль, который, похоже, навечно прикован к причалу. И хотя его паруса расправлены, при ближайшем рассмотрении оказывается, что они испещрены крошечными прорезами, не позволяющими ветру унести корабль. Из открытого люка на палубе доносятся звуки музыки и раздаётся громкий смех.

Этот постоянно пришвартованный корабль переоборудован под таверну, бордель и игорное заведение. Структура корабля и полу приватные каюты — идеальное место для встреч тех, кто ищет уединения, особенно для лиц с криминальными наклонностями.

В то время, как его обычно безлюдная верхняя палуба говорит об обратном, Тусклый Фонарь — одно из самых популярных заведений в доках. Спустившись по лестнице на среднюю палубу, вы окажетесь в открытом, шумном заведении, где предпочитают проводить время большинство посетителей. Здесь есть бар и игровые столы. На самой нижней палубе находятся приватные комнаты, где клиенты могут заниматься любыми видами незаконной деятельности.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Несмотря на контингент клиентов Тусклого Фонаря, хозяин таверны, Лобар (НД, мужчина, человек, **ветеран**), дружелюбен и добродушен.

Z7. МОНЕТНЫЙ ДВОР

Монетный Двор — это ещё один банк во Вратах Балдура, где можно обменять валюту всех видов. Здесь можно обменять золото, серебро, медь, электрум и платину. Здесь также можно обменять драгоценные камни и ювелирные изделия на золото. Здание хорошо укреплено и находится под защитой отряда Пламенного Кулака, в состав которого входят 20 кулаков (солдат) и 5 манипулов (ветеранов).

В любой момент времени, в подвалах под Монетным Двором хранится 25 000 золотых монет.

Народы Западного Фаэруна невероятно слабы по сравнению с древними империями Востока. Да, здесь много богатств, но такие города, как Врата Балдура и Аскашла, никогда не смогут противостоять скоординированной атаке зулкиров Тлэя. Как бы мне не было горько это признавать, но даже варварские ведьмы Рашемена без труда прорвали бы оборону этого города. И тем не менее, он стоит здесь, непокорённый, сияющая жемчужина, которая должна достаться тому, кто проявит силу воли, чтобы протянуть руку и схватить её. Естественно, я считаю себя более чем достойным такой задачи, но лишь глупец выступит против великих герцогов без тщательной подготовки. И, конечно же, остаются ещё и эти надоедливые Арфисты, с которыми предстоит разбираться...

— Эдвин

ГЛАВА 10: ПОБЕРЕЖЬЕ МЕЧЕЙ

В этой главе представлено описание региона Побережья Мечей, граничащего с Вратами Балдура на севере, Облачными Пиками на юге и лесом Острых Зубов на востоке. В этом регионе есть множество различных мест, которые стоит исследовать тем, кто уже завершил приключение в предыдущей части этой книги. Более подробную информацию об Укрытом лесе вы можете найти в *главе 4: Укрытый лес*.

ПОБЕРЕЖЬЕ

S1. МЕДВЕЖЬЯ РЕКА

Эта река берёт начало в Облачных Пиках и впадает в Море Мечей. Своё название она получила благодаря бурным медведям, которых часто можно застать за охотой на рыбу на мелководье реки.

S2. КЭНДКИП

Кэндкип — это величайшая библиотека во всём Фаэруне. Хранилища и залы библиотеки содержат крупнейший архив знаний, какой только можно найти во всём мире. Сотни тысяч книг, свитков и скрижалей содержат информацию на все возможные темы.

Посетителям разрешено посещать Кэндкип только в случае, если они принесут в дар книгу, свиток или скрижаль, содержащую новую для библиотеки информацию. Хранителя Томов, монаха, ответственного за принятие решений о том, кому разрешён вход, можно убедить пренебречь этим правилом, сделав пожертвование в размере не менее 1 000 зм. Это отнюдь не взятка, а просто способ, позволяющий Кэндкипу получать доход, необходимый для содержания большой крепости.

Большая община монахов и учёных, охраняющих и упорядочивающих огромное количество книг в Кэндкипе, называет себя Признанными. Все Признанные поклоняются Огме, хотя некоторые почитают и других богов, таких как Денеир, Гонд и Милил. Некоторые из Признанных — мудрецы, другие — волшебники, либо монахи из далёкой страны Шу Лунг.

Во главе Признанных стоит Хранитель Томов Ульронт (ЗД, **архимаг**). Его помощником является верховный жрец Огмы, также известный как Первый Чтец, Тетторил (ЗД, **священник**). Они поддерживают связи с самыми могущественными и опытными волшебниками, мудрецами, королями и драконами всего Фаэруна. Если Кэндкипу когда-нибудь будет угрожать опасность и он окажется не в состоянии справиться с ней самостоятельно, Ульронт и Тетторил способны призвать на помощь сильнейших людей в мире. Благодаря кругу телепортации, расположенному в центре башни, помощь прибудет почти мгновенно.

Много веков назад Кэндклип был домом знаменитого пророка Алондо. За свою жизнь Алондо сделал множество пророчеств, большинство из которых сбылись. Одним из самых известных его пророчеств была смерть бога Баала и появление на свет его отпрысков. Пророчества Алондо непрерывно звучат в залах Кэндкипа, именуемые «Бесконечным Пением». Возглавляет Бесконечное Пение монах, называемый Певчим. Пение представляет собой воспроизведение каждого пророчества, когда-либо сделанного Алондо. Когда песнопение подходит к концу, монахи начинают всё с самого начала. Другие члены Признанных присоединяются к Пению как минимум раз в день

Те, кому посчастливилось попасть в библиотеку, получают доступ практически ко всем видам знаний, которые только можно себе представить. В библиотеке собраны и каталогизированы все знания о флоре и фауне Фаэруна. Почти каждое, когда-либо существовавшее заклинание, записано на свитке или в книге заклинаний и хранится в каком-нибудь отдалённом уголке библиотеки. На нижних этажах библиотеки могут быть найдены древнейшие исторические сведения о каждой империи, королевстве, герцогстве или республике.

S3. ОБЛАЧНЫЕ ПИКИ

Этот горный хребет служит естественной границей между государством Амн и городом-государством Врата Балдура. Некоторые из гор достигают более чем 12 000 футов (3657 метров) в высоту и покрыты снегом. Через горы на Перевале Клыкков проходит Торговый Путь.

В горах располагаются несколько горнодобывающих предприятий Амна и Врат Балдура, добывающие обильные залежи драгоценных камней, железа и прочих металлов. К числу крупнейших из них относятся город Нашкель, расположенный на северной оконечности горного хребта, и город Криммор, расположенный на южной.

В горах обитает множество опасных гуманоидных племён, чаще всего, это банды гноллов. Гноллы обустроивают свои жилища в заброшенных шахтерских городах и древних дварфийских руинах. Кроме того, в глубине гор есть небольшие поселения холмовых великанов, иногда возглавляемое одиноким облачным великаном. Наиболее опасное существо, обитающее в горах — это взрослый белый дракон Айсхаупт. Этот кровожадный дракон обитает высоко на склонах горы Наверхие Копья, самой высокой среди гор Облачных Пиков.

S4. ВОДОПАД ДРИАД

Водопад Дриад, являющийся самым высоким водопадом в горах Облачных Пиков, получил своё название из-за небольшого дерева, растущего у основания водопада. В этом лесу произрастают деревья душ небольшой семьи дриад. Эти дриады ведут уединённый образ жизни и охраняют свою небольшую рощу при поддержке полудюжины трентов. Временами они уводят особенно красивых мужчин из небольших шахтерских городов, чтобы те составили им компанию на какое-то время.

S5. КРЕПОСТЬ ГНОЛЛОВ

В руинах старого дворфийского форпоста, некогда принадлежавшего древнему королевству Дельзун, находится крупнейшая крепость гноллов Облачных Пиков. На протяжении года крепость занимают множество различных отрядов гноллов, которые обычно останавливаются в ней на несколько недель, а затем отправляются на юг, чтобы продолжить набеги. В трудные времена, когда в крепости одновременно останавливаются несколько отрядов, может возникнуть напряжённая обстановка. Временами между различными воинскими отрядами вспыхивают драки, превращающие крепость в усыпальницу.

Воинственные отряды гноллов — большая проблема на севере Амна. Они совершают набеги на одинокие фермы и небольшие караваны. Порой их собираются

The Coast (Area S)

0 3 6 9 12 miles



настолько много, что они способны атаковать даже небольшую деревню. Гноллы редко оставляют выживших, хотя и уведут пленных в свою крепость, где для развлечения подвергают их пыткам, а затем съедают. Среди наиболее известных отрядов — «Вопящие Гие-ны», «Железные Губители» и «Гниющая Дварфийская Падаль».

S6. МАЯК

Несколько веков назад на средства библиотекарей Кэндклипа был построен этот маяк, призванный направлять корабли в сторону от опасных скал, опоясывающих побережье. Спустя несколько десятилетий он был заброшен и частично разрушился. Монахи Кэндклипа решили, что не стоит больше тратить на его содержание, поскольку этот район приобрёл известность, как Побережье Кораблекрушений и заслужил настолько ужасающую репутацию, что немногие корабли отважились подплывать к нему близко.

Ходят легенды о зарытом неподалёку от маяка сокровище пиратов. Много веков назад пират по имени Чёрный Аларик совершил набег на побережье Амна и Тетира. Когда Амн собрал небольшой флот кораблей, чтобы выследить его, он отплыл на север, намереваясь обосноваться во Вратах Балдура. Предположительно, его корабль разбился о скалы Кораблекрушений. Тогда он и его команда забрали добычу и спрятали её где-то между маяком и Кэндклипом. Когда Чёрный Аларик был схвачен во Вратах Балдура, его выдали Амну и повесили.

S7. ЛЬВИНЫЙ ПУТЬ

Мощёная дорога, ведущая из Берегоста в Кэндклип.

S8. ПОБЕРЕЖЬЕ КОРАБЛЕКРУШЕНИЙ

Побережье Мечей получило своё название благодаря остроконечным скалам, которые представляют опасность для мореплавания в непосредственной близости от берега. Этот участок побережья, пожалуй, является наиболее опасным. Вдоль всего побережья можно найти обломки десятков кораблей, причём возраст некоторых из них исчисляется сотнями лет. Все корабли давно уже обчищены пиратами и мародёрами от каких-либо ценностей.

Известно, что на Побережье Кораблекрушений обитает племя сирен. Некоторые объясняют смертоносный характер побережья их манящим пением. Сирены агрессивны по отношению к любым чужакам, вторгшимся на их территорию.

ОБЛАЧНЫЕ ПИКИ

P1. БЕРЕГОСТ

Расположенный вдоль Прибрежного Пути, к югу от Врат Балдура, Берегост изначально был основан для поддержания магической школы, которой руководил волшебник Улькастер. И хотя столетия назад школа была разрушена, поселение Берегост процветает как важный центр торговли.

Город расположился на полпути между Вратами Балдура и Амном, став излюбленным перевалочным пунктом для многих торговых караванов, особенно тех, что направляются в Глубоководье, расположенное на севере, либо к Морю Упавших Звёзд, на востоке. В Берегосте есть несколько популярных и успешных таверн, которые помогают поддерживать постоянный приток торговых караванов. К ним относятся «Весёлый

Жонглёр», «Горящий Волшебник», «Гостиница Фельдпоста» и «Красный Сноп». Все эти таверны являются заведениями высокого класса и взимают высокую плату.

Городом управляет губернатор Келддат Ормлир (ЗД, **священник**). Келддат — могущественный жрец Латандера, возглавляющий Песнь Утра, главный храм Латандера, расположенный к востоку от города.

Кузница Громого Молота — это популярный магазин, которым управляет Таэром Фуируим (НД, **ветеран**). Таэром — искусный кузнец, способный изготовить одни из лучших доспехов на Побережье Мечей. Он также известен своим уникальным умением ковать доспехи из панциря анхегга. На изготовление доспехов у Таэрома обычно уходит около месяца, и за работу он берёт 1000 зм. Для изготовления доспехов ему потребуются панцирь анхегга.

Город платит за защиту Пламенному Кулаку Врат Балдура. Сейчас в городе находится небольшой гарнизон из двух десятков солдат Пламенного Кулака во главе с командующим по имени Джесун Валк (ЗН, **ветеран**).

P2. ГОРЫ ОБЛАЧНЫХ ПИКОВ

Облачные Пики служат естественной границей между землями, контролируемыми Вратами Балдура, и государством Амн.

P3. БАШНЯ ДУРЛАГА

Будучи одними из самых известных руин в Фазруне, в которых обитают призраки, Башня Дурлага представляет собой массивную фортификационную башню, построенную из вулканического камня знаменитым дворфийским владыкой Дурлагом Убийцей Троллей. Дурлаг был одним из самых могущественных дварфийских правителей своего времени. Он скопил огромное состояние, совершая подвиги, которые, как следует из его имени, включали уничтожение огромного количества племен троллей. Вместе со своей женой Ислаанн он решил обосноваться и построить крепость, дабы защитить своё богатство и завести семью. Дурлаг не хотел умереть в одиночестве как его отец, Бохур «Громоу Топор» Лишённый Клана, погибший столетия назад.

Башня была возведена силами наёмных дварфов на вершине погасшего вулканического холма. Холм был превращён в огромные хранилища, которые впоследствии были заполнены такими богатствами, что, как говорят, в некоторых из них золото было по пояс. Стены башни были неприступны и защищены магическими рунами и чарами. Некоторое время Дурлаг и его новая семья жили в безопасности, так как никто из его врагов не смел даже надеяться на успех при штурме башни.

Однако за свою жизнь Дурлаг, скопив несметные богатства, нажил немало врагов. В конце концов враги подкупили клан доппельгангеров, чтобы те проникли в башню и изнутри расправились с Дурлагом и его семьей. Доппельгангеры практически полностью справились с задачей, однако Дурлагу удалось выжить после этого кровавого покушения. Он был доведён до безумия потерей всей своей семьи. Всё своё богатство он потратил на то, чтобы выстроить для них гробницы под башней, а затем занялся созданием изощрённых ловушек, чтобы никто и никогда больше не смог проникнуть в башню. Он прожил свои последние годы в одиночестве, как и его отец, в окружении своих сокровищ и ловушек. Некоторые верят, что теперь в башне обитает его призрак.

Р4. МОСТ ФАЙРВАЙН

Мост Файрвайн когда-то был форпостом эльфийского города Эвереска. Он был построен для развития торговли с человеческими цивилизациями Сияющего Юга. В результате чародейской битвы, произошедшей много веков назад, он был почти полностью разрушен. Никто не знает, кто был участником этой битвы и что послужило поводом к ней. В результате этих событий форпост был разрушен настолько, что от него остался только мост. И даже река, которую пересекал мост, изменила свое русло.

Р5. ГАЛЛИКИН

Галликин — это небольшое поселение полуросликов. Основав его менее века назад, полурослики прославились производством одного из лучших элей, а также выращиванием одних из лучших грибов в этом уголке мира.

Пивоварня расположена в центре города и имеет большие подземные хранилища, где выращиваются грибы, и хранится в бочках эль.

Мэр города Гандолар Лакифут (ХД, разведчик) выполняет непростую функцию по поддержанию работы пивоварни и грибных ферм, одновременно пытаясь отговорить юных полуросликов от того, чтобы их любопытство привело к беде. Поскольку эльфийские руины Моста Файрвайн и населённая призраками Башня Дурлага, расположены в непосредственной близости, для юных полуросликов эти места становятся чересчур привлекательными.

На окраине Галликина находится храм Йондоллы, который возглавляет настоятель Алванхендар (ХН, священник). Не так давно он обустроил виноградник, чтобы составить конкуренцию городской пивоварне. Винодельня Алванхендара продаёт красное и белое вино, а также вино магическое, которое, по его словам, обладает свойствами целебного снадобья. Алванхендару хорошо известна история Башни Дурлага и Моста Файрвайн, и он готов часами беседовать с посетителями, желающими узнать о любом из этих мест. Гандолар часто упрекает Алванхендара в том, что он поощряет любопытство городской молодёжи.

Р6. ВЫСОКАЯ ОГРАДА

Высокая Ограда — это дом могущественного волшебника по имени Талантир (НД, маг). Большую часть своей жизни Талантир посвятил изучению истории древней империи Нетерил. В молодости он совершил множество археологических экспедиций к древним руинам Нетерила, в пустыне Анорох. Он собрал одну из самых больших коллекций нетерезских рукописей на Побережье Мечей. Он также обучился нескольким нетерезским заклинаниям, которые давно были утрачены для всего остального мира. За соответствующую цену он готов обучить этим заклинаниям того, кто достоин его уважения.

Р7. НАШКЕЛЬ

Нашкель — это неприветливый шахтёрский городок, который официально является частью государства Амн, но из-за своей удалённости от остальной части страны он в значительной степени независим. В обязанности мэра города, Берруна Гасткилла (ХД, разведчик), входит поддержание мира и командование ополчением. Большую часть своего времени Беррун тратит на то, чтобы не допускать столкновений между горожанами, поскольку в городе проживают как представители Амна, так и Врат Балдура. Остальное время

он посвящает тому, что возглавляет экспедиции в горы, охотясь на гнолов-налётчиков, которые нередко совершают набеги на поселения в Облачных Пиках.

В центре города располагается храм, посвящённый Хельму. В его южной части расположен храм Ориль, носящий название «Дом Ледяного Рассвета». Морозную Деву почитают и молят о защите от внезапных метелей, которые часто обрушиваются на город в зимние месяцы.

Среди путешественников, которым только что пришлось проделать нелёгкий путь через горы Облачных Пиков, особой популярностью пользуются две таверны: Северное Сияние и Пышущий Дракон. Северное Сияние — это гостиница и таверна, которой управляет Рейс Кенсиддар (ЗН, **страж**)¹. Таверна «Пышущий Дракон» получила известность, в большей степени благодаря тому, что в ней любит выпить знаменитый Волотамп Геддарм.

Р8. ШАХТЫ НЭШКЕЛЯ

Это железорудная шахта, которая является основой жизни города Нашкель. Несколько лет назад её захватили кобольды, но она была очищена и теперь люди и дварфы вновь добывают железную руду.

Р9. ТОРГОВЫЙ ПУТЬ

Это одна из важнейших торговых артерий во всём Фаэруне. Торговый Путь простирается от Калимпорта на юге до Глубоководья на севере. Этот участок Торгового Пути часто называют Прибрежным Путем.

Р10. ХРАМ ПЕСНЬ УТРА

Являясь крупнейшим храмом Латандера на сотни миль вокруг, храм Песни Утра представляет собой укрепленную церковь, окруженную конюшнями, трапезными, странноприимными домами и флигелями.² Это одно из красивейших сооружений, расположенных на Побережье Мечей, его розовые шпили хорошо видны на протяжении многих миль.

Храмом управляет Келддат Ормлир, который одновременно является и главой Берегоста. В храме проживают сотни жрецов и путешественников. Поскольку он имеет большое значение в религии латандерцев, верующие в Утреннего Лорда часто совершают паломничество за сотни миль, чтобы посетить храм. Песнь Утра располагает большими помещениями и комнатами, чтобы вместить постоянный приток паломников. Если храму или Берегосту когда-либо будет угрожать опасность, то Келддат, из числа паломников, остановившихся в храме, может призвать около 100 мужчин и женщин, обученных и подготовленных к сражению.

ЛЕС ОСТРЫХ ЗУБОВ

О1. ГОСТИНИЦА ДРУЖЕСКАЯ РУКА

Гостиница «Дружеская Рука» — это заведение, расположенное в старом каменном замке, в центре небольшой деревушки, вдоль Прибрежного Пути. Это пункт стоянки для многих караванов, идущих из южных стран — Амна, Тетира и Калимшана. Владельцами постоялого двора являются гномы: Бентли (ХД, **маг**) и Геллана Мирроршейд (ХД, **священник**).

Дополнительную информацию о гостинице «Дружеская Рука» см. в *главе 1: Прибрежный Путь*.

1) Согласно Lands of Intrigue: Book Two: Amn, Рейс Кенсиддар — ЗН, маг

2) Volo's Guide to the Sword Coast

The Cloudpeaks (Area D)

0 3 6 9 12 miles



Wood of Sharp Teeth

(Area 0)

0 3 6 9 12 miles



О2. Деревня Нижний Чионтар

Это небольшая рыбацкая деревушка¹, расположенная к югу от моста «Переправа Вирма». Неподалёку от рыбацких доков находится небольшое святилище Амберли. Корабли, следующие из Элтуреля и не желающие останавливаться в гавани Врат Балдура, зачастую совершают здесь короткую остановку, чтобы помолиться в храме за безопасное путешествие по Морю Мечей.

О3. Сад Мутамина

Этот сад представляет собой древнее захоронение, где покоятся останки давно умерших драконов. Причину такого скопления драконьих костей никто точно не знает, однако некоторые полагают, что это объясняется войной, разразившейся десятки тысяч лет назад между гигантами и драконами. Сегодня эта местность превратилась в место гнездования василисков со всего Побережья Мечей. Эти чудовищные рептилии приходят сюда каждое лето, чтобы спариться и отложить яйца, а затем вернуться в свои логова, которые в большинстве случаев удалены на сотни миль.

Своё название местность получила в честь гнома-волшебника Мутамина. Этот волшебник, отличавшийся эксцентричностью и одержимостью василисками, соорудил «сад», состоящий из статуй животных и несчастных путешественников, ставших жертвами каменного взгляда василисков. Мутамин оберегал статуи от василисков, которые поедали каменные тела своих жертв. Несколько лет назад, после его смерти, василиски вновь начали поедать каменные статуи. Даже несмотря на это, сад Мутамина, вероятнее всего, просуществует ещё несколько лет.

О4. Прибрежный Путь

Прибрежный Путь — это всего на всего иное название участка дороги, известного как Торговый Путь. Торговый путь представляет собой большую дорогу, которая

1) Пр.П.: Если вы проводите это приключение в 1489 году АД, на месте деревни Нижний Чионтар располагается Внешний город Врат Балдура. С его описанием вы можете ознакомиться в главе *Baldur's Gate Gazetteer* приключения *Baldur's Gate: Descent into Avernus*, а также в *Murder in Baldur's Gate campaign guide*

простирается от Калимпорта на юге до Глубоководья на севере. Путешественники называют Прибрежным Путём участок Торгового Пути, пролегающий между Тетиром и Вратами Балдура.

О5. Торговый Путь

Будучи одним из самых важных торговых маршрутов во всём Фазруне, Торговый путь простирается от Калимпорта на юге до Глубоководья на севере.

О6. Львиный Путь

Львиный Путь — это дорога, проложенная исключительно для того, дабы обеспечить возможность добраться до Великой библиотеки-крепости Кэндкип. Это ухоженная мощёная дорога, содержание которой финансируется из казны Кэндкипа.

О7. Лес Острых Зубов

Лес Острых Зубов — это густой лес, в котором произрастают дубы, ивы и ясени. Это очень древний лес, который, возможно, когда-то в далёком прошлом был частью Высокого леса.

Если на окраинах леса обитают относительно добродушные сатиры, то в его глубине водятся стаи волков, лютых волков и воров. Кроме того, в сердце леса скрываются племена ликантропов — вервольфов. Они избегают контактов с чужаками, даже с теми, кто может показаться лёгкой добычей. Это объясняется тем, что вервольфы опасаются своих более коварных сородичей — вольфверов. Известно, что вольфверы Укрытого леса приходят охотиться в лес Острых Зубов.

На окраинах леса, расположенных неподалёку от Прибрежного Пути, опасность также представляют разбойники. Из-за внушающей страх репутации леса Острых Зубов банды разбойников могут скрываться на опушках леса, не опасаясь преследования со стороны охотников за головами, наёмников или Пламенного Кулака. Как и ликантропы, обитающие в глубине леса, разбойники боятся только вольфверов. Эти чудовищные людоеды часто нападают на небольшие группы разбойников. Иногда, выживших после такого нападения добивают их же спутники, ошибочно полагая, что они заражены ликантропией.

Лес Острых Зубов — поистине самый животный регион Побережья Мечей. На протяжении многих миль простирается бескрайний лес, непролуптая земля и страх перед хищниками. Даже разбойники, скрывающиеся в нём — не более чем добыча для тех, кто занимает более высокое положение в пищевой цепи. Воистину, сам Дуб-Отец благословил этот лес.

— Фэлдорн

Приложение А: Опции для персонажей

ЭПИЧЕСКИЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Эпические предыстории — это новые варианты развития персонажей, предназначенные для использования в этом приключении. В процессе создания персонажа игроки могут выбрать одну из эпических предысторий, которые описаны здесь, вместо стандартных предысторий, доступных в *Книге Игрока*.

Эпические предыстории отличаются от стандартных тем, что они специально разработаны таким образом, чтобы соответствовать сюжету и обстановке настоящей кампании. Кроме того, эти предыстории отличаются большим масштабом и размахом. Например, вместо того, чтобы родиться в знатной семье, ваш герой может быть правителем могущественной, но давно угасшей империи. Вместо того чтобы быть мудрецом, ваш герой может быть клоном самого могущественного волшебника из когда-либо существовавших.

Каждая эпическая предыстория имеет свой набор целей. Несмотря на то, что эти цели являются личными для каждого героя, они никогда не должны вступать в конфликт с основными целями игроков. Некоторые из целей являются краткосрочными и должны быть достигнуты в ходе приключения, которое представлено в этой книге. **Эпические цели** являются долгосрочными и должны быть достигнуты в течение всей кампании. Способы их достижения не описываются в этой книге.

Когда герой достигает одной из своих эпических целей, он может получить в качестве награды сверхъестественный дар или магический предмет. Сверхъестественные дары могут исходить как от богов, так и от какого-либо планарного существа или от самого магического плетения. Магические предметы могут быть как найдены, так и выкованы, либо подарены.

Эпические предыстории предназначены для создания более глубоких личных сюжетных линий, которые заставляют каждого героя быть полностью вовлечённым в приключения. Вспомните величайшие фэнтезийные эпопеи, такие как «Властелин колец», «Сага о Колье» или «Легенда о Дриззте» — в каждом случае герои тесно связаны с сюжетом, злодеями и другими вспомогательными персонажами. Каждый из героев является неотъемлемой частью истории по причинам, которые выходят за рамки их способностей и предметов, которыми они владеют.

Дитя Баала

Десятилетия назад, во время развоившейся Войны Богов, многие из богов были убиты. Однако Баал, Лорд Убийств, предвидел свою гибель и спустился в мир смертных, зачав детей от десятков женщин всех рас. Потомки этих союзов несли в себе частицу божественной силы Баала. Вы — один из этих детей. В результате порочного влияния Баала у вас появились способности, выходящие за рамки обычных для вашей расы и наследия, по крайней мере, вам так сказали.

Однако ещё ни одна из этих способностей не проявилась. Несмотря на то, что вы всегда были свободны в выборе своего пути, тень вашего отца неотступно следовала по пятам. Вам известно, что в конечном счёте Баал намеревался возвратиться, после того как его дети уничтожат друг друга. Станете ли вы богом, если окажетесь последним дитём Баала? Или вы окажетесь не более чем сосудом для своего зловещного отца? Возможно, вы всё же примете свою судьбу и станете охотиться на своих братьев и сестёр, или же попытаетесь навсегда избавиться от порочного «дара» своего отца.

Владение навыками: Выживание, Запугивание

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Комплект обычной одежды, священный символ Баала, книга с пророчеством Алондо, кошель с 10 зм.

ЧЕРТА: НЕСОКРУШИМОСТЬ БААЛА

После смерти твоя душа тянется к Трону Баала, где она, вместе со всеми своими братьями и сестрами, должна ожидать, пока в живых не останется только одно порождение Баала. Это означает, что по истечении одного дня ваша душа больше не может быть возвращена в мир смертных, и магия воскрешения больше не будет действовать на ваше умершее тело.

Однако это компенсируется тем, что вы обладаете большей сопротивляемостью к смерти, чем другие представители вашей расы. Когда вы вынуждены совершать спасброски от смерти, вы не умрёте, до тех пор, пока не провалите четыре спасброска (вместо трёх).

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Порождения Баала принадлежат к любой расе и слою общества, они рождены смертными матерями, рассеянными по всему Фаэруну. Некоторые из них выросли в изолированных храмах баалитов, другие были усыновлены семьями, не знавшими о личности их отца. Как правило, дети Баала ничем не отличаются от других представителей своей расы, за исключением того, что они испытывают необычное стремление к совершению жестоких и злых поступков. Они испытывают восторг от такого насилия, даже если после этого испытывают стыд и раскаяние. Многие из них выбирают профессию, наиболее соответствующую этим чертам, становясь искусными наёмниками и охотниками.

к6 Черта характера

- 1 Выросший в краю, который всё ещё оправляется от хаоса Смутного Времени, я стал относиться к богам с презрением. Узнав о личности моего отца, я лишь укрепился в своём убеждении.
- 2 У меня сложное прошлое. Проще соврать о нём.
- 3 Я настойчив в достижении своих целей. Приняв решение, я не останавливаюсь, пока не добьюсь своего.
- 4 Сколько себя помню, я всегда ощущал странную отчуждённость от окружающего мира.
- 5 Меня постоянно охватывает жажда странствий, и я не выношу долгого пребывания в одном месте.
- 6 Я прямолинеен в общении с другими людьми. Зачем уклоняться от темы, если откровенность даёт результат?

Из Бесконечного Пения:

«Бог Убийства погибнет, но в своей смерти он породит множество смертных отпрысков. Хаосом будет усеян их путь. Так говорит мудрый Алондо».

к6 Идеал

- 1 **Свобода.** Моя жизнь принадлежит лишь мне, и только я решаю, как ее прожить. (Хаотичный).
- 2 **Судьба.** Я обязан исполнить любое предназначение, уготованное мне судьбой. (Законный)
- 3 **Искушение.** Даже тот, кто порождён злом, может сделать выбор в пользу добра. (Добрый)
- 4 **Сила.** Однажды я стану достаточно сильным, чтобы подчинить других своей воле. (Зло)
- 5 **Приключение.** Наибольшее удовольствие в жизни мне доставляет исследование неизвестного и преодоление трудностей. (Любое)
- 6 **Стремление.** Моя божественная кровь поможет мне достичь величия. (Любое)

к6 Привязанность

- 1 Я до сих пор регулярно навещаю приют или храм, где воспитывался, и по возможности делаю пожертвования.
- 2 Один учитель из моей юности помог мне стать той личностью, которой я являюсь сегодня
- 3 Мой питомец или фамилляр - мой самый близкий спутник
- 4 Я уверен, что за мной кто-то охотится, хотя не имею ни малейшего представления о его личности или мотивах.
- 5 Я всем обязан своим приемным родителям и готов отдать жизнь, чтобы защитить их
- 6 Я не знаю, какое место я занимаю в этом мире, но убежден, что однажды обязательно его обрету

к6 Слабость

- 1 С тех пор как я узнал о своем происхождении, я испытываю сильное чувство превосходства над простыми смертными
- 2 В глубине души мне нравится поддаваться жажде крови, которая во мне кипит
- 3 Меня не покидает чувство тревоги, и я слишком подозрителен к мотивам других людей
- 4 Я отказываюсь признавать, что во мне течет кровь Баала и всячески отрицаю свое наследие
- 5 Мне всегда было трудно заводить друзей
- 6 Я обладаю скверным характером, и часто срываюсь из-за пустяков

ЗАВЯЗКА ИСТОРИИ

Вас нашла Имоэн, ученица волшебника во Вратах Балдура, которая поддерживает дружбу с другим отпрыском Баала. Именно она поведала вам о вашем наследии. Имоэн не желает раскрывать местонахождение своего друга, но она согласилась помочь вам узнать больше о вашем наследии. Она также познакомила вас со своим старым другом, Арфистом по имени Халид.

Цель: Найдти исследования Саревока

Найдите исследования Саревока о природе Отродий Баала. Эти книги — ключ к раскрытию ваших способностей или избавлению вашего тела от скверны.

Награда. Найдя свиток, вы раскроете часть своей божественной силы. Он также позволит вам научиться управлять своими кровожадными инстинктами, которые вы унаследовали от своего отца.

Цель: Убить другого отпрыска Баала

Убийство другого Отпрыска Баала сделает вас более могущественным и уменьшит конкуренцию в борьбе за трон.

Награда. В результате вы откроете в себе способность принимать форму **Убийцы**. Вы сможете принимать эту форму один раз в день, в течение 10 раундов. За дополнительной информацией об Убийце обратитесь к разделу «Бестиарий».

ЭПИЧЕСКАЯ ЦЕЛЬ: ОЧИЩЕНИЕ СЕБЯ (ДОБРО)

Найдите способ избавиться от порочного «дара» вашего отца. Это значит навсегда отказаться от своего божественного наследия, чтобы получить шанс начать всё с чистого листа.

Награда. Выберите любой из Эпических даров из *Руководства Мастера*.

ЭПИЧЕСКАЯ ЦЕЛЬ:

ВОСХОЖДЕНИЕ К БОЖЕСТВЕННОСТИ (ЗЛО)

Расправьтесь со всеми своими братьями и сёстрами из числа Отродий Баала и займите своё место в пантеоне как новый Лорд Убийств.

Награда. Станьте богом (персонаж покидает приключение).

ПРОБУДИВШЕЙСЯ КЛОН

Вы — клон одного из самых могущественных архимагов, когда-либо живших на свете. В отличие от обычного клона, тело архимага не оживлено душой. Вместо этого, его тело было заброшено и оставалось в дремлющем состоянии на протяжении веков. По какой-то причине вы пробудились не как пустой сосуд, а как личность, обладающая собственным, присущим только вам характером и нравственным обликом. Однако этой новой жизни не хватает одной важной вещи — души. Глубоко внутри, вы чувствуете себя неполноценным и отчаянно жаждете обрести душу, однако лишь только боги способны наделить ею.

Вы можете сами описать архимага, чьим клоном являетесь, либо выбрать одного из известных архимагов, перечисленных ниже:

- **Азут**, прежде чем он стал богом.
- **Халастер Чёрный Плащ**, правитель Подгорья.
- **Карсус** — волшебник, чья магия разрушила империю Нетерил и создала пустыню Анорок.
- **Асерерак** — волшебник, изображённый на обложке *Руководства Мастера*, прежде чем он стал личем.

Владение навыками: Магия, Проницательность

Языки: Два на ваш выбор

Снаряжение: Комплект обычной одежды, кошель с 15 зм.

ЧЕРТА: ПУСТОЙ СОСУД

Поскольку вы лишены души, магия воскрешения может вернуть вас к жизни вне зависимости от того, сколько времени прошло после смерти. Так, например, заклинание *возрождение* [revivify] будет оказывать эффект, даже спустя несколько недель после вашей смерти. Единственный недостаток заключается в том, что закливания *истинное воскрешение* [true resurrection] и *исполнение желаний* [wish] не смогут вернуть вас к жизни, в случае если ваше тело было уничтожено.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Будучи абсолютной копией архимага, Пробудившийся клон обладает теми же способностями, что и его оригинал. Несмотря на то, что он может не изучать искусство магии, он наделён высоким интеллектом и природными способностями к магии. Пробудившийся клон способен обучаться с поразительной скоростью и быстро овладевать навыками, даже если в силу своего небольшого жизненного опыта он может быть наименее, как ребёнок.

к6 Черта характера

- 1 Меня мучают кошмарные сны из жизни, которую я никогда не проживал.
- 2 Жизнь лишена всякого смысла. Тяжёлые обстоятельства — это то единственное, к чему я отношусь всерьёз.
- 3 Недостаток знаний о мире помогает мне сохранять объективность мышления. Не знаю, хорошо это или плохо, но у меня нет никаких предубеждений.
- 4 Большинство событий для меня происходят впервые, что делает меня склонным к чрезмерному увлечению.
- 5 В этот мир я пришел ни с чем и потому дорожу тем немногим, что у меня есть. Я бережно отношусь даже к самым незначительным безделушкам.
- 6 Нет большего удовольствия, чем то, которое я нахожу в помощи другим.

к6 Идеал

- 1 **Знание.** Всегда есть способ достичь поставленных целей, поэтому я должен познать как можно больше (Любой)
- 2 **Независимость.** Я уверен в своих силах и не нуждаюсь в чьей-либо помощи, в первую очередь в помощи волшебника, который меня создал (Хаотичный)
- 3 **Сострадание.** Я убежден, что забота о других людях — это ключ к обретению души (Добрый)
- 4 **Принадлежность.** Если я смогу обрести своё место в обществе это поможет мне забыть о том, как сильно я отличаюсь от других (Любой)
- 5 **Объективность.** Чувство отстраненности от общества — это дар. Эта беспристрастность помогает мне принимать правильные решения (Нейтральный)
- 6 **Преданность.** Мои отношения с другими людьми весьма редки, но нерушимо прочны (Законный)

к6 Привязанность

- 1 Я преклоняюсь перед волшебником, чьим клоном являюсь, и надеюсь однажды стать таким же искусным как он.
- 2 Я поддерживаю тесную дружбу с человеком который не знает тайны моего происхождения.
- 3 Я в долгу перед Дайнахейр или иным наставником, который научил меня большей части того, что я знаю.
- 4 Я хочу добиться известности, ища славы и богатства — настолько, чтобы затмить даже своего создателя.
- 5 Я одержим прошлым, особенно тем, что касается моего происхождения.
- 6 Я злюсь на волшебника, создавшего меня, и питаю сильную неприязнь к магам вообще.

к6 Слабость

- 1 Пусть я и пытаюсь это скрыть, но я считаю себя неполноценным. Я не являюсь «настоящим» человеком.
- 2 Я испытываю сильную зависть к тем кто живет «нормальной» жизнью.
- 3 Я так сосредоточен на поисках души, что игнорирую остальное, включая безопасность, свою и окружающих.
- 4 Мне трудно доверять другим людям, поэтому мне трудно даются любые межличностные отношения.
- 5 В моих знаниях о мире есть пробелы, которые часто подвергают меня опасности.
- 6 Иногда я переживаю кризисы идентичности, вследствие которых я путаю себя со своим создателем.

ЗАВЯЗКА ИСТОРИИ

Вас обнаружила Дайнахейр, ведьма из Рашемена. Ей было поручено отыскать древнюю лабораторию известного архимага. Именно там она и обнаружила вас, находящегося в состоянии полусна. Её удивил тот факт,

что она смогла вернуть вас к жизни, а также то, что вы обладаете собственной индивидуальностью. Именно она раскрыла, что вы лишены души и направила вас к связному арфистов по имени Халид. Если кто и может помочь вам в поисках души, так это Арфисты.

Цель: ОБРЕСТИ ДУШУ

Найти способ обрести душу и перестать ощущать пустоту внутри себя.

Награда. После того, как вы обретёте душу, магия воскрешения будет действовать на вас должным образом. Кроме того, вы получите умение Посвященный в магию [Magic Initiate] или Боевой заклинатель [War Caster].

ЭПИЧЕСКАЯ ЦЕЛЬ: ВСТРЕТИТЬСЯ С СОЗДАТЕЛЕМ

Встретьтесь с архимагом, который вас клонировал, чтобы получить ответы на вопросы о том, как и почему вы были созданы и что отличает вас от других клонов.

Награда. Выберите две награды из списка:

- *Посох магов [Staff of the Magi]*
- *Том чистых мыслей [Tome of Clear Thought]*
- *Том лидерства и влияния [Tome of Leadership and Influence]*
- *Дар усвоенного заклинания [Boon of Spell Mastery]*

Последний Император

Ты — последний император одной из самых могущественных древних империй Фаэруна. Тысячи лет назад самоуверенность твоей семьи привела к гибели всей империи. Миллионы людей погибли, а твоя цивилизация была навсегда вычеркнута из истории. Как последний принц, ты должен был находиться под защитой, и чтобы не допустить окончательного падения, тебя заточили глубоко под землёй. Ты был помещён в необычный адамантиновый гроб, который должен был уберечь тебя до тех пор, пока ты не воскреснешь и не восстановишь династию.

Однако этого момента так и не наступило. Ты был забыт, погребён на тысячи лет, пока твою гробницу не обнаружили археологи. Твой необычный гроб был выставлен в музей как артефакт неизвестной природы и происхождения. Не так давно кому-то удалось выяснить правду, и с помощью могущественной божественной магии гроб был открыт, а ты возвращён к жизни. Однако гроб исчез и тебе неизвестно, кто несёт ответственность за его кражу и каковы были мотивы. Всё, что тебе известно — это то, что ты существуешь в новом мире, который отделяют тысячи лет от того, который ты когда-то знал.

Вы можете сами описать империю, выходцем из которой являетесь, или выбрать одну из перечисленных ниже:

- **Империя Нетерил.** Твоя семья допустила, чтобы маг Карсус применил магию, которая превратила империю в пустыню Анорок.
- **Королевство Нарфелл.** Твоя семья совершила катастрофическую ошибку, развязав с боевыми магами Рауматара кровопролитную войну, которая уничтожила обе империи.
- **Империя Имаскар.** Твоя семья сражалась с богами Мулхоранда и Унтера и потерпела поражение. Всё, что осталось от твоей империи — пустыня Раурин.

Владение навыками: Магия, Убеждение

Языки: Выберите четыре «экзотических» языка.

Снаряжение: Комплект отличной одежды, серебряный перстень-печатка стоимостью 25 зм.

ЧЕРТА: ВЕЩИЕ СНЫ

Каждую ночь вам снится ваша прошлая жизнь: позабытые друзья и семья, утраченная любовь. Кажется, что они пытаются вам что-то сказать, но вы всегда просыпаетесь до того, как они успевают вымолвить хоть слово. Единственное, что могут сделать ваши утраченные близкие — это предупредить вас о надвигающейся опасности. Вы не можете быть застигнуты врасплох во время отдыха.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

То, как последний император взаимодействует с современным миром, является ключевой частью его истории. Он может быстро адаптироваться к радикальным переменам в судьбе, или же наоборот, быть раздавлен ими. Возможно, он будет вызывать сочувствие, став жертвой трагического высокомерия древних. Или же воплотит в себе те же недостатки, которые уничтожили его древнюю цивилизацию. Подобным образом, у него может быть величественная осанка, над которой не властно время, или чуждые обычаи, которые пугают современных фаэрунцев.

к6 Черта характера

- 1 Этот новый мир завораживает меня и вызывает во мне огромное желание узнать о нём как можно больше.
- 2 У меня есть привычка использовать идиомы из моего родного языка, переведённые на общий язык дословно. Для большинства людей они лишены смысла.
- 3 Со времени моего погребения правила этикета сильно изменились. Та грубость, которую демонстрируют современные люди, шокирует меня.
- 4 Чтобы справиться с потерей всего, что я когда-либо знал, я выработал мрачное чувство юмора.
- 5 Иногда мне трудно отличить свои сны и воспоминания от реальности. Это может сильно дезориентировать.
- 6 Меня волнуют лишь события большого масштаба. К ничтожным проблемам других я равнодушен.

к6 Идеал

- 1 **Смирение.** Время, проведённое среди простых людей, научило меня смирению. Возможно, моя империя устояла бы, если бы не наше высокомерие (Добрый)
- 2 **Знание.** Понимание окружающего мира - ключ к восстановлению хотябы части моего статуса (Любой)
- 3 **Общество.** Я ничего не могу поделать, чтобы изменить прошлое. Я должен обрести своё место в настоящем (Законный)
- 4 **Завоевание.** Я стремлюсь воссоздать свою утраченную империю (Злой)
- 5 **Уважение.** Я жажду того же уровня уважения, который раньше принимал как должное (Любой)
- 6 **Приключение.** Поскольку терять уже нечего, тяга к исследованиям - это всё, что для меня важно (Хаотичный)

к6 Привязанность

- 1 Я поклоняюсь забытому или малоизвестному богу.
- 2 Историк, учёный или лингвист, специализирующийся на изучении моей культуры, сыграл важную роль в моей адаптации к новой жизни.
- 3 Это мой долг - поведать миру о моей культуре. Я не допущу, чтобы моя империя была забыта.
- 4 Я чувствую себя защитником потомков моего народа.
- 5 После возрождения у меня появился близкий друг или возлюбленная, которые напоминают мне давно умершего человека.
- 6 Я стремлюсь к тому, чтобы люди этой эпохи не совершали тех же ошибок, которые разрушили мою империю.

к6 Слабость

- 1 Я испытываю глубокое презрение к безрассудному невежеству простых людей, которые меня окружают.
- 2 Я испытываю сильную скорбь от утраты моей империи.
- 3 Я привык всегда добиваться своего и быстро сдаюсь, когда возникают трудности.
- 4 Я всячески избегаю физического труда. Такой труд ниже моего достоинства.
- 5 Меня раздражают все, кто не знаком с моей великой империей или неверно информирован о ней. Это относится к большинству людей в современном Фаэруне.
- 6 Моя величественная осанка производит впечатление грубияна, и у людей хватает наглости жаловаться на это!

ЗАВЯЗКА ИСТОРИИ

Тебя обнаружили блуждающим по Высшему Залу Чудес. Твой саркофаг был вскрыт, а его крышка отсутствовала. Ты не говорил ни на одном из современных языков, а потому был передан под опеку арфистам. Арфист Халид обучил тебя основам общего языка.

Цель: Найти свой саркофаг

Найдите пропавший саркофаг. Вы знаете, что он хранит в себе множество секретов, которые могут пригодиться вам в этом новом и незнакомом мире. Награда. Вы получаете черту *Водоушевляющий лидер* [Inspiring Leader], даже если показатель вашей Харизмы менее 13.

Эпическая цель: Найти своих близких

Разыщите родных и друзей, которые преследуют вас во снах. Живы ли они до сих пор? Возможно, они находятся где-то в заточении?

Награда. Выберите одну из следующих наград:

- *Дар судьбы* [Boon of Fate]
- *Благо бури* [Boon of the Stormborn]
- *Дар ночного духа* [Boon of the Night Spirit]

РЕИНКАРНИРОВАННЫЙ

В прошлом вы были могущественным зелёным драконом, который десятилетиями терроризировал Укрытый лес. Будучи рождённым много веков назад, вы выросли до зрелого возраста, питаясь теми, кто был настолько глуп, что вторгся в ваши владения. Вы были самым грозным существом в лесу, и у вас не было соперников. К несчастью, ваша самоуверенность стала причиной вашей гибели. Однажды вы вступили в конфликт с фракцией, известной как Теневые друиды. Сочтя их малозначительными, вы были крайне удивлены, когда им удалось заманить вас в ловушку и убить при помощи могущественной магии природы. Вместо того чтобы бросить вас умирать, лидер Теневых друидов перевоплотила вас в форму одного из ничтожных гуманоидов, на которых вы когда-то охотились как на добычу. Вам неизвестно, зачем она это сделала.

Несмотря на то, что у вас сохранились воспоминания о прежней жизни, это не меняет того, кем вы являетесь сейчас. Ваше новое тело сохранило в себе тягу к представителям той же расы. У вас есть прекрасная возможность начать новую жизнь. Возможно, вам даже захочется искупить страдания, которые вы причиняли, будучи драконом. Но прежде всего, вам необходимо вернуть свои любимые сокровища. Эти вороватые Теневые друиды украли их у вас, а кража у дракона, как известно — роковая ошибка.

Владение навыками: Обман, Проницательность
Языки: Драконий и ещё один экзотический язык
Снаряжение: Комплект обычной одежды, кошель с 10 зм.

Черта: ВОСПОМИНАНИЯ ДРАКОНА

Вы сохранили знания, накопленные за многие столетия жизни в драконьем облики, и хорошо помните свой родной дом. Благодаря этому вы с преимуществом совершаете все проверки Интеллекта (Природа) и Мудрости (Выживание), когда находитесь в Укрытом лесу. Это преимущество также распространяется на любые проверки Интеллекта (Магия и История), которые связаны с поиском информации об Укрытом лесу и его ближайших окрестностях.

Предлагаемые характеристики

Несмотря на то, что прошлая жизнь в качестве дракона во многом формирует восприятие себя, Реинкарнированный также успел прожить жизнь в качестве гуманоида, пусть и менее продолжительную. Борьба за примирение этих двух начал может стать источником внутреннего смятения или тем, о чём он никогда не задумывался. Реинкарнированный может испытывать сильное чувство привязанности к своему новому окружению и в то же время, чувствовать себя чуждым в нём. Нельзя игнорировать одну отличительную особенность из предыдущей жизни Реинкарнированного — это желание овладеть своим утерянным кладом. Он должен быть возвращён!

к6 Черта характера

- 1 Меня восхищает изобретательность гуманоидов. То, чего они могут достичь, имея так мало, поистине поразительно.
- 2 Меня не пугают угрозы. Однажды я уже умер, и для меня нет худшего наказания, чем моё текущее обличье.
- 3 Я никогда не забываю обид.
- 4 Алчность, присущая моему драконьему роду вышла за пределы реинкарнации. Я требую высокой платы и вечно считаю свои монеты.
- 5 Я предпочитаю держаться подальше от городской суеты. Постоянный шум не даёт мне покоя.
- 6 Я охотно говорю о своей прошлой жизни и впадаю в ярость, когда другие не верят моим рассказам.

к6 Идеал

- 1 **Искушение.** Я искренне раскаиваюсь о своём прошлом и стремлюсь к искуплению других порождений зла. (Добро)
- 2 **Слава.** Несмотря на то, что меня сдерживает это слабое человеческое тело, я стремлюсь к величию. (Любое)
- 3 **Сила.** Меня вновь будут бояться. (Зло)
- 4 **Адаптация.** Я извлеку выгоду из любой возможности, какую только смогу отыскать в этом обличье. (Хаос)
- 5 **Сдержанность.** Я вижу, что моё безрассудство предопределило мою судьбу. Я не повторю эту ошибку. (Законный)
- 6 **Мсть.** Я выслежу глупцов, которые прокляли меня, и отомщу. (Зло)

к6 Привязанность

- 1 Я по-прежнему считаю других драконов своими сородичами и пытаюсь общаться с ними на равных.
- 2 Узнав больше об Арфистах, я стал уважать эту организацию.
- 3 Во мне продолжает пылать ненависть к Теневым друидам. Поэтому я не доверяю всем друидам.
- 4 Я ревностно изучаю магические искусства, чтобы найти способ восстановить своё прежнее обличье.
- 5 Я полюбил свой новый дом и готов на всё, чтобы защитить его.
- 6 Моя новая судьба пробудила во мне любопытство. Я хочу исследовать остальную часть Побережья Мечей и даже земли за его пределами.

к6 Слабость

- 1 Я по-прежнему высокомерен и презираю низших существ, которые теперь меня окружают.
- 2 Я уязвим к лести, особенно к той, что учитывает мою драконью природу.
- 3 Я всё ещё не привык к такому хрупкому телу и склонен недооценивать риск физического вреда.
- 4 Яркие воспоминания о моей прошлой жизни могут сбить меня с толку. Иногда я забываю об общепринятых традициях и этикете.
- 5 Я продолжаю испытывать тягу к накоплению сокровищ.
- 6 В новом обличье я пережил неудачное падение, которое поселило во мне сильный страх высоты.

ЗАВЯЗКА ИСТОРИИ

Вам нужно научиться справляться со своим новым телом. Одна из ваших жертв много веков назад утверждала, что она арфистка. Прежде чем быть съеденной, она поведала немало интересного об этой организации. Похоже, что арфисты способны помочь вам больше, чем любая другая организация. Вы не знаете, смогут ли арфисты оказать помощь в поиске сокровищ, но Халид кажется надёжным человеком.

Цель: Вернуть свой клад

Верните украденный у вас клад. Вы помните каждую сверкающую монету и драгоценный камень.

Награда. Бросьте к100 и обратитесь к таблице Сокровищница, соответствующей показателю опасности 11-16, приведённой в *Руководстве Мастера*. Клад включает в себя 14 000 зм и 1750 пм.

Эпическая цель: Снять проклятие

Избавьтесь от проклятия, которое превратило вас в гуманоида, чтобы вернуться к своей величественной драконьей форме.

Награда. Вы навсегда перевоплотитесь обратно во **взрослого зелёного дракона**, но сохраните своё мировоззрение, навыки и личные черты.

Приложение В: Магические Предметы

В этом приложении подробно описаны уникальные для этого региона Побережья Мечей, магические предметы. Они могут быть найдены, лишь в определенных местах, по ходу развития событий приключения.

АРБАЛЕТ СКОРОСТИ

Оружие (арбалет, ручной, тяжёлый или лёгкий), очень редкое (требуется настройка)

В каждый свой ход вы можете бонусным действием совершить одну дополнительную атаку этим оружием.

ГРОЗА ПАУКОВ

Оружие (короткий меч), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершаемым этим оружием. Когда вы наносите урон пауку этим оружием, паук дополнительно получает 1к6 колющего урона. При использовании этого меча вы игнорируете ограничения движения, вызванные паутиной.

ОБОД ДУШИ

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

В этом старинном золотом ободе заключена душа древнего воина. Обод зачарован магией школы некромантии, которая позволяет его владельцу управлять скелетом-воином, сотворённым при помощи этого обода. Для получения более подробной информации см. раздел «Управление скелетом-воином» в описании скелета-воина, в приложении С.

ПЛАЩ БАЛДУРАНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

В прошлом этот плащ принадлежал основателю Врат Балдура и обладает рядом магических свойств. Пока вы носите этот плащ, вы получаете бонус +1 к КД и спасброскам. Кроме того, вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

ПЛАЩ НИМФЫ

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот восхитительный плащ соткан из волос дриады, нимфы, сирены или другой представительницы фей-гуманоидов. В лунном свете он переливается серебром, а днём искрится золотом. Во время ношения вы получаете следующие преимущества:

- Ваш показатель Харизмы становится равным 20.
- Один раз в день вы можете наложить заклинание очарование личности [*charm person*].

ПОЛУЛАТЫ АНХЕГА [ANKNEG HALF PLATE]

Доспех (полулаты), необычный

Этот доспех изготовлен из панциря Анхега. Знание о том, как изготовить такие доспехи, является тщательно охраняемым секретом Таэрома Фуйруима из Берегоста. Магазин, Кузница Громого Молота, на протяжении многих поколений принадлежит его семье. Таэром старается сохранить зеленоватый оттенок панциря анхега, но при этом дополнительно подчеркивает окрас ярко-зелёными красителями. Изготовление доспехов стоит 4000 зм, но для этого ему потребуется неповреждённый панцирь анхега и один месяц на выполнение работы.

Полулаты анхега не создают помехи при проверке Ловкости (Скрытность).

ЧЁРНЫЙ ШИП

Оружие (дубинка), очень редкое (требуется настройка)

Если вы накладываете на это оружие заклинание дубинка [*shillelagh*], оно покрывается слоем колющих, острых, чёрных шипов. Шипы вонзаются в ваши руки, вызывая кровотечение и причиняя 1к4 колющего урона. Помимо этого, шипы дополнительно причиняют 1к4 колющего урона любой цели, пораженной этим оружием. Шипы исчезают по окончании действия заклинания дубинка.

ШЛЕМ БАЛДУРАНА

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

В прошлом этот шлем принадлежал основателю Врат Балдура и он наделяет своего владельца магической защитой.

Пока на вас надет этот шлем, любое критическое попадание по вам становится обычным попаданием.



Приложение С: Существа

В этом приложении подробно описаны существа, встречающиеся в этой книге и отсутствующие в *Бестиарии*.

УЖАСНЫЙ ДОППЕЛЬГАНГЕР

Ужасный доппельгангер — это древний представитель расы доппельгангеров. На протяжении столетий он принимает облик сотен и даже тысяч различных существ. Долгие годы, проведённые в облике других людей, лишили этих древних существ способности сопереживать. Большинство ужасных доппельгангеров действуют в одиночку, лишь иногда они возглавляют группу более молодых представителей своего вида.

Безэмоциональны. Ужасные доппельгангеры так часто имитировали чувства и эмоции других людей, что теперь им трудно испытывать собственные эмоции. Это делает их отличными шпионами и убийцами. Они не испытывают ничего похожего на раскаяние, лишь сильную тоску, которая тем сильнее, чем дольше они вынуждены находиться в одной форме. Ужасные доппельгангеры стремятся совершать всё более рискованные и причудливые поступки, чтобы вызвать хоть какие-то эмоции. Зачастую это приводит к тому, что они берутся за опасную работу, которая может обернуться их собственной гибелью.

Неестественная походка. В своей естественной форме ужасные доппельгангеры передвигаются весьма неуклюже. Они настолько привыкли подражать движениям других людей, что их собственная походка кажется неестественной и хаотичной. Несмотря на то, что при движении они выглядят неуклюжими и неповоротливыми, они способны расправиться со своей жертвой с удивительной скоростью.

ПОЗВОЛЬ ПОЗАИМСТВОВАТЬ ТВОЁ ЛИЦО.
Оно тебе больше не пригодится.

— Доппельгангер

Должен признаться, что я проявлял осторожность, приближаясь к доппельгангерам. Довольно сложно понять, что ими движет, а ведь они гораздо умнее, чем могут показаться на вид. Они являются приятными собеседниками, когда это выгодно для их маскировки, но будет глупо терять бдительность. Никогда не знаешь, когда их снова одолеет тоска. Поэтому их всегда лучше держать на расстоянии.

Эдвин

УЖАСНЫЙ ДОППЕЛЬГАНГЕР [DREAD DOPPELGANGER]¹

Средний монстр (перевёртыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15

Хиты 78 (12к8 + 24))

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Обман +7, Скрытность +8

Чувства тёмное зрение 60 футов., пассивное

Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ужасного доппельгангера является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

3/день каждое: *воображаемый убийца* [phantasmal killer]

1/день каждое: *отражения* [mirror image], *фальшивый двойник* [mislead]

Перевёртыш. Ужасный доппельгангер может действием превратиться в гуманоида Маленького или Среднего размера, или принять свой истинный облик. Все его статистики, кроме размера, одинаковы во всех обликах. Всё снаряжение, которое он носит или имеет при себе не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения ужасный доппельгангер совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Внезапная атака. Если ужасный доппельгангер застаёт врасплох существо, и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 10 (3к6).

Действия

Мультиатака. Ужасный доппельгангер совершает три рукопашные атаки.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 8 (1к6 + 5).

Чтение мыслей. Ужасный доппельгангер читает с помощью магии поверхностные мысли одного существа в пределах 60 футов от него. Эффект может проникать через препятствия, но 3 фута древесины или грунта, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в пределах дистанции, доппельгангер может продолжать чтение мыслей, при условии, что концентрация доппельгангера не прерывается. Читая мысли цели, доппельгангер совершает с преимуществом проверки Мудрости (Проницательность) и Харизмы (Запугивание, Обман и Убеждение) против цели.

1) Примечание переводчика: Согласно Бестиарию, обычный доппельгангер обладает, помимо прочего, иммунитетом к очарованию



ГИББЕРЛИНГ

Гибберлинги — это маленькие, одичалые гуманоиды, которые, как считается, изначально пришли из Дальнего предела, далёкого мира, характеризующегося хаосом и безумием. Однако каким образом эти существа попали на Материальный План и Фаэрун, неизвестно. Как бы то ни было, эти дикие и смертельно опасные существа стали всё чаще встречаться несчастным путешественникам на Побережье Мечей, в особенности тем, кто сворачивает с главных дорог в ночное время. К счастью, гибберлинги очень боятся всех источников света, в том числе и огня, что упрощает охрану лагерей и поселений.

Безумие во плоти. Гибберлинги — невысокие, приземистые существа ростом примерно со средне-статистического гнома, однако из-за сгорбленной позы кажется, будто они ещё меньше. Большую часть их мускулистого тела покрывает густой чёрный мех, в то время как на лице, руках и ногах видны голые участки бледно-серой кожи. Чёрные глаза и вечно безумная гримаса, дополняют звериную морду гибберлинга, которую обрамляют заострённые уши с мохнатыми хохолками.

Голодные болтуны. Гибберлинги бродят по дикой природе большими группами, предпочитая держаться густых лесов и пещер. Они исключительно плотоядны и без колебаний поедают плоть своих павших сородичей. Гибберлингам редко удаётся застать добычу врасплох, поскольку они всё время кричат, воют и бормочут. Несмотря на то, что эти звуки выглядят как форма общения, некоторые лингвисты, изучающие этих существ, пришли к выводу, что издаваемые ими звуки не являются языком.

Непредсказуемые бойцы. Даже начинающий искатель приключений может без труда расправиться с одним гибберлингом, однако эти существа всегда путешествуют группами. Если оставить их без контроля, то эти группы разрастаются до огромных полчищ, пожирающих всё на своём пути. Несмотря на своё звериное поведение, гибберлинги достаточно разумны, чтобы использовать оружие. Правда любое оружие, которым они владеют, является краденым, поскольку они, очевидно, не способны ничего создавать или ковать. Когда оружие недоступно, гибберлинги вынуждены импровизировать, используя камни, кости и большие палки. У гибберлингов отсутствует чувство самосохранения; не имея понятия об отступлении, гибберлинги всегда сражаются насмерть.

Гибберлинги были бы весьма полезными, если бы их поведение не было так невыносимо трудно предсказать. Я пытался прикрепить к ним контролирующие устройства, но это не увенчалось успехом, поскольку они начали грызть друг другу лица. И, о боги, их непрерывная болтовня сводила меня с ума! Конечно, большинство существ с низким интеллектом слишком много болтают, но похоже, что эти безмозглые маленькие монстры, получают какое-то извращённое удовольствие от бессмысленной болтовни. Если подумать, они поразительно похожи на моих учеников в академии в ПТЭ.

Эдвин

ГИББЕРЛИНГ [GIBBERLING]

Маленькая аберрация, хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 12

Хиты 7 (2к6)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	6 (-2)	8 (-1)	8 (-1)

Навыки Скрытность +4

Спротивление к урону психической энергией

Иммунитет к состояниям испуг, очарование

Чувства истинное зрение 60 футов., пассивное

Восприятие 9

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода гибберлинг может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, гибберлинг совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Нора. Гибберлинг получает преимущество на проверки скрытности, если он тратит действие, чтобы зарыться в грязь.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к4 + 2).

Рой. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Цель становится схваченной (Сл высвобождения 10). Все гибберлинги в радиусе 5 футов от цели могут реакцией совершить с преимуществом атаку кинжалом.

СКРИЕЕЕЕЕГЛУРКЛЛУРКЛ!

бларк-бларк-бларк.

Джаджаджаджаджаджаджаджаджа!

— Гибберлинг



ГАМАДРИАДА

Эти фейские существа появляются на свет, когда уничтожается родное дерево дриады или оно подвергается воздействию нечистой магии. Если дриада не будет убита, то она станет постепенно увядать и в течение нескольких месяцев превратится в гамадриаду. Гамадриады — это обезумевшие существа, которые мстят любому, кто забрёл в глубь леса, где они прежде обитали, не будучи фейским существом.

Утраченная красота. Гамадриады лишены той красоты, которая была у них до того, как их постигла трагедия. Их уста исчезают, а смех навсегда умолкает. Прекрасные женские формы, которыми славятся дриады, превращаются в нечто жестокое и смертоносное. Их изумрудная кожа становится серой и бледной, а само их прикосновение — тлетворным и ядовитым.

Безумие. Гамадриады редко ведут себя рационально. Они могут яростно напасть на вторгшееся существо, а затем исчезнуть, чтобы вернуться позже, когда их настроение изменится. Иногда они могут помогать группе искателей приключений, когда те расправляются с каким-нибудь злобным нарушителем в лесу, но после того, как общий враг будет повержен, они обратятся против бывших союзников.

Я НЕ МОГУ ПИТЬ ЭТУ ВОДУ.

Мои корни чернеют и гниют. Я не могу пить эту воду. Мои листья увядают и мрут. Я не могу пить...

— Гамадриада

Конечно, никогда не стоило причинять вред дереву, если в этом нет крайней необходимости. К сожалению, в своём естественном виде дриады приносят мало пользы тем из нас, кому поручено защищать лес. С другой стороны, гамадриады — эффективное оружие против изнеженных масс цивилизации. Быть может, их удастся исцелить, как только лес снова расцветёт, а пока они будут служить источником гниения и разложения, в котором может прорасти новая жизнь. В конце концов, смерть — это лишь часть плана Дуба-Отца по отношению к нам.

Фэлдорн

ГАМАДРИАДА [HAMADRYAD]

Средняя фея (фея), хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 12 (16 с дубовой корой)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Языки Сильван

Опасность 2 (450 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой гамадриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Гамадриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: *опутывание* [entangle],

1 день каждое: *дубовая кора* [barkskin], *цепкая лоза* [grasping vine], *бесследное передвижение* [pass without trace]

Сопrotивление магии. Гамадриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверьми и растениями. Гамадриада может общаться со зверьми и растениями, как если бы у них был общий язык.

Путешествие через деревья. Один раз в свой ход гамадриада может использовать 10 футов перемещения на то, чтобы магическим образом войти в живое дерево в пределах досягаемости и выйти из второго живого дерева в пределах 60 футов от первого, появляясь в свободном пространстве в пределах 5 футов от второго дерева. Оба дерева должны быть как минимум Большого размера.

Действия

Мультиатака. Гамадриада совершает две рукопашные атаки.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (1к4 + 3), и Урон ядом 10 (3к6).¹

1) Примечание переводчика. В оригинале не указан тип урона для когтей. Кроме того, полагаю, пропущен текст: «Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе». Использовать это или нет — на усмотрение Мастера.



СИРЕНА

Сирены — это фейские существа, которые населяют утесы и зубчатые скалы Побережья Мечей. Сирены одинаково хорошо чувствуют себя как на суше, так и под водой, но предпочитают держаться поближе к берегу и редко заходят в глубокие воды. Они славятся своим чарующим пением, которое часто заманивает моряков на верную гибель, заставляя их направлять корабли на смертельно опасные отмели или разбивать их о скалы.

Территориальные. Сирены держатся вместе небольшими группами. Они чрезвычайно территориальны и всячески стараются изгнать любого другого гуманоида, вторгшегося в их владения. Чтобы убедить нарушителей уйти, они сначала прибегают к нелетальным средствам, но, если это не приносит результата, они готовы пойти на убийство.

Дивное пение. Сирены любят петь и с помощью своей музыки общаются между собой. Их песни красивы и печальны, но как правило, не волшебны по своей природе. Лишь в случае опасности они вплетают в них магию.

Искусные воины. Сирены — смертоносные воительницы, которые применяют свои навыки для охоты, добывая пищу и убивая тех, кто вторгся на их территорию. Их острые кинжалы изготовлены из кости. Они служат им основным оружием, когда они путешествуют под водой. Кроме того, недалеко от берега они хранят свои луки, чтобы воспользоваться ими в случае необходимости.

НЕ ПОДХОДИ БЛИЖЕ, СМЕРТНЫЙ.
Мы поём для наших сестёр и поём для океана. Мы поём не для вас.

— Сирена

СИРЕНА [SIRENE]

Средняя фея (фея), хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Спасброски Инт +3, Мдр +5

Навыки Выступление +5, Скрытность +6, Убеждение +5

Чувства тёмное зрение 60 футов., пассивное

Восприятие 10

Языки Общий, Эльфийский, Сильван

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Сирена может дышать и воздухом и под водой.

Сопротивление магии. Сирена совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Сирены является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Сирена может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: *Корона безумия* [Crown of madness],
Внушение [Suggestion]

1 день каждое: *Невидимость* [Invisibility]

Действия

Мультиатака. Сирена совершает две атаки кинжалом или две атаки коротким луком.

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к4 + 4).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., Попадание: Колющий урон 7 (1к6+24).

Моряки в Расчётливом Осетре только и говорят, что о песнях сирен. Помнится, пока я бродила вдоль скал, за пределами Жандкина, мне доводилось слышать их пение, уносимое морским ветром. Интересно, откуда они взялись? Говорят, что все эти обломки на Побережье Кораблекрушений — из-за сирен, но держу пари, что всё дело в кучке пьяных моряков, которые пытаются придумать оправдание своим никчужным навигационным навыкам. Как по мне, если ты плывёшь вдоль Побережья Мечей и слышишь пение сирены, то лучше не приближаться. Но сути, это работает, как маяк, да ведь? — Умозн



ЛОРД-СКЕЛЕТ [SKELETON LORD]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)

Уязвимость к урону дробящий от магических атак

Сопротивление к урону холод, некротическая энергия

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к состояниям очарование, отравление, истощение, испуг

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Опасность 9 (5000 опыта)

Аура Страх. Все враждебные лорду-скелету существа, начинающие ход в пределах 20 футов от лорда-скелета, должны совершать спасбросок Мудрости со Сл 20, если лорд-скелет дееспособен. При провале существо становится испуганным до начала своего следующего хода. Если спасбросок был успешным, оно получает иммунитет к Ауре страха этого лорда-скелета на следующие 24 часа.

Сопротивление магии. Лорд-скелет совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием лорда-скелета являются магическими и получают +3 к броскам атаки и урона (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Лорд-скелет совершает три рукопашные атаки

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 16 (2к6+9).

СКЕЛЕТ-ВОИН

Созданные при помощи магии некромантии, скелеты-воины отличаются высоким уровнем интеллекта и выдающимся боевым мастерством. Все скелеты-воины сохраняют способность понимать языки, которые они знали при жизни, и большинство из них даже способны говорить, что является большим отличием от лишённых разума и более распространённых оживших скелетов, с которыми обычно сталкиваются искатели приключений. Лишь самые искусные некроманты способны поднять скелетов-воинов, которые высоко ценятся в качестве телохранителей и часовых.

Некроманты должны использовать останки могучих воинов, чтобы создать скелета-воина. Однако даже если магу удастся справиться с задачей, этими существами довольно трудно управлять, особенно, если у мага нет золотого обода, в котором заключена душа воина-нежити. Как и другие скелеты, скелеты-воины обладают сопротивлением к большинству видов урона, однако уязвимы к урону, дробящему; чтобы раздробить иссохшие кости, необходимо нанести удар тупым предметом. Кроме того, скелеты-воины обладают высокой устойчивостью к магическим эффектам.

Битва за гранью смерти. Скелеты-воины создаются из останков великих воителей и не утрачивают своих навыков после смерти. Многие из них — бывшие искатели приключений или выдающиеся лорды, погибшие в бою. Скелеты-воины вооружены грозными двуручными мечами и облачены в тяжёлые, зачастую богато украшенные доспехи, потускневшие от старости.

Предводители нежити. В большинстве случаев скелеты-воины — одиночные стражи и обычно не вступают в контакт с другой нежитью, если только они не находятся под активным контролем некроманта. В таких случаях скелет-воин может возглавить отряд из множества неразумных скелетов, направляя их применять тактику, которая обычно не поддаётся их слабому разуму.

Лорды-скелеты. Для создания некоторых скелетов-воинов используются останки и души могущественных владык, таких как короли или иные представители знати. Эти скелеты-воины гораздо могущественнее прочих себе подобных и источают ауру холода и страха, способную остудить сердце даже самого храброго чемпиона.

Обода душ. Когда создаётся скелет-воин, его душа помещается в магический золотой ободок — артефакт, который служит для управления этим существом, удерживая его на Первичном Материальном Планах. Как правило, скелеты-воины стремятся вернуть свои обода, а большинство тех, кому это удастся, предпочитают уничтожить эти предметы, положив конец своему гнусному существованию.

СКЕЛЕТ-ВОИН [SKELETON WARRIOR]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Уязвимость к урону дробящий от магических атак

Сопротивление к урону холод, некротическая энергия

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к состояниям очарование, отравление, истощение, испуг

Чувства тёмное зрение 120 футов., пассивное Восприятие 10

Языки все языки, которые он знал при жизни

Опасность 5 (1800 опыта)

Сопротивление магии. Скелет-воин совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием скелета-воина являются магическими и получают +3 к броскам атаки и урона (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Скелет-воин совершает две атаки двуручным мечом

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 13 (2к6+6).

Управление скелетами-воинами

Тот, на ком надет золотой обод скелета-воина, может действием взять под контроль существо из числа нежити, если оно находится в радиусе 100 футов. В этом случае спасбросок не применяется. Управление является полным и позволяет владельцу золотого обода отдавать приказы через телепатическую связь. Скелет-воин будет неукоснительно подчиняться простым командам, таким как «атакуй это существо» или «двигайся туда». Если скелет-воин не получит никаких приказов, то он будет просто защищаться. Эти же правила применимы и к лордам-скелетам.

Ходячие скелеты это верный признак того, что какой-то ЗЛОЙ волшебник затеял недоброе. Минск твёрдо убеждён, что скелеты должны лежать в своих могилах, а не бродить по округе в поисках ночного перекуса! И теперь вы хотите сказать, что у них есть короны, латы и волшебные мечи?! Неужели не существует на свете бездны, в которую зло не способно проникнуть? И что вообще зло находит там, внизу? Бу хотел бы знать!





ПАУК-МЕЧЕНОСЕЦ

Пауки-меченосцы — это вид гигантских арахнидов, обитающий в лесах и пещерах Фаэруна. Эти хищники-одиночки передвигаются на похожих на острые лезвия конечностях с невероятной скоростью и поразительной, для их огромных размеров скрытностью. Туловище паука-меченосца гладкое, составляет 12 футов в длину и заключено в прочный чёрный панцирь, покрытый мелкими тёмными волосками. Несмотря на слабое зрение, пауки-меченосцы обнаруживают свою добычу при помощи чувства вибрации, ощущая мельчайшие колебания земли.

Естественное оружие. Все восемь лап паука-меченосца заканчиваются толстыми хитиновыми пластинами с зазубренными гребнями. Однако основным оружием паука является пара передних лап, похожих на массивные изогнутые мечи. Паук нанизывает свою жертву на эти конечности и подтягивает для ядовитого укуса. Убитая жертва измельчается на пригодные для употребления кусочки, которые затем отправляются в его огромную пасть с многочисленными рядами искривлённых клыков.

Смерть спускается сверху. Вместо того чтобы заманивать жертву в заранее сплетённую паутину, пауки-меченосцы предпочитают подстергать добычу высоко в ветвях деревьев и на стенах пещер. Несмотря на свои большие размеры, пауки-меченосцы сохраняют способность цепляться за большинство поверхностей, что делает их искусными верхолазами. Приметив добычу, паук опутывает её липкой паутиной, затем обрушивается вниз, вытянув все восемь смертоносных лап, чтобы пронзить цель. Охотясь в местах, не пригодных для применения подобной стратегии, они преследуют добычу как крупные кошачьи, при этом они способны совершать прыжки на расстояние до 30 футов, нанося мощные удары передними конечностями.

Новые виды. Пауки-меченосцы обитают в джунглях Мхаира на Чультском полуострове, расположенном на юго-западе Фаэруна. Торговцы-дроу завезли этот вид пауков в Подземье, где они долго время содержались в качестве боевых животных, под управлением жриц Лолс. Впоследствии, многие пауки-меченосцы сумели выбраться из загонов, и благодаря способности переносить самые разные климатические условия, быстро приспособились к своим новым подземным жилищам. Вскоре эти существа распространились по всему Подземью, а некоторые из них выбрались на поверхность.

ПАУК-МЕЧЕНОСЕЦ, САМЕЦ [MALE SWORD SPIDER]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	4 (-3)

Навыки Скрытность +7

Чувства чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Друидский, Эльфийский

Опасность 3 (700 опыта)

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Паук-меченосец совершает две атаки передними лапами и одну атаку укусом.

Передняя лапа. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 3).

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к10 + 3), цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

ПАУК-МЕЧЕНОСЕЦ, САМКА [FEMALE SWORD SPIDER]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 60 (8к10 + 16)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	4 (-3)

Навыки Скрытность +7

Чувства чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 11

Опасность 5 (1800 опыта)

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Паук-меченосец совершает две атаки передними лапами и одну атаку укусом.

Передняя лапа. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (2к6 + 4) и Урон ядом 7 (2к6).

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к10 + 4), цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 18 (4к8) при провале, или половину этого урона при успехе.



ТАСЛОЙ

Долговязые, но маленькие, похожие на гоблинов существа, таслои в основном обитают в густых тропических лесах южного Фаэруна. Однако отдельные группы таслоев пробрались на север, к Побережью Мечей и образовали внушительный анклав в Укрытом лесу. Обладая кожей ярко-зелёного окраса, которую покрывает тонкий слой грубых чёрных волос, таслои прекрасно сливаются с окружающей средой и лишь слабый отблеск золотистых, почти кошачьих глаз может выдать их присутствие. Несмотря на то, что таслои как правило менее развиты, по сравнению с людьми, они довольно умны, используют численное превосходство и тактику стаи, что делает их весьма грозными противниками.

Древесные обитатели. Таслои предпочитают условия низкой освещённости под пологом джунглей и вообще избегают прямого солнечного света. В более умеренных областях, где листва редкая, например, в лесах Побережья Мечей, они ограничивают свою активность рассветом и сумерками. Длинные руки таслоев позволяют им быстро перемещаться по верхушкам деревьев, перепрыгивать с ветки на ветку и раскачиваться на лианах. Однако на земле таслои чувствуют себя не столь уютно: передвигаются на четвереньках, принимая сгорбленную позу, подобно обезьянам.

Социальные существа. Таслои живут в слабо организованном племенном обществе, объединяясь в группы, состоящие из нескольких отдельных семей. Общины таслоев возводят на деревьях жилища, окружая их взаимосвязанными, расположенными высоко над землёй платформами. Таслои испытывают глубокий страх перед одиночеством, который подкрепляется многочисленными суевериями их культуры. Они занимаются земледелием, разводят гигантских крыс и других крупных паразитов в качестве домашнего скота, как для употребления в пищу, так и для использования в качестве ездовых животных. Таслои в основном говорят на уникальном для их вида языке, но некоторые научились говорить на искажённом общем. При всей своей дикости, эти приспособленцы достаточно умны, и при подходящих обстоятельствах с ними можно договориться.

Затаившиеся хищники. Несмотря на то, что таслои могут и готовы питаться практически всем, особое предпочтение они отдают свежему мясу, особенно мясу людей, эльфов и других гуманоидов. Известно, что иногда они используют для реализации своих целей гораздо более страшных чудовищ, прокладывая пути отхода из их логова и заманивая в ловушку уже раненых

искателей приключений. Кроме того, таслои придерживаются тактики «наскока-отхода», а также других приёмов, позволяющих им извлекать максимальную выгоду от знания своих лесных владений.

ТАСЛОЙ [TASLOI]

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 5 (2к6 - 2)

Скорость 25 фт., лазая 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	9 (-1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +1, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 футов., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Сильван, Таслоев

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Таслой может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Эксперт в метании копий. Таслой может использовать свой модификатор Ловкости при совершении бросков атаки и урона с помощью метательного копья, как если бы метательное копье обладало свойством фехтовальное.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Сеть. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 5/15 фт., одно существо с размером не больше Большого. Попадание: Цель становится опутанной. Цель может действием совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы освободиться самой или освободить из сети другое существо, оканчивая эффект при успехе. Причинение сети рубящего урона 5 (КД 10) освобождает цель, не причиняя ей урон, и уничтожает сеть.

Метательное копье. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/120 футов., одна цель. Попадание: 6 Колющий урон (1к6 + 3).

ТАСЛОЙ-СНАЙПЕР [TASLOI SNIPER]

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 15 (6к6 - 6)

Скорость 25 фт., лазая 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	9 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +1, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Сильван, Таслоев

Опасность 1 (200 опыта)

Ловкий побег. Таслой может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Духовая трубка. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 25/100 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1 + 3) плюс Урон ядом 7 (2к6). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе станет отравленной на один час.



АЛЬФА ВОЛЬФВЕР [WOLFWERE ALPHA]

Средний гуманоид (зверь, перевёртыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (в облике гуманоида, 13 природный

доспех в облике волка или в гибридном облике)

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 фт. (40 фт. в облике лютого волка)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия, которое не является железным

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий (не может говорить в облике волка)

Опасность 6 (2300 опыта)

Перевёртыш. Альфа вольфер может действием превратиться в гибрид волка и гуманоида, или человека, либо эльфа, или же принять свой истинный облик лютого волка. Все его статистики кроме КД остаются одинаковыми во всех обликах. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Острый слух и тонкий нюх. Альфа вольфер совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Альфа вольфер совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник альфа вольфера находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Мультиатака (только в гибридном облике). Альфа вольфер совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Длинный меч (только в облике гуманоида). Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 10 Рубящий урон (1к8 + 5) или рубящий урон 11 (1к10 + 6) если используется двумя руками.

Укус (только в облике лютого волка или гибридном). Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 12 (2к6 + 5). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15 иначе будет сбито с ног.

Когти (только в гибридном облике). Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 10 Рубящий урон (2к4 + 5).

Успокаивающая песня (только в облике гуманоида). Альфа вольфер играет на музыкальном инструменте магическую мелодию. Каждый гуманоид в радиусе 200 футов от альфа вольфера, который способен слышать мелодию, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16 иначе станет замедленным на 10 минут. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Успокаивающей песне альфа вольфера на следующие 24 часа.

ВОЛЬФВЕР

Вольфверы — это оборотни, которые в естественном состоянии имеют облик крупного волка, но по желанию могут принимать как гуманоидный, так и гибридный, двуногий облик. Эти злобные существа гораздо умнее обычных волков и используют свою прирождённую хитрость в поисках любимой добычи — людей. Несмотря на то, что некоторые считают их результатом родства вервольфов и обычных волков, что вполне может объяснять их происхождение, вольфверы представляют собой самостоятельный вид, причём их форма ликантропии не является проклятием или болезнью, передающейся по наследству. Подобно вервольфам, вольфверы боятся волчьего аконита, но при этом они уязвимы к железнору, а не серебряному оружию.

Необычные стаи. Некоторые вольфверы ведут одиночный образ жизни, другие предпочитают держаться в родовых группах. Но чаще всего они собирают стаи, состоящие из обычных волков или воргов. Вольфверы обладают способностью влиять на этих зверей и командовать ими, от чего они становятся гораздо более свирепыми и бесстрашными. С обществом людей вольфверы смешиваются лишь в редких случаях. Вольфверы никогда не вступают в союз с вервольфами, поскольку эти существа питают глубокую взаимную ненависть и в любой момент могут сцепиться без причины.

Многообразие обликов. Естественный облик вольфвера по размеру и внешнему виду напоминает лютого волка. Во время боя они обычно принимают гибридный облик, в которой могут не только кусаться, но и использовать оружие при помощи своих человекоподобных рук. Для того чтобы заманить более сильную добычу, вольфвер принимает облик харизматичного человека. В отличие от вервольфов, вольфверы не обладают одним человеческим обликом, в который они могут вернуться. Вместо этого вольфвер может принять облик любого гуманоида по своему желанию, правда, почти всегда они выбирают наиболее внешне привлекательных. Вольфверы чувствуют, что именно их жертва считает привлекательным, и принимают обольстительную внешность. В новолуние, когда происходит произвольная трансформация, вольфверы в меньшей степени контролируют свою внешность, но обычно они принимают недавний облик.

Успокаивающая мелодия. В своём гуманоидном облике вольфверы обладают способностью исполнять песню, вызывающую у их жертвы сонливость, схожую с заклинанием *замедление* [slow]. Многие вольфверы используют струнные инструменты и выдают себя за бардов, чтобы не вызывать подозрений, пока действуют их чары.

ЧШШШ... ЗАКРОЙ ГЛАЗА.

Думай о свете звёзд ~
Думай о невиданных красотах ~
и вскоре я присоединюсь к тебе.

— Вольфвер

Вольфверы — одни из наиболее безупречных хищников Дуба-Опца. Да, они пугают, но они не менее дикие, чем те чудовища, что населяют города и называют себя цивилизованными.

Фэлдорн

ВОЛЬФВЕР [WOLFWERE]

Средний гуманоид (зверь, перевёртыш), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (12 в облике гуманоида, 13 природный доспех в гибридном или облике волка)

Хиты 55 (10к8 + 10)

Скорость 30 фт. (40 футов в облике лютого волка)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Навыки Восприятие +4

Иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия, которое не является железным

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий (не может говорить в облике волка)

Опасность 4 (1100 опыта)

Перевёртыш. Вольфвер может действием превратиться в гибрида волка и гуманоида, или человека, либо эльфа, или же принять свой истинный облик лютого волка. Все его статистики кроме КД остаются одинаковыми во всех обликах. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Острый слух и тонкий нюх. Вольфвер совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Вольфвер совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник вольфвера находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

Действия

Мультиатака (только в гибридном облике).

Вольфвер совершает две атаки: одну укусом, другую когтями.

Длинный меч (только в облике гуманоида).

Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 9 Рубящий урон (1к8 + 4) или рубящий урон 10 (1к10 + 5) если используется двумя руками.

Укус (только в гибридном или облике лютого волка).

Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 11 (2к6 + 4). Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14 иначе будет сбито с ног.

Когти (только в гибридном облике). Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 9 Рубящий урон (2к4 + 4).

Успокаивающая песня (только в облике гуманоида).

Вольфвер играет на музыкальном инструменте магическую мелодию. Каждый гуманоид в радиусе 200 футов от вольфвера, который способен слышать мелодию, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 иначе станет замедленным на 10 минут. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Успокаивающей песне этого вольфвера на следующие 24 часа.

Приложение D: Персонажи

Представленные ниже НИП являются основными действующими лицами в этом приключении. Некоторые из этих НИП — союзники героев, другие — враги. Некоторым игрокам может показаться интересным отыграть одного из этих НИП в качестве своего героя. В этом случае обратитесь к главе «Ведение приключения», чтобы получить советы о том, как заменить выбранных персонажей в этой истории.

Герои

ДАЙНАХЕЙР

Дайнахейр является членом Вичларан, группы могущественных женщин-заклинательниц, которые правят Рашеменом. Причина её путешествия на Побережье Мечей с востока Фаэруна — прохождение даджеммы, в компании её преданного телохранителя Минска. Этот обряд посвящения совершают молодые рашеменцы, которым поручается исследовать чужие земли и преодолеть любые трудности, с которыми они могут там столкнуться. Кроме того, старшие сестры поручили Дайнахейр исследовать пророчества Алондо и найти Дитя Баала, но она хранит эти мотивы в тайне.

Вичларан, или «Ведьмы Рашемена», как их называют большинство чужаков, являются абсолютным авторитетом в этом небольшом северо-восточном государстве. Все, кто не подчиняется их приказам, за исключением редких случаев, предаются смерти. Обычно это наказание выносит другой Рашеми, а не сама оскорблённая ведьма. Подобным же образом любой, кто не принадлежит к числу Вичларан и нарушит границы Урлингвуда, вскоре встретит свой конец от рук хранителей леса. Этот густой лес, имеющий тесную связь со Страной Фей, является местом проведения ритуалов и собраний Вичларан.

Большинство Вичларан проживают в небольшом городе Урлинг, расположенном на окраине леса. Несмотря на то, что многие не-рашеми считают их правление деспотичным, в целом, Вичларане отличаются добрым нравом и преданным служением своему народу. Впрочем, встречаются и исключения, например, некоторые ведьмы ставят собственную власть превыше всего.

Всех детей Рашемена, с раннего возраста проверяют на наличие магического потенциала. Это касается даже детей, не являющихся уроженцами Рашемена. Дайнахейр была одним из таких детей, поскольку она была дочерью освобожденной из Тэя рабыни народа Мулхоранда. Одарённых девушек обучают, чтобы они стали Вичларан и поручают им защищать Рашемен от внешних угроз, например, таких как Красные Волшебники Тэя. Мужчин, в отличие от них, принимают во времениони (Старейшие), где они помогают Вичларан, обучаться искусству создания магических предметов и заклинаний.

Вичларан известны тем, что в бою и во время путешествий по Рашемену они носят маски, изготовленные времениони. В то же время, некоторые ведьмы, путешествующие по миру, например, такие как Дайнахейр, предпочитают не привлекать к себе излишнего внимания. Вдали от родных краёв Дайнахейр слишком уязвима, в то время как агенты и наёмные убийцы Тэя орудуют по всему Фаэруну.

Дайнахейр специализируется на магии школы воплощения [evocation]. Несмотря на то, что Дайнахейр является довольно сильным магом по любым меркам, в Рашемене она предстаёт ещё более грозной. Там она и её коллеги-ведьмы черпают силу земли и духов. Несмотря на свой высокий статус и внушительные магические способности, Дайнахейр молода и относительно

ДАЙНАХЕЙР [DYNAHEIR]

Средний гуманоид (человек), законно-добрый

Класс Доспеха 14 (доспехи мага)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)

Спасброски Инт +6, Мдр +5

Навыки История +6, Магия +6, Проницательность +6

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Небесный, Драконий, Первичный

Опасность 7 (2900 опыта)

Фигурные заклинания. Когда Дайнахейр накладывает заклинание, которое оказывает влияние на других существ и которых она способна видеть, она может выбрать любое количество существ. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

Использование заклинаний. Дайнахейр является заклинателем 10 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *луч холода* [ray of frost]

1-й уровень (4 ячейки): *огненные ладони* [burning hands], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile]

2-й уровень (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *отражения* [mirror image], *дребезги* [shatter]

3-й уровень (3 ячейки): *Контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *молния* [lightning bolt]

4-й уровень (3 ячейки): *град* [ice storm], *высшая невидимость* [greater invisibility]

5-й уровень (2 ячейки): *длань бигбу* [bigby's hand], *конус холода* [cone of cold]

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 3 (1к4+4)

неопытна в том, что касается окружающего мира, расположенного за пределами Рашемена. Она искренне дорожит Минском и ценит его, но её раздражает его чрезмерная опека. К тому же она испытывает сильную неприязнь к Бу, хомячку-компаньону Минска, из-за скверной привычки воина позволять грызуну ползать внутри его доспехов. Также её беспокоит психическое состояние Минска — с каждой новой травмой головы он всё чаще разговаривает со своим хомяком.

Советы по ролевому отыгрышу

- Дайнахейр уверена в себе, самодостаточна и решительна. Она совершенно уверена в своих силах.
- Помимо того, что в речи Дайнахейр присутствует рашемский акцент, её отличает тот факт, что она выучила немного устаревший и слишком официальный формат общего языка.
- Не будучи склонной к злословию, Дайнахейр высказывает своё мнение честно и прямо, что некоторым может казаться грубым.

ТЫ ТАК ДОБР, ЧТО ПРЕДЛАГАЕШЬ МНЕ
свою защиту, но я не нуждаюсь в ней, ибо
мои силы не уступают твоим.

— Дайнахейр



ДЖАХЕЙРА

Джахейра — полуэльф, друид и воин, которая владеет как могущественной магией природы, так и искусством свирепого воина. Первоначально, она вместе с Халидом, своим мужем и коллегой-арфистом, по поручению тайной организации отправилась на Побережье Мечей, чтобы расследовать Железный Кризис, который случился в 1368 году ЛД. Несмотря на суровый и несколько резкий характер, Джахейра горячо предана тем немногим людям, которых она уважает.

Джахейра родилась в знатной тетирийской семье, преданной королю Алемандеру, но в раннем возрасте потеряла родителей, которые во время жестокой гражданской войны были убиты толпой. Её постигла бы та же участь, если бы слуга не спас её, тайно уведя из замка. Волею обстоятельств в ближайшем лесу они встретили группу друидов. Они приютили Джахейру и воспитали.

В отличие от своего мягкосердечного супруга Халида, Джахейра придерживается абсолютно нейтральной позиции. Прежде всего она стремится поддерживать равновесие между всеми крайностями и способствовать гармонии в Фаэруне. Она отнюдь не отстранена от мира, но считает, что истинное равновесие и защита природы могут быть достигнуты только в результате решительных действий. Впрочем, когда у Джахейры нет иного выбора, она предпочитает содействовать добру, а не злу. Это часто ставит её в противоречие с теми, чьи мотивы она считает пагубными или эгоистичными. Подобным образом статус Джахейры, в качестве арфиста, зачастую приводит её к конфликтам с агентами Жентарима.

Если спросить её о том, что она думает о добре и зле, Джахейра ответит прагматично: «Крайне эгоистичные личности иногда могут способствовать достижению равновесия, однако в большинстве случаев они просто мешают. С другой стороны, бескорыстные деяния редко способствуют нарушению равновесия». В действительности, возможно, Джахейра просто пытается найти рациональное объяснение своим собственным предпочтениям, ведь, в конце концов, она неравнодушна к таким добросердечным трусам, как Халид, даже если его идеализм кажется ей мягким и непрacticным.

Несмотря на то, что оба они — полуэльфы-арфисты, Джахейра и Халид в значительной степени являются полными противоположностями. Однако вместо того, чтобы это стало причиной раздора между ними, их противоположные характеры дополняют друг друга. Волевой и инициативный характер Джахейры помогает подтолкнуть более робкого Халида к действиям. Аналогичным образом, деликатность Халида, в некоторой степени сдерживает её бурный нрав. Его умение проявлять тактическое сочувствие часто помогает разрешать споры, возникающие из-за грубого и бесцеремонного характера Джахейры.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Джахейра упряма и решительна. Приняв решение, она вряд ли изменит его, если только для этого не будет веских причин.
- Язвительность Джахейры может быть направлена на придание комичности и/или напряжённости социальным встречам. Вступая в переговоры, она скорее обострит ситуацию, нежели разрешит конфликт.
- Несмотря на то, что она отдаёт предпочтение природе и не испытывает симпатии к городским условиям, Джахейра не лишена жизненного опыта и при необходимости может ориентироваться в городах.

ДЖАХЕЙРА [JANEIRA]

Средний гуманоид (полуэльф), нейтральный

Класс Доспеха 16 (кираса)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Спасброски Инт +3, Мдр +5

Навыки Восприятие +5, Выживание +5, Природа +5, уход за животными +5

Чувства тёмное зрение 60 футов., пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Друидский, Эльфийский

Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фей. Джахейра совершает с преимуществом спасброски от очарования, и её невозможно магически усыпить.

Использование заклинаний. Джахейра является заклинателем 5-го уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов* [druidcraft], починка [mending], ядовитые брызги [poison spray], сотворение пламени [produce flame]

1-й Уровень (4 слота): *лечение ран* [cure wounds], опутывание [entangle], огонь фей [faerie fire]

2-й Уровень (3 слота): *животные чувства* [beast sense], удержание личности [hold person]

3-й Уровень (3 слота): *призыв животных* [conjure animals], подводное дыхание [water breathing]

Действия

Мультиатака. Джахейра совершает две атаки ближнего боя её боевым посохом +2.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Дробящий урон 7 (1к6+4)

МЫ ДОЛЖНЫ ОХРАНЯТЬ РАВНОВЕСИЕ природы, ибо она дарует и забирает жизнь исходя из своих потребностей. Другими словами, будьте сильными и прекратите жаловаться!

— Джахейра



ИМОЭН

Имоэн — неунывающая юная плутовка, родом с Побережья мечей. Несмотря на то, что она кажется беззаботной и жизнерадостной, на самом деле жизнь девушки началась с трагедии: её мать умерла во время родов. Оставшись без семьи, она оказалась на попечении своего приёмного отца — Винтропа, которого ласково зовёт «Старый Пухляш». Со временем, когда Имоэн исполнилось 10 лет, они переехали в крепость библиотеки Кэндэкип. Винтроп основал там единственную гостиницу и торговую лавку, вести дела которой ему помогала Имоэн. Весёлый нрав Винтропа передался его приёмной дочери, а их легкомысленное поведение разительно отличалось от угрюмых, серьёзных монахов, присматривавших за Великой библиотекой.

Жизнь искателя приключения у Имоэн началась в тот день, когда она втайне отправилась вслед за своим учителем Горионом за пределы Кэндэкипа. Горион пытался защитить своего подопечного — дитя Баала, за которым охотились убийцы. Но в итоге Горион был убит другим Отродьем Баала по имени Саревок. Оказавшись очевидцем гибели старого мудреца, Имоэн приняла решение отправиться в путешествие вместе с его подопечным, который с самого детства был её близким другом в Кэндэкипе.

Имоэн приобрела множество полезных навыков, которые оказались бесценными в их совместных странствиях. Будучи от природы любознательной, она освоила умения взламывать замки и незаметно перемещаться, благодаря чему могла свободно исследовать запретные места Кэндэкипа. Ни один секрет не был от неё в безопасности. Подобным же образом, её умение обчищать карманы монахов в библиотеке нашло множество практических применений на многочисленных улочках Врат Балдура.

Невзирая на множество опасностей, с которыми ей довелось столкнуться после того, как она покинула Кэндэкип, Имоэн сумела сохранить свой жизнерадостный взгляд на вещи. Её отличает дружелюбие и простота в общении, при этом она не гнушается нарушать закон, если это упрощает дело. Имоэн сердится не и проявляет недовольство только перед лицом неоправданно злых или эгоистичных поступков. Как следствие, она прекрасно ладит почти со всеми, кого встречает, будь то человек или кто-то другой.

Благодаря опыту общения с Горионом, Джахейрой и Халидом Имоэн питает большое уважение к арфистам. Она даже подумывает присоединиться к этой организации. В последнее время её любознательность стала проявляться в изучении магических искусств, и теперь она — подмастерье волшебника, владеющего множеством полезных заклинаний.

Сама того не подозревая, Имоэн является одним из Отродий Баала, таким же, как подопечный Гориона. По всей видимости, её безобидность и жизнерадостный характер способствуют подавлению пагубного влияния злого бога.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Обладая чрезвычайно дружелюбным характером, Имоэн обычно отдаёт предпочтение дипломатии, а не войне.
- Имоэн склонна вести себя дерзко, дабы разрядить обстановку. Она подшучивает над теми, кто ей особенно дорог.
- Имоэн движет неутолимое любопытство. Она всегда задаёт множество вопросов, особенно когда встречает кого-то впервые.

ИМОЭН [ИМОЭН]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 16 (проклёпанная кожа)

Хиты 66 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)

Спасброски Инт +6, Лов +7

Навыки Акробатика +7, Атлетика +8, Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Воровской жаргон

Опасность 7 (2900 опыта)

Хитрое действие. Каждый ход Имоэн может бонусным действием совершить Рывок, Отход или Засаду.

Увёртливость. Если Имоэн попадает под действие эффекта, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить половину урона, Имоэн не получает урона при успехе и половину урона при провале.

Скрытая атака (1/ход). Имоэн наносит дополнительный урон 14 (4к6), когда попадает по цели оружием и имеет преимущество на бросок атаки или когда цель в пределах 5 футов от союзника Имоэн, являющегося дееспособным и у Имоэн нет помехи к броску атаки.

Использование заклинаний. Имоэн является заклинателем 1-го уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд* [fire bolt], *починка* [mending], *фокусы* [prestidigitation]
1-й уровень (2 ячейки): *огненные ладони* [burning hands], *маскировка* [disguise self], *щит* [shield]

Действия

Мультиатака. Имоэн совершает две атаки своим коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель.
Попадание: Колющий урон 7 (1к6+4)

Я ВСЕГДА ХОТЕЛА БЫТЬ ОДНОЙ ИЗ ЗЛЫХ волшебниц из сказок Винтропа. Они были так прекрасны и так ужасны! Смотри, я встряхну волосами и взгляну на тебя. Очень похоже, не так ли?

— Имоэн



КОРАН

Коран — молодой эльф-воин и плут, который наилучшим образом раскрывает свои способности в качестве искусного лучника. В отличие от большинства эльфов, ему больше по душе многонациональный колорит городов, в которых преобладают люди, например, такие, как Врата Балдура, нежели нетронутые цивилизацией леса. Однако, благодаря своей способности быстро адаптироваться, Коран чувствует себя практически везде как дома, по крайней мере, какое-то время.

Коран родом из Валдата, более известного среди не-эльфов, как Тетирский лес. Свою идиллическую жизнь он считал скучной и дабы избежать монотонности, Коран отправился во Врата Балдура, рассчитывая обрести там богатство и власть. Однако вскоре, после того как он достиг Побережья Мечей, в целях выживания, он был вынужден прибегнуть к воровству. Поначалу он воровал исключительно по необходимости, намереваясь использовать нажитое незаконным путём для открытия собственного дела. Но в действительности, ему попросту нравится этот разбойничий промысел. Возможно, он всё же выберет более порядочный образ жизни, став искателем приключений, если ему предложат достаточно прибыльную и увлекательную серию заданий.

Коран эгоистичен и беспечен, но не злопамятный. Несмотря на своё пристрастие к плутовству, он добродушен и готов помочь тем, кто в этом нуждается, выступая против проявления насилия, когда с ним сталкивается. Помимо всего прочего, Коран считает себя настоящим романтиком и с завидным успехом добивается расположения как мужчин, так и женщин, всех рас и положений. Ему не потребовалось много времени, по меркам эльфов, чтобы снискать репутацию ловеласа, как во Вратах Балдура, так и в прилегающих окрестностях. С момента своего прибытия, он стал отцом по крайней мере одного ребёнка-полуэльфа от замужней женщины из числа людей. В настоящее время большую часть свободного времени он проводит с эльфом-волшебником по имени Ксан.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Коран — бессовестный льстец и мастер использовать своё обаяние, чтобы избежать неприятностей (или наоборот, попасть в них).
- Коран вскоре начнёт испытывать беспокойство, если будет вынужден слишком долго бездействовать.
- Коран живёт ради приключений и не прочь прославиться. Он охотно предложит свои услуги, если речь идёт о любом задании, сулящем славу и богатство.

КОРАН [CORAN]

Средний гуманоид (эльф), хаотично-добрый

Класс Доспеха 17 (проклёпанная кожа)

Хиты 46 (10к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	9 (+0)	16 (+3)

Спасброски Инт +6, Лов +7

Навыки Акробатика +7, Восприятие +3, Выживание +3, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 футов., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский, Воровской жаргон

Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фэй. Коран совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Скрытая атака (1/ход). Имоэн наносит дополнительный урон 14 (4к6), когда попадает по цели оружием и имеет преимущество на бросок атаки или когда цель в пределах 5 футов от союзника Имоэн, являющегося дееспособным и у Имоэн нет помехи к броску атаки.

Увёртливость. Если Коран попадает под действие эффекта, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить половину урона, он не получает урона при успехе и половину урона при провале.

Хитрое действие. Каждый ход Коран может бонусным действием совершить Рывок, Отход или Засаду.

Действия

Мультиатака. Коран совершает две атаки либо своим длинным луком +1, либо длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 6 Рубящий урон (1к8 + 2) или рубящий урон 7 (1к10 + 2) если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 150/600 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 10 (1д8 + 6).

ОПАСНОСТЬ ШТОРМА ЛУЧШЕ,
чем спокойствие штиля.

— Коран



КСАН

Ксан — эльф-волшебник, специализирующийся на заклинаниях школы очарования [enchantment]. Он также является членом Серых Плащей Эверески, отряда, выполняющего функции следователей и блюстителей закона в тайном эльфийском городе-государстве. Несмотря на то, что справедливость и порядок имеют для Ксана важное значение, его извечно апатичное состояние и пессимистичный настрой говорят об обратном. Ксан с большим уважением относится к большинству других заклинателей, особенно к тем, кто применяет свои силы во благо, хотя он по-прежнему скептически относится к эффективности таких усилий.

КСАН [XAN]

Средний гуманоид (эльф), законно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (с доспехами мага, лунный клинок)
Хиты 45 (10к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Сопротивление урону огнём (лунный клинок)
Спасброски Инт +6, Мдр +5
Навыки Восприятие +5, История +6, Магия +6
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Эльфийский, Сильван
Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фей. Ксан совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Песнь клинка. Ксан может бонусным действием начать песнь клинка. При использовании песни клинка его базовая скорость увеличивается до 40 футов, и он получает бонус +3 ко всем проверкам концентрации.

Использование заклинаний. Ксан является заклинателем 8-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): дружба [friends], волшебная рука [mage hand], сообщение [message]
1-й уровень (4 ячейки): очарование личности [charm person], доспехи мага [mage armor], щит [shield]
2-й уровень (3 ячейки): удержание личности [hold person], отражения [mirror image], внушение [suggestion]
3-й уровень (3 ячейки): контрзаклинание [counterspell], ускорение [haste]
4-й уровень (3 ячейки): подчинение зверя [dominate beast], высшая невидимость [greater invisibility]

Действия

Мультиатака. Ксан совершает две рукопашные атаки лунным клинком.

Лунный клинок. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (1к8 + 6) или рубящий урон 11 (1к10 + 6) если используется двумя руками.

Недавно Ксан был послан на Побережье Мечей, чтобы расследовать Железный Кризис и связанные с ним политические беспорядки. Поскольку Эвереска находится в непосредственной близости от Врат Балдура, Серые Плащи были обеспокоены тем, что кризис может затронуть их город. Во время пребывания в Нашкеле Ксан был заключён в тюрьму последователем Цирика Мулахеем, ответственным за порчу запасов железной руды в шахтёрском городке. В конце концов его спасла группа искателей приключений во главе с подопечным Гориона, и некоторое время он путешествовал с ними.

Ксан владеет лунным клинком, выкованным кузнецами Миф Драннора. Каждый лунный клинок уникален, например, клинок Ксана имеет форму длинного меча, окутанного магическим голубым пламенем. Обычно такое оружие передаётся эльфам по наследству, но меч Ксана, похоже, связан именно с ним.

Родина Ксана — Эвереска — один из крупнейших эльфийских анклавов, оставшихся в Фаэруне; по численности населения он уступает лишь только островному государству Эвермит. Его название в переводе с эльфийского означает «дом-крепость».

Эвереска оставалась скрытой в пределах Западного Сердцеземья на протяжении тысячелетий. Эта скрытность — главная причина того, что город остаётся одним из последних крупных эльфийских анклавов на Севере, в то время как большинство других пали под ударами чужаков. По этой причине Эвереску иногда называют Последним Городом. Эльфы Эверески довольно часто сотрудничают с арфистами, вследствие чего почти все из небольшого числа людей, которым довелось побывать в городе или даже узнать о его существовании, принадлежат этой организации.

Советы ролевому отыгрышу

- Ксан отличается депрессивным, пессимистичным характером и редко проявляет хоть какой-то налёт на позитив.
- Несмотря на своё угрюмое настроение, Ксан может быть очень убедительным. Он может выступать медиатором в конфликтах внутри партии.
- Ксан обладает сухим, саркастическим чувством юмора. Как правило, он не вступает в конфликты, но его язвительные замечания нередко становятся причиной неприятностей.

НЕУЖЕЛИ ВЫ НЕ ВИДИТЕ, ЧТО НАШИ поиски тщетны? Пожалуй, я перечислю все причины, по которым мы обречены. Устраивайтесь поудобнее, это займёт какое-то время.

— Ксан



МИНСК

Минск — берсерк родом из страны Рашемен, расположенной на дальнем востоке, но его любовь к животным позволяет говорить о его мастерстве охотника и следопыта. На Побережье Мечей он прибыл в качестве телохранителя юной Вичларан по имени Дайнахейр, совершая даджемму — ритуальное путешествие на пути к обретению мужественности. Он надеется, что по завершении даджеммы перед ним откроются двери почётной ложи берсеркеров Ледяного Дракона.

У Минска не слишком крепкая связь с реальностью, на что указывает его продолжительная привязанность (и глубокая дружба) к своему питомцу «Бу», созданию, которое, как он утверждает, является миниатюрным гигантским космическим хомяком. Возможно, такие существа действительно существуют где-то в дальних уголках Королевств, но, скорее всего, Минск просто слишком часто получал по голове.

Рашемен, земля, откуда родом Минск, окружена горами, огромными озёрами и ледяными реками. Формально, страной правит король, но реальная власть принадлежит Вичларан (мудрым женщинам). Эти могущественные ведьмы принимают решения о том, кто будет королём и могут сменить его, когда сочтут нужным. Но самое главное, ведьмы выступают в качестве главных защитников перед могущественной магией Красных Волшебников Тэя. Воспитание Минска в этой среде сделало его подвластным своей более опытной Вичларан, Дайнахейр. К тому же, это воспитало в нём жгучую ненависть ко всему, что связано с Красными Волшебниками.

У Минска очень упрощённое представление о мире, и зачастую он чересчур быстро принимает решение, является ли кто-то злодеем и следует ли на него напасть. Впрочем, по своей природе он добр и полон решимости во что бы то ни стало стать героем. Он также несколько неуравновешен и склонен впадать в ярость по пустякам и незначительным неудобствам.

Когда он отправляется в приключения в компании своих друзей, он чувствует себя как дома. Для него не может быть большей радости, чем крушить зло своим сапогом справедливости, неважно, означает ли это разгромить таверну, кишашую отъявленными головорезами, или спуститься в самые мрачные подземелья, чтобы расправиться с омерзительными чудовищами. Он получает совершенно чистое и безупречное удовольствие от подвигов безрассудного героизма.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Минск предан Дайнахейр и во всём следует её примеру. Кроме того, он проявляет по отношению к ней чрезмерную заботу.
- Минск делает скоропалительные выводы о характере каждого, кого встречает, и зачастую его суждения оказываются очень точными, несмотря на его не слишком выдающиеся умственные способности.
- У Минска вспыльчивый характер. Он не приемлет зло в любом виде.
- Минск часто спрашивает совета у своего **хомяка** Бу и призывает других поступать так же. Многие из его лучших идей принадлежат грызуну.

МИНСК

Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех)

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Спасброски Лов +5, Сил +8

Навыки Атлетика +8, Выживание +3

Чувства пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Рашеми

Опасность 7 (2900 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода Минск может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Жестокость. Когда Минск попадает атакой рукопашным оружием, атака причиняет цели одну дополнительную кость урона оружия (учтено ниже).

Неукротимый (3/день). В случае провала спасброска Минск может его перебросить. Он обязан использовать новый результат.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Минск совершает две атаки ближнего боя.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Рубящий урон 15 (3к6 + 5)

ХРАБРОСТЬ, ДРУЖБА И ЗВОН СТАЛИ О СТАЛЬ!

Это то, что составляет основу всех великих приключений. Борьба за справедливость — это тяжёлая, трудоёмкая работа, но в трудные времена на помощь крепким парням приходят хомяки! Не так ли, Бу?

— Минск



Халид

Халид — полуэльф-воин и Арфист, который всецело предан своей жене Джахейре. Как и его жена, Халид получил от Арфистов задание расследовать Железный Кризис на Побережье Мечей. Они намеревались встретиться в гостинице «Дружеская рука» с другим агентом Арфистов, мудрецом Горионом. Но, увы, на Львином пути Горион был застигнут врасплох и убит Отродьем Баала Саревом Анчевом. Случившееся стало потрясением для обоих, так как Горион был их близким другом. В ходе дальнейших событий они помогли подопечному Гориона в борьбе с Саревом.

До того, как присоединиться к Арфистам, Халид провёл большую часть своей жизни в Калимшане. Будучи сыном беспечного, зажиточного торговца-отца, который открыто поддерживал своих сводных братьев, робкий молодой Халид полностью посвятил себя изучению военного дела и вступил в городское ополчение. Время, проведённое среди других солдат, помогло ему воспитать в себе крепкое чувство преданности и чести.

Калимшан — одно из трёх государств, составляющих Земли Интриг, расположенное на юго-западном побережье Фазруна, другие два — Амн и Тетир. Все три государства объединяет то, что они в значительной степени основаны на торговле и произошли от древних цивилизаций. Близость Калимшана к Сияющему Морю способствует процветающей торговле с экзотическими землями, такими как Чульт и Шаар. Народ Калимшана ценит не столько богатство, сколько комфортный образ

жизни, который это богатство обеспечивает. Поэтому состоятельные искатели приключений и странствующие купцы воспринимаются зажиточными калишитами, не иначе как нищие. Приняв решение вести кочевой и зачастую аскетичный образ жизни оперативника Арфистов, Халид тем самым проявил свою преданность силам добра.

Халид застенчив, сдержан и тревожен, в социальных ситуациях предпочитает тактичность. Он избегает конфронтации, когда это возможно, хотя ему становится крайне некомфортно в компании тех, кого он считает недостойными с нравственной точки зрения. Его спокойствие и неуверенность в себе заставляют некоторых (ошибочно) полагать, что Халид не слишком умён. Однако на самом деле его интеллектуальные способности не уступают его огромной физической силе. Ему просто не хватает уверенности в себе, чтобы использовать свой интеллект в качестве оружия.

Советы по ролевому отыгрышу

- В стрессовых ситуациях Халид начинает заикаться.
- Обладая безусловным добродушием, Халид сохраняет вежливость даже перед лицом самого серьёзного оскорбления, брошенного в его адрес. Однако он будет осуждать оскорбления, адресованные его жене, но только в самых вежливых выражениях, достойных рыцаря.
- Несмотря на свою преданность принципам добродетели, Халид отличается трусостью и способен обратиться в бегство, если ему покажется, что смерть неминуема.

Халид [KHALID]

Средний гуманоид (полуэльф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 19 (полуплаты, щит)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	9 (+0)

Спасброски Сил +5, Тел +6

Навыки Атлетика +8, Выживание +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 7 (2900 опыта)

Второе дыхание. Бонусным действием Халид может восстановить 15 хитов.

Оборона. Когда существо, которое Халид способен видеть, атакует цель, отличную от него, но которая находится в пределах 5 футов, Халид может реакцией, создать помеху на бросок атаки существа. Халид, должен держать в руке щит.

Действия

Мультиатака. Халид совершает две атаки скимитром или две атаки коротким луком.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к6+3)

Короткий лук. Дальнбойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1к6 + 3).

П-П-ПОЖАЛУЙСТА, ДАВАЙ ОБОЙДЕМСЯ
без насилия. Неужели мы не можем прийти
к взаимопониманию? В конце концов, уже
поздно, а у меня аллергия на темноту.

— Халид



ЗЛОДЕИ

Викония

Викония ДеВир — изгнанная дроу-жрица Шар, богини тьмы и потерь. Несмотря на то, что уже несколько десятилетий Викония живёт на поверхности, многое в культуре людей ей до сих пор незнакомо. Этот пробел в знаниях отчасти объясняется её изоляцией, поскольку в страхе за свою жизнь из-за сильных антидроуских настроений, Викония держится подальше от большинства населённых мест. Впрочем, учитывая её недавние подвиги во Вратах Балдура, эта опасность несколько ослабла, по крайней мере, в кругу менее предубеждённых горожан. Викония уже давно привыкла к тому, что за ней постоянно кто-то охотится, и это сделало её крайне недоверчивой, вплоть до паранойи.

Некогда верная жрица Лолс великого города дроу Мензоберранзана, Викония и Дом ДеВир впервые утратили расположение Паучьей Королевы, после того как она отказалась принести в жертву младенца — действие, которое, по ее мнению, было лишено смысла. В отчаянной попытке умиловить Лолс, мать Виконии приказала принести в жертву собственную дочь. Тогда Виконию спас её преданный брат Валас, кото-

рый освободил её и при этом убил их мать. За это преступление Валас был обращён в драуга — чудовищное существо, похожее на кентавра, но с туловищем дроу, пересаженным на тело огромного паука. Эти события способствовали гибели некогда великого Дома ДеВир от рук Дома До'Урден почти столетие назад.

Викония бежала из Мензоберранзана, а вскоре и вовсе покинула Подземье, дабы избежать возмездия со стороны приспешников Лолс. Лишённая большей части своих магических способностей, в конце концов она нашла утешение и обрела новую силу в поклонении Шар, древней богине тьмы. Как и Лолс, Шар — жестокое божество, которое ценит силу и двуличие — черты, которые присущи Виконии. Но в отличие от Лолс, Шар не принадлежит к пантеону дроу.

Советы по ролевому отыгрышу

- Несмотря на то, что Викония свободно владеет общим языком, иногда она переходит на диалект дроу.
- Прожив большую часть жизни в обществе дроу, где господствует строгий матриархат, Викония сформировала своё, личное мнение о мужчинах.
- Доброжелательность — чуждое понятие для Виконии. Только власть и сила вызывают у неё уважение.

Викония [VICONIA]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 20 (полулаты +1, щит)

Хиты 45 (12к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Спасброски Мдр +5, Тел +3, Хар +5

Навыки Восприятие +5, Религия +4, Убеждение +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Эльфийский, Подземный

Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фэй. Викония совершает с преимуществом спасброски от очарования, и её невозможно магически усыпить.

Врождённое Колдовство. Базовой характеристикой Виконии является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Она может колдовать следующие заклинания без материальных компонентов:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]
1/день каждое: *тьма* [darkness], *огонь фэй* [faerie fire],
левитация [levitate] (только на себя)

Использование заклинаний. Викония является заклинателем 9 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *ядовитые брызги* [poison spray], *сопротивление* [resistance], *уход за умирающим* [spare the dying], *чудотворство* [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): *псевдожизнь* [false life], *лечение ран* [cure wounds], *обнаружение болезней и яда* [detect poison and disease], *луч болезни* [ray of sickness]

2 уровень (3 ячейки): *малое восстановление* [lesser restoration], *защита от яда* [protection from poison], *паутина* [web]

3 уровень (3 ячейки): *восставший труп* [animate dead], *рассеивание магии* [dispel magic]

4 уровень (3 ячейки): *усыхание* [blight], *защита от смерти* [death ward]

5 уровень (2 ячейки): *преграда жизни* [antilife shell], *облако смерти* [cloudkill]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, Викония совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Викония совершает две рукопашные атаки её булавой +2.

Булава +2. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон Некротической энергией 5 (1к8).

ШАР БЛАГОСЛОВЛЯЕТ НАС, КАК УБЕЖДЕНИЯМИ,
так и целями. Тому, кто пребывает под сенью тьмы,
даруется великая сила.

— Викония



КАГАЙН

Кагайн — сварливый дварф-воин и владелец небольшого магазина в Берегосте. Его бизнес — по большей части прикрытые для его компании наёмников, которые берутся практически за любую работу, даже за ту, которую предлагают не слишком законопослушные клиенты. Впрочем, несмотря на это, Кагайн соглашается и на честную работу. Всё-таки работа есть работа.

В последний раз Кагайну довелось побывать в роли искателя приключений в 1368 году АД, когда торговый караван под охраной его компании пропал во время следования по Прибрежному Пути. Несмотря на то, что бандитизм в этом регионе — обычное дело, было крайне необычно, чтобы такая крупная группа путешественников, с опытными телохранителями исчезла столь внезапно. Кроме того, среди пропавших был сын великого герцога Энтара Сильвершилда, поэтому Кагайн опасался возмездия со стороны могущественного вельможи. Поставив на карту свою репутацию, Кагайн начал самостоятельное расследование. Обнаружив, что караван уничтожен, а его члены перебиты, Кагайн присоединился к группе искателей приключений в поиске бандитов, чтобы вернуть себе репутацию надёжного наёмника.

Пусть Кагайн и считает идиотами всех альтруистов, однако в силу своей наёмнической натуры он охотно возьмётся за топор ради благого дела, если это сулит ему прибыль. По большей части равнодушный к страданиям других, он с насмешкой относится к актам доброты ради неё самой. Золото — единственная мотивация Кагайна в выбранной им сфере деятельности, и, по всей видимости, он предпочтет не утруждать себя приключениями, если ему когда-нибудь удастся сколотить достаточно большое состояние, способное удовлетворить его потребности. Он немногословен и предпочитает не рассказывать о себе и своём прошлом, тем не менее, он не стесняется выражать свою неприязнь к эльфам. Помимо богатства, Кагайн любит крепкий, добротный сваренный эль.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Кагайн отличается сварливым характером, но не проявляет явной агрессии или враждебности. Однако его запас терпения имеет свои пределы, особенно если его время тратят впустую.
- Кагайн руководствуется исключительно прагматическими интересами. Он не станет из кожи вон лезть, чтобы помочь или навредить кому-то, если только за это не будет выручено солидное количество золота.
- Крепкое телосложение Кагайна позволяет ему выдерживать удар (даже целую дюжину), и большинство травм ему не страшны.

КАГАЙН [KAGAIN]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 152 (16к8 + 80)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	11 (+0)	8 (-1)

Спасброски Лов +4, Сил +6

Навыки Восприятие +3, Выживание +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Дварфийский

Опасность 7 (2900 опыта)

Жестокость. Когда Кагайн попадает атакой рукопашным оружием, атака причиняет цели одну дополнительную кость урона оружия (учтено ниже).

Действия

Мультиатака. Кагайн совершает две атаки своей секирой +1.

Секира +1. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 14 (3к6 + 4).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 100/400 футов., одна цель. Попадание: Коллющий урон 6 (1к10 + 1)

ЗОЛОТО ПРАВИТ МИРОМ. ЕСЛИ ЧТО-ТО НЕ
приносит тебе прибыль, значит это ещё одна
вещь, которая пытается тебя убить.

— Кагайн



КЗАР

Кзар — талантливый некромант, снискавший дурную славу своим неуравновешенным и зачастую странным поведением. Хотя Кзар действительно подвержен безумию, он гораздо более разумен, чем может казаться, поскольку притворяется дурнем, чтобы другие недооценивали его. Впрочем, отличить, что из его выходок является частью обмана, а что — плодом его безумного сознания, практически невозможно. На вопросы о своём прошлом он отвечает весьма уклончиво, однако его это не смущает и не раздражает, он просто меняет тему.

Кзар и его напарник полурослик Монтарон, или просто «Монти», как его зовёт Кзар — агенты Жентарима, которые недавно, по заданию своего руководства прибыли на Побережье Мечей. Их отправили в Нашкель, чтобы они исследовали шахты, поскольку Жентарим был одной из многих организаций, на которую возлагали вину за Железный Кризис. Как выяснилось позже, их подставил Железный Трон.

Несмотря на свою хаотично-злую природу, Кзар достаточно прагматичен и весьма умело манипулирует людьми, чтобы казаться дружелюбным, тем самым изучая потенциальных союзников (или жертв). В то же время, к Арфистам он относится с глубоким презрением, однако к их отдельным агентам не проявляет открытой враждебности, если только те не вмешиваются в его планы. Несмотря на то, что Кзар не склонен затевать драки, он никогда не отказывает Монтарону в применении смертоносной силы, а ведь полурослик частенько выступает зачинщиком конфликтов.

Наиболее характерной физической особенностью Кзара являются его многочисленные странные татуировки на лице. Какое значение они имеют, если вообще имеют для Жентарима или для школы некромантии, неизвестно. Вполне возможно, что эти татуировки не имеют никакого значения, но никогда нельзя быть уверенным наверняка, когда речь идёт о Кзаре.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Большая часть случайных комментариев Кзара звучит как бессмыслица, впрочем, не исключено, что они могут нести в себе тайный смысл.
- Несмотря на то, что со стороны кажется, будто эти двое ненавидят друг друга, Монтарон и Кзар неразлучны. Кзар отвергает любые идеи и предложения, способные надолго их разлучить.
- Несмотря на психическое расстройство, Кзар вежлив и дипломатичен. Он может пригласить вас на ужин и светскую беседу, прежде чем попытаться убить.
- Временами, во время своих бессвязных бредней, Кзар переходит на высокий детский голосок.

КЗАР [XZAR]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (16 с доспехами мага)

Хиты 45 (10к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	10 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +6

Навыки Магия +7, Исследование +7, Восприятие +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Дварфийский, Полуросликов, Инфернальный

Опасность 7 (2900 опыта)

Неживые рабы. Когда Кзар накладывает заклинание *восставший труп* [animate dead], он может сделать его целью один дополнительный труп или кучу костей, создавая зомби или скелета соответственно. Все зомби и скелеты, созданные Кзаром, имеют максимум хитов и причиняют дополнительные 3 урона любой успешной атакой оружием.

Использование заклинаний. Кзар является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [chill touch], *пляшущие огоньки* [dancing lights], *волшебная рука* [mage hand]

1 уровень (4 ячейки): *псевдожизнь* [false life], *доспехи мага* [mage armor], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг* [misty step], *луч слабости* [ray of enfeeblement], *паутина* [web]

3 уровень (3 ячейки): *восставший труп* [animate dead], *контрзаклинание* [counterspell], *прикосновение вампира* [vampiric touch]

4 уровень (3 ячейки): *усыхание* [blight], *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles]

5 уровень (2 ячейки): *длань Бигбу* [Bigby's hand], *облако смерти* [cloudkill]

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3).

РАД ВИДЕТЬ ТЕБЯ, ДОРОГУША.

Прошу меня извинить за этот беспорядок.
Я случайно поломал свои маленькие игрушки,
а собрать их снова чертовски непросто!

— Кзар



КИВАН

Киван — искусный эльф-следопыт, в равной степени мастерски владеющий луком и рукопашным боем. Став вдовцом, Киван решил отправиться на поиски приключений, намереваясь отомстить за смерть своей жены Дехерианы. В конце концов, благодаря помощи подопечного Горiona, ему удалось расправиться с убийцей, но память о ней продолжает питать его стремление бороться с силами зла в Фаэруне. Он прямолинейный, неразговорчивый и очень благородный воин, ценящий храбрость и мастерство в бою превыше всех остальных качеств.

КИВАН [KIVAN]

Средний гуманоид (эльф), хаотично-добрый

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 91 (14к8 + 28)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Спасброски Лов +6, Сил +7

Навыки Восприятие +3, Выживание +3, Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 7 (2900 опыта)

Исчезновение. В каждый свой ход, Киван может бонусным действием, совершить действие Засада.

Наследие фей. Киван совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Действия

Мультиатака. Киван совершает две атаки либо своим длинным луком +1, либо длинным мечом +1.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. Попадание: 9 Рубящий урон (1к8 + 5) или рубящий урон 10 (1к10 + 5) если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 150/600 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1д8 + 4).

Залп. Киван может действием совершить дальнобойные атаки по любому количеству видимых существ, находящихся в пределах 10 футов от одной точки, и находящихся в пределах дистанции своего оружия. Он должен совершить отдельный бросок атаки для каждой цели.

Будучи следопытом, излюбленными врагами Кивана являются великаны, но особую ненависть он питает к ограм. Вероятно, эта ненависть вызвана личностью убийцы Дехерианы, жестокого полуогра по имени Тазок. Несколько лет назад Тазок со своей бандой устроил засаду на путешествующую пару и несколько дней мучил эльфов. Несмотря на то, что Тазок в конце концов убил Дехериану, Кивану удалось бежать, прежде чем его постигла бы та же участь. С тех пор Киван неустанно оттачивал своё мастерство следопыта и воина. В конце концов он выследил Тазока на Побережье Мечей, где полуогр был предводителем группы бандитов, работавших на Железный Трон.

До своих странствий Киван и Дехериана жили в Шилмисте, известном также как Лес Теней, где властвует небольшое островное королевство диких эльфов. Эти леса лежат недалеко от гор Снежные Хлопья, на территории, оспариваемой Амном и Тетиром. Киван провёл большую часть своей жизни в лесах, как до, так и после того, как покинул родину. Поэтому он чувствует себя неуютно за пределами густо заросших лесом территорий, особенно в городах и пещерах.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Киван немногословен и не приветствует «болтовню» тех, кто отличается разговорчивостью.
- Несмотря на добродушный характер, Киван довольно осторожен и не слишком легко заводит друзей.
- Как и большинство эльфов, живущих на поверхности, Киван питает крайнюю ненависть к дроу и совершенно непримирим в своей враждебности к ним.

МЕСТЬ МОЖЕТ ПОГЛОТИТЬ ТОГО, КТО ЕЁ ИЩЕТ, но не стоит его осуждать за это, пока сам не познаешь боль утраты.

— Киван



МОНТАРОН

Монтарон является, пожалуй, самым злобным полуросликом на всём Ториле: он агрессивен, кровожаден и абсолютно безжалостен. Благодаря своей природной ловкости он стал искусным бойцом и плутом, работающим на Жентарима. Монтарон с презрением относится к своему напарнику Кзару, но не в такой степени, как к так называемым «добрячкам». Среди самых ненавидимых врагов Монтарона значатся агенты Арфистов, которые нередко мешают заговорам Жентарима. Вообще Монтарон очень скрытен и крайне агрессивно относится к вопросам личного характера, особенно тем, что касаются его прошлого.

Монтароном движут две вещи: жажда наживы и поиск выхода своему вспыльчивому характеру. Он предпочитает городскую среду, где много лёгкой добычи и беспомощных жертв. В то же время Монтарон крайне ненавидит дикую природу и всякий раз жалуется, когда приходится проводить время в походах, а это бывает довольно часто. К животным он также испытывает неприязнь, придавая большее значение их вкусу, нежели существованию.

Монтарон — настоящий изгой для своей расы. Обычно, полурослики Фазруна славятся своим дружелюбием. Даже не слишком общительные из них, скорее всего, предпочтут радушие, нежели конфронтацию и открытое презрение. Полурослики стараются не привлекать к себе внимания, незаметно вливаясь в общество, в котором оказываются. В культуре полуросликов большое значение отводится семье и общине. Монтарон категорически не переносит большинство других полуросликов, и его явно не свойственное для полуросликов поведение, возможно, стало причиной решения присоединиться к Жентариму.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Монтарон не отличается тактичностью. Если ему кто-то сильно не нравится, он будет открыто рассуждать о том, следует ли его убить или нет.
- Монтарон категорически против проявления доброты и альтруизма. Доброта вызывает у него крайнее отвращение.
- Монтарон никого не уважает и никого не хвалит. Его представление о положительном поощрении заключается в том, чтобы не убивать вас.

МОНТАРОН [MONTARON]

Средний гуманоид (полурослик), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	9 (+0)

Спасброски Инт +4, Лов +6

Навыки Акробатика +7, Атлетика +8, Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Воровской жаргон

Опасность 7 (2900 опыта)

Ликвидация. Во время своего первого хода Монтарон совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которые ещё не совершали ход в этом бою. Кроме того, все попадания по существам, захваченным врасплох, являются критическими попаданиями.

Хитрое действие. Монтарон в каждом ходу боя может использовать бонусное действие, чтобы совершить Рывок, Отход или Засаду.

Увёртливость. Если Монтарон попадает под действие эффекта, который позволяет ему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого он не получает вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

Скрытая Атака (1 Ход). Монтарон причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Монтарона, и Монтарон совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Монтарон совершает две рукопашные атаки своим коротким мечом +1.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к6 + 4).

КАЖДЫЙ ДЕНЬ МОЙ КЛИНОК ДОЛЖЕН БЫТЬ
обогрёт кровью, иначе я окончательно
размякну, как какой-нибудь дурачок-добрячок!
— Монтарон



ФЭЛДОРН

Фэлдорн — это человек друид, которая в настоящее время обосновалась в Укрытом лесу. Её карьера искателя приключений началась не так давно, после того как она отправилась положить конец горнодобывающей деятельности Железного Трона, на территории её родного леса. Фэлдорн является членом воинствующей фракции известной, как Теневые Друиды, которые убеждены в необходимости применения насилия и прочих, крайне жестоких тактик в целях защиты природы. Как и большинство обычных друидов, Фэлдорн поклоняется богу Сильванусу, которого она называет «Дуб-Отец». Она питает симпатию ко всем животным леса, но с волками у неё особая связь.

Фэлдорн была рождена в одном из варварских племён Севера — Чёрном Вороне Утгардта. Несмотря на то, что она не знает о своём происхождении, её племя, скорее всего, обитало на Хребте Мира, покрытой льдом горной цепи, что находится на северо-западе Фазруна. В раннем детстве Фэлдорн была отдана в анклав Теневых Друидов, а затем принята в их ряды. Не знаящая другой семьи, она стала ревностной защитницей природы, строго следующей догматам Теневых Друидов. Не так давно старейшины Теневых Друидов отправили её поселиться на Побережье Мечей, чтобы проверить её преданность и помешать экспансии Врат Балдура в окрестные дикие земли.

Будучи Теневым Друидом, Фэлдорн убеждена в необходимости агрессивной защиты природы от цивилизации, посредством насилия. Это расходится с мнением большинства других друидов, которые, как правило, стремятся поддерживать существующий баланс. По этой причине Фэлдорн противостоит друидам, которые не придерживаются подобных взглядов, в том числе и Джахейре.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Фэлдорн готова пожертвовать собственной жизнью, защищая и служа природе.
- Несмотря на всю свою фанатичность, Фэлдорн удивительно любезна и немногословна. Она предпочитает демонстрировать свои убеждения действиями, а не словами.
- Фэлдорн не испытывает ненависти к человечеству в целом и не питает злобы к тем, кто также стремится жить в соответствии с её представлениями о гармонии с природой.

ПРИРОДА УНИЧТОЖАЕТ ТЕХ,
кто сам становится удобной добычей.
Таково правосудие Дуба-Отца.

— Фэлдорн

ФЭЛДОРН [FALDORN]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (дубовая кора)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)

Спасброски Инт +3, Мдр +6

Навыки Восприятие +6, Выживание +6, Природа +6, Уход за животными +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Друидский

Опасность 7 (2900 опыта)

Посох леса. У посоха есть 10 зарядов для описанных ниже свойств. Он ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Фэлдорн может действием потратить 1 или несколько зарядов посоха, чтобы наложить им одно из следующих заклинания, используя Сл спасброска от заклинания 14: *дружба с животными* [animal friendship] (1 заряд), *дубовая кора* [barkskin] (2 заряда), *поиск животных или растений* [locate animals or plants] (2 заряда), *пробуждение разума* [awaken] (5 зарядов), *разговор с животными* [speak with animals] (1 заряд), *разговор с растениями* [speak with plants] (3 заряда) или *терновая стена* [wall of thorns] (6 зарядов). Фэлдорн может действием наложить посохом заклинание *бесследное передвижение* [pass without trace], не тратя зарядов.

Дикий облик. Дважды в день Фэлдорн может бонусным действием принять облик зверя ПО 3 и ниже. Статблок Фэлдорн заменяются статблоком зверя, но Фэлдорн сохраняет мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Когда Фэлдорн превращена, она принимает хиты и Кость Хитов зверя. Когда Фэлдорн возвращается в нормальный облик её хиты становятся такими же, какие они были до превращения. Однако если Фэлдорн вернулась в свой облик из-за снижения хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Находясь в диком облике Фэлдорн не может накладывать заклинания, но превращение не прерывает её концентрацию на уже сотворённых заклинаниях.

Использование заклинаний. Фэлдорн является заклинателем 10 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания друида: *заговоры* (неограниченно): *искусство друидов* [druidcraft], *починка* [mending], *ядовитые брызги* [poison spray], *сотворение пламени* [produce flame] 1 уровень (4 ячейки): *лечение ран* [cure wounds], *онимывание* [entangle], *огонь фей* [faerie fire] 2 уровень (3 ячейки): *животные чувства* [beast sense], *удержание личности* [hold person] 3 уровень (3 ячейки): *призыв животных* [conjure animals], *подводное дыхание* [water breathing] 4 уровень (2 ячейки): *каменная кожа* [stoneskin], *огненная стена* [wall of fire] 5 уровень (2 ячейки): *множественное лечение ран* [mass cure wounds], *древесный нуть* [tree stride]

Действия

Мультиатака. Фэлдорн совершает две рукопашные атаки её посохом леса.

Посох леса. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Дробящий урон 6 (1к6 + 3).



Эдвин

Эдвин Одессирон — это чрезвычайно высокомерный волшебник-призыватель, родом из восточного государства Тэй, во многом являющийся типичным Красным Волшебником. Он отправился на запад, на Побережье Мечей, чтобы по приказу вышестоящих Красных Волшебников убить рашемийскую Вичларан Дайнахейр. Он презирает её, и это чувство взаимно.

Несмотря на несомненно выдающиеся умственные способности, похоже, что Эдвин лишён здравого смысла. Его грандиозные планы и попытки захватить власть обычно срываются из-за его собственного высокомерия и недальновидного эго.

Эдвин практически всегда относится к другим с презрением, открыто оскорбляя всех, кто «ниже его». Как бы Эдвин ни ненавидел тех, кого он считает ниже себя, с лучшими он ладит не лучше. (Особенно ядовита его зависть к легендарному волшебнику Эльминстеру Омару). Поэтому даже в тех редких случаях, когда Эдвин изо всех сил старается заискивать перед вышшими Красными Волшебниками и могущественными потенциальными союзниками, ему всё равно удаётся приправить свои слова едва уловимыми колкостями.

Нынешний план Эдвина направлен на знаменитый магазин магических товаров, известный как «Волшебная Всячина». Эдвин похитил владельца этого заведения, Хальбаззера Дрина. Он вступил в союз с ужасным допельгангером, который под видом Хальбаззера продолжает появляться в магазине. Эдвин изучает влиятельных и богатых людей, которые посещают Волшебную Всячину. При помощи магии прорицания [divination] он следит за этими потенциальными будущими жертвами. Также он следит за деятельностью Жентарима и Арфистов. Как и они, Эдвин заинтересован в магических секретах, которые могут быть обнаружены в руинах Железного Трона.

СОВЕТЫ ПО РОЛЕВОМУ ОТЫГРЫШУ

- Эдвин часто излагает свои подлые мысли вслух, видимо, не подозревая, что его слышат другие.
- Эдвин руководствуется исключительно гордостью, корыстью и жаждой власти. Он кичится, будто суперзлодей.
- В силу своего высокомерия Эдвин имеет привычку сильно недооценивать своих врагов.

Эдвин [EDWIN]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	9 (+0)	10 (+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +3

Навыки История +7, Магия +7

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Эльфийский, Инфернальный

Опасность 7 (2900 опыта)

Фокусированный Вызов. Когда Эдвин концентрируется на заклинаниях школы Вызова, его концентрация не может быть нарушена в результате получения урона.

Использование заклинаний. Эдвин является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): брызги кислоты [acid splash], волшебная рука [mage hand], ядовитые брызги [poison spray]
1 уровень (4 ячейки): доспехи мага [mage armor], щит [shield], невидимый слуга [unseen servant]
2 уровень (3 ячейки): облако кинжалов [cloud of daggers], туманный шаг [misty step], паутина [web]
3 уровень (3 ячейки): контрзаклинание [counterspell], зловонное облако [stinking cloud]
4 уровень (3 ячейки): призыв малых элементарей [conjure minor elementals], Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]
5 уровень (2 ячейки): облако смерти [cloudkill], призыв элементаря [conjure elemental]
6 уровень (1 ячейка): магические врата [arcane gate], предосторожность [contingency]

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 2 (1к4).

Призыв адской гончей (1/день). Эдвин магическим образом призывает трёх адских гончих. Призванные адские гончие появляются в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя и действуют как его союзник. Они присутствуют в течение 10 минут, пока они, либо призыватель, не умрут, или пока призыватель не отпустит их действием.

ВОЗМОЖНО, МНЕ ПРИДЁТСЯ ПОТЕРПЕТЬ
ваше общество ещё несколько дней.
(Ха! Глупец ничего не подозревает.)

— Эдвин



НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И УБИЙЦА

УБИЙЦА

Убийца — это облик, который может принять Порождение Баала, изучив соответствующий ритуал. Убийца — это демоническое обличье, напоминающее одно из воплощений бога Баала, в котором он странствовал по Бездней и Девяти Преисподним. Это четырёхрукое гуманоидное существо, обладающее демонической внешностью, которое перемещается в тенях и неожиданно убивает своих жертв.

Порождение Баала, способный принимать облик Убийцы, может превращаться в него один раз в 24 часа. Чтобы совершить превращение, у Порождения Баала должно быть не менее 1 хита. Превращение длится 10 раундов, или пока хиты Порождения Баала не опустятся до 0 или пока он не умрёт. Игровые параметры (статистика) Порождения Баала, включая показатели умственных способностей, заменяются параметрами Убийцы. Порождение Баала сохраняет своё мировоззрение и личностные качества.

Порождение Баала принимает хиты Убийцы. Когда Порождение Баала возвращается в свой нормальный облик, его хиты становятся такими же, какие они были до превращения. Если возвращение произошло в результате снижения хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. До тех пор, пока «лишний» урон не приводит к снижению хитов нормального облика до 0, он не теряет сознания.

Убийца заботится только о том, чтобы совершить как можно больше убийств. Находясь в облике Убийцы, Порождение Баала не может говорить, накладывать заклинания или совершать любые другие действия, требующие рук либо речи. В таком облике он превращается в поистине кровожадного зверя.

Снаряжение Порождения Баала сливается с обликом Убийцы. Порождение Баала не может активировать, использовать, применять или иным образом извлекать пользу из своего снаряжения.

СОЛДАТ

Солдат — это профессиональный воин, который был обучен и экипирован национальным государством.

СОЛДАТ [SOLDIER]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (нагрудник и щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход солдат может причинить дополнительный урон 3 (1к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника солдата.

УБИЙЦА [SLAYER]

Средний дьявол, любое мировоззрение

Класс Доспеха 15

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	20 (+5)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Скрытность +13

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки —

Опасность 7 (2900 опыта)

Скрытая Атака (1/Ход). Убийца причиняет дополнительный урон 14 (4к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Убийцы, и Убийца совершал бросок атаки без помехи.

Ликвидация. Во время своего первого хода Убийца совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которые ещё не совершали ход в этом бою. Кроме того, все попадания по существам, захваченным врасплох, являются критическими попаданиями.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению Убийцы.

Сопrotивление магии. Убийца совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Убийца совершает четыре рукопашные атаки.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (1к6 + 5).

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1).

Длинное копье. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1).

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 30/90 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 4 (1к6 + 1).

Удар щитом. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: Дробящий урон 2 (1к2 + 1). Если размер цели не больше Большого, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

КАПИТАН

Армии организованы в отряды солдат, которым требуется командир. Капитан должен внушать уважение своему подразделению, а также обладать боевыми навыками, чтобы вести командование с фронта.

КАПИТАН [CAPTAIN]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (нагрудник и щит)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Атлетика +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход капитан может причинить дополнительный урон 7 (2к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника.

Храбрый. Капитан совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Капитан совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/90 футов., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Удар щитом. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: Дробящий урон 3 (1к2 + 2). Если размер цели не больше Большого, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбита с ног.

Стена щитов. В течение 1 минуты капитан и каждый из союзников капитана, которые могут видеть или слышать капитана, получают +1 к КБ, пока они используют щит. Они также получают дополнительно +1 к КБ до тех пор, пока находятся рядом по крайней мере с одним другим союзником, который также использует щит.

ХОМЯК

Хомяки — это маленькие домашние грызуны, которых дети на всём Побережье Мечей обычно держат в качестве домашних питомцев. Тонкость вопроса заключается в том, что некоторые из них на самом деле являются миниатюрными гигантскими космическими хомяками, и лишь только по-настоящему проницательный и сведущий в устройстве мира человек, способен заметить разницу.

Бу разочарован тем, что вы путаете его с обычным грызуном. Осторожно! Несмотря на то, что все хомяки сражаются на стороне справедливости, Бу — нечто большее, чем кажется на первый взгляд! Возможно, однажды он приведёт нас на свою родную планету. Ну а пока ему пора спать.

ХОМЯК [HAMSTER]

Крошечный зверь, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 10

Хиты 1

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10

Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Грызть. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: Колющий урон 1 (1к1). Если целью является верёвка или лоза, то она получает дополнительно урон 9.

ПРИЛОЖЕНИЕ Е: РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Кзар,

Дела идут хорошо, но эти чёртовы Арфисты суют свой нос в наши городские дела. Семья начинает нервничать, одного пришлось прирезать. Чё это за чушь, что ты отрываё Баала? Если ты – дитя Бога Убийств, то я гном! Нашёл что-нибудь магическое в шахтах, или мне самому нужно прийти и избавить тебя от твоих дурацких страданий?

МОНТАРОН

Кзар, как продвигаются твои исследования? Я получила твой подарок. Ты действительно веришь, что ритуал, начертанный на этом саркофаге, может открыть портал в Страну Фей? Так или иначе, но я подозреваю, что это один из ваших жентарийских планов. Даже если это так, я всё же найду ему применение.

Фэлдорн

Кзар,
Я бесконечно признательна тебе за помощь. Я молюсь, чтобы
ты нашел то, что ищешь.
Да благословит тебя Шар.

Викония.

Заметка для себя!
Мумии не едят ни горох, ни морковь.
Похоже, что скоро мне понадобятся продукты.
Не забыть отравить Монти за свининой -

очень,
ОЧЕНЬ
кровавой

Малочка будет
гордиться!

Сегодня явился ещё один убийца, в руках у него был
этот клинок. Моих братьев это начинает беспокоить.
Спрятать его.

Викония

ЗЛОВЕЩИЕ СИЛЫ НАДВИГАЮТСЯ НА ГОРОД ВРАТ БАЛДУРА

Город Врата Балдура — гордость Западного Фаэруна, торговая крепость, которой правят именитые великие герцоги. Год назад, один лидер торговой гильдии по имени Саревок, едва не втянул город в войну с соседним государством Амн. Так называемый Железный Кризис был преодолен, а остатки организации Саревoka рассеялись по всему Побережью Мечей.

Теперь городу угрожает опасность изнутри — агенты гнусного Жентарима, стремящиеся заполучить результаты магических исследований, даровавшие Саревoku его силу. Тем временем, Теневые Друиды замышляют уничтожить город, проводя ужасные ритуалы в глубинах Укрытого леса. Кто рискнет противостоять им?

Выберите одну из эпических предысторий, чтобы наделить своего персонажа убедительной мотивацией в развитии сюжета. Добейтесь своих уникальных целей и откройте в себе новые способности!

Объединитесь с легендарными героями Побережья Мечей, чтобы противостоять силам зла. В книге представлены характеристики и иллюстрации 14 хорошо знакомых героев и злодеев — Минска, Джахейры, Имоэн, Эдвина, Виконии и многих других!

Новые уникальные монстры и магические предметы. Подробные карты Врат Балдура и прилегающих регионов Побережья Мечей.

Исследуйте город, чтобы найти новые зацепки для приключений, и продолжите историю в своей собственной эпической кампании!

Эпичное фэнтезийное приключение
для персонажей 1-6 уровней.



DMsGUILD.COM

